

# **A SNOOKER SZABÁLYAI**

World Professional Billiards and Snooker Association (WPBSA)

A Professzionális Biliárd és Snooker Szövetség  
által jóváhagyott hivatalos szabályok

Forrás: <http://www.worldsnooker.com/>

Fordította: Dr. Varga Gábor

## 1. FEJEZET - ESZKÖZÖK

1. A szabályos asztal
2. Golyók
3. Dákó
4. Kiegészítők

## 2. FEJEZET - DEFINÍCIÓK

1. A játék szakasza
2. A játék
3. Mérkőzés
4. Golyók
5. Lökő játékos
6. Lökés
7. Lyukba lökés
8. Lökéssorozat
9. Kézben-helyzet
10. Játékban lévő golyó
11. Meglökhető golyó
12. Megnevezett golyó
13. Szabadon választott golyó
14. A golyó kilökése az asztról
15. Szabálytalanság
16. Snooker-helyzet
17. Foglalt ponthely
18. Tolólökés
19. Ugrató lövés
20. Hiba

## 3. FEJEZET - A JÁTÉK

1. A játék leírása
2. A golyók helye
3. A játék módja
4. A frame, a játék vagy a mérkőzés vége
5. Játék kézben-helyzetből
6. Két golyó egyszerre történő meglökése
7. A színes golyók visszahelyezése
8. Érintő golyó
9. Lyuk szélén lévő golyó
10. Snooker-helyzet szabálytalanság után
11. Szabálytalanságok
12. Büntetések
13. Megismételt lökés
14. Szabálytalanság és hiba
15. Ha a golyót nem a lökő játékos mozdítja el
16. Patthelyzet
17. Négyfős snooker játék
18. Kiegészítő segédeszközök használata
19. Értelmezés

#### 4. FEJEZET - A JÁTÉKOSOK

1. Időhúzás
2. Tisztességtelen magatartás
3. Büntetés
4. A nem lökő játékos
5. Távollét
6. A játék feladása

#### 5. FEJEZET - A HIVATALOS SZEMÉLYEK

1. A bíró
2. A pontozó
3. A jegyzőkönyvvezető
4. A hivatalos személyek segítsége

## 1. FEJEZET – ESZKÖZÖK (*Equipment*)

A zárójelben lévő értékek a metrikus rendszerben a milliméterhez legközelebb eső értékeként értendők.

### 1. A szabályos asztal (*The Standard Table*)

#### Méreték (*Dimensions*)

(a) A mandínereken[1] belüli játéktér 11 láb 8½ hüvelyk hosszú és 5 láb 10 hüvelyk széles (3569 mm x 1778 mm), de minden irányban +/- ½ hüvelyk (+/- 13 mm) eltérés megengedett.

#### Magasság (*Height*)

(b) Az asztalnak a padlótól a mandíner tetejéig számított magassága 2 láb 9½ hüvelyktől 2 láb 10½ hüvelykig (851 mm-től 876 mm-ig) terjedhet.

#### Lyukak (*Pocket Openings*)

(c)

- (i) Lyukak találhatóak minden sarokban. A fekete golyóhoz közel eső két lyukat felső lyukaknak, míg a kezdővonalhoz közelebb eső kettőt alsó lyukaknak nevezik. Az asztal mindkét hosszabb oldalának közepén található két lyukat középső lyuknak hívják.
- (i) A lyukaknak meg kell egyezniük a Professzionális Biliárd és Snooker Szövetség (WPBSA) által jóváhagyott mintákkal.

#### Kezdővonal és kezdőterület (*Baulk-line and Baulk*)

(d) Kezdővonalnak hívják az alsó mandínertől 29 hüvelyk (737 mm) távolságra található, azzal párhuzamos egyenes vonalat, a kezdőterületnek pedig ezen kezdővonal és a mandínervonal által határolt területet.

#### „D” (*The „D”*)

A „D” a kezdő területen belüli félkör, melynek közepe a kezdővonal közepén van, sugara 11½ hüvelyk (292 mm).

#### Ponthelyek[2] (*Spots*)

(f) Az asztal közepén hosszanti irányban négy ponthely található:

- (i) A fekete golyó ponthelye („fekete ponthely”) 12¾ hüvelyk (324 mm) távolságra van a felső mandínertől lefelé függőleges irányban.
- (ii) A középső ponthely („kék ponthely”) a felső és az alsó mandíner között közepén helyezkedik el.
- (iii) A piramis ponthely („rózsaszín ponthely”) a középső ponthely és a felső mandíner között középen található.
- (iv) A kezdővonal közepén található a barna ponthelynek ismert pont.

A másik két ponthely a „D” félkör két sarkában található. A kezdő terület felől nézve jobbra a sárga ponthely, balra pedig a zöld ponthely helyezkedik el.

## **2. Golyók** (*Balls*)

A golyók csak engedélyezett anyagokból állhatnak. Mindegyik golyó átmérője 52,5 mm (+/- 0,05 mm eltérés megengedett), továbbá

(a) egyenlő súlyúak (készletenként 3 gramm eltérés megengedett)

(b) a játékosok megegyezése vagy a bíró döntése alapján akár egy golyó, akár az egész golyókészlet kicserélhető.

A golyók szabályos értéke a következő: a piros 1, a sárga 2, a zöld 3, a barna 4, a kék 5, a rózsaszín 6, a fekete 7 pontot ér.

## **3. Dákó** (*Cue*)

A dákó hossza nem lehet rövidebb 9 lábnál (914 mm-nél) és nem térhet el lényegesen a hagyományosan és általánosan elfogadott alaktól és formától.

## **4. Kiegészítő eszközök** (*Ancillary*)

A nehéz pozícióból lökő játékos különféle nyergeket, (a hosszúsága szerint *buttnak* vagy *half-buttnak* nevezett) hosszú dákókat, hosszabbítókat és illesztőket használhat. Ezek a kiegészítők rendszerint az asztalnál találhatóak, de használható a játékos által hozott vagy a bíró által rendelkezésre bocsátott kiegészítő is. Minden hosszabbítónak, illesztőnek vagy a lökést elősegítő egyéb eszköznek meg kell felelnie a WPBSA által jóváhagyott formának.

## 2. FEJEZET – DEFINÍCIÓK (*Definitions*)

### 1. A játék szakasza (*Frame*)

Azt követően, hogy a golyókat a 3. fejezet 2. pontjában leírtak szerint felállították, a frame az első lökéstől a frame befejezéséig tart, addig:

- (a) amíg a játékban lévő valamelyik játékos feladja a küzdelmet s átengedi a frame-et az ellenfelének;
- (b) ha a lökő játékos kéri, feltéve, hogy már csak a fekete golyó van fent, és több mint hét ponttal vezet;
- (c) ha már csak a fekete golyó van az asztalon, akkor annak belökésével vagy hiba elkövetésével;
- (d) ha a bíró a 3. fejezet 14. (c) pont vagy a 4. fejezet 2. pont alapján dönt a frame odaítéléséről.

