



Snooker pravila

NEDJELJA, 24 VELJAČA 2008

Dolje možete pročitati cjelokupna **Snooker pravila**. Nova Službena Knjiga Pravila je dostupna u prodaji.

Za pojedinosti o knjizi nazovite Ured u Bristol na 0117 317 8200.

POGLAVLJE 1. OPREMA (EQUIPMENT)

Mjere u zagradama su metrička protuvrijednost s milimetarskom točnošću

1. Norme Stola (The Standard Table)

Mjere (Dimensions)

a) Površina za igranje između lica mantinela iznositi će 11 ft 8 $\frac{1}{2}$ in x 5ft 10in (3569mm x 1778mm) uz toleranciju na obje mjere od +/- $\frac{1}{2}$ in (+/-13mm).

Visina (Height)

b) Visina stola od poda do vrha ruba stola biti će između 2ft9 $\frac{1}{2}$ in i 2ft 10 $\frac{1}{2}$ in (851mm do 876mm).

Otvori Rupa (Pocket Openings)

c)

(i) Postojat će rupe u kutovima (dvije na Crnoj strani stola, tzv. gornje rupe i dvije na Baulk strani stola, tzv. donje rupe) i po jedna na sredini dužih stranica stola (tzv. srednje rupe).

(ii) Otvori rupa bit će u skladu s mjerama koje je odobrila WPBSA (World Professional Billiards and Snooker Association).

Baulk-crta i Baulk (Baulk-line and Baulk)

d) Ravna crta nacrtana 29in (737mm) od lica donje mantinele i paralelna s njom zove se Baulk-crta, i ta crta zajedno s prostorom između nje i donje mantinele naziva se Baulk.

"D" (The "D")

e) "D" je polukrug nacrtan u Baulk-u kojemu je središnja točka na sredini Baulk-crte i koji ima radijus 11 $\frac{1}{2}$ in (292mm).

Mjesta (Spots)

f) Četiri mjesta su označena na zamišljenoj središnjoj uzdužnoj crti stola:

(i) Mjesto (poznato kao Crno Mjesto), 12 $\frac{3}{4}$ in (324mm) od točke okomito ispod lica mantinele.

(ii) Središnje Mjesto (poznato kao Plavo Mjesto), smješteno na pola puta između lica gornje i donje mantinele.

(iii) Piramidno Mjesto (poznato kao Ružičasto Mjesto), smješteno na pola puta između Središnjeg Mjesta i lica gornje mantinele.

(iv) Sredina Baulk-crte (poznato kao Smeđe Mjesto).

Ostala dva mjesta koja se koriste smještena su u kutovima "D"-a. Gledano od Baulk strane, mjesto na desnoj strani poznato je kao Žuto Mjesto, a ono s lijeve strane kao Zeleno Mjesto.

2. Kugle (Balls)

Kugle će biti odobrenog sastava i svaka će imati promjer 52.5 mm s odstupanjem od +/- 0.05mm i:

a) bit će jednake težine s odstupanjem do 3g po kompletu

b) kugla ili komplet kugli mogu biti promijenjeni uz dogovor igrača ili odlukom suca.

Točna vrijednost kugli je kako slijedi:

Crna 7 Plava 5

Crvena 1 Ružičasta 6

Žuta 2 Smeđa 4

Zelena 3

3. Štap Za Igru (Cue)

Štap za igru neće biti kraći od 3ft (914mm) po duljini i neće se značajno razlikovati od tradicionalno i općenito prihvaćenih kontura i oblika.

4. Pomoćna Oprema (Ancillary)

Igrači koji se nađu u teškom položaju za odigravanje udarca mogu koristiti razne podupirače za štap kojim igra, dugačke štapove (koji se nazivaju nastavci ili polu-nastavci ovisno o duljini), produžetke i priključke. Oni mogu biti dio opreme koja se inače nalazi na stolu no također uključuju i opremu koju donese bilo koji igrač ili sudac (vidi također Poglavlje 3 Pravilo 18). Svi produžeci, priključci i ostale naprave za pomoć pri odigravanju udaraca moraju biti u obliku odobrenom od WPBSA.

POGLAVLJE 2. DEFINICIJE (DEFINITIONS)

1. «Okvir» (Frame)

Snooker frame obuhvaća razdoblje igre od prvog udarca, s kuglama postavljenim kao u Poglavlju 3 Pravilu 2, sve dok frame ne završi:

a) predajom jednog od igrača koji je na potezu,

b) zahtjevom igrača koji je na potezu kad je preostala samo Crna a razlika u bodovima je veća od sedam u njegovu korist,

c) posljednjom ubačenom kuglom ili foul-om kad je preostala samo Crna, ili

d) dodjelom od strane suca po Poglavlju 3 Pravilu 14(c) ili Poglavlju 4 Pravilu 2.

2. Igra (Game)

Aktualni događaji

Pool - 1. Liga - 2. Croatia Cup, 24. - 25. rujna 2016.

Pool - 2. HBL - III. turnir, 01. - 02. listopada 2016.

Igra je dogovoreni ili predviđeni broj frame-ova.

3. Utakmica (Match)

Utakmica je dogovoreni ili predviđeni broj igri.

4. Kugle (Balls)

- a) Bijela kugla je kugla koju se udara štapom za igru.
- b) 15 Crvenih i 6 Boja su objektivne kugle.

5. Igrač Koji Je Na Potezu (Striker)

Igrač koji će upravo zaigrati ili koji igra je igrač koji je na potezu i takav ostaje sve dok sudac ne odluči da je napustio stol na kraju svog reda.

6. Udarac (Stroke)

- a) Udarac je učinjen kad igrač koji je na potezu udari Bijelu vrhom štapa za igru.
- b) Udarac je pravilan kad nije učinjena nikakva povreda Pravila.
- c) Udarac nije završen sve dok se sve kugle ne prestanu kretati.
- d) Udarac može biti učinjen izravno ili neizravno, kako slijedi:
 - (i) udarac je izravan kad Bijela udari objektnu kuglu tako da prethodno ne udari u mantinelu
 - (ii) udarac je neizravan kad Bijela udari jednu ili više mantinela prije nego udari u objektnu kuglu.

