

European Billiards & Snooker Referees Association

RULES

The rules of Snooker and 'English' Billiards are the exclusive property of World Snooker Association Limited, and are provided by World Snooker Association Limited to EBSRA for exclusive use within this website. Duplication or reproduction of this content, unless explicitly stated otherwise, is an offence under UK Copyright Law.



SNOOKER

Inhoudsopgave

Sectie 1

- 1 De standaard tafel
- 2 Ballen

Materiaal

- 3 Keu
- 4 Hulpstukken

Sectie 2

- 1 Frame
- 2 Game
- 3 Match
- 4 Balls
- 5 Striker
- 6 Stroke
- 7 Pot
- 8 Break
- 9 In-hand
- 10 Ball in play

Definities

- 11 Ball on
- 12 Nominated ball
- 13 Free Ball
- 14 Forced off the table
- 15 Foul
- 16 Snookered
- 17 Spot occupied
- 18 Push stroke
- 19 Jump shot
- 20 Miss

Sectie 3

- 1 Beschrijving
- 2 Positieve van de ballen
- 3 Het spel
- 4 Eind van een frame, game of match
- 5 Spelen vanuit in-hand
- 7 Twee ballen tegelijk raken
- 8 Kleuren spotten
- 9 Aanliggende ballen
- 10 Bal op de rand van de pocket Gesnookerd na een fout

Het Spel

- 11 Fouten
- 12 Strafpunten
- 13 Opnieuw spelen
- 14 Foul en miss
- 15 Bal bewogen door iemand anders dan de striker
- 16 Patstelling
- 17 Koppelspel
- 18 Gebruik van hulpstukken
- 19 Interpretatie

Sectie 4

- 1 Tijdrekken

De Spelers

- 4 Non-striker

- | | | | |
|---|----------------------------------|---|-------------|
| 2 | Onsportief gedrag | 5 | Afwezigheid |
| 3 | Straf t.a.v. bovenstaande feiten | 6 | Opgeven |

Sectie 5

- 1 De Scheidsrechter
- 2 De Marker

De Officials

- 3 De Recorder
- 4 Assistentie door officials

Sectie 1: Materiaal

In dit reglement zullen zoveel mogelijk de originele Engelse termen gehanteerd worden. De tussen haakjes vermelde maten zijn gegeven in gehele millimeters.

1. Standaardtafel

Afmetingen

- a. Het speeloppervlak, gemeten tussen de banden, dient 11 feet 8,5 inches bij 5 feet 10 inches (3569 x 1778 mm) te zijn, met een maximaal toegestane afwijking van +/- 0,5 inch (+/- 13 mm).

Hoogte

- b. De hoogte van de tafel, gemeten van de vloer tot de bovenkant van de band, dient tussen 2 feet 9,5 inches en 2 feet 10,5 inches te liggen (tussen 851 en 876 mm).

Pocketopeningen

- c.
 - i. Er dienen pockets te zijn op alle hoeken. Twee aan de "spot end" (de bovenkant van de tafel); toppockets genaamd, en twee aan de "balk end" (de benedenkant van de tafel); bottompockets genaamd, en een in het midden van de twee lange zijden van de tafel (centerpockets genaamd).
 - ii. De pocketopeningen dienen overeen te komen met de mallen, die goedgekeurd zijn door de WPBSA (World Professional Billiards and Snooker Association).

Baukline en Balk

- d. Een rechte lijn, getrokken op het speeloppervlak, op 29 inches (737 mm) van, en evenwijdig aan, de bottomcushion (benedenband), heet de baukline. De ruimte tussen benedenband en baukline heet "balk".

De "D"

- e. De "D" is een halve cirkel, gesitueerd in balk, met het centrum in het midden van de baukline en met een straal van 11,5 inches (292 mm).

Spots

- f. Vier spots zijn op het speeloppervlak aangebracht op de denkbeeldige middellijn over de lengte van de tafel; alle spots zijn gemeten loodrecht vanaf de topcushion (bovenband):
 - i. De Spot (bekend als de zwarte spot): Op 12,75 inches (324 mm) van de bovenband.
 - ii. De Centerspot (bekend als de blauwe spot): Precies in het midden van het speeloppervlak.
 - iii. De Pyramidespot (bekend als de roze spot): Precies midden tussen de bovenband en de centerspot.
 - iv. Een spot op het midden van de baukline, bekend als de bruine spot.

Twee andere spots, die gebruikt worden, zijn aangebracht op de hoekpunten van de "D". Gezien vanaf de benedenband, is de spot op de rechterhoekpunt bekend als de gele spot; die op de linkerhoekpunt is bekend als de groene spot.

2. Ballen

De ballen dienen gemaakt te zijn van een goedgekeurd materiaal en dienen een diameter te hebben van 52,5 mm, met een maximaal toegestane afwijking van +/- 0,05 mm en:

- a. zij dienen gelijk van gewicht te zijn met een onderling maximaal toegestane afwijking van 3 gram binnen een set ballen,
- b. een bal of een set ballen mag vervangen worden met goedkeuring van beide spelers of na een scheidsrechterlijke beslissing.

3. Keu

Een keu mag niet korter zijn dan 3 feet (+/- 914 mm) en mag geen wezenlijke uiterlijke verschillen vertonen met de traditionele en algemeen aanvaarde vorm.

4. Hulpstukken

Verschillende rests (steunen), lange keu's (butts en half-butts genaamd), verlengstukken en aanschuifstukken mogen door de spelers gebruikt worden als zij geconfronteerd worden met een lastige keupositie. Deze hulpstukken mogen onderdeel zijn van wat men normaal bij een snookertafel aantreft, maar ook van het persoonlijke arsenaal van een speler of een scheidsrechter. Zie ook Sectie 3, Regel 18. Alle verlengstukken, aanschuifstukken en andere hulpstukken moeten goedgekeurd zijn door de WPBSA.

Sectie 2: Definities

Standaarddefinities, die in dit reglement gebruikt worden, zullen vanaf dit onderdeel schuingedrukt worden.