### 2. A játék (*Game*)

Egy játék megegyezés szerinti vagy előírt számú frame-ekből áll.

### 3. Mérkőzés (*Match*)

Egy mérkőzés megegyezés szerinti vagy előírt számú játékból áll.

### 4. Golyók (*Balls*)

- (a) Lökőgolyó<sup>[3]</sup> (*cue-ball*): a fehér golyó.
- (b) Célgolyók: 15 piros és 6 színes golyó.

### 5. Lökő játékos (*Striker*)

Lökőjátékosnak az éppen játszó vagy játékban lévő személy tekintendő mindaddig, míg a bíró úgy dönt, hogy elhagyhatja az asztalt a lökéssorozat végén.

### 6. Lökés (*Stroke*)

- (a) Lökés az, mikor a lökő játékos meglöki a fehér golyót a dákó hegyével.
- (b) Egy lökés mindaddig nem tekinthető befejezettnek, míg az összes golyó meg nem állt.
- (c) A lökés közvetlen és közvetett módon kivitelezhető az alábbiak szerint:
  - (i) a lökés közvetlen, ha a fehér golyó először a célgolyót érinti meg anélkül, hogy előzőleg hozzáért volna a mandínerhez,
  - (ii) a lökés közvetett, ha a fehér golyó a célgolyóval érintése előtt egy vagy több mandinert érint.

### 7. Lyukba lökés (*Pot*)

Lyukba lökés az, ha a célgolyó más golyóval való érintkezést követően, a szabályok megsértése nélkül begurul valamelyik lyukba. Kiválasztás az, amikor a lyukba lökendő golyót kiválasztjuk.

### 8. Lökéssorozat (*Break*)

A break az egy frame alatt a játékban lévő valamelyik játékos által egymást követő lökésekkel elért lyukba lövések számát jelenti.

### **9. Kézben-helyzet (*In-hand*)**

- (a) A fehér golyót kézben-helyzetből kell meglöknü:
  - (i) minden új frame elkezdésekor,
  - (ii) ha a fehér golyó beleesett valamelyik lyukba, vagy
  - (iii) ha a fehér golyó kiesett az asztról.
- (b) Kézben-helyzet áll fenn mindaddig, míg a játékos
  - (i) a fehér golyót nem szabályosan hozta játékba kézben-helyzetből, vagy
  - (ii) szabálytalanságot követ el, míg a golyó az asztralon van.
- (c) Ha a fentiek szerint a fehér golyó kézben-helyzetben van, akkor a lökő játékos is kézben-helyzetben van.

### **10. Játékban lévő golyó (*Ball in Play*)**

- (a) A fehér golyó akkor van játékban, mikor nincs kézben-helyzetben.
- (b) A célgolyók játékban vannak a frame kezdetétől mindaddig, míg nem lötték be a lyukba, vagy nem estek ki az asztról.
- (c) A színes golyók a helyükre való visszahelyezés után kerülnek ismét játékba.

### **11. Meglökhető golyó (*Ball On*)**

Meglökhető bármelyik olyan golyó, mely a fehér golyóval közvetlenül és szabályosan először megérinthető, vagy olyan golyó, mely nem lökhető meg közvetlenül, de lyukba lökhető.

### **12. Megnevezett golyó (*Nominated Ball*)**

- (a) A megnevezett golyó az a színes célgolyó, amelyet a lökőjátékos megnevez, vagy melyre – a játékvezető számára is egyértelmű – testhelyzetével arra utal, hogy a fehér golyóval először a megnevezett célgolyót szándékszik eltalálni.
- (b) Ha a játékvezető kéri, akkor a lökőjátékosnak meg kell neveznie az eltalálni kívánt célgolyót.

### **13. Szabadon választott golyó (*Free Ball*)**

Free ball az a golyó, melyet a lökőjátékos megnevez olyan golyóként, melyre lökni fog, azt követően, hogy az ellenfél szabálytalansága következtében a lökőjátékos snooker helyzetbe került. (lásd: 3. fejezet 10. pont)

### **14. A golyó kilökése az asztról (*Forced Off the Table*)**

Egy golyó akkor tekintendő az asztról kilököttnek, ha nem az asztralon áll meg és a lyukba sem esik be, vagy ha a lökő játékos felveszi a golyót, bár a golyó még játékban van, kivéve a 3. fejezet 14 (h) pontját.

### **15. Szabálytalanság (*Foul*)**

Az itt lefektetett szabályok bármilyen megsértése szabálytalanságnak minősül.

## 16. Snooker-helyzet (*Snookered*)

A fehér golyó akkor van snooker-helyzetben, ha a szabályosan meglökhető golyók mindegyikét közvetlen, egyenes vonalú lökéssel nem lehet eltalálni, mert azokat más golyó vagy golyók részben vagy egészben eltakarják. Nem áll fenn snooker-helyzet akkor, ha egy vagy több olyan golyó van az asztalon, melynek mindkét széle – akár ha csak a legszélén is –, de a fehér golyóval megérinthető.

(a) Kézben-helyzet esetén a fehér golyó akkor van snooker-helyzetben, ha semmilyen lehetséges helyzetből vagy a „D” által határolt vonalon belülről sem található el meglökhető golyó a fentiek szerint.

(b) Ha a fehér golyót egy golyó meglökésében egynél több nem meglökhető golyó akadályozza, akkor

- (i) a fehér golyóhoz legközelebb eső golyó tekintendő ténylegesen akadályozó (snooker) golyónak,
- (ii) és ha az akadályozó golyók egyenlő távolságra vannak a fehér golyótól, akkor ezen golyók mindegyike ténylegesen akadályozó (snooker) golyónak tekintendő.

(c) Ha szabályos szerint a piros golyóra lehet lökni, nincs igazi snooker-helyzet akkor, ha a fehér golyót más piros golyók akadályozzák a lökésében.

(d) A lökőjátékost akkor tekintendő snooker-helyzetben lévőnek, ha a fehér golyó a fentiek szerint snooker-helyzetben van.

(e) A mandíner miatt a fehér golyó nem kerülhet szabályos snooker-helyzetbe. Ha a lyuk szája (a mandíner görbülete) akadályozza a fehér golyót, és ez közelebb van a fehér golyóhoz, mint bármely más akadályozó golyó, akkor a fehér golyó nem tekintendő snooker-helyzetben lévőnek.