7. Ubačaj (Pot)

Ubačaj je kad objektna kugla, nakon kontakta s drugom kuglom bez ikakvih povreda ovih Pravila, uđe u rupu. Uzrokovanje ubačaja kugle poznato je kao ubacivanje.

8. Slijed (Break)

Slijed (Break) je broj ubačaja u uzastopnim udarcima učinjen u bilo kojem pojedinom redu igrača, za vrijeme jednog frame-a.

9. U-ruci (In-hand)

- a) Bijela je u ruci
 - (i) prije početka svakog frame-a,
 - (ii) kad uđe u rupu, ili
 - (iii) kad izleti sa stola.
- b) Bijela ostaje u ruci sve dok
 - (i) ne bude pravilno odigrana iz te situacije, ili
 - (ii) ne bude učinjen foul za vrijeme dok je kugla na stolu.
- c) Za igrača koji je na potezu kaže se da je "u ruci" dok je Bijela u ruci kao što je gore navedeno.

10. Kugla u Igru (Ball in Play)

- a) Bijela je u igri kad nije u ruci.
- b) Objektivne kugle su u igri od početka frame-a sve dok nisu ubačene ili izletjele sa stola.
- c) Boje ponovo dolaze u igru svaki put kad ih se postavi na Mjesto.

11. Kugla Koja Je Na Redu (Ball On)

Za bilo koju kuglu koja može biti regularno udarena prvim dodiranjem Bijele, ili bilo koju kuglu koja ne mora biti tako udarena ali može biti ubačena, kaže se da je na redu.

12. Najavljena Kugla (Nominated Ball)

- a) Najavljena kugla je objektna kugla koju igrač koji je na potezu odredi, ili naznači uz prihvaćanje suca, pogoditi prvim dodiranjem Bijele.
- b) Ako to sudac traži, igrač koji je na potezu mora izreći koju kuglu najavljuje.

13. Slobodna Kugla (Free Ball)

Slobodna kugla je kugla koju igrač koji je na potezu najavljuje kao kuglu koja je na redu kad se nalazi u snooker-u nakon foul-a (vidi Poglavlje 3 Pravilo 10).

14. Izletjela sa Stola (Forced Off the Table)

Kugla je izletjela sa stola ako se zaustavi bilo gdje osim na osnovnoj ploči stola ili u rupi, ili ako je igrač koji je na potezu podigne dok je ista u igri osim kao što je predviđeno u Poglavlju 3 Pravilu 14(h).

15. Prekršaj (Foul)

Prekršaj (Foul) je bilo kakva povreda ovih Pravila.

16. U Snooker-u (Snookered)

Za Bijelu se kaže da je u snooker-u kad je izravan i pravocrtan udarac do svake kugle koja je na redu potpuno ili djelomično prepriječena kuglom ili kuglama koje nisu na redu. Ako jedna ili više kugli koja je ili koje su na redu mogu biti udarene po krajnjim rubovima tako da joj/im se ne preprječuje bilo koja od kugli koje nisu na redu, tada Bijela nije u snooker-u.

- a) Ako je u ruci, Bijela je u snooker-u ako je prepriječena kao što je gore opisano u svim mogućim položajima na "D"-crti ili unutar granica "D"-crite.
- b) Ako je Bijelom prepriječeno pogoditi kuglu koja je na redu jednom ili više kugli koje nisu na redu
 - (i) kugla najbliža Bijelom se smatra onom kuglom koja preprječuje, i
 - (ii) ako se više kugli koje preprječuju nalazi na jednakoj udaljenosti od Bijele, sve takve kugle će se smatrati onim kuglama koje preprječuju.
- c) Kad je Crvena ona kugla koja je na redu, ako je Bijelom prepriječeno pogoditi razne Crvene raznim kuglama koje nisu na redu, tada nema onih kugli koje preprječuju.
- d) Za igrača koji je na potezu kaže se da je u snooker-u kad se Bijela nalazi u snooker-u kao što je gore opisano.
- e) Bijela ne može biti u snooker-u od mantinele. Ako zaobljeno lice mantinele preprječuje Bijelu i nalazi se bliže Bijelom od bilo kojih kugli koje preprječuju i nisu na redu, Bijela nije u snooker-u.

17. Zauzeto Mjesto (Spot Occupied)

Za mjesto se kaže da je zauzeto ako kugla ne može biti postavljena na nj tako da ne dodiruje drugu kuglu.

18. Udarac Guranja (Push Stroke)

Udarac guranja je učinjen kad vrh štapa za igru ostaje u kontaktu s Bijelom

- a) nakon što je Bijela započela kretanje unaprijed, ili
- b) u trenutku kad Bijela dodirne objektnu kuglu osim, kad se Bijela i objektna kugla skoro dodiruju, neće se smatrati udarcem guranja ako Bijela pogodi objektnu kuglu po vrlo tankom rubu.

19. Udarac Skakanja (Jump Shot)

Udarac skakanja je učinjen kad igrač koji je na potezu udari objektnu kuglu tako da ona udari u mantinelu prije nego udari u objektnu kuglu.

udarac skakanja je učinjen kad Bijela prođe iznad bilo kojeg bijela objektna kugle, bilo da je dodiruje ili ne, osim

- a) kad Bijela prvo udari jednu objektnu kuglu i nakon toga preskoči preko druge kugle,
- b) kad Bijela skoči i udari objektnu kuglu ali ne padne na suprotnoj strani te kugle,
- c) kad, nakon što regularno udari objektnu kuglu, Bijela skoči preko te kugle nakon što udari u mantinelu ili drugu kuglu.

20. Promašaj (Miss)

Promašaj (Miss) je kad Bijela kugla ne uspije prvo dodirnuti kuglu koja je na redu i sudac smatra da igrač koji je na potezu nije učinio dovoljno dobar pokušaj da bi pogodio kuglu koja je na redu.

