

# INHOUD

## DEEL 1

1 De standaard tafel .....	2
2 De ballen .....	3

## DEEL 2

1 Frame.....	4
2 Game .....	4
3 Match .....	4
4 Ballen .....	4
5 Stoter en beurt .....	4
6 Stoot .....	5
7 Pot .....	5
8 Break .....	5
9 In-Hand .....	5
10 Bal in het spel.....	6

## DEEL 3

1 Beschrijving .....	8
2 Positie van de ballen .....	8
3 Speelwijze .....	9
4 Einde frame, game, match .....	10
5 Spelen vanuit In-Hand .....	11
6 Twee Ballen gelijktijdig raken.....	11
7 Herspotten van kleuren .....	11
8 Touching Ball.....	12
9 Bal op rand van pocket .....	13
10 Foutwaarden.....	13

## DEEL 4

1 Gedrag .....	20
2 Penalty .....	20
3 Niet stoter .....	21

## DEEL 5

1 De scheidsrechter .....	22
2 De aantekenaar .....	22

## HET MATERIAAL

3 De keu .....	3
4 Hulpstukken .....	3

## DEFINITIES

11 Bal on .....	6
12 Genomineerde bal .....	6
13 Vrije bal.....	6
14 Uit de tafel geforceerd .....	6
15 Strafpunten .....	6
16 Fout .....	6
17 Gesnookerd .....	7
18 Spot bezet.....	7
19 Doorstoot.....	7
20 Springstoot .....	7
21 Miss .....	7

## HET SPEL

11 Fouten.....	14
12 Gesnookerd na een fout .....	15
13 Opnieuw spelen.....	15
14 Fout en miss .....	16
15 Bal bewogen door iemand anders dan de stoter .....	18
16 Patstelling.....	18
17 Snooker met vier .....	18
18 Gebruik hulpstukken.....	19
19 Interpretatie .....	19

## DE SPELERS

4 Afwezigheid .....	21
5 Opgave .....	21

## DE OFFICIËLEN

3 De schrijver .....	22
4 Hulp door officiëlen.....	22

## DEEL 1

## HET MATERIAAL.

Metrische maten tussen haakjes nauwkeurig tot op 1 mm

### 1. DE STANDAARD TAFEL

#### (a) Afmetingen

Het speelvlak moet, tussen de bandneuzen, 11ft 8½ in x 5ft 10 in (3569 x 1778 mm) meten met een tolerantie op beide afmetingen van ± ½ inch (13 mm).

#### (b) Hoogte

De hoogte van de tafel van de vloer tot de top van de bovenrand moet 2ft 9½ in tot 2 ft 10½ in (851 tot 876 mm) meten.

#### (c) Pocketopeningen

- (i) Er moeten pockets zijn in de hoeken: twee aan het spoteinde (bovenpockets) en twee aan het baulk-einde (benedenpockets) en één telkens in het midden van de langere zijde (middenpockets).
- (ii) De pocketopeningen moeten conform de mallen (templates) zijn, goedgekeurd door de World Professional Billiards and Snooker Association (WPBSA) en de International Billiards and Snooker Federation (IBSF).

#### (d) Baulklijn en Baulk

De Baulklijn is een rechte lijn getrokken op 29 in (737 mm) van de benedenbandneus en parallel hiermee. De ruimte tussen de Baulklijn en de benedenbandneus wordt Baulk genoemd.

#### (e) De "D"

De "D" is een halve cirkel, getrokken in de Baulk, met als middelpunt het midden van de Baulklijn en een straal van 11½ in ( 292 mm ).

#### (f) Spots

In de middenlengtes van de tafel zijn vier spots aangeduid:

- (i) DE SPOT (zwarte spot): 12 ¾ in ( 324 mm ) loodrecht onder de bovenbandneus;
- (ii) DE MIDDENSLOT (blauwe spot): halverwege de bovenbandneus en de benedenbandneus;
- (iii) DE PIRAMIDESLOT (roze spot of pinkspot): halverwege de middenspot en de bovenbandneus;
- (iv) Het MIDDEN VAN DE BAULKLIJN (bruine spot).

Twee andere spots bevinden zich op de raakpunten van de "D" met de Baulklijn. Gezien vanaf het baulk-einde is rechts de gele spot en links de groene spot.

## **2. DE BALLEEN**

- (a) De ballen zijn van een goedgekeurde samenstelling en hebben een diameter van 52,5 mm met een tolerantie van 0,05 mm;
- (b) Ze zijn gelijk van gewicht met een tolerantie van 3 gram per set; en
- (c) Een bal of set ballen mag, met de instemming van de spelers of bij een beslissing van de scheidsrechter vervangen worden.

## **3. DE KEU**

De keu mag niet korter zijn dan 3ft (914 mm) en mag niet wezenlijk afwijken van de traditioneel en algemeen aanvaarde vorm en uitzicht.

## **4. HULPSTUKKEN**

Diverse hulpstukken, lange keus (butt en half butt genoemd, naargelang de lengte), verlengstukken en adapters mogen door de spelers gebruikt worden indien het de speelpositie vergemakkelijkt. Deze hulpstukken kunnen deel uitmaken van de normale uitrusting van de tafel, maar ook van de uitrusting van de speler of van de scheidsrechter (zie ook Deel 3 Regel 18). Alle hulpstukken moeten goedgekeurd zijn door de WPBSA en de IBSF.

## DEEL 2

## DEFINITIES

Standaard termen worden *schuin* gedrukt.

