

Snooker regler

Den Danske Billard Union's spilleregler for Snooker, udarbejdet i henhold til gældende internationale regler.

1. Beskrivelse og spillemateriel

Snooker er et positions- og pointspil.

Points opnås ved pointgivende stød og modspillerens fejlstød.

Vinderen er spilleren, eller spillerparret, der opnår den højeste score, eller når en evt. fastsat distance.

Hver spiller benytter samme hvide stødbal og der er 21 målballer:

15 røde	á 1 points
1 gul	á 2 points
1 grøn	á 3 points
1 brun	á 4 points
1 blå	á 5 points
1 lyserød	á 6 points
1 sort	á 7 points

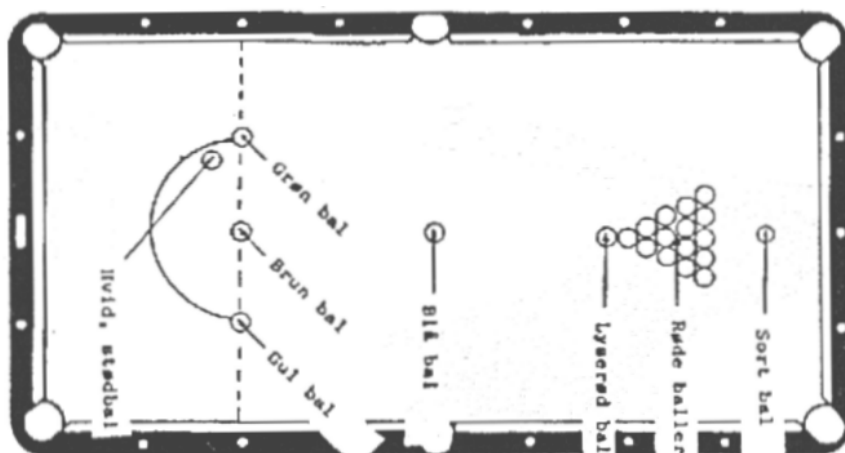
Pointgivende stød udføres ved at støde skiftevis røde og farvede baller i hul indtil alle røde er fjernet fra bordet. Herefter spilles de farvede i hul efter stigende talværdi, først gul, herefter grøn, o.s.v.

2. Oplægning af ballerne

Før hvert parti/frame lægges ballerne op som følger:

Sort på den øverste plet, bagved trekanten. Lyserød på pletten umiddelbart foran trekanten. Blå på midterpletten, Brun, grøn og gul placeres i halvmåneområdet/udlægsområdet. Brun placeres på pletten i midten, Grøn på venstre spids og Gul på højre spids.

De røde baller placeres ved hjælp af en trekant, så tæt på den lyserøde bal som muligt og med bunden af trekanten parallel med øverste kortbende.



3. DEFINITIONER

3.1. Sæt / Frame

Et parti er et enkelt spil, og det er afsluttet når:

- a. Der opgives, eller
- b. Når den sorte bal, som den sidste bal, er stødt i hul, eller
- c. Hvis der med kun sort- og stødbal på bordet, laves fejl.

d. Efter færdiggjort break og spilleren A har forladt bordet og KUN når farverne og stødballen (hvis ikke i hånd) er tilbage på bordet, og hvis 4 eller flere snookers er påkrævet, vil dommeren "give" framet til spiller B.

Uddybning til 3.1.d:

Hvis spiller A er 40 point bagud når hans break er færdiggjort med kun de farvede baller tilbage på bordet (27 point), har han brug for 4 snookers til at vinde framet. Dommeren vil øjeblikkeligt, efter spilleren har forladt bordet, tildele framet til spiller B

Denne regel tages ikke i brug hvis frame scoren er lige i det afgørende frame.

Uddybning:

Hvis f.eks. en match er bedst af 7 frames vil denne regle ikke træde i kraft, hvis begge spillere har 3 frames hver.

3.2. Kamp / Match

En kamp består af et fastsat antal sæt/frames.

3.3. Stødet

1. Et stød er, når spilleren har berørt stødballen med køspidsen.
2. For at et stød kan godkendes, skal følgende betingelser være opfyldt:
 - a) I stødøjeblikket skal alle baller være i ro, og om nødvendigt alle farvede baller være på plads.
 - b) Stødballen skal stødes, ikke skubbes.
 - c) Stødballen må ikke rammes mere end én gang i samme stød. (touche)
 - d) I stødøjeblikket skal mindst én af spillerens fødder berøre gulvet.
 - e) Spilleren må ikke berøre andre baller end stødballen.
 - f) En bal må ikke stødes af bordet. (sprængt bal)
3. Et stød er ikke afsluttet, før alle baller er i ro og dommeren skønner at spilleren har forladt bordet.