1. Frame

Aan het begin van elk frame zijn de ballen gerangschikt zoals beschreven in Sectie 3, Regel 2. Een frame omvat de speelperiode, gemeten vanaf de eerste stroke totdat het frame is beëindigd doordat:

- a. een van de spelers, als hij aan de beurt is, opgeeft,
- b. het frame wordt opgeëist door de striker wanneer alleen de zwarte bal op tafel ligt en het verschil in punten meer dan zeven is in het voordeel van de striker,
- c. de laatste pot of foul is gemaakt wanneer alleen de zwarte bal nog op tafel ligt, of
- d. het frame wordt toegekend door de scheidsrechter op grond van Sectie 3, Regel 14 (c) of Sectie 4, Regel 2.

2. Game

Een game is een overeengekomen of vastgesteld aantal frames.

3. Match

Een match is een overeengekomen of vastgesteld aantal games.

4. Ballen

- a. De witte bal is de cue-ball (de speelbal).
- b. De 15 rode en 6 anders gekleurde ballen zijn de object balls (objectballen). De anders gekleurde ballen zullen, vanwege de leesbaarheid, vanaf nu "kleuren" genoemd worden.

5. Striker

De speler, die gaat spelen of aan de beurt is, is de striker. Hij blijft dit totdat de scheidsrechter beslist heeft dat hij de tafel heeft verlaten aan het einde van zijn beurt.

6. Stroke

- a. Een stroke is gemaakt wanneer de striker de cue-ball raakt met de pomerans (het topje) van de keu.

- b. Een stroke is reglementair wanneer geen regel uit deze reglementen overtreden wordt.
- c. Een stroke is pas beëindigd wanneer alle ballen tot stilstand zijn gekomen.
- d. Een stroke mag direct of indirect gemaakt worden en wel als volgt:
 - i. Een stroke is direct wanneer de cue-ball een objectbal raakt zonder eerst een band geraakt te hebben.
 - ii. Een stroke is indirect wanneer de cue-ball één of meer banden geraakt heeft, voordat hij een objectbal raakt.

7. Pot

Een pot is gemaakt wanneer een objectbal na contact met een andere bal en zonder overtreding van deze reglementen in een pocket valt. Het maken van een pot heet potten.

8. Break

Een break is een aantal pots in opeenvolgende strokes, in één beurt gemaakt door een speler gedurende een frame.

9. In-hand

- a. De cue-ball is in-hand
 - i. voor de start van elk frame,
 - ii. wanneer hij in een pocket is beland,
 - iii. wanneer hij van de tafel geforceerd is forced off the table.
- b. Hij blijft in-hand totdat
 - i. hij reglementair vanuit in-hand is gespeeld, of
 - ii. een foul is gemaakt terwijl de bal op tafel is.
- c. De striker wordt in-hand genoemd wanneer de cue-ball in-hand is, zoals hierboven omschreven.

10. Ball in play

- a. De cue-ball is in play wanneer hij niet in-hand is.
- b. Objectballen zijn in play vanaf de start van het frame totdat zij in de pocket zijn beland of van de tafel geforceerd.
- c. Kleuren komen weer in play wanneer zij opnieuw gespot worden.

11. Ball on

Elke bal die reglementair het eerst geraakt mag worden door de cue-ball, of reglementair gepot mag worden is een mogelijke ball on.

12. Nominated ball

- a. Een nominated ball (genomineerde bal) is de objectbal die de striker benoemt of naar tevredenheid van de scheidsrechter aanduidt om als eerste met de cue-ball te raken.
- b. Op verzoek van de scheidsrechter moet de striker aangeven welke bal on is.

13. Free ball

Een free ball is een bal, die door de striker als ball on wordt genomineerd, nadat de cue-ball snookered (gesnookerd) ligt na een foul (Zie Sectie 3 Regel 10).

14 Forced of the table

Een bal is forced off the table als hij tot rust komt anders dan op het speeloppervlak (bed) of in een pocket, of als hij door de striker is opgepakt, terwijl de bal in play is, behalve in het geval zoals omschreven in Sectie 3, Regel 14 (h).

15. Foul

Een foul (fout) is elke overtreding van deze reglementen.

16. Snookered

De cue-ball is snookered wanneer een directe stroke in een rechte lijn naar elk gedeelte van elke ball on geheel of gedeeltelijk wordt gehinderd door één of meer ballen niet on. Als één of meer ballen on aan beide uiterste zijden geraakt kunnen worden, zonder gehinderd te worden door een bal niet on, dan is de cue-ball niet gesnookerd.

- a. Als de cue-ball in-hand is, is hij pas gesnookerd als hij zoals hierboven beschreven gehinderd wordt op elke afzonderlijke positie op of binnen de lijnen van de "D".
- b. Als de cue-ball als onder a. gehinderd wordt om een ball on te raken door meer dan één bal niet on:
 - i. dan is de bal niet on, die het dichtst bij de cue-ball ligt, de effectief snookerende bal,
 - ii. als meerdere hinderende ballen niet on op gelijke afstand van de cue-ball liggen, dan zijn al die ballen effectief snookerende ballen.
- c. Als rood de ball on is en de cue-ball door verschillende ballen niet on gehinderd wordt om verschillende rode ballen te raken, dan is er geen effectief snookerende bal.
- d. De striker heet gesnookerd te zijn als de cue-ball gesnookerd is zoals hierboven beschreven.
- e. De cue-ball kan niet gesnookerd worden door een band. Als de ronding van een band de cue-ball hindert en dat deel van de band dichterbij de cue-ball is dan welke hinderende bal niet on dan ook, dan is de cue-ball niet gesnookerd.

17. Spot occupied

Een spot wordt occupied (bezet) genoemd als een bal niet op deze spot geplaatst kan worden zonder een andere bal te raken.