## 17. Foglalt ponthely (*Spot Occupied*)

A ponthely akkor foglalt, ha a színes golyó nem helyezhető vissza a saját helyére anélkül, hogy más golyóhoz ne érne hozzá.

## 18. Tolólövés (*Push Stroke*)

Tolólövésnek minősül, ha a dákó hegye érintkezésben marad a fehér golyóval

(a) azt követően, hogy a fehér golyó elindult előre, vagy

(b) ha a fehér golyó és a célgolyó egymáshoz hozzáérve állnak. Ha a fehér golyó és a célgolyó nem teljesen érnek egymáshoz, akkor nem tolólövés az, ha a fehér golyó csak egészen a legszélén érinti meg a célgolyót.

## 19. Ugrató lövés (*Jump Shot*)

Ugrató lövésnek minősül, ha a fehér golyó átugorja a célgolyó bármely részét, függetlenül attól, hogy a fehér golyó érinti-e közben a célgolyót vagy sem, kivéve:

(a) ha a fehér golyó először a célgolyóhoz ér, s ezt követően ugrik át egy másik golyót,

(b) ha a fehér golyó ugrik és hozzáér a célgolyóhoz, de nem a célgolyó távolabbi végére esik vissza,

(c) azt követően, hogy szabályosan érintette a célgolyót, a fehér golyó átugorja ezen golyót, miután nekiütközött a mandínernek vagy egy másik golyónak.



## **20. Hiba** (*Miss*)

Hibának minősül, ha a fehér golyó először nem a szabályosan meglökhető golyóhoz ér hozzá és a bíró úgy ítéli meg, hogy a lököjátékos nem tett meg mindent e golyó eltalálása érdekében.

### 3. FEJEZET – A JÁTÉK (*The Game*)

#### 1. A játék leírása (*Description*)

A snookert két vagy több játékos játszhatja egymástól függetlenül vagy ellenfelekként. A játék az alábbiak szerint foglалható össze:

(a) Mindegyik játékos ugyanazt a fehér golyót használja lökögolyóként. 21 célgolyó van, ebből 15 piros golyó, melyek mindegyike 1 pontot ér, és hat színes golyó: a sárga 2 pontot, a zöld 3 pontot, a barna 4 pontot, a kék 5 pontot, a rózsaszín 6 pontot, a fekete 7 pontot ér.

(b) A játékos a piros és a színes golyókat váltogatva belökve gyűjthet pontokat, s ha már minden piros lekerült az asztalról, a színes golyókat értékük szerint növekvő sorrendben kell belökni.

(c) A lökésekkel összegyűjtött pontokat hozzá kell adni a játékos pontszámához.

(d) A szabálytalanság miatt kiszabott büntetőpontokat az ellenfél pontjaihoz kell hozzáadni.

(e) A frame alatt bármikor alkalmazható az a taktika, hogy a játékos a fehér golyót valamely nem meglökhető golyó mögé löki, s így snooker-helyzetbe hozza az ellenfelét. Ha egy játékosnak vagy az ellenfelének az asztalon lévő golyók összértékénél több pontja van, akkor a snooker-állások miatt elkövetett hibákból pontok gyűjtése remélhető.

(f) Egy frame győztese az a játékos,

- (i) aki a legtöbb pontot gyűjti össze,
- (ii) akivel szemben az ellenfél feladja frame-et,
- (iii) akinek a frame-et odaítélik a 3. fejezet 14 (c) vagy a 4. fejezet 2. pontja alapján.

(g) A játék győztese az a játékos,

- (i) aki a legtöbb, vagy az előírt számú frame-et megnyeri,
- (ii) ha az összesített pontszámok számítanak, akkor az, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze,
- (iii) akinek a játékot odaítélik a 4. fejezet 2. pontja alapján.

(h) A mérkőzés győztese az a játékos, aki a legtöbb játékot megnyerte, vagy ha az összesített pontszámok számítanak, akkor az, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze.

#### 2. A golyók helye (*Position of Balls*)

(a) Minden frame kezdetén a fehér golyó kézben-helyzetben van, a célgolyókat pedig az alábbiak szerint kell elhelyezni az asztalon:

- (i) A piros golyók egy egyenlő oldalú háromszögben szorosan egymáshoz simulva állnak úgy, hogy a háromszög csúcsán lévő piros golyó a tábla középvonalán a piramis ponthely felett olyan közel helyezkedik el a rózsaszín golyóhoz, amennyire az csak lehetséges, azonban ahhoz nem érhet hozzá, a háromszög alapzata pedig a felső mandínerhez fekszik közel és azzal párhuzamos.
- (ii) a sárga golyó a „D” jobb kézhez eső sarkán,
- (iii) a zöld golyó a „D” balkézhez eső sarkán,
- (iv) a barna golyó a kezdővonal közepén,
- (v) a kék golyó a középső ponthelyen,
- (vi) a rózsaszín golyó a piramis ponthelyen,
- (vii) a fekete golyó a saját ponthelyén áll.

- (b) Amint a frame elkezdődött, a golyókat csak a bíró tisztíthatja meg a játékos indokolt kérelmére.
  - (i) A golyó helyét, ha azt nem lökték be a lyukba, a bírónak valamely alkalmas eszközzel meg kell jelölnie még azelőtt, hogy a golyót a tisztítás miatt felemelné.
  - (ii) A megtisztítandó golyó helyzetének megjelölésére szolgáló eszközt ugyanolyan értékűnek kell tekinteni, mint magát a golyót, azon idő alatt, míg a golyót a bíró megtisztítja és visszahelyezi. Ha nem a lökőjátékos, hanem valamelyik másik játékos ér hozzá vagy mozdítja el ezt az eszközt, akkor őt is épp úgy meg kell büntetni, mint a lökőjátékost, de a büntetés nincs befolyással a játék rendjére. A bíró visszahelyezi az eszközt vagy a megtisztított golyót, ha szükségesnek vélte a golyót a tisztításhoz az asztról felvenni.

### **3. A játék módja** (*Mode of Play*)

A játékosok a játék rendjét sorshúzással vagy valamilyen kölcsönös megegyezés alapján határozzák meg.

(a) Az így meghatározott játékrendet nem lehet megváltoztatni az egész frame alatt, kivéve, mikor az egyik játékos felkéri a következő játékost, hogy valamilyen szabálytalanság után lökjön újra.

(b) A játékos vagy az ellenfele a játék alatt egymást váltva kezdik a frame-eket.

(c) Az első játékos kézben-helyzetből kezd, s a frame akkor kezdődik el, mikor a fehér golyót az asztrra helyezik és a golyó érintkezik a dákó bőrrel, vagy azért, mert a játékos

- (i) meglökte a fehér golyót, vagy azért,
- (ii) mert lököállásba helyezte azt.