3.4. Bal i hånden

1. Modstanderen har stødballen i hånden, når den har været i hul eller den har været sprængt af bordet.
2. Stødballen er i hånden indtil der er stødt.

3.5. Bal i spil

Hvis dommeren skønner at spilleren berører stødballen med køspidsen for at lægge denne til rette for næste stød, et stødballen ikke i spil. (ved bal i hånden)

3.6. Bal "on"

En hvilken som helst bal, som skal lovmæssigt rammes ved første berøring af stødballen er ON.

En udpeget bal er den målbald, spilleren annoncerer eller viser at ville ramme ved første berøring af stødballen.

BEMÆRK: En farvet bal skal udpeges, medmindre dommeren skønner at den er oplagt.

3.7. Annonceret bal

En udpeget bal er den målbald, spilleren annoncerer eller viser at ville ramme ved første berøring af stødballen.

BEMÆRK: En farvet bal skal udpeges, medmindre dommeren skønner at den er oplagt.

3.8. Bal i hul / sænkning af bal

1. Sænkning af en bal sker når en målbald efter berøring med en anden bal og i overensstemmelse med reglerne, går i hul.
2. En farvet bal skal, efter sænkning, placeres på ballens oprindelige plads. (undtagen når alle røde er sænket)

BEMÆRK: Det er spillerens ansvar at sikre sig, at alle baller bliver lagt rigtigt på plads inden næste stød.

Røde baller lægges aldrig tilbage på spillefladen.

3.9. Serie

1. Hvis en bal går reglementeret i hul, fortsætter spilleren med et nyt stød.
2. En serie er en fortsat score af points i samme tur ved bordet.

3.10. Sprængt bal

1. En bal er sprængt, når den falder til ro andetsteds end på spillefladen eller i hul.
2. En sprængt farvet bal skal reglementeret genplaceres på spillefladen.

3.11. Spærret (snookered)

1. Stødballen er snookered, såfremt det ikke er muligt at snitte en bal ON på begge sider.
2. Stødballen i hånden er snookered, hvis dens direkte udsigt til en bal ON er spærret fra alle positioner i D'et.
3. Hvis stødballen bliver afspærret af mere end én bal, er den nærmeste "spærre-bal" den egentlige snookering bal.

3.12. Angled

Stødballen er angled, når den efter et legalt stød mod en bal ON afspærres af et bandehjørne.

Hvis stødballen er angled efter fejl:

- a. Dommeren skal dømme angled bal og
- b. Stødballen må herefter spilles i hånden.

3.13. Optaget plet

En plet er optaget, når en bal ikke kan placeres, uden at berøre en anden bal.

3.14. Skubbe-stød (Push Stroke)

Skubbe-stød er en fejl der sker, når køen forbliver i berøring med stødballen.

- a. Enten når stødballen rammer målballen, eller
- b. Når stødballen har påbegyndt sin rulning.

3.15. Jimp shot

Et jimp shot er et stød, hvor stødballen springer over en hvilken som helst bal, undtagen når den først rammer målballen og derefter springer over denne.

BEMÆRK: Hvis stødballen ender på den anden side af målballen, selv efter berøring med denne, betragtes stødet som et jimp shot.

4. SPILLEREGLER

4.1. Generelt

- a. Spillerne trækker lod, eller støder om retten til at bestemme, hvem der lægger ud.
- b. Spilleren der lægger ud, begynder med stødballen i hånden.
- c. Stødballen:
 1. Skal først ramme en bal ON, og
 2. Må ikke gå i hul.
- d. En bal der ikke er ON må ikke gå i hul.

BEMÆRK: Når rød bal er ON, må der gerne stødes mere end én rød bal i hul.