18. Push stroke

Een push stroke (duwstoot) wordt gemaakt wanneer de pomerans van de keu in contact blijft met de cue-ball :

- a. nadat de cue-ball zijn voorwaartse beweging is begonnen, of
- b. als de cue-ball contact maakt met een objectbal, behalve in het geval dat de cue-ball en de objectbal bijna touching liggen wordt er geen push stroke gemaakt als de cue-ball de objectbal zo dun mogelijk raakt.

19. Jump shot

Een jump shot (springstoot) wordt gemaakt wanneer de cue-ball over enig deel van een objectbal beweegt, ongeacht of hij die objectbal tijdens dit proces raakt of niet, behalve:

- a. wanneer de cue-ball eerst een objectbal raakt en daarna over een andere bal springt,
- b. wanneer de cue-ball opspringt en een objectbal raakt, maar niet aan de achterzijde (verder dan de halve baldiameter) van die objectbal belandt,
- c. wanneer, nadat een objectbal reglementair is geraakt, de cue-ball over diezelfde bal springt nadat hij een band of een andere bal heeft geraakt.

20. Miss

Er is sprake van een miss wanneer de cue-ball niet als eerste contact maakt met een ball on en de scheidsrechter van mening is dat de striker geen goede poging heeft ondernomen om een ball on te raken.

Sectie 3: Het spel

1. Beschrijving

Snooker kan gespeeld worden door twee of meer spelers, zowel individueel als in teamverband. Het spel kan als volgt worden samengevat:

- a. Elke speler gebruikt dezelfde witte cue-ball. Daarnaast zijn er 21 objectballen (15 rode ballen, elk één punt waard en zes kleuren: de gele bal is twee punten waard; de groene drie; de bruine vier; de blauwe vijf; de roze zes en de zwarte bal zeven).

- b. Scorende strokes worden gemaakt tijdens een beurt van een speler door afwisselend rode en gekleurde ballen te potten totdat alle rode ballen van de tafel zijn. Vervolgens worden de kleuren in oplopende volgorde van hun waarde van de tafel gespeeld.
- c. Punten gemaakt tijdens scorende strokes worden opgeteld bij de score van de striker.
- d. Strafpunten van fouls worden opgeteld bij de score van de tegenstander.
- e. Een tactisch gebruik tijdens het spel is om de cue-ball achter een bal niet op te leggen, zodat de cue-ball gesnookerd is voor de volgende speler. Als een speler of team meer punten achterstaat dan er mogelijk te behalen punten op tafel liggen, dan is het leggen van snookers in de hoop extra punten uit fouten van de tegenpartij te behalen van het grootste belang om de frame alsnog te kunnen winnen.
- f. Een speler of een team wint een frame:
 - i. door meer punten te verzamelen dan de tegenstander,
 - ii. doordat de tegenstander het frame opgeeft, of
 - iii. doordat het frame toegekend wordt volgens Sectie 3, Regel 14 (c) of Sectie 4, Regel 2.
- g. Een speler of team wint een game:
 - i. door het vereiste of meeste aantal frames te winnen,
 - ii. door het meeste aantal punten te verzamelen als de wedstrijd gaat om cumulerende (optellende) scores (aggregate points),
 - iii. doordat het game toegekend wordt volgens Sectie 4, Regel 2.
- h. Een speler of team wint een match door de meeste games te winnen of, als de wedstrijd gaat om de meeste punten, het hoogste aantal punten te scoren.

2. Positie van de ballen

- a. Aan het begin van elke frame is de cue-ball in-hand en worden de objectballen als volgt op de tafel geplaatst:
 - i. De rode ballen worden zo dicht mogelijk tegen elkaar gepakt, in de vorm van een gelijkzijdige driehoek geplaatst. De onderste rode bal ligt daarbij op de middellijn, juist boven de Pyramidespot en wel zo dat deze de roze bal net niet raakt; de basis van de driehoek ligt zo dicht mogelijk en parallel aan de bovenband.
 - ii. De gele bal ligt op de rechterhoekpunt van de "D", gezien vanaf de benedenband,
 - iii. De groene bal ligt op de linkerhoekpunt van de "D", gezien vanaf de benedenband,
 - iv. De bruine bal ligt op het midden van de baukline,
 - v. De blauwe bal ligt op de Centerspot,
 - vi. De roze bal ligt op de pyramidespot, en
 - vii. De zwarte bal ligt op de Spot.
- b. Nadat een frame begonnen is, mag een bal in play slechts na een redelijk verzoek daartoe van de striker, door de scheidsrechter schoongemaakt worden en
 - i. zal de positie van deze bal indien deze niet gespot is gemarkeerd worden door een daartoe vervaardigd instrument (ball-marker) alvorens die bal opgepakt wordt om schoongemaakt te worden,
 - ii. zal dit instrument beschouwd worden als - en de waarde aannemen van - de opgepakte bal totdat die bal teruggeplaatst is. Als een speler, anders dan de striker, dit instrument aanraakt of doet bewegen, zal deze bestraft worden alsof hij de striker was, zonder echter de speelvolgorde te wijzigen. De scheidsrechter zal vervolgens het instrument of de schoon te maken bal op zijn oorspronkelijke positie terugleggen, indien noodzakelijk, naar eigen goeddunken, zelfs wanneer de bal werd opgepakt.

3. Speelwijze

De spelers bepalen de volgorde van spelen door loting of op een andere, door beide spelers overeengekomen manier.