POGLAVLJE 3. IGRA (THE GAME)

1. Opis (Description)

Snooker je igra između dvaju ili više igrača, bilo pojedinačno ili ekipno. Igru se može sažeti kako slijedi:

- a) Svaki igrač koristi istu Bijelu kuglu i postoji dvadeset i jedna objektna kugla – petnaest Crvenih od kojih svaka vrijedi 1 bod te šest Boja: Žuta koja vrijedi 2, Zelena 3, Smeđa 4, Plava 5, Ružičasta 6 i Crna 7.
- b) Udarci koji se boduju dok je igrač na svojem redu čine se naizmjeničnim ubacivanjem Crvenih i Boja sve dok se ne ubace sve Crvene te zatim Boje po rastućem redoslijedu njihove vrijednosti.
- c) Bodovi koji se dodjeljuju za udarce koji se boduju dodaju se na zbroj bodova igrača koji je na potezu.
- d) Kazneni bodovi zbog foul-a dodaju se na suparnikov zbroj bodova.
- e) Taktika koja se koristi u bilo kojem trenutku tijekom frame-a je ostaviti Bijelu iza kugle koja nije na redu tako da ostane u snooker-u za slijedećeg igrača. Ako igrač ili ekipa zaostaje više bodova nego što ih je moguće preostalo na stolu, tada postavljaju snooker-a u nadi da će se bodovi prikupiti kroz foul-ove postaje najvažnije.
- f) Pobjednik frame-a je igrač ili ekipa
 - (i) koji napravi najveći zbroj bodova,
 - (ii) kome je predan frame, ili
 - (iii) kome je frame dodijeljen po Poglavlju 3 Pravilu 14(c) ili Poglavlju 4 Pravilu 2.
- g) Pobjednik igre je igrač ili ekipa
 - (i) koji osvoji najveći ili potreban broj frame-ova,
 - (ii) koji napravi najveći skupni zbroj u više frame-ova kad je to bitno, ili
 - (iii) kome se igra dodijeli po Poglavlju 4 Pravilu 2.
- h) Pobjednik utakmice je igrač ili ekipa koja osvoji najviše igara ili, gdje je bitna razlika u bodovima, najveći ukupan zbroj.

2. Položaj Kugli (Position of Balls)

a) Na početku svakog frame-a Bijela je u ruci i objektna kugle su postavljene kako slijedi:

- (i) Crvene u obliku zbijenog istostraničnog trokuta, tako da Crvena na vrhu stoji na središnjoj uzdužnoj crti stola iznad Ružičastog Mjesta tako da bude što je bliže moguće Ružičastoj a da je ne dodiruje, i da je stranica trokuta najbliža gornjoj mantineli paralelna s tom mantinelom.
 - (ii) Žuta na desnom kutu "D"-a,
 - (iii) Zelena na lijevom kutu "D"-a,
 - (iv) Smeđa na Sredini Baulk-crte,
 - (v) Plava na Središnjem Mjestu,
 - (vi) Ružičasta na Piramidnom Mjestu, i
 - (vii) Crna na Mjestu.
- b) Nakon što je frame započeo, kuglu u igri može čistiti samo sudac po opravdanom zahtjevu igrača koji je na potezu i
- (i) položaj kugle, ako nije postavljena na mjesto, bit će označen prikladnom pomoćnom spravom prije nego bude podignuta radi čišćenja,
 - (ii) sprava koja služi za označavanje položaja kugle koja treba biti očišćena smatrat će se i poprimit će vrijednost te kugle sve dok se kugla ne očisti i vrati na mjesto gdje je bila. Ako bilo koji od igrača koji nije igrač na potezu dodirne ili pomakne spravu, bit će kažnjen kao da je on igrač koji je na potezu, na taj način da se ne remeti redoslijed igranja. Sudac će vratiti spravu ili kuglu koju čisti na njen položaj, ako je potrebno, po njegovom nahođenju, čak i ako je bila podignuta.

3. Način Igre (Mode of Play)

Igrači će odrediti tko počinje igru ždrijebom ili na bilo koji drugi obostrano dogovoreni način

- a) Tako određen redoslijed igre mora ostati nepromijenjen tijekom frame-a, jedino što igrač može tražiti slijedećeg

igrača da igra ponovo nakon bilo kojeg foul-a.

- b) Igrač ili ekipa koji udara prvi mora se mijenjati za svaki frame tijekom igre.
- c) Prvi igrač igra iz ruke, frame počinje kad je Bijela postavljena na stol i dodirnuta vrhom štapa za igru, bilo
 - (i) da je učinjen udarac, ili
 - (ii) tijekom pristupanja Bijeloj kugli.
- d) Da bi udarac bio pravilan, ne smije se dogoditi nijedna od povreda pravila opisanih dolje u Pravilu 12, Kazne.
- e) Za prvi udarac svakog reda, sve dok sve Crvene ne budu ubačene, kugla koja je na redu je Crvena ili slobodna kugla najavljen kao Crvena, i boduje se vrijednost svake Crvene i bilo koje slobodne kugle najavljene kao Crvena, ubačene u istom udarcu.
- f) (i) Ako Crvena ili slobodna kugla najavljen kao Crvena bude ubačena, isti igrač nastavlja igrati i slijedeći udarac i slijedeća kugla koja je na redu je Boja po izboru igrača koji je na potezu te koja se, ako bude ubačena, boduje i ponovo postavlja na svoje mjesto na stolu.
 - (ii) Slijed (break) se nastavlja naizmjeničnim ubacivanjem Crvenih i Boja sve dok sve Crvene ne budu ubačene i, kad je moguće, Boja bude odigrana nakon što je ubačena posljednja Crvena.
 - (iii) Boje tada postaju kugle koje su na redu po rastućem redoslijedu njihove vrijednosti, kao prema Poglavlju 3 Pravilu 1(a) i kada svaka slijedeća ubačena Boja ostaje ubačena i ne postavlja se ponovo na svoje mjesto, osim kako je predviđeno u Pravilu 4 dolje, i igrač koji je na potezu igra slijedeći udarac i slijedeću kuglu koja je na redu.
- g) Crvene se ne vraćaju natrag na stol jednom kad budu ubačene ili izlete sa stola, bez obzira na činjenicu da igrač tako može profitirati od foul-a. Iznimke ovoj zamisli su predviđene u Poglavlju 3 Pravilima 2(b)(ii), 9, 14(f), 14(h) i 15.
- h) Ako igrač koji je na potezu ne uspije osvojiti bod ili učini foul, njegov red završava i slijedeći igrač igra iz mjesta gdje se Bijela zaustavila, ili iz-ruke ako je Bijela izvan stola.