(d) A nyitólövésnek szabályosnak kell lennie, nem sértheti meg a büntetésekről szóló 12. pont szabályait.

(e) Addig, míg piros golyó van az asztralon, a soron következő játékosnak először valamilyik piros golyóra – free ball esetén pirosnak nevezett golyóra – kell löknie. Egy lökessel lyukba lökött minden egyes piros golyó – free ball esetén pirosnak nevezett golyó – értéke a játékos pontjaihoz számítódik.

(f)

- (i) Ha a piros golyót – vagy free ball esetén pirosnak nevezett golyót – a játékos belöki a lyukba, akkor ő folytatja a következő lökést is, melynél a játékos által választott valamilyik színes golyót kell meglöknie, s ha az bemegy a lyukba, akkor annak értéke is hozzáadódik a játékos pontjaihoz. Ezt követően a színes golyót vissza kell tenni a helyére.
- (ii) A lökésorozat (break) a piros és a színes golyók egymás utáni lyukba lökésével folytatódik egészen addig, míg már egy piros golyó sincs az asztralon, de a legutolsó piros golyó belökése után még egy színes golyó belököhető.
- (iii) Ezt követően a színes golyókat a 3. fejezet 1. pontjában meghatározott értékük növekvő sorrendjében kell belököni. Az alábbi 4. pontban meghatározott eseteket kivéve az eltett golyókat ekkor már nem kell visszahelyezni az asztrra, s a játékosnak a következő színes golyóra kell löknie.

(g) A piros golyókat nem lehet visszahelyezni sem akkor, ha azokat lyukba lökötték, sem akkor, ha kiesetek az asztráról, függetlenül azon tényről, hogy a játékosnak ebből a szabálytalanságból esetleg előnye származhat. Ezen szabály alóli kivételeket a 3. fejezet 2 (b)(ii), 9., 14 (f), 14 (h) és 15. pontjai jelölik.

(h) Ha a lökőjátékosnak nem sikerül pontot szereznie, vagy hibát követ el, akkor az ellenfele következik onnan, ahol a fehér golyó megállt, vagy ha a fehér golyó kiesett az asztráról, akkor kézben-helyzetből.

#### **4. A frame, a játék vagy a mérkőzés vége** (*End of Frame, Game or Match*)

(a) Ha már csak a fekete golyó van fenn az asztalon, akkor annak belökése vagy bármilyen szabálytalanság a frame végét jelenti, kivéve, ha az alábbi feltételek együttesen fennállnak:

- (i) a játékosok pontszámai egyenlőek, és
- (ii) az összesített pontszámokat nem kell figyelembe venni.

(b) Ha a fenti (a) pontban meghatározott feltételek fennállnak, akkor

- (i) a fekete golyót a saját helyére kell helyezni,
- (ii) a játékosok sorsolással eldöntik, hogy ki kezdjen,
- (iii) a lökő játékos kézben-helyzetből jön, és
- (iv) az első pont vagy hiba a frame végét jelenti.

(c) Ha az összesített pontszámokat veszik figyelembe a játék vagy a mérkőzés eldöntésénél, és az összesített pontszámok azonosak az utolsó frame végén, akkor a fenti (b) bekezdésnek megfelelően vissza kell helyezni a fekete golyót, és az ott leírt eljárást kell követni.

#### **5. Játék kézben-helyzetből** (*Playing from In-hand*)

Kézben-helyzet esetén a fehér golyót a „D” vonaláról, vagy a „D” vonal által határolt félköríven belülről kell meglökni, de a golyó bármilyen irányba lökhető.

(a) A bíró – kérésre – nyilatkozik arról, hogy a fehér golyót szabályosan helyezték-e el (azaz nem a „D” vonalán kívül áll).

(b) Ha a dákó hegye megérinti a fehér golyót annak elhelyezésekor, és a bíró úgy ítéli meg, hogy a lökőjátékos még nem akarta megkezdeni a lökést, akkor a fehér golyó nem tekinthető játékban lévőnek.

#### **6. Két golyó egyszerre történő meglökése** (*Hitting two Balls Simultaneously*)

A fehér golyó nem érhet egyszerre két golyóhoz, kivéve, ha azok a piros golyók, vagy a szabadon választott (free ball) és egy szabályosan meglökhető golyó.

#### **7. A színes golyók visszahelyezése** (*Spotting Colours*)

Ha bármelyik színes golyót belökik a lyukba vagy kilökik az asztról, akkor a következő lökés előtt vissza kell helyezni a helyére az utolsó belökésig a 3. fejezet 3 (f) pontja szerint.

(a) A játékos nem tehető felelőssé semmilyen olyan tévedésért, mely abból adódik, hogy a játékvezető nem megfelelő módon helyezi vissza valamelyik golyót.

(b) Ha a 3. fejezet 3 (f)(iii) pontjának megfelelően értékük szerint növekvő sorrendben lyukba lökött színes golyók valamelyikét rosszul helyezte el a bíró, akkor azt, mikor a hibát észlelik, – a büntetést mellőzve – le kell venni az asztról és folytatni kell a játékot.

(c) Ha már megtörtént a lökés egy nem szabályosan elhelyezett golyó(k)ra, akkor a következő lökések szempontjából ezt úgy kell tekinteni, mintha a golyó a szabályos helyén lett volna. Az asztról szabálytalanul hiányzó színes golyót vissza kell tenni a helyére, és

- (i) mellőzni kell a büntetést a hiány felfedezése után, ha az egy korábbi figyelmetlenség eredménye.
- (ii) ki kell szabni a büntetést, ha a bíró a lökő játékos miatt helyezte vissza a golyót tévesen.

(d) Ha a színes golyót vissza kell helyezni az asztrra, de a golyó saját ponthelye foglalt, akkor a golyót a lehető legnagyobb pontértékű helyre kell visszatenni.

(e) Ha több mint egy színes golyót kell visszahelyezni és a saját ponthelyeik foglaltak, akkor a nagyobb értékű golyó előnyt élvez a visszahelyezési sorrendben.

(f) Ha az összes ponthely foglalt, akkor a színes golyót a golyó saját ponthelye és a felső mandíner legközelebbi része között a saját helyéhez a lehető legközelebb kell elhelyezni.

(g) A rózsaszín és a fekete golyók esetében, ha minden ponthely foglalt, és nincs elegendő hely a golyóhoz tartozó ponthely és a felső mandíner legközelebbi része között, akkor a színes golyót a saját ponthelye alatt, az asztal középvonalán, a saját ponthelyéhez a lehető legközelebb kell elhelyezni.

(h) A visszahelyezett színes golyó egyik esetben sem érhet más golyóhoz.

(i) A színes golyót kézzel kell visszahelyezni a megfelelő helyre e szabályok szerint.