- a. De aldus vastgestelde speelvolgorde mag tijdens het frame niet wijzigen, behalve wanneer een speler na het maken van een foul door de volgende speler gevraagd wordt nogmaals te spelen.
- b. De speler of het team dat begint wisselt ieder frame gedurende de wedstrijd.
- c. De eerste speler speelt vanuit in-hand, het frame begint wanneer de cue-ball op de tafel is geplaatst en met de pomerans op één van de volgende manieren is geraakt:
 - i. een stroke is gemaakt, of
 - ii. tijdens het adresseren van de cue-ball voor een stroke.
- d. Een stroke is geldig, wanneer geen enkele fout, zoals hieronder beschreven in Regel 12 wordt gemaakt.
- e. Voor de eerste stroke van elke beurt is rood, of een free ball genomineerd als de ball on, de ball on, totdat alle rode ballen van de tafel zijn. Elke rode bal en elke free ball genomineerd als een rode bal, die in dezelfde stroke gepot wordt, wordt gescoord.
- f.
 - i. Als een rode bal, of een free ball genomineerd als een rode bal, gepot wordt, is dezelfde speler aan de beurt voor de volgende stroke. De volgende ball on is een kleur, die de striker zelf uit mag kiezen. Wordt deze gepot, dan wordt hij gescoord en teruggeplaatst.
 - ii. De break gaat door zolang er afwisselend rode en gekleurde ballen worden gepot, totdat alle rode ballen van de tafel zijn. Nadat de laatste rode bal van de tafel is moet nog éénmaal een willekeurige kleur gespeeld worden.
 - iii. Als ook deze gepot is, wordt telkens één van de kleuren de ball on in oplopende volgorde van waarde, zoals beschreven in Sectie 3, Regel (a). Wordt dan een bal gepot, dan blijft hij van de tafel, tenzij Regel 4 van deze sectie van toepassing is.
- g. Rode ballen worden niet teruggeplaatst als zij gepot zijn of forced off the table, ongeacht of een speler door een foul voordeel behaalt. Uitzonderingen op deze regel staan beschreven in Sectie 3 Regel 2(b)(ii), Regel 9, Regel 14(f), regel 14(h) en regel 15.
- h. Als de striker niet scoort of een foul maakt, dan eindigt zijn beurt en de volgende speler speelt verder ofwel vanaf de positie, waar de cue-ball tot stilstand is gekomen, ofwel vanuit in-hand, als de cue-ball van de tafel is.

4. Einde van een frame, game of match.

- a. Als alleen de zwarte bal nog op tafel is, eindigt de frame bij de eerstvolgende score of foul, behalve wanneer:
 - i. Na deze score de stand gelijk is, en
 - ii. De wedstrijd niet gaat om cumulerende punten.
- b. Als beide voorwaarden onder (a) van toepassing zijn
 - i. wordt de zwarte bal gespot,
 - ii. wordt er geloot om de keuze wie moet beginnen,
 - iii. begint de striker vanuit in-hand, en
 - iv. beëindigt de eerstvolgende score of foul de frame.
- c. Als de wedstrijd gaat om cumulerende punten, wordt de procedure voor een terugplaatsing van de zwarte bal, zoals beschreven onder (b) hierboven, pas toegepast als na de allerlaatste frame de totaalscore gelijk is.

5. Spelen vanuit in-hand

Om vanuit in-hand te spelen, moet de cue-ball gestoten worden vanaf een

positie op of binnen de lijnen van de "D". De cue-ball mag in elke gewenste richting gespeeld worden.

- a. Op verzoek van de speler zal de scheidsrechter aangeven of de cue-ball juist geplaatst is (dat wil zeggen: niet buiten de lijnen van de "D").
- b. Als de pomerans de cue-ball raakt tijdens het positioneren van de cue-ball en de scheidsrechter is van mening dat de striker geen poging deed een stroke te spelen, dan is de cue-ball niet in play.

6. Het gelijktijdig raken van twee ballen

Twee ballen, niet zijnde twee rode of een free ball en een ball on, mogen niet gelijktijdig worden geraakt tijdens het eerste contact van de cue-ball.

7. Het plaatsen (spotten) van de kleuren

Elke gekleurde bal, die in de pocket komt of forced off the table gaat, moet teruggeplaatst worden voordat de volgende stroke gemaakt wordt, totdat de kleur conform Sectie 3, Regel 3(f) definitief gepot wordt.

- a. Een speler wordt niet verantwoordelijk gehouden voor enige fout van de scheidsrechter bij het correct spotten van een bal.
- b. Als een kleur onterecht wordt gespot, nadat hij in oplopende volgorde is gepot zoals beschreven in Sectie 3, Regel 3(f) (iii), zal deze bal zonder penalty van de tafel verwijderd worden op het moment dat de fout ontdekt wordt, waarna het spel hervat wordt.
- c. Als een stroke gemaakt wordt, terwijl één of meerdere ballen niet correct gespot zijn, worden zij als correct gespot beschouwd voor de daarop volgende stoten. Elke kleur, die onterecht van de tafel is wordt gespot:
 - i. zonder strafpunten als ontdekt wordt dat hij ten onrechte van tafel is, zonder dat dit hiervoor opgevallen is,
 - ii. met strafpunten als de striker speelde voordat de scheidsrechter in staat was het spotten van de kleur te voltooien.
- d. Als een kleur gespot moet worden en zijn eigen spot is bezet, zal hij gespot worden op de hoogst beschikbare spot.
- e. Als meer dan één gekleurde bal gespot moet worden en hun eigen spots zijn bezet, zal de bal met de hoogste waarde steeds eerst gespot worden.
- f. Als alle spots bezet zijn, zal de kleur zo dicht mogelijk bij zijn eigen spot geplaatst worden en wel op een plaats tussen die spot en het dichtstbijzijnde gedeelte van de bovenband.
- g. In het geval van roze en zwart, als alle spots bezet zijn en er is geen ruimte tussen de betreffende spot en het dichtstbijzijnde gedeelte van de bovenband, zal de kleur zo dicht mogelijk op de middellijn van de tafel onder zijn eigen spot geplaatst worden.
- h. In alle gevallen mag de kleur als hij gespot wordt nooit een andere bal raken.
- j. Een kleur moet, om correct gespot te worden, met de hand op de in dit reglement beschreven betreffende spot geplaatst worden.