4. Kraj Frame-a, Igre ili Utakmice (End of Frame, Game or Match)

- a) Kad je samo Crna ostala na stolu, prvi osvojeni bodovi ili foul okončavaju frame osim ako vrijede oba slijedeća uvjeta:
 - (i) zbrojevi bodova su tada jednaki, i
 - (ii) skupni zbroj bodova u više frame-ova nije bitan.
- b) kad su zadovoljena oba uvjeta pod a) gore
 - (i) Crna se postavlja na svoje mjesto,
 - (ii) igrač ždrijebaju pravo izbora na igru
 - (iii) slijedeći igrač igra iz-ruke, i
 - (iv) slijedeći osvojeni bodovi ili foul okončavaju frame.
- c) Kad skupni zbroj bodova u više frame-ova određuje pobjednika igre ili utakmice, i skupni zbrojevi bodova u više frame-ova su jednaki na kraju posljednjeg frame-a, igrač u tom frame-u će slijediti postupak ponovnog postavljanja Crne, kao što je navedeno pod b) gore.

5. Igranje Iz-ruke (Playing from In-hand)

Da bi se igralo iz ruke, Bijela mora biti udarena iz položaja na "D" crti ili unutar granica "D" crte, ali može se odigrati u bilo kojem smjeru.

- sudac će utvrditi, ako je zamoljen, je li Bijela pravilno postavljena (tj. utvrditi da nije izvan "D" crta).
- Ako vrh štapa za igru dotakne Bijelu dok je namješta i sudac je uvjeren da igrač koji je na potezu nije pokušao odigrati udarac, tada Bijela nije u igri.

6. Istovremeno Pogadanje Dviju Kugli (Hitting Two Balls Simultaneously)

Dvije kugle, osim dvije Crvene ili slobodne kugle i kugle koja je na redu, ne smiju biti udarene istovremeno prvim dodiranjem Bijele.

7. Postavljanje Obojenih Kugli, tzv. Boja (Spotting Colours)

Bilo koja Boja, ubačena ili izletjela sa stola bit će postavljena prije nego što je učinjen slijedeći udarac, sve dok ne bude konačno ubačena prema Poglavlju 3 Pravilu 3(f).

- Igrač neće biti odgovoran za bilo kakvu pogrešku suca pri pravilnom postavljanju bilo koje kugle.
- Ako je Boja pogrešno postavljena nakon što je ubačena u rastućem redoslijedu kao prema Poglavlju 3 Pravilu 3(f)(iii), bit će uklonjena sa stola bez kazne kad se greška primijeti i igra će se nastaviti.
- Ako je udarac učinjen s nepravilno postavljenom kuglom ili kuglama, smatrat će se da su pravilno postavljene za sve udarce koji slijede. Bilo koja kugla koja pogreškom nedostaje na stolu bit će postavljena:
 - bez kazne kad to bude otkriveno ako nedostaje zbog prethodnog previda,
 - uz kaznu ako je igrač koji je na potezu mogao utjecati na postavljanje prije suca.
- Ako Boja mora biti postavljena i njeno mjesto je zauzeto, bit će postavljena na vrijednosno najveće moguće mjesto.
- Ako postoji više Boja koje treba postaviti i njihova mjesta su zauzeta, kugla najveće vrijednosti imat će prednost u redoslijedu postavljanja.
- Ako su sva mjesta zauzeta, Boja će biti postavljena što je moguće bliže svom mjestu, između tog mjesta i najbliže točke na gornjoj mantineli.
- U slučaju Ružičaste i Crne, ako su sva mjesta zauzeta i nema prostora između odgovarajućeg mjesta i najbliže točke na gornjoj mantineli, Boja će biti postavljena što je moguće bliže svom mjestu na središnjoj crti stola ispod njenog mjesta.
- U svim slučajevima, Boja ne smije dodirivati drugu kuglu kad se postavlja.
- Boja, da bi bila pravilno postavljena, mora biti postavljena rukom na mjesto utvrđeno ovim Pravilima.

8. Dodirivanje Kugle (Touching Ball)

- Ako se Bijela zaustavi tako da dodiruje drugu kuglu ili kugle koje su, ili mogu biti, na redu, sudac će reći TOUCHING BALL (dodirivanje kugle) i pokazati koju kuglu ili kugle Bijela dodiruje.
- Kad je proglašeno dodirivanje Bijele, igrač koji je na potezu mora igrati Bijelom u suprotnom smjeru od te kugle, tako da se ta kugla ne pomakne, inače je to udarac guranja.
 - Pod uvjetom da igrač koji je na potezu ne prouzroči pomicanje objektivne kugle, neće biti kazne ako:
 - je kugla na redu,
 - bi kugla mogla biti na redu i igrač koji je na potezu objavi da ju je izabrao kao kuglu koja je na redu, ili
 - bi kugla mogla biti na redu i igrač koji je na potezu objavi, i prvo pogodi, drugu kuglu koja bi mogla biti na redu.
 - Ako se Bijela zaustavi dodirujući ili umalo dodirujući kuglu koja nije na redu, sudac će, ako je upitan diraju li se kugle, reći DA ili NE. Igrač koji je na potezu mora igrati u suprotnom smjeru od te kugle tako da je ne pomakne kao što je opisano gore, ali mora prvo pogoditi kuglu koja je na redu.
- Kad Bijela dodiruje i kuglu koja je na redu i kuglu koja nije na redu, sudac će samo označiti kuglu koja je na redu kao onu koju dodiruje. Ako igrač koji je na potezu upita suca da li Bijela također dodiruje i kuglu koja nije na redu, ima pravo na odgovor.
- Ako je sudac uvjeren da bilo kakvo pomicanje kugle koju se dodiruje u trenutku udaranja nije izazvao igrač koji je na potezu, neće proglasiti foul.
- Ako je nepomična objektna kugla, koja nije dodirivala Bijelu prilikom sučevog pregleda, kasnije bude u dodiru s Bijelom a prije nego što je udarac učinjen, kugle će biti ponovo postavljene po sučevom nahođenju.