- e.
 1. I første stød ved hver indgang, er rød bal ON.
 2. Hver rød bal i hul i samme stød giver points.
- f. Hvis rød bal går i hul, er den næste bal ON en farvet bal, som giver pålydende værdi i score, når den spilles i hul.
- g. En serie fortsættes, indtil alle røde er af bordet, ved skiftevis at støde røde og farvede i hul.
- h. Hvis en spiller ikke scorer, fortsætter den næste spiller fra det sted, hvor stødballen ligger.
- i. Efter at alle røde baller er sænket, bliver de farvede baller ON, efter stigende værdi, og når de er stødt i hul, forbliver de i hul.
(Undtaget er situationen anført i følgende punkt):
- j. Når den sorte bal er alene tilbage på bordet, afsluttes partiet ved første score eller fejl, medmindre scoren i partiet bliver lige efter afslutning med sort i hul. I så fald:
 1. Den sorte anbringes på sin plet.
 2. Spillerne trækker lod om retten til at bestemme hvem der starter.
 3. Den der starter har stødballen i hånden.
 4. Den første score eller fejl afgør partiet.

4.2. Foul and a miss (bevidst fejl)

1. Spilleren skal efter bedste evne bestræbe sig på at ramme den bal der er ON. I modsat fald skal dommeren:
 - a. Dømme fejl, og tildele modstanderen behørig strafpoints, og
 - b. Spørge modspilleren om han ønsker at få ballerne lagt tilbage og lade "fejls spilleren" spille igen.
2. Så længe en spiller begår fejl kan modstanderen, efter eget ønske, forlange at "fejls spilleren" støder igen.
3. Når der 2 gange i træk er blevet kaldt "foul and a miss" i en situation hvor spilleren er fuldt ud snookered, og spilleren er blevet bedt om at spille igen fra udgangspositionen, skal dommeren advare spilleren om at hvis der bliver kaldt "foul and a miss" tredje gang, har den næste spiller

følgende muligheder:

- a. Bede den dømte spiller om at spille fra, hvor ballerne landede.
 - b. Selv spille fra, hvor ballerne landede.
 - c. Selv spille fra "ball i hånd (D-feltet)" med alle ballerne liggende hvor de landede.
4. Efter der er blevet udråbt "foul and a miss" den tredje gang, har den næste spiller muligheden for selv at spille fra "ball i hånd" med alle ballerne blivende hvor de landede. Hvis en free ball kan dømmes, skal dommeren tilkendegive "Free Ball"

4.2. Stødbal i hånden

Stødballen skal stødes fra en position på, eller indenfor D'et.

BEMÆRK: Dommeren skal på forespørgsel besvare om stødballen er rigtigt placeret.

4.3. At ramme 2 baller samtidig

To baller må ikke rammes samtidigt, medmindre der er tale om 2 røde eller en fri bal og ballen er ON.

4.4. Placering af farvede baller under spil

1. Hvis en farvet bal skal lægges tilbage på spillefladen og dens egen plet er optaget, skal den anbringes på den plet der har højeste værdi.
2. Hvis der er mere end én farvet bal, der skal placeres og deres egne pletter er optaget, har ballen med højeste værdi fortrinsret.
3. Hvis ingen pletter er frie, skal den farvede bal anbringes så tæt som muligt ved dens egen plet op imod øverste bande.
4. Er der tale om den sorte og/eller pink ballen, og området mellem egen plet og øverste bande ikke er fri, skal den farvede bal anbringes så tæt som muligt ved egen plet på midterlinien neden for pletten.

4.5. Pres bal

1. Hvis stødballen ligger pres med en anden bal, der er eller kan være ON, skal dommeren dømme pres bal.
2. Spilleren skal støde væk fra den presliggende bal. I modsat fald er det touch (pushstroke).
3. Straf idømmes derfor ikke, når der stødes væk fra ballen, hvis
 - a. Ballen ikke er ON.
 - b. Ballen er ON, og spilleren udpeger denne.
 - c. Ballen er ON, og spilleren udpeger en anden bal, som han rammer først.

BEMÆRK: Hvis dommeren skønner, at en bal, der ligger pres, bevæger sig uden at spilleren er skyld heri, er det ikke en fejl.

4.6. Fri bal (Free ball)

1. Hvis stødballen er snookered efter en fejl, skal dommeren dømme FRI BAL.
2. Hvis den spiller, der ikke lavede fejlen, vælger at tage det næste stød, må han udpege en hvilken som helst bal som ON.
3. Ved dette stød skal en sådan bal betragtes som ballen ON med en sådans værdi.
4. Det er en fejl, hvis stødballen:
 - a. Ikke rammer ballen ON først.
 - b. Bliver snookered af den frie bal, undtagen når kun pink og sort er på spillefladen.
5. Hvis både den frie bal og ballen ON stødes i hul, tæller kun værdien af ballen ON.