8. Touching ball

- a. Als de cue-ball tot stilstand komt tegen een andere bal of ballen, die on zijn of zouden kunnen zijn, zal de scheidsrechter "touching ball" aankondigen en aangeven aan welke bal of ballen on de cue-ball touching ligt.
- b. Als een touching ball is aangekondigd, moet de striker de cue-ball wegspeelen van die bal zonder dat deze beweegt, anders is het een push stroke.
- c. Vooropgesteld dat de striker de objectbal niet doet bewegen, zullen er geen strafpunten gegeven worden als:
 - i. de bal on is,
 - ii. de bal on zou kunnen zijn en de striker aangeeft dat die objectbal on is, of

- iii. de bal on zou kunnen zijn en de striker aangeeft dat een andere ball on is en deze ook als eerste raakt.
- d. Als de cue-ball tot stilstand komt tegen of bijna tegen een bal die niet on is, zal de scheidsrechter indien door de striker gevraagd wordt of de ballen elkaar raken, met "Ja" of "Nee" antwoorden. De striker moet van die bal wegspelelen zoals hierboven beschreven zonder hem te bewegen; hij moet echter als eerste een ball on raken.
- e. Als de cue-ball tegen zowel een ball on als een bal niet on tot stilstand komt, zal de scheidsrechter alleen de ball on als "touching" aankondigen. Als de striker aan de scheidsrechter vraagt of de cue-ball ook de bal niet on raakt, moet de scheidsrechter deze vraag beantwoorden.
- f. Als de scheidsrechter ervan overtuigd is dat een beweging van een touching ball op het moment van stoten niet veroorzaakt wordt door de striker, zal hij geen foul aankondigen.
- g. Als een stilliggende objectbal, die de cue-ball niet raakte toen de scheidsrechter dit onderzocht, wel als touching wordt gezien voordat een stroke gespeeld wordt, zullen de ballen door de scheidsrechter teruggelegd worden naar zijn goeddunken.

9. Bal op de rand van de pocket

- a. Als een bal in de pocket valt, zonder door een andere bal geraakt te worden en zonder deel uit te maken van enige gemaakte stroke, zal deze worden teruggelegd, en alle gescoorde punten tellen.
- b. Als zo'n bal geraakt zou zijn door een bal, die deel uit maakte van een stroke zullen:
 - i. als geen regel uit dit reglement overtreden werd, alle ballen teruggelegd worden en zal dezelfde striker opnieuw mogen stoten, waarbij hij ook voor een andere stoot mag kiezen.
 - ii. als een fout begaan is, zal de striker bestraft worden met de voorgeschreven penalty, alle ballen worden teruggelegd en de volgende speler heeft vervolgens de normale opties, welke een speler heeft na een foul.
- c. Als een bal tijdelijk balanceert op de rand van een pocket en er alsnog invalt, zal hij tellen als in de pocket en niet teruggeplaatst worden.

10. Gesnookerd na een foul

Als de cue-ball na een foul gesnookerd ligt, zal de scheidsrechter "free ball" aankondigen (Sectie 2, Regel 16).

- a. Als de volgende speler ervoor kiest om de volgende stroke te spelen,
 - i. mag deze elke bal als ball on nomineren, en
 - ii. zal deze genomineerde bal gezien worden als de ball on en ook zijn waarde aannemen. Als deze bal gepot wordt, dan zal hij gespot worden.
- b. Het is een foul als de cue-ball
 - i. niet eerst of tegelijkertijd met een ball on, de genomineerde bal raakt, of
 - ii. gesnookerd komt te liggen op alle rode ballen (of de ball on) door de zojuist genomineerde free ball. Dit geldt niet als nog slechts de roze en de zwarte bal als objectballen op tafel liggen.
- c. Als de free ball gepot wordt, wordt deze gespot en de waarde van de ball on wordt gescoord.
- d. Als een ball on wordt gepot nadat als eerste de genomineerde bal is geraakt (of tegelijkertijd met een ball on), wordt deze ball on gescoord en blijft van de tafel.
- e. Als zowel de genomineerde bal als een ball on gepot worden, scoort alleen de ball on. Als echter de ball on een rode bal was, scoort elke bal die gepot werd. Daarna wordt de free ball gespot en elke ball on, die gepot werd, blijft van de tafel.

- f. Als de veroorzaker van de free ball gevraagd wordt om nog eens te spelen, dan vervalt de free ball.

11. Foul

Als een foul wordt begaan, dan zal de scheidsrechter onmiddellijk "foul" aankondigen.

- a. Als de striker nog geen stroke gemaakt heeft, eindigt zijn beurt onmiddellijk en zal de scheidsrechter het aantal strafpunten noemen.
- b. Als een stroke gemaakt is, zal de scheidsrechter wachten tot de stroke beëindigd is voordat het aantal strafpunten genoemd wordt.
- c. Als een foul, vóórdat de volgende stroke is gemaakt, noch door de scheidsrechter toegekend wordt, noch daarop door de tegenstander succesvol geclaimd wordt, wordt deze foul geacht niet gemaakt te zijn.
- d. Elke kleur, die niet correct gespot is, zal blijven liggen waar hij ligt, behalve als hij van de tafel is. Dan zal hij correct gespot worden.
- e. Alle punten, gescoord in een break vóórdat de foul werd toegekend, blijven geldig. De striker scoort echter geen punten voor ballen die gepot zijn in een stroke die als foul is aangekondigd.
- f. De volgende stroke wordt gespeeld vanaf de plaats waar de cue-ball tot stilstand is gekomen of, als de cue-ball van de tafel is, vanuit in-hand.
- g. Als meer dan één foul tijdens dezelfde stroke werd gemaakt, zal de straf met de hoogste waarde worden toegekend.
- h. De speler, die de foul maakte
 - i. wordt bestraft, zoals in Regel 12 hieronder beschreven wordt, en
 - ii. moet de volgende stroke spelen als de volgende speler hierom vraagt.