9. Kugla Na Rubu Rupe (Ball on Edge of Pocket)

- Ako kugla padne u rupu na taj način da je nije pogodila druga kugla i ako to nije dio bilo kakvog udarca u tijeku, bit će ponovo vraćena na to mjesto i bilo kakvi bodovi će se brojati.
- Ako bi je pogodila bilo koja kugla koja je dio tog udarca:
 - bez povrede ovih Pravila, sve kugle bit će vraćene natrag i igrat će se ponovo isti udarac, ili isti igrač koji je na potezu može igrati neki drugi udarac po svojoj želji.
 - ako je učinjen foul, igrač koji je na potezu dobit će propisanu kaznu, sve kugle bit će vraćene natrag i slijedeći igrač ima uobičajene mogućnosti nakon foul-a.
- Ako kugla kratkotrajno balansira na rubu rupe i onda padne u rupu, brojat će se kao da je ubačena u rupu i neće biti vraćena natrag.

10. U Snooker-u Nakon Prekršaja (Snookered After a Foul)

Nakon foul-a, ako je Bijela u snooker-u, sudac će reći FREE BALL (vidi Poglavlje 2, Pravilo 16).

- Ako slijedeći igrač na redu izabere igrati slijedeći udarac,
 - on može najaviti bilo koju kuglu kao kuglu koja je na redu, i
 - bilo koja najavljena kugla smatrat će se kao kugla koja je na redu i poprijet će njenu vrijednost, uz razliku što će, ako bude ubačena, nakon toga biti postavljena.
- Foul je ako Bijela
 - ne pogodi prvo najavljenu kuglu, ili ne pogodi prvo najavljenu kuglu istodobno s kuglom koja je na redu, ili
 - bude u snooker-u, za sve Crvene ili kuglu koja je na redu, iza te najavljene slobodne kugle, osim kad su Ružičasta i Crna jedine objektno kugle preostale na stolu.
- Ako slobodna kugla bude ubačena, bit će postavljena i bodovat će se vrijednost kugle koja je na redu
- Ako kugla koja je na redu bude ubačena, nakon što je Bijela prvo udarila najavljenu kuglu ili ju je udarila istodobno s kuglom koja je na redu, kugla koja je na redu se boduje i ostaje izvan stola.
- Ako i najavljena kugla i kugla koja je na redu budu ubačene, boduje se samo kugla koja je na redu, osim ako je to bila Crvena, tada se boduje svaka ubačena kugla. Slobodna kugla se nakon toga postavlja i kugla koja je na redu ostaje izvan stola.
- Ako se od igrača koji je učinio foul zatraži da ponovo igra, proglašenje slobodne kugle postaje ništavno.

11. Prekršaji (Fouls)

Ako je učinjen prekršaj, sudac će odmah reći FOUL.

- Ako igrač koji je na potezu nije učinio udarac, njegov red istog trenutka završava i sudac će priopćiti kaznu.
- Ako je udarac učinjen, sudac će pričekati dok udarac ne bude okončan prije nego priopći kaznu.
- Ako sudac nije dodijelio foul, niti ga igrač koji nije na potezu nije uspješno prijavio, bit će zaboravljen.
- Bilo koja kugla koja nije pravilno postavljena ostat će na tom mjestu osim ako je prethodno izletjela sa stola, tada će biti pravilno postavljena.
- Svi bodovi osvojeni u slijedu ubačaja (break-u) prije foul-a se priznaju, no igrač koji je na potezu neće dobiti nijedan boda za bilo koju ubačenu kuglu u udarcu koji je proglašen foul-om.
- Slijedeći udarac se igra s miesta na kojem se Bijela zaustavila ili, ako je Bijela izletjela sa stola, iz ruke.

g) Ako je učinjeno više od jednog foul-a u istom udarcu, biti će dobivena najveća vrijednovana kazna.

h) Igrač koji je učinio foul

(i) dobit će kaznu propisanu u Pravilu 12 dolje, i

(ii) mora igrati slijedeći udarac ako to zahtijeva slijedeći igrač

12. Kazne (Penalties)

Svi foul-ovi stječu kaznu od četiri boda osim ako je naznačena veća u stavcima a) do d) dolje. Kazne su:

a) vrijednost kugle koja je na redu

(i) udaranjem Bijele više od jednog puta,

(ii) udaranjem dok obje noge nisu na podu,

(iii) igranjem preko reda,

(iv) nepropisnim igranjem iz ruke, uključujući pri početnom udarcu,

(v) kada Bijela ne dodime nijednu objektu kuglu,

(vi) kada Bijela uđe u rupu,

(vii) odigravanjem snooker-a iza slobodne kugle,

(viii) igranjem udarca skakanja,

(ix) igranjem sa štapom koji je izvan normi, ili

(x) savjetovati se sa suigračem suprotno Poglavlju 3 Pravilu 17(e).

b) vrijednost kugle koja je na redu ili kugle koja je u pitanju, koje god od toga je veće,