### **8. Érintő golyó (*Touching Ball*)**

(a) Ha a fehér golyó úgy áll meg az asztalon, hogy más golyóhoz vagy golyókhoz hozzáér, a bíró touching ballt jelent be, és jelzi, hogy mely golyó vagy golyók érintik a fehér golyót.

(b) Ha a touching ballt a bíró bemondta, a lökő játékosnak úgy kell a fehér golyót ellöknie attól a golyótól, melyhez hozzáér, hogy az ne mozduljon meg, ellenkező esetben a lökés tolólökésnek minősül.

(c) Feltéve, hogy a játékos nem mozdítja meg a célgolyót, nincs büntetés akkor:

(i) ha a golyó célgolyóknak jelölhető,

(ii) ha a golyó szabályszerűen meglökhető és a játékos kinyilvánítja, hogy ezt tekinti célgolyónak,

(iii) ha golyó szabályszerűen meglökhető, de a játékos egy másik, szintén szabályszerűen meglökhető golyót nevez meg célgolyónak, és a fehér golyó először ezt a golyót érinti.

(d) Ha a fehér golyó úgy áll meg, hogy egy szabályosan nem meglökhető golyóhoz teljesen vagy majdnem hozzáér, a bírónak a játékos azon kérdésére, hogy a golyó touching ball vagy sem, egyértelmű igen vagy nem választ kell adnia. A lökőjátékosnak úgy kell a fehér golyót ellöknie attól a golyótól, melyhez hozzáér, hogy azt megmozdíttaná, és először a szabályszerűen meglökhető golyót kell eltalálnia.

(e) Ha a fehér golyó egyszerre két olyan golyóhoz ér hozzá, melyek közül az egyik szabályosan meglökhető, a másik azonban nem, akkor a bíró csak a meglökhető golyót jelölheti meg touching ballnak. A bírónak – a lökőjátékos kérdésére – joga van nyilatkoznia arról, hogy a fehér golyó a szabályosan nem meglökhető golyóhoz is hozzáér-e.

(f) Ha a bíró úgy ítéli meg, hogy nem a lökőjátékos okozta a lökés pillanatában a touching ball bármilyen megmozdulását, akkor nem jelen be szabálytalanságot.

(g) Ha egy álló célgolyóról – mely a bíró vizsgálata szerint nem volt touching ball – később úgy tűnik, hogy mégis csak érintette a fehér golyót a lökés előtt, akkor a golyókat a bíró visszahelyezi a helyükre.

### **9. Lyuk szélén lévő golyó (*Ball on Edge of Pocket*)**

(a) Ha egy golyó **ÚGY ESIK A LYUKBA, HOGY MÁS GOLYÓ NEM ÉRINTETTE** egy másik golyó érintése nélkül esik a lyukba, és nincs folyamatban semmilyen lökés sem, akkor a golyót vissza kell helyezni, és fel kell számítani a pontokat.

(b) Ha a lökésben érintett bármelyik golyó érinthette volna,

- (i) de nem történt szabálysértés, akkor minden golyót vissza kell helyezni, és a lökőjátékos lökhet újra, vagy ugyanazon lökőjátékos – belátása szerint – egy másik lökést végezhet el,
- (ii) ha szabálytalanság történt, akkor a lökőjátékosra ki kell szabni a szabályok szerint járó büntetést, minden golyót vissza kell helyezni, és a következő játékosnak ugyanolyan választási lehetősége van, mint általában egy szabálytalanság esetén.

(c) Ha egy golyó a lyuk szélén táncol, de aztán beesik a lyukba, akkor ezt lyukba belökött golyóként kell a pontszámokba beszámítani, és nem kell a golyót visszahelyezni.

### **10. Snooker-helyzet szabálytalanság után**

Ha szabálytalanság után a fehér golyó snooker-helyzetben áll meg, a bíró free ballt jelent be. (2. fejezet, 16. pont)

- (a) Ha a következő játékos úgy dönt, hogy saját maga kíván lökni, akkor
  - (i) bármelyik szabályosan meglökhető golyót megnevezheti, és
  - (ii) bármelyik megnevezett golyó olyanak és ugyanazon értékűnek tekintendő, mint amilyen a soron következő szabályosan meglökhető golyó lenne, eltekintve attól, hogy ha a golyót belövik, akkor azt vissza kell tenni a helyére.
- (b) Szabálytalanságnak számít, ha a fehér golyó
  - (i) először nem a megnevezett golyót érinti, vagy egyidejűleg egy másik golyóhoz is hozzáér, vagy
  - (ii) snooker-helyzetbe kerül bármelyik piros vagy free ballként megnevezett másik golyó miatt, kivéve, ha már csak a rózsaszín és a fekete golyók maradtak fenn célgolyóként az asztalon.
- (c) Ha a játékos belöki a free ballt, akkor azt vissza kell helyezni, és a golyó értékét hozzá kell adni a játékos pontszámához.
- (d) Ha a szabályosan meglökhető golyó azt követően esik be a lyukba, hogy a fehér golyó először – vagy egy másik szabályosan meglökhető golyóval egyidejűleg – a megnevezett golyóhoz ért hozzá, akkor a pontokat fel kell számítani és a golyót nem kell visszahelyezni az asztalra.
- (e) Ha a megnevezett golyó és egy szabályosan meglökhető golyó is beesik a lyukba, akkor csak az utóbbi értékét kell figyelembe venni a pontozásnál, kivéve, ha ez piros golyó volt, ugyanis ebben az esetben mindkét golyó pontértékét be kell számítani. Ezt követően csak a free ballt kell visszarakni a helyére, a másik golyót már nem lehet visszahelyezni.
- (f) Ha a szabálysértő játékost az ellenfele arra kéri, hogy lökjön újra, akkor a free ball érvénytelenné válik.

### **11. Szabálytalanságok (Fouls)**

Szabálytalanság esetén a játékvezető azonnal szabálysértést jelent be.

- (a) Ha a szabálysértő játékos még nem lökött, akkor már nem folytathatja tovább a lökést, és a játékvezető kiszabja a büntetést.
- (b) Ha a lökés már megtörtént, akkor a játékvezető megvárja a lökés végét, és csak azután közli a büntetést.
- (c) Szabályosnak kell elfogadni azt a lökést, melyet a játékvezető nem ítélt szabálytalannak, és az ellenfél – az újabb lökés előtt – bejelentett óvása sem vezetett eredményre.

(d) A szabálytalanul visszahelyezett színes golyó azon e helyen marad, ahova került, kivéve, ha az asztról lekerült, ekkor ugyanis vissza kell helyezni a szabály szerinti helyére.