12. Straffen

Elke foul die gemaakt wordt betekent dat de tegenstander vier punten toegekend krijgt, tenzij een hogere straf wordt beschreven in de paragrafen (a) tot en met (d) hieronder. De tegenstander zal dan dat hogere aantal punten toegekend krijgen. De straffen hebben de waarde van:

- a. de ball on als
 - i. de cue-ball tijdens het afstoten meer dan één keer wordt geraakt,
 - ii. beide voeten van de striker van de grond waren tijdens het stoten van de cue-ball,
 - iii. gespeeld wordt terwijl men niet aan de beurt is,
 - iv. op een onjuiste manier vanuit in-hand (inclusief de beginstoot) wordt gespeeld,
 - v. de cue-ball alle objectballen mist,
 - vi. de cue-ball in een pocket verdwijnt,
 - vii. de cue-ball gesnookerd komt te liggen achter een free ball,
 - viii. een jump shot gespeeld wordt,
 - ix. met een keu wordt gespeeld die niet voldoet aan de standaardnormen, of
 - x. er met een medespeler wordt overlegd anders dan is toegestaan volgens Sectie 3, Regel 17(e).
- b. de ball on of de betreffende bal en wel die, waarvan de waarde het hoogst is, als
 - i. er gestoten wordt terwijl niet alle ballen stilliggen,
 - ii. er gestoten wordt vóórdat de scheidsrechter een kleur gespot heeft,
 - iii. een bal niet on in een pocket verdwijnt,
 - iv. de cue-ball als eerste een bal niet on raakt,
 - v. een push stroke gemaakt wordt,
 - vi. een bal in play, behalve de cue-ball, met de pomerans wordt geraakt terwijl een stroke wordt gemaakt,
 - vii. een bal van de tafel geforceerd wordt.

- c. De waarde van de ball on of hogere waarde van de twee betrokken ballen indien de cue-ball de twee aangespeelde twee ballen als eerdte en **gelijktijdig raakt**, behalve als dit twee rode ballen of een free ball en een ball on betreft.
- d. zeven punten als de striker:
 - i. een bal, die van de tafel is, voor welk doel dan ook gebruikt,
 - ii. welk object dan ook gebruikt om ruimtes of afstanden te meten,
 - iii. een rode bal speelt nadat in de voorgaande stroke eveneens een rode bal of een free ball is gespeeld,
 - iv. een andere dan de witte bal als cue-ball gebruikt nadat de frame is begonnen,
 - v. niet aan de scheidsrechter, op diens verzoek, duidelijk maakt welke bal de ball on is,
 - vi. na een rode bal of een free ball, genomineerd als een rode bal gepot te hebben een foul maakt vóórdat een kleur genomineerd is.

13. Opnieuw spelen

Als een speler zijn tegenstander verzocht heeft om opnieuw te spelen na een foul, kan dit verzoek niet meer ingetrokken worden. De veroorzaker, die verzocht is om opnieuw te spelen, mag:

- a. in overweging nemen om
 - i. een andere stroke te spelen, en
 - ii. een andere ball on te kiezen.
- b. punten scoren voor elke bal of ballen die gepot worden.

14. Foul and a Miss

De striker moet naar beste kunnen proberen om een ball on te raken. Als de scheidsrechter meent dat deze regel overtreden wordt, zal hij "foul and a miss" aankondigen, behalve wanneer alleen de zwarte bal nog op de tafel is, of in een situatie waarin het onmogelijk is om een ball on te raken. In het laatste geval moet de scheidsrechter beoordelen of de striker probeert een ball on te raken, met dien verstande dat hij speelt in de richting van een ball on, direct of indirect en met voldoende snelheid om de afstand naar de ball on te overbruggen wanneer er geen ballen niet on in de weg hadden gelegen.

- a. Nadat een foul and a miss is aangekondigd, mag de volgende speler verzoeken of de veroorzakende speler opnieuw speelt en bepalen of dit moet gebeuren vanuit de positie die is blijven liggen of vanuit de originele positie. In het laatste geval blijft de ball on dezelfde als in de stroke die eraan vooraf ging, namelijk:
 - i. elke rode bal als rood de ball on was,
 - ii. de kleur on , als alle rode ballen van de tafel waren, of
 - iii. een kleur naar keuze van de striker, als juist daarvoor een rode bal was gepot.
- b. Als de striker bij het spelen van een stroke er niet in slaagt om een ball on te raken, terwijl er vanaf de cue-ball, in een rechte lijn, enig deel van een ball on geraakt kon worden, dan zal de scheidsrechter foul and a miss aankondigen, tenzij één van de spelers vóór of als gevolg van deze stroke snookers nodig had (heeft) én de scheidsrechter ervan overtuigd is dat de miss niet opzettelijk gespeeld was.
- c. Nadat een miss is aangekondigd, zoals beschreven in paragraaf (b) van deze regel, terwijl er een vrije doorgang was van de cue-ball, in een rechte lijn naar een bal die on was of on had kunnen zijn, zodanig dat een "centraal, vol balcontact" mogelijk was, zal:
 - i. als vanuit dezelfde positie bij een stroke wederom geen ball on geraakt wordt, opnieuw een foul and a miss aangekondigd worden, ongeacht het verschil in punten, en
 - ii. wanneer daarna opnieuw vanuit dezelfde positie gespeeld moet worden, de scheidsrechter de veroorzaker waarschuwen dat, bij

een derde mislukte poging om een ball on te raken, de frame toegekend zal worden aan de tegenstander.