(i) udaranjem kad se bilo koja kugla nije zaustavila,

(ii) udaranjem prije nego je sudac dovršio postavljanje Boje,

(iii) kada kugla koja nije na redu uđe u rupu,

(iv) kada Bijela prvo pogodi kuglu koja nije na redu,

(v) igranjem udarca guranja,

(vi) dodirivanjem kugle u igri, na bilo koji način osim dodirivanja Bijele vrhom štapa za igru u trenutku udarca, ili

(vii) kada kugla izleti sa stola.

c) Vrijednost kugle koja je na redu ili veća vrijednost dviju kugli u pitanju kada Bijela istodobno pogodi dvije kugle, osim ako to nisu dvije Crvene ili slobodna kugla i kugla koja je na redu.

d) Kazna od sedam bodova dobiva se ako igrač koji je na potezu

(i) koristi kuglu koja nije na stolu u bilo koju svrhu,

(ii) koristi bilo kakav predmet da bi mjerio razmak ili udaljenost,

(iii) igra na Crvene kugle, ili slobodnu kuglu pa nakon toga Crvenu, u uzastopnim udarcima,

(iv) koristi bilo koju kuglu osim Bijele kao kuglu koju udara štapom za igru u bilo kojem udarcu nakon što je frame započeo,

(v) propusti najaviti koja je kugla na redu, nakon što to od njega zatraži sudac, ili

(vi) nakon što ubaci Crvenu ili slobodnu kuglu najavljenju kao Crvena, učini foul prije nego što najavi Boju.

13. Ponavljanje Igranja (Play Again)

Jednom kad igrač zatraži da suparnik igra ponovo nakon foul-a, takav zahtjev ne može se povući. Igrač koji je skrivio foul, nakon što je bio zatražen igrati ponovo, ima pravo

a) promijeniti mišljenje u smislu

(i) koji udarac će odigrati, i

(ii) koju kuglu na redu će pokušati pogoditi.

b) dobiti bodove za bilo koju kuglu ili kugle koje bi mogao ubaciti.

14. Prekršaj i Promašaj (Foul and a Miss)

Igrač koji je na potezu će, najbolje što može, pokušati pogoditi kuglu koja je na redu. Ako sudac smatra to Pravilo prekršenim, on će reći FOUL AND A MISS, osim ako je samo Crna na stolu ili su okolnosti takve da je nemoguće pogoditi kuglu koja je na redu. U potonjem slučaju, mora se pretpostaviti da igrač koji je na potezu pokušava pogoditi kuglu koja je na redu pod uvjetom da igra, direktno ili indirektno, u smjeru kugle koja je na redu s dovoljnom snagom, po sučevom mišljenju, kojom bi dosegnuo kuglu koja je na redu a ne kuglu ili kugle koje preprječuju.

a) Nakon što je proglašen FOUL AND A MISS, slijedeći igrač može tražiti od igrača koji ga je skrivio da igra ponovo iz zatečenog položaja na stolu ili, po svom nahođenju, iz prvobitnog položaja, kada će u potonjem slučaju kugla koja je na redu biti ista koja je i bila prije nego je odigran posljednji udarac, i to:

(i) bilo koja Crvena, kad je Crvena bila kugla koja je na redu,

(ii) Boja koja je na redu, kad sve Crvene više nisu na stolu, ili

(iii) Boja po izboru igrača koji je na potezu, kad je kugla koja je na redu bila Boja nakon što je Crvena bila ubačena.

b) Ako igrač koji je na potezu, prilikom udarca, ne pogodi prvo kuglu koja je na redu kad ne postoji nikakva prepreka u pravocrtnoj putanji od Bijele do bilo kojeg dijela bilo koje kugle koja je na redu ili bi mogla biti na redu, sudac će proglasiti FOUL AND A MISS, osim ako je bilo koji od igrača trebao snooker-e prije, ili kao posljedice, odigranog udarca i ako je sudac uvjeren da promašaj nije bio namjeren.

c) Nakon što je proglašen MISS pod člankom b) gore kad nije postojala nikakva prepreka u pravocrtnoj putanji od Bijele do bilo kojeg dijela bilo koje kugle koja je na redu ili bi mogla biti na redu, tako da je moguć kontakt u sredinu kugle, u cijelu kuglu (u slučaju Crvenih, ovo će se uzimati kao cijeli promjer bilo koje Crvene koja nije preprječena bojom) tada:

(i) slijedeći neuspjeh pogađanja prvo kugle koja je na redu prilikom izvođenja udarca iz istog položaja bit će proglašen kao FOUL AND A MISS, bez obzira na razliku u bodovima, i

(ii) ako bude zatražen igrati ponovo iz prvobitnog položaja, sudac će upozoriti igrača koji je učinio foul da će nakon trećeg promašaja frame biti dodijeljen njegovom suparniku.

d) Nakon što je Bijela vraćena natrag na mjesto prema ovom Pravilu, kad ne postoji nikakva prepreka u pravocrtnoj putanji od Bijele do bilo kojeg dijela bilo koje kugle koja je na redu ili bi mogla biti na redu, i igrač koji je na potezu učini foul na bilo kojoj kugli, uključujući i Bijelu kad se priprema na udarac, ako udarac nije odigran MISS neće biti proglašen. U ovom slučaju bit će izrečena pripadajuća kazna i

(i) slijedeći igrač može izabrati da on odigra taj udarac ili zatražiti od igrača koji je učinio foul da igra ponovo iz zatečenog položaja, ili

(ii) slijedeći igrač može tražiti suca da sve kugle koje su se pomaknule vrati natrag na mjesta na kojima su bile i zatražiti od igrača koji je učinio foul da igra ponovo iz tog položaja, i

(iii) ako se gore navedene okolnosti pojave prilikom niza proglašavanja MISS-a, bilo kakvo upozorenje koje se tiče mogućeg dodjeljivanja frame-a njegovom suparniku ostat će važeće.

e) Sve ostale MISS-eve sudac će proglašavati po svom nahođenju.