(e) A szabálytalanság elkövetése előtt az adott breakben addig szerzett pontok megilletik a játékost, de nem lehet azokat a pontokat beszámítani a javára, melyeket a szabálytalan lökés során szerzett.

(f) A szabálytalanság után a következő lökést onnan kell elvégezni, ahol a fehér golyó megállt, vagy ha a fehér golyó lekerült az asztról, akkor az ellenfél kézben-helyzetből jön.

(g) Ha ugyanazon lökés során több szabálytalanságot is vét a játékos, akkor a legnagyobb büntetópontot kell kiszabni.

(h) A szabálysértő játékos

(i) viseli a 12. pontban meghatározott büntetést, és

(ii) ha az ellenfél kéri, akkor a szabálysértő játékosnak kell a következő lökést is elvégeznie.

## 12. Büntetések (*Penalties*)

Minden szabálytalanság legalább négy pontos büntetést von maga után, kivéve, ha nagyobb büntetést ír elő az (a)-(d) bekezdés az alábbiak szerint. A büntetópontok a következők:

(a) A célgolyó pontértéke számít, ha

(i) a fehér golyót egynél többször érintette a lökés során,

(ii) a játékos egyik lába sem érintette a földet,

(iii) nem az a játékos következett volna lökésre,

(iv) a játékos kézben-helyzetből szabálytalanul lök, ideértve a nyitólökést is,

(v) a fehér golyó egyetlen célgolyót sem talál el,

(vi) a fehér golyó a lyukba gurul,

(vii) free ball után snooker-helyzet marad,

(viii) ugratás történik,

(ix) a standardnak nem megfelelő dákóval való játék esetén,

(x) a játékos 3. szakasz 17 (e) pontjának megsértésével a játékostársával konzultál.

(b) A célgolyó vagy az érintett golyó pontértéke számít függően attól, hogy melyik nagyobb értékű, ha

(i) a játékos akkor lök, mikor a golyók még nem értek nyugalmi állapotba,

(ii) a játékos akkor lök, mikor a játékvezető még nem helyezte vissza a színes golyót a helyére,

(iii) nem célgolyó kerül lyukba,

(iv) a fehér golyó nem célgolyót találja el először,

(v) tolólövés esetén,

(vi) a játékos hozzáért játékban lévő valamelyik golyóhoz, kivéve, ha a dákó végével érinti a fehér golyót

(vii) a játékos kilöki a golyót az asztról.

(c) A célgolyó értéke vagy a fehér golyóval érintett két golyó közül a magasabb pontértékű, ha a fehér golyó először egyidejűleg két golyót érint, kivéve, ha mindkettő piros golyó, vagy egy free ball és egy célgolyó.

(d) Hétpontos büntetést kell kiszabni, ha a lökőjátékos

(i) bármely célból asztralon nem lévő golyót használ,

(ii) valamilyen tárgyat használ rés vagy távolság megmérésére,

(iii) egymás után piros golyókra vagy pirost követő free ballra lök,

(iv) a fehéren kívül valamelyik golyót lökőgolyónak használja bármelyik lökésnél azt követően, hogy elkezdődött a frame,

(v) a bíró kérésére sem mondja meg, hogy melyik célgolyóra lök,

- (vi) miután belökött egy piros golyót vagy annak nevezett free ballt, szabálytalanságot követ el a színes golyó megnevezése előtt.

### 13. Megismételt lökés (*Play again*)

Ha a hiba után a játékos arra kérte az ellenfelét, hogy lökjön újra, kérése nem vonható vissza. Az újrälökésre felkért hibázó játékos jogosult

- (a) megváltoztatni döntését, hogy
  - (i) miként lökjön, és
  - (ii) melyik lökésnél melyik golyót próbálja meg eltalálni.
- (b) a szabályosan belökött golyók pontértékei megilletik a játékost.

### 14. Szabálytalanság és hiba (*Foul and a Miss*)

A lökő játékosnak – a legjobb képessége szerint – a szabályosan meglökhető célgolyó eltalálására kell törekednie. Ha a játékvezető úgy ítéli meg, hogy a játékos megsértette ezt a szabályt, akkor foul and a misst jelent be, kivéve, ha már csak a fekete van az asztalon, vagy ha olyan helyzet áll fenn, melyben lehetetlen eltalálni a célgolyót. Ez utóbbi esetben feltételezni kell, hogy a lökőjátékos megpróbálja eltalálni a célgolyót, feltéve, hogy a szükséges erővel löki meg a fehér golyót az eltalálni kívánt célgolyó irányába közvetlenül vagy közvetve, de a játékvezető megítélése szerint a célgolyó elérését más golyó vagy golyók akadályozzák.

(a) Miután a játékvezető bementa a foul and a misst, a soron következő játékos kérheti a szabálytalanul lökő ellenfelét, hogy lökjön újra a megmaradt pozícióból, vagy – döntése szerint – az eredeti állásból. Ez utóbbi esetben az eltalálni kívánt golyót ugyanoda kell visszahelyezni, ahol korábban volt, nevezetesen

- (i) ha piros golyó volt a szabályosan meglökhető golyó, akkor minden piros golyót,
- (ii) a színeset, ha piros már nem volt az asztalon, vagy
- (iii) a játékos által választott színes golyót, ha a színes golyó volt a soron következő a piros után.

(b) Ha a lökőjátékos a lökés során először nem a szabályosan meglökhető célgolyót találja el, holott a fehér golyóval egyenes vonalban akadálytalanul el lehet vagy el lehetne találni valamelyik célgolyó valamelyik részét, a játékvezető foul and a misst jelent be, kivéve, ha valamelyik játékosnak – vagy már a lökést megelőzően, vagy a lökés következtében – snookerre van szüksége, és a játékvezető megítélése szerint a hiba nem volt szándékos.

(c) Ha a játékvezető misst jelent be a fenti (b) bekezdés alapján, mivel a fehér golyóval egyenes vonalban akadálytalanul el lehet vagy el lehetett volna találni a célgolyó közepét, a teljes golyót, illetve meg lehetett volna érinteni a golyó valamelyik részét (piros golyók esetén ez bármelyik olyan, színes golyó által nem takart piros golyóra érvényes, amelyeknek teljes átmérője érinthető), akkor

- (i) ha a következő lökéskor először ismét nem a soron következő golyót találja el, ugyanolyan pozícióból kell löknie, mint amilyen a foul and misst bejelentésekor volt, függetlenül a pontkülönbségre, és
- (ii) ha a szabálysértő játékost arra kéri az ellenfele, hogy az eredeti pozícióból lökjön, akkor a játékvezetőnek figyelmeztetnie kell őt, hogy a harmadik sikertelen próbálkozás azzal a következménnyel jár, hogy a frame-et az ellenfelének ítéli.