4.7. Fejl

1. Hvis en fejl bliver begået:
 - a. Dommeren dømmer fejl og meddeler straffen.
 - b. Bliver fejlen ikke dømt eller krævet af modstanderen inden næste stød, ses bort fra fejlen.
 - c. En bal, der under spillet ligger forkert i forhold til pletten, skal forblive liggende.
 - d. Alle points før et fejlstød tæller.
 - e. Det næste stød efter fejlstød tages fra det sted hvor stødballen ligger.
2. Bliver der begået mere end én fejl i et stød, dømmes kun points for den højeste værdi.
3. Spilleren som begik fejlen:
 - a. Idømmes den foreskrevne straf, som tillægges modstanderens score.
 - b. Skal på modstanderens anmodning støde igen. En sådan anmodning kan ikke trækkes tilbage.

4.8. Straf

Følgende er fejl og medfører en straf på minimum 4 points eller højere, som nævnt under følgende punkter: 1 - 5.

1. Ved at støde,
 - a. Inden alle baller er i ro.
 - b. til stødballen mere end en gang.
 - c. uden at mindst én fod berører gulvet.
 - d. uden for tur.
 - e. med stødballen placeret forkert, når den er i hånden.
2. Ved at forårsage,
 - a. at stødballen ikke rammer nogen målbal.
 - b. at stødballen går i hul.
 - c. en snooker bag en fri bal.
 - d. et jump shot.
3. Værdien af ballen ON eller en anden bal:
Ved at forårsage,

- a. at en bal, der ikke er ON, stødes i hul.
 - b. at stødballen først rammer en bal der ikke er ON.
 - c. touche (push stroke).
 - d. at udføre et stød, med en bal anbragt forkert.
 - e. berøring af en bal med andet end køspidsen.
 - f. sprængt bal.
 - g. en berøring af en anden bal end stødballen.
4. ON-balls værdi eller højeste værdi af 2 baller, der rammes samtidig, udgør strafpoints. En straf på 7 points idømmes hvis spilleren,
- a. efter rød stødt i hul, begår fejl før udpegning af farvet bal.
 - b. benytter en fremmed bal i en eller anden hensigt.
 - c. efter at have stødt rød bal, påny støder på rød bal.
 - d. bruger en anden bal end den hvide som stødbal.

5. - GENERELT.

5.1. Spillet påvirkes af andet / andre end spilleren

Påvirkes bal/baller af andre end spilleren, lægges disse tilbage af dommeren.

5.2. Stilstand

Hvis dommeren skønner, at en situation med stilstand nærmer sig, skal han meddele spillerne, at hvis situationen ikke er ændret i løbet af kort tid, vil han erklære sættet for ugyldigt. Partiet skal påbegyndes påny med samme spillerækkefølge.

5.3. Spildtid / nøl

Hvis dommeren skønner at en spiller tager unormalt lang tid med at støde, skal han tildeles en advarsel, og dommeren skal advare ham om, at han risikerer diskvalifikation hvis det gentages.

5.4. Modstanderen

Modstanderen skal, når den anden spiller er ved bordet, undgå at stå eller bevæge sig i spillerens synsline. Han bør sidde eller stå i en passende afstand fra bordet.

5.5. Dommeren

1. Dommeren skal,
 - a. fungere som eneste bedømmer af spillet, og han er ansvarlig for en regelret afvikling af spillet.
 - b. skride ind overfor overtrædelser af reglerne.
 - c. hvis en farveblind spiller beder om det, sige farve på en bal.
 - d. rense ballen hvis spilleren anmoder herom.
2. Dommeren må ikke,
 - a. besvare spørgsmål, der ikke er tilladt efter reglerne.
 - b. give tegn om, at en spillere er ved at begå en fejl.
 - c. give råd, eller øve indflydelse på spillet.

3. Har dommeren ikke bemærket en relevant hændelse i spillet, kan han evt. træffe sin afgørelse i samråd med listeføreren.

6. - Listeføren

Listeføreren fører spillelisten og evt. pointstavle og er generelt dommeren behjælpelig.

Brøndby den 14. september 1993.

Revideret den 21. juni 1995, i henhold til de gældende regler for I.B.S.F.

Administrativ redigering juni 1999, August 2004.

Reglerne er et udsnit fra Den Dansk Billard Unions hjemmeside <http://www.ddbu.dk/>.