f) Nakon MISS-a i zahtjeva slijedećeg igrača da se Bijela kugla vrati natrag, sve objektne kugle koje su se pomaknule ostat će gdje jesu, osim ako sudac smatra da bi igrač koji je učinio foul stekao prednost ili bi mogao steći prednost. U potonjem slučaju, bilo koja ili sve kugle koje su se pomaknule mogu biti vraćene natrag po sučevom nahođenju i u bilo kojem od tih slučajeva, Boje koje su nepravilno izašle izvan stola bit će postavljene ili vraćene natrag kako odgovara.

g) Kad se bilo koja kugla vraća natrag nakon MISS-a, i igrač koji je učinio foul kao i slijedeći igrač bit će upitani za provjeru njenog položaja, nakon čega će sučeva odluka biti konačna.

h) Tijekom takve provjere, ako bilo koji od igrača dotakne bilo koju kuglu u igri, bit će kažnjen kao da je on igrač koji je na potezu. Dotaknutu kuglu sudac će vratiti natrag, po svom nahođenju, ako je potrebno, čak i ako je bila podignuta.

i) Slijedeći igrač može pitati da li sudac namjerava vratiti kugle natrag, osim Bijele u slučaju kad bi trebao tražiti da

se udarac igra iz prvobitnog položaja, i sudac će reći sto namjera učinio.

15. Kugla Koju Pomakne Bilo Što Osim Igrača Koji Je Na Potezu (Ball Moved by Other than Striker)

Ako se kugla, bilo nepomična ili u kretanju, pomakne bilo kako osim da to učini igrač koji je na potezu, sudac će je ponovo postaviti na mjesto koje on ocijeni da je kugla bila, ili bi došla, bez kazne.

- Ovo pravilo uključuje i slučajeve kad pojava druge osobe, a da to nije suigrač igrača koji je na potezu, uzrokuje da igrač koji je na potezu pomakne kuglu.
- Nijedan igrač neće biti kažnjen za bilo kakvo pomicanje kugle koje učini sudac.

16. Bezizlazan Položaj (Stalemate)

Ako sudac misli da se dogodio bezizlazan položaj, ili da se takav približava, ponudit će igračima mogućnost da odmah ponovo započnu taj frame. Ako se bilo koji igrač ne slaže, sudac će dozvoliti nastavak igre pod uvjetom da se okolnosti moraju promijeniti do utvrđenog roka, obično nakon tri slijedeća udarca svakog igrača ali po nahođenju suca. Ako okolnosti ostanu nepromijenjene u osnovi nakon što je utvrđeni rok istekao, sudac će poništiti sve bodove i ponovo postaviti sve kugle kao na početku frame-a i

- isti igrač će učiniti udarac otvaranja,
- isti redosljed igranja će se nastaviti.

17. Snooker u Parovima (Four-handed Snooker)

- U igri parova, svaka ekipa će naizmjenično otvarati frame-ove i redosljed igranja bit će utvrđen na početku svakog frame-a i, kad se bude utvrđen, mora biti zadržan kroz cijeli frame.
- Igrači mogu mijenjati redosljed igranja na početku svakog frame-a.
- Ako je učinjen foul i zatraženo je ponovno igranje, igrač koji je učinio foul igra ponovno, čak i ako je foul počinjen

izvan reda igre, i zadržava se prvobitni redosljed igranja tako da suigrač igrača koji je učinio foul može izgubiti svoj red.

d) Kad frame završi neriješeno, primjenjuje se Poglavlje 3 Pravilo 4. Ako je potrebno ponovno postavljanje Crne, par koji ima prvi udarac ima pravo izbora koji od igrača će igrati taj udarac. Redosljed igranja tada se mora nastaviti kao u frame-u.

e) Suigrači se mogu savjetovati tijekom frame-a ali ne

- dok je jedan od njih igrač koji je na potezu i na stolu, niti
- u razdoblju reda igrača koji je na potezu od prvog udarca do kraja break-a.

18. Uporaba Pomoćne Opreme (Use of Ancillary Equipment)

Igrač koji je na potezu odgovoran je za stavljanje i micanje bilo kakve opreme koju koristi na stolu.

a) Igrač koji je na potezu odgovoran je za sve predmete uključujući, ali ne ograničeno na, podupirače i nastavke koje donosi na stol, bilo njegove vlastite ili posuđene (osim od suca) i bit će kažnjen za bilo kakav foul koji učini dok koristi tu opremu.

b) Oprema koja se uobičajeno nalazi na stolu a koju je dostavio drugi sudionik uključujući i suca nije odgovornost igrača koji je na potezu. Ako je ta oprema neispravna i uzrokuje da igrač koji je na potezu dodirne kuglu ili kugle, neće biti proglašen nikakav foul. Sudac će, ako je to potrebno, ponovo postaviti bilo koju kuglu u skladu s Pravilom 15 gore i igraču koji je na potezu će, ako je u break-u, biti dozvoljeno nastaviti bez kazne.

19. Tumačenje (Interpretation)

a) Kroz ova Pravila i Definicije, riječi koje podrazumijevaju muški spol jednako će se odnositi na, i uključivati, ženski spol.

b) Okolnosti mogu zahtijevati prilagodbu u načinu primjenjivanja pravila za osobe s tjelesnim invaliditetom. Osobito i na primjer:

- Poglavlje 3 Pravilo 12(a)(ii) ne može se primjenjivati na osobe u invalidskim kolicima, i
- igraču, nakon što to zatraži od suca, biti će rečena boja kugle ako ih on ne može razlikovati, kao npr. crvenu i zelenu.

c) Kad nema suca, kao što je to igra za rasonodu, suparnik ili suparnička ekipa će se smatrati takvim, u svrhu ovih Pravila.