(d) Ha e szabály alapján a fehér golyót a bíró visszahelyezte, és a fehér golyóval egyenes vonalban tiszta úton akadálytalanul el lehet vagy el lehetett volna találni valamelyik golyó valamelyik részét, de a lökő játékos valamelyik golyón szabálytalanságot követ el (ideértve a fehér golyót is, miközben készül a lökésre), akkor a bíró nem jelent be misst, ha a játékos még nem lökött. Ekkor a megfelelő büntetést kell kiszabni, és



- (i) a soron következő játékos választhat, hogy maga lök, vagy felkéri a szabálysértő játékost, hogy lökjön újra a megmaradt pozícióból, vagy
- (ii) a következő játékos kérheti a bírótól, hogy helyezze vissza az összes elmozdult golyót az eredeti pozíciójába, és felkérheti a szabálysértő játékost, hogy lökjön az eredeti állásból, továbbá
- (iii) ha egymás után többször bement miss alatt áll elő a fenti helyzet, akkor a játék elvesztésére vonatkozó figyelmeztetés változatlanul érvényben marad.

(e) Minden egyéb miss bementése a játékvezető belátására van bízva.

(f) Azután, hogy a bíró misst mondott be és a következő játékos kéri a fehér golyó visszahelyezését, mindegyik elmozdított célgolyó azon a helyen marad, ahol van, kivéve, ha a játékvezető úgy ítéli meg, hogy a szabálysértő játékosnak előnye származik vagy származhat ebből. Ebben az esetben valamelyik vagy mindegyik elmozdított golyó visszahelyezhető. Az asztalról szabálytalanul kiesett színes golyókat mindegyik esetben vissza kell helyezni a szabály szerinti ponthelyükre vagy arra a helyre, ahol voltak.

(g) Ha miss után mindegyik golyót visszahelyezte a bíró, meg kell kérdeznie mind a szabálysértő, mind pedig a soron következő játékost a golyó eredeti helyzetéről. A bíró csak ez után hozhat végső döntést.

(h) Ha ilyen konzultáció alatt valamelyik játékos hozzáér a játékban lévő valamelyik golyóhoz, akkor büntetést kell kiszabni rá, éppúgy, mintha ő lett volna a lökőjátékos; ez azonban nem befolyásolja a játék rendjét. Ha szükséges, az elmozdított golyót a bíró visszahelyezi az eredeti helyére, még akkor is, ha a golyót felvették.

(i) A soron következő játékos kérheti, hogy a bíró ne csak a fehér golyót, hanem a többi golyót is helyezze vissza az eredeti helyére abban az esetben, ha azt kéri, hogy az eredeti pozícióból legyen a következő lökés, s a játékvezető bejelenti a játékos ezen szándékát.

### **15. Ha a golyót nem a lökő játékos mozdítja el** (*Ball Moved by Other than Striker*)

Ha egy álló vagy mozgó golyót a lökőjátékoson kívül valami egyéb dolog elmozdítja, akkor a játékvezető visszahelyezi arra a helyre, ahol megítélése szerint korábban állt vagy állhatott, és nem szab ki büntetést.

(a) Ez a szabály arra az esetre is kiterjed, ha valamilyen egyéb esemény vagy – az ellenfél kivételével – más személy okozta azt, hogy a lökőjátékos elmozdította a golyót.

(b) Egyik játékos sem büntethető azért, ha a golyókat a bíró mozdítja el.

### **16. Patthelyzet** (*Stalemate*)

Ha a bíró úgy ítéli meg, hogy patthelyzet áll fenn, vagy van kialakulóban, akkor haladéktalanul felajánlja a játékosoknak, hogy kezdjék újra a frame-et. Ha bármelyik játékos ellenzi ezt, akkor a bíró továbbengedi a játékot azzal a kikötéssel, hogy a helyzetnek egy meghatározott időn belül meg kell változnia. Rendszerint még további három lökést szoktak engedni mindegyik játékosnak, de erről a bíró jogosult dönteni.

Ha az állás alapvetően nem változik meg a megadott időn belül, akkor a bíró érvénytelenít minden pontot, visszahelyez minden golyót a frame újrakezdéséhez, melyben

(a) ugyanaz a játékos végezheti el a nyitólökést, és

(b) ugyanaz a játékkrend marad érvényben.

### **17. Négyfős snooker játék** (*Four-handed Snooker*)

- (a) Ha a játékot négyen játsszák, akkor a felek felváltva kezdik a frame-eket és mindegyik frame kezdetén meghatározzák a játék rendjét, mely az egész frame alatt érvényben marad.
- (b) A játékosok a játék rendjét az új frame-ek elkezdésekor változtathatják meg.
- (c) Szabálytalanság esetén, ha az ellenfél újralökést kér, a szabálytalankodó játékos köteles újralökni, még akkor is, ha a szabálytalanság miatt már nem ő jönne. Az eredeti játékrend fennmarad, de a szabálytalankodó játékos partnere elveszíti a lökés jogát.
- (d) A frame a 3. fejezet 4. pontjában meghatározott szabályok szerint ér véget. Ha olyan helyzet alakul ki, hogy a fekete golyót kell visszahelyezni, akkor a frame-et kezdő páros választhat, hogy ki kezdje a lökést. A játékrend ugyanaz marad, mint a frame-ben.
- (e) A partnerek a frame alatt tanácskozhatnak, kivéve,
  - (i) mikor az egyikük az asztalnál játszik, vagy
  - (ii) a lökőjátékos első lökése után a break befejezéséig.

### **18. Kiegészítő segédeszközök használata** (*Use of Ancillary Equipment*)

A lökőjátékos felelőssége az általa használt segédeszközök asztalra helyezése és levétele.

- (a) A lökő játékos felelős minden eszközért – többek között, de nem kizárólag a nyergekért, a hosszabbítókért –, melyeket az asztalhoz visz, függetlenül attól, hogy az ő tulajdonát képezik, vagy csak kölcsönkapta azokat (kivéve, ha a bíró adta). A lökőjátékost meg kell büntetni ezen eszköz használatával okozott minden szabálytalanságáért.
- (b) Az asztalnál rendszerint ott lévő, mások által – ideértve a bírót is – biztosított eszközökért a lökőjátékos nem felel. Ha ez az eszköz hibásnak bizonyul és emiatt a lökő játékos hozzáér egy golyóhoz vagy golyókhoz, akkor a bíró nem jelenthet be szabálytalanságot. Ha szükséges, a bíró minden golyót visszahelyez a fenti 15. pont értelmében, és a játékos büntetés nélkül tovább folytathatja a breaket.