- d. Als, volgens deze regel, de cue-ball teruggelegd is terwijl er vanaf de cue-ball, in een rechte lijn, enig deel van een ball on geraakt kon worden, en er wordt door de striker een foul gemaakt op welke bal dan ook, inclusief de cue-ball tijdens de voorbereiding van een stroke, dan wordt geen foul and a miss aangekondigd als er geen stroke gemaakt is. In dit geval worden de bij die foul behorende strafpunten toegekend en
 - i. mag de volgende speler kiezen of hij zelf de stroke speelt of dat de veroorzaker vanuit de positie, die is blijven liggen, verder moet spelen, of
 - ii. mag de volgende speler de scheidsrechter verzoeken om alle ballen terug te leggen in de originele positie en de veroorzaker vanuit die positie opnieuw te laten spelen, en
 - iii. als bovenstaande situatie zich voordoet tijdens een serie miss-aankondigingen, zal een waarschuwing dat de frame aan de tegenstander zal worden toegekend, geldig blijven.
- e. Alle andere misses zullen worden toegekend naar het oordeel van de scheidsrechter.
- f. Na een miss en een verzoek van de volgende speler om de cue-ball terug te leggen, zullen alle objectballen die bewogen zijn tijdens de miss, blijven liggen, tenzij de scheidsrechter van mening is dat de veroorzaker daar voordeel van heeft of zou kunnen hebben. In het laatste geval mogen enige of alle bewogen ballen naar tevredenheid van de scheidsrechter teruggelegd worden op hun originele positie. In elk geval moeten kleuren, die van tafel zijn gegaan, gespot danwel teruggelegd worden.
- g. Nadat één of meer ballen na een miss zijn teruggelegd, moeten beide spelers geconsulteerd worden of zij tevreden zijn met de teruggelegde situatie. Vervolgens is de beslissing van de scheidsrechter bindend.
- h. Als tijdens zo'n consultatie een bal in play door welke speler dan ook aangeraakt zou worden, dan wordt deze bestraft alsof hij de striker was, zonder dat de speelvolgorde verandert. De aangeraakte bal zal indien noodzakelijk door de scheidsrechter naar zijn tevredenheid teruggelegd worden, zelfs wanneer de bal werd opgepakt.
- j. De volgende speler mag de scheidsrechter vragen of hij van plan is om andere ballen dan de cue-ball terug te leggen, voordat hij besluit dat de stroke vanuit de originele positie opnieuw gespeeld moet worden. De scheidsrechter zal dan zijn bedoelingen duidelijk maken.

15. Een bal die anders dan door de striker bewogen wordt

Als een bal, stilliggend of bewegend, anders dan door de striker bewogen wordt, zal deze door de scheidsrechter teruggelegd worden op de plaats waar hij naar de mening van de scheidsrechter lag of tot stilstand gekomen zou zijn. Hierbij worden geen strafpunten toegekend.

- a. Deze regel geldt ook in situaties, waarbij een andere gebeurtenis of een persoon, anders dan de partner van de striker, doet veroorzaken dat de striker een bal beweegt.
- b. Geen speler zal bestraft worden voor het verstoren van de positie van de ballen door de scheidsrechter.

16. Stalemate (patstelling)

Als de scheidsrechter denkt dat een patstelling (uitzichtloze situatie) bestaat of dreigt te ontstaan, zal hij de spelers onmiddellijk aanbieden de frame te herstarten. Als welke speler dan ook dit niet wil, zal de scheidsrechter toestaan dat er doorgespeeld wordt, met deze restrictie: De scheidsrechter zal een periode aangeven (bijvoorbeeld drie strokes door beide partijen) waarbinnen de situatie moet veranderen. Als de situatie na die periode nagenoeg niet

veranderd is, worden alle scores van die frame nietig en worden alle ballen teruggelegd op de beginposities van een frame en:

- a. zal dezelfde speler de beginstoot maken,
- b. zal dezelfde speelvolgorde gehandhaafd blijven.

17. Snooker met vier personen (koppels)

- a. Tijdens een game met vier personen zal elk team afwisselend een frame openen. De speelvolgorde wordt telkens aan het begin van elk frame bepaald en zal gedurende die frame gehandhaafd blijven.
- b. Spelers mogen de speelvolgorde veranderen bij begin van elk nieuw frame.
- c. Als een foul wordt gemaakt en het verzoek om opnieuw te spelen is gedaan, moet de speler, die de foul veroorzaakte, opnieuw spelen, zelfs als de foul was gemaakt door een speler, die niet aan de beurt was. De originele speelvolgorde blijft gehandhaafd, waardoor (in het laatstgenoemde geval) de partner van de veroorzaker dus een beurt kan verliezen.
- d. Wanneer de frame eindigt in een gelijke stand wordt Sectie 3, Regel 4 van toepassing. Als de zwarte bal ge-respot moet worden, zal het team, dat de eerste stroke moet maken, mogen kiezen wie van de twee dat doet. De speelvolgorde moet vervolgens gehandhaafd blijven, zoals die was tijdens de betreffende frame.
- e. Partners mogen overleggen tijdens een frame, maar niet:
 - i. terwijl een van de twee de striker is en aan de tafel staat, noch
 - ii. na de eerste stroke van de beurt van de striker totdat de break beëindigd is.

18. Gebruik van hulpstukken

Het is de verantwoordelijkheid van de striker om elk hulpstuk, dat gebruikt mag worden aan de tafel, te plaatsen en/of te verwijderen.

- a. De striker is verantwoordelijk voor alle voorwerpen die hij naar de tafel brengt, inclusief maar niet beperkt tot steunen en verlengstukken. Hierbij maakt het niet uit of het eigen voorwerpen zijn danwel geleende (behalve als ze van de scheidsrechter zijn). De striker zal bestraft worden voor elke foul die hij maakt, terwijl hij deze voorwerpen gebruikt.
- b. Uitrusting, die normaliter bij een tafel aanwezig is en die door een andere partij, inclusief de scheidsrechter, geleverd wordt, valt niet onder de verantwoordelijkheid van de striker. Mocht deze uitrusting niet in orde zijn, en hierdoor de striker doen veroorzaken dat hij een bal of ballen aanraakt, dan zal hiervoor geen foul aangekondigd worden. De scheidsrechter zal dan zonodig een bal of ballen terugleggen volgens Sectie 3, Regel 15. Bovendien mag de striker, als hij aan een break bezig was, doorspelen zonder dat er strafpunten worden toegekend.