POGLAVLJE 4. IGRAČI (THE PLAYERS)

1. Ponašanje (Conduct)

U slučaju:

- da igrač koristi neprirodno puno vremena za udarac ili odabir udarca; ili
- bilo kakvog ponašanja Igrača koje je po mišljenju suca namjerno ili neprestano nepošteno; ili
- bilo kakvog drugog ponašanja Igrača koje na drugi način dovodi do ne-gentlemanskog ponašanja; ili
- odbijanja nastavljanja frame-a;

sudac će ili:

- upozoriti Igrača da će u slučaju bilo kakvog nastavljanja takvog ponašanja dodijeliti frame suparniku; ili
- dodijeliti frame suparniku; ili
- u slučaju da je takvo ponašanje dovoljno ozbiljno dodijeliti igru suparniku.

Ako je sudac upozorio Igrača kao pod e) gore, u slučaju bilo kakvog nastavljanja ponašanja kakvo je spomenuto gore, sudac mora ili:

- dodijeliti frame njegovom suparniku; ili
- u slučaju da je takvo ponašanje dovoljno ozbiljno, dodijeliti igru suparniku.

Ako je sudac dodijelio frame Igračevom suparniku sukladno gore opisanim odredbama, u slučaju bilo kakvog nastavljanja ponašanja Igrača u pitanju a kakvo je spomenuto gore, sudac mora dodijeliti igru Igračevom suparniku.

Bilo kakva odluka suca da dodijeli frame i/ili igru Igračevom suparniku bit će konačna i na nju se ne može žaliti.

2. Kazna (Penalty)

a) Ako je frame izgubljen temeljem ovog Poglavlja, igrač koji ga je izgubio će:

- izgubiti frame; i
- izgubiti sve bodove koje je postigao i igrač koji nije izgubio frame će dobiti onoliko broj bodova koliko je kugli preostalo na stolu, s time da se svaka Crvena broji po osam bodova i bilo koja Boja koja se nepravilno nalazi izvan stola bit će brojana kao da je postavljena na mjesto.

b) Ako je igra izgubljena temeljem ovog Poglavlja, igrač koji ju je izgubio će:

- izgubiti frame u tijeku kao pod (a); i
- dotatno izgubiti broj neodigranih frame-ova potrebnih za okončanje igre u kojoj se broje frame-ovi; ili
- dotatno izgubiti preostale frame-ove, svaki u iznosu 147 bodova, kad se broji skupni zbroj bodova u više frame-ova.

3. Igrač Koji Nije Na Potezu (Non-striker)

Igrač koji nije na potezu će, kad igra igrač koji je na potezu, izbjegavati stajanje ili pomicanje u vidokrugu igrača koji je na potezu. On će sjesti ili stajati na prihvatljivoj udaljenosti od stola.

4. Odsutnost (Absence)

U slučaju da je ga nema u prostoriji, igrač koji nije na potezu može odrediti svog predstavnika koji će paziti na njegove interese i zahtijevati foul ako je potrebno. Takvo određivanje mora biti obznanjeno sucu prije napuštanja prostorije.

5. Predaja (Conceding)

- a) Igrač se može predati samo kad je na potezu. Suparnik ima pravo prihvatiti ili odbiti predaju, koja postaje ništavna ako suparnik izabere nastaviti igranje.
- b) Kad je bitan skupni zbroj bodova u više frame-ova i frame je predan, na zbroj bodova suparničke strane dodaje se vrijednost bilo kojih kugli preostalih na stolu. U takvom slučaju, Crvene se broje po osam bodova svaka bodova i bilo koja Boja koja se nepravilno nalazi izvan stola bit će brojana kao da je postavljena na mjesto.
- c) Igrač neće predati frame ni u kojoj utakmici, osim ako su potrebni snooker-i. Bilo kakvo kršenje ovog pravila smatrat će se ne-gentlemanskim ponašanjem tog igrača.

POGLAVLJE 5. SLUŽBENE OSOBE (THE OFFICIALS)

1. Sudac (The Referee)

- a) Sudac će
- (i) biti jedini koji prosuđuje poštenu i nepoštenu igru,
 - (ii) biti slobodan odlučivati u interesu poštene igre za bilo koju okolnost koja nije prikladno obuhvaćena Pravilima,
 - (iii) biti odgovoran za pravilno vođenje igre prema ovim Pravilima,
 - (iv) intervenirati ako vidi bilo kakvo kršenje ovih Pravila,
 - (v) reći igraču boju kugle ako bude zamoljen, i
 - (vi) očistiti bilo koju kuglu na temelju opravdanog zahtjeva igrača.
- b) Sudac neće
- (i) odgovarati na bilo kakva pitanja na koja nije ovlašten odgovarati ovim Pravilima,
 - (ii) davati bilo kakve znakove da bi igrač mogao učiniti foul udarac,
 - (iii) davati bilo kakve znakove ili mišljenja o pojedinostima koje utječu na igru, niti
 - (iv) odgovarati na bilo kakva pitanja koja se tiču razlike u rezultatu.
- c) Ako sudac nije primijetio bilo kakav slučaj, on može po svojem nahođenju tražiti svjedočenje Markera ili drugih službenih osoba ili gledatelja koji se bili u najboljem položaju za promatranje slučaja ili može pogledati video snimku slučaja ili snimku slučaja s kamere da bi mu pomogli pri odluci.

2. Bilježnik (Marker)

Marker će bilježiti rezultat na rezultatskoj ploči i pomagati sucu u obavljanju njegovih zadataka. On će također djelovati kao snimatelj.

3. Zapisničar (Recorder)

Recorder će održavati zapisnik za svaki odigrani udarac, prema potrebi pokazivati foul-ove gdje je to potrebno i koliko je bodova prikupio svaki igrač ili ekipa. On će također zapisivati zbrojeve bodova u break-ovima.

4. Pomoć Službenih Osoba (Assistance by Officials)

- a) Na zahtjev igrača koji je na potezu, sudac ili Marker će pomaknuti ili držati u mjestu bilo kakav rasvjetni uređaj koji ometa igrača koji je na potezu prilikom udarca.
- b) Sucu ili Marker-u dozvoljeno je dati potrebnu pomoć hendikepiranim igračima ovisno o njihovim slučajevima.

[Natrag]