### **19. Értelmezés** (*Interpretation*)

- (a) Ezen szabályokat és meghatározásokat a férfi és a női játékosokra egyenlően kell alkalmazni.
- (b) A körülmények szükségessé tehetik a szabályok kisebb módosítását a fizikai hátrányokkal küszködő játékosok esetén. Különösen például:
  - (i) a 3. fejezet 12 (a)(ii) pontja nem alkalmazható kerekesszékes játékosok esetén, és
  - (ii) a bírónak – kérésre – meg kell mondani a játékosnak a golyó színét, ha képtelen a színek – például a piros és a zöld – között különbséget tenni.
- (c) Ha nincs bíró, akkor mint minden más társasjátékban, az ellenfél adottságaira figyelemmel kell lenni.

## 4. FEJEZET – A JÁTÉKOSOK – (*The Players*)

### 1. Időhúzás (*Time Wasting*)

Ha a játékvezető megítélése szerint az egyik játékos a szokásosnál jóval hosszabb időt fordít egy lökésre vagy a lökés eldöntésére, akkor figyelmezteti a játékost, hogy az ellenfélnek ítélheti a frame-et.

### 2. Tisztességtelen magatartás (*Unfair Conduct*)

Ha a játékos elutasítja a frame folytatását, vagy a bíró véleménye szerint szándékosan és folytatólagosan tisztességtelenül viselkedik, ideértve a fenti 1. pontban foglalt figyelmeztetést követő időhúzást vagy úriemberhez méltatlan viselkedést, a játékos elveszti a frame-et és a bíró figyelmezteti, hogy ha ilyen magatartást folytat, akkor elveszíti a játékot is.

### 3. Büntetés (*Penalty*)

- (a) Ha ezen fejezet alapján a játékostól elveszik a frame-et, a szabálytalankodó
  - (i) elveszíti a frame-et, és
  - (ii) elveszíti minden pontját, és az ellenfele az asztalon maradt golyók értéke szerinti pontszámot kap, de úgy, hogy minden egyes piros golyó nyolc pontot ér, és az asztalról szabálytalanul lekerült minden színes golyó annyit ér, mintha azokat szabályosan belökték volna.
- (b) Ha ezen fejezet alapján a játékostól elveszik a játékot, a szabálytalankodó
  - (i) elveszíti a frame-et a fenti (a) bekezdés szerint,
  - (ii) továbbá – ha a frame-ek számának jelentősége van – elveszíti a játék befejezéséhez szükséges minden további még le nem játszott frame-eket,
  - (iii) továbbá – ha az összesített pontoknak jelentősége van – elveszíti a hátramaradó frame-eket úgy, hogy minden egyes frame 147 pontnak számít.

### 4. A nem lökő játékos (*Non-striker*)

Mikor a lökőjátékos játszik, az ellenfele nem állhat vagy mozoghat a lökőjátékos látómezejében. Az asztaltól ésszerű távolságra kell állnia vagy ülnie.

### 5. Távollét (*Absence*)

Ha az éppen nem lökő játékosnak ki kell mennie a helyiségből, megbízottat jelölhet ki az érdekeinek figyelemmel kísérésére, aki szükség esetén jelezheti, ha szabálytalanság történik. Az ilyen kijelölést a játék kezdete előtt kell a bíró tudomására hozni.

### 6. A játék feladása (*Conceding*)

- (a) A játékos csak akkor adhatja fel a játékot, ha ő van soron. Az ellenfélnek joga van elfogadnia vagy elutasítania a feladást. A játék feladását semmisnek és érvénytelennek kell tekinteni, ha az ellenfél a további játék mellett dönt.
- (b) Ha az összesített pontszámoknak jelentőségük van, és a frame-et a játékos feladja, akkor az asztalon maradt pontok értékét hozzá kell adni az ellenfél pontszámához. Ebben az esetben mindegyik piros golyó nyolc pontot ér, és az asztalról szabálytalanul lekerült minden színes golyó annyit ér, mintha belökték volna azokat.

## 5. FEJEZET – A HIVATALOS SZEMÉLYEK *(The Officials)*

### 1. A bíró *(The Referee)*

(a) A bíró

- (i) kizárólag ő jogosult megítélni, hogy a játék tisztességes-e vagy sem,
- (ii) szabadon hozhat döntést a tisztességes játék kérdésében, bármely olyan helyzetben, melyről a szabály nem rendelkezik,
- (iii) felelős a játék megfelelő vezetéséért e szabályok szerint,
- (iv) közbelép, ha a szabályok megsértését észleli,
- (v) a játékost – kérésére – tájékoztatja a golyó színéről,
- (vi) a játékos indokolt kérésére bármelyik golyót megtisztítja.

(b) A bíró

- (i) nem válaszolhat semmilyen olyan kérdésre, melyre a szabályok nem hatalmazták fel,
- (ii) nem jelezheti a játékosnak, hogy szabálytalan lökést fog végezni,
- (iii) nem adhat tanácsot és nem fejezheti ki a véleményét a játékra hatással lévő pontszámokról,
- (iv) nem válaszolhat a pontkülönbségre vonatkozó semmilyen kérdésre.

(c) Ha a bíró nem vesz észre valamilyen eseményt, akkor segítségül hívhatja a pontozót vagy más hivatalos személyt, vagy azokat a nézőket, akik legjobb helyről láthatták az eseményt.

### 2. A pontozó *(The Marker)*

A pontozó vezeti a pontszámokat az eredményjelző táblán és segít a bírónak a feladata ellátásában. Ha szükséges, jegyzőkönyvvezetőként is közreműködik.

### 3. A jegyzőkönyvvezető *(The Recorder)*

A jegyzőkönyvvezető jegyzi fel a lökések pontszámait, és ha kell, a szabálytalanságokat, valamint azt, ha kéri, hogy mennyi pontot gyűjtött a játékos vagy az ellenfele. Ő jegyzi fel a breakek összpontszámait is.

### 4. A hivatalos személyek segítsége *(Assistance by Officials)*

(a) A játékos kérésére a bíró vagy a pontozó elmozdítja és megtartja a világító-berendezést, ha az zavarja a játékost a lökés kivitelezésében.

(b) A bíró vagy a pontozó segítséget nyújt a fizikai hátrányokkal küszködő játékosnak, ha ezt a körülmények szükségessé teszik.

---

[1] Mandíner (cushion): az asztal belülről szegélyező párna belső része, melynek az asztalon lévő golyók nekiütődnek (V.G.)

[2] Ponthely (spot): mindegyik színes golyó saját, megjelölt helye az asztalon (V.G.)

[3] Lökőgolyó: angolul dákógolyó (cue ball), tehát az a golyó, melyet a játékos a dákójával meglök annak érdekében, hogy egy másik golyót a lyukba tegyen. Lökőgolyó csak a fehér golyó lehet.