19. Interpretatie

- a. Binnen dit snookerreglement dienen alle verwijzingen naar het mannelijk geslacht tevens zodanig gelezen te worden, dat ze ook op het vrouwelijk geslacht van toepassing kunnen zijn.
- b. Omstandigheden kunnen ervoor zorgen dat regels anders toegepast moeten worden voor spelers met een lichamelijke handicap. Met name en als voorbeeld:
 - i. Sectie 3, Regel 12(a)(ii) kan niet toegepast worden bij spelers, die in een rolstoel zitten, en
 - ii. Als een speler niet in staat is kleuren te onderscheiden, zal de scheidsrechter op verzoek van die speler aangeven welke kleur een bal heeft.
- c. Als er geen scheidsrechter aanwezig is, bijvoorbeeld in een vriendschappelijke wedstrijd, zal de speler of het team, die (dat) niet aan de beurt is, beschouwd worden als scheidsrechter en dus dit snookerreglement toepassen.

Sectie 4: De spelers

1. Tijdrekken

Als de scheidsrechter van mening is dat een speler abnormaal lang over een stroke of het kiezen van een stroke doet, zal hij de speler waarschuwen dat bij volharding de frame aan de tegenstander toegekend zal worden.

2. Onsportief gedrag

In de volgende situaties zal de frame verloren gaan en toegekend worden aan de tegenstander: Voor het weigeren om een frame voort te zetten of voor gedrag, dat in de ogen van de scheidsrechter opzettelijk of volhardend onsportief of onfatsoenlijk is (inclusief tijdrekken na een waarschuwing, zoals in Regel 1 van deze sectie beschreven). Als in zulk gedrag volhard wordt zal de scheidsrechter de betreffende speler waarschuwen dat de game eveneens verloren zal gaan en toegekend zal worden aan de tegenstander.

3. Penalty

- a. Als een frame volgens de regels van deze sectie verbeurd verklaard wordt, zal de veroorzaker
 - i. deze frame verliezen, en
 - ii. alle gescoorde punten kwijtraken. De tegenstander zal een aantal punten scoren, gelijkwaardig aan de waarde van alle ballen, die op de tafel overgebleven zijn. Hierbij telt elke rode bal voor acht punten en elke gekleurde bal, die incorrect van tafel is, wordt beschouwd als zijnde op de tafel.
- b. Als een game volgens de regels van deze sectie verbeurd verklaard wordt, zal de veroorzaker
 - i. de betreffende frame verliezen, net als onder (a) hierboven, en
 - ii. vervolgens alle nog benodigde frames verliezen die de game zullen beëindigen als de wedstrijd gaat om het aantal gewonnen frames, of
 - iii. vervolgens alle resterende frames verliezen, elk met een waarde van 147 punten, als de wedstrijd gaat om het meeste aantal punten.

4. De niet aan de beurt zijnde speler

De speler, die niet aan de beurt is (non-striker), moet, als de striker aan het spelen is, vermijden om in diens gezichtsveld te staan of te bewegen. Hij moet op een redelijke afstand van de tafel gaan zitten of staan.

5. Afwezigheid

Als de niet-striker afwezig is, mag deze iemand aanstellen, die zijn belangen behartigt. Deze persoon mag zonodig een foul claimen. Een dergelijke aanstelling moet bekend gemaakt worden aan de scheidsrechter vóórdat de non-striker vertrekt.

6. Opgeven

- a. Een speler mag een frame, game of match slechts opgeven als hij de striker is. De tegenstander heeft het recht dit aanbod te accepteren of te weigeren. Bij weigering wordt het aanbod nietig.
- b. Als de wedstrijd gaat om het meeste aantal punten en een frame wordt opgegeven, wordt aan de tegenstander een aantal punten toegekend, gelijk aan de waarde van alle ballen, die op de tafel overgebleven zijn. In dat geval telt elke rode bal voor acht punten en elke gekleurde bal, die incorrect van tafel is, wordt beschouwd als zijnde op de tafel.

Sectie 5: Officials

1. De scheidsrechter

- a. De scheidsrechter zal
 - i. de enige beoordelaar zijn over (on)sportief gedrag,

- ii. vrij zijn om in situaties, die niet adequaat in dit reglement beschreven zijn, beslissingen te nemen in het belang van een sportief verloop van de wedstrijd,
 - iii. er verantwoordelijk voor zijn dat de game naar behoren verloopt volgens dit snookerreglement,
 - iv. ingrijpen als hij een overtreding van een regel ziet,
 - v. een speler de kleur van een bal meedelen, als hij hierom vraagt,
 - vi. een bal schoonmaken, als een speler hiertoe een redelijk verzoek doet.
- b. De scheidsrechter zal geen
- i. antwoord geven op een vraag die niet beantwoord mag worden volgens dit snookerreglement,
 - ii. enkele aanwijzing geven dat een speler op het punt staat een foul te begaan
 - iii. enkel advies of mening geven over zaken die met het spel te maken hebben, noch
 - iv. antwoord geven betreffende het verschil in punten.
- c. Als de scheidsrechter een voorval niet opgemerkt heeft, mag hij naar de waarneming van anderen vragen en wel diegene(n) die de beste positie had(den) om het voorval waar te nemen. Deze anderen mogen zijn: De marker, andere officials of zelfs toeschouwers. Hij mag deze informatie mee laten wegen in zijn uiteindelijke beslissing.

2. De marker

De marker houdt de score bij op het scorebord en mag de scheidsrechter assisteren bij het uitvoeren van zijn taken. Zonodig zal hij ook als recorder optreden.

3. De recorder

De recorder legt elke gespeelde stroke vast en wel zodanig dat elke foul, zowel als alle gescoorde punten, gemaakt door alle spelers c.q. teams, genoteerd worden. Hij noteert ook de totalen van alle breaks.

4. Assistentie door officials

- a. Op verzoek van de striker zal de scheidsrechter of de marker elk verlichtingsapparaat, dat hem het stoten bemoeilijkt, in een niet belemmerende positie brengen en houden.
- b. Het is de scheidsrechter of marker toegestaan om gehandicapte spelers de noodzakelijke assistentie te verlenen.