### 1. FRAME

Een *snookerframe* omvat de speeltijd vanaf de start (zie deel 3, regel 3 (c)), met alle ballen geplaatst zoals beschreven in Deel 3 Regel 2, elke speler spelend om beurt totdat de frame is beëindigd door:

- (a) opgave van een speler tijdens zijn beurt,
- (b) opeising van de *stoter*; zwart is de enige object ball die op de tafel overblijft, samengevoegde punten zijn niet van toepassing, en de stand meer dan zeven punten in zijn voordeel bedraagt;
- (c) de laatste *pot* of *fout*; zwart is de enige object ball die op de tafel overblijft (zie deel 3 regel 4); of
- (d) toekenning van de scheidsrechter onder Deel 3 Regel 14 (d) (ii) of Deel 4 Regel 2.

### 2. GAME

Een *game* is een afgesproken of vast bepaald aantal *frames*.

### 3. MATCH

Een *match* is een afgesproken of vast bepaald aantal *games*.

### 4. BALLEEN

- (a) De witte bal is de *speelbal*. (*cue-ball*)
- (b) De 15 rode ballen en de 6 gekleurde ballen zijn de objectballen.

### 5. STOTER EN BEURT (STRIKER AND TURN)

De persoon die op het punt staat te spelen of aan het spelen is, is de *stoter* en hij blijft de *stoter* tot de laatste stoot, of fout, van zijn beurt volledig gedaan is en de scheidsrechter is van oordeel dat hij uiteindelijk de tafel heeft verlaten. Als een niet-*stoter* naar de tafel komt, buiten zijn beurt, dan zal hij aanzien worden als de *stoter* voor elke fout dat hij zou kunnen maken voordat hij de tafel verlaat. Wanneer de scheidsrechter van oordeel is dat aan de hierboven voorwaarden is voldaan, dan begint de beurt van de inkomende *stoter*. Zijn beurt en zijn recht een andere stoot te spelen eindigt wanneer:

- (a) Hij faalt te scoren vanuit een stoot; of
- (b) Hij een fout begaat; of
- (c) Hij vraagt aan de tegenstrever opnieuw te spelen nadat zijn tegenstrever een fout heeft gemaakt.

## 6. STOOT ( STROKE )

- (a) Een *stoot* is uitgevoerd wanneer de *stoter* de *speelbal* met de tip van de keu (pommerans) stoot, **behalve tijdens het adresseren van de cue-ball (ook gekend als strelen / aaien)**.
- (b) Een *stoot* is geldig indien er geen inbreuken tegen de regels zijn gemaakt.
- (c) Een *stoot* is pas beëindigd indien:
  - (i) Alle ballen tot stilstand zijn gekomen.
  - (ii) De *stoter* recht is gestaan, klaar voor een volgende stoot, of om de tafel te verlaten;
  - (iii) Om het even welk gebruikt materiaal door de *stoter* verwijderd werd vanuit een hachelijke situatie; en
  - (iv) De scheidsrechter heeft elke score, relevant aan de stoot, genoemd.
- (d) Een *stoot* mag *direct* of *indirect* gespeeld worden, **zodoende** :
  - (i) een *stoot* is *direct* indien de *speelbal* een objectbal raakt vooraleer een band te raken.
  - (ii) een *stoot* is *indirect* indien de *speelbal* één of meerdere banden raakt vooraleer de objectbal geraakt wordt.
- (e) Volgend op de laatste stoot van de beurt van de tegenstrever, indien een inkomende speler een stoot speelt / de cue-ball stoot vooraleer de ballen tot stilstand zijn gekomen, dan zal hij bestraft worden als ware hij de *stoter*, en zijn bezoek aan de tafel komt ten einde.

## 7. POT

Een *pot* is wanneer een objectbal, na contact met een andere bal en zonder tegen de regels te zondigen, in de pocket verdwijnt. Deze handeling wordt *potten* genoemd.

## 8. BREAK

Een *break* is een aantal *pots* in opeenvolgende *stoten* gemaakt door een speler in één enkele beurt gedurende een *frame*.

## 9. IN-HAND

- (a) De *speelbal* is *In-Hand*
  - (i) voor de start van elk *frame*;
  - (ii) indien hij in een pocket verdween;
  - (iii) indien hij *uit de tafel geforceerd* werd; of
  - (iv) wanneer de zwarte bal gespot wordt in het geval van gelijke scores.
- (b) De *speelbal* blijft *In-Hand* tot
  - (i) hij reglementair gespeeld is uit *In-Hand* of
  - (ii) een fout is begaan terwijl de *speelbal* op de tafel ligt.
- (c) De *stoter* wordt *In-Hand* genoemd indien de *speelbal In-Hand* is, zoals hierboven beschreven.

## 10. BAL IN HET SPEL (BALL IN PLAY)

- (a) De *speelbal* is *in het spel* indien hij niet *In-Hand* is.
- (b) Objectballen zijn *in het spel* vanaf de start van de *frame* tot ze *gepot* zijn of *uit de tafel geforceerd*.
- (c) Kleuren komen terug *in het spel* indien ze *herspot* zijn.

## 11. BAL ON (BALL ON)

Elke bal welke men reglementair mag raken bij het eerste contact met de *speelbal*, of elke bal die niet zo geraakt kan worden, maar die *gepot* mag worden, wordt *on* genoemd.

## 12. GENOMINEERDE BAL (NOMINATED BALL)

- (a) Een *genomineerde bal* is de objectbal die de *stoter* mondeling verklaart, of aanduidt tot voldoening van de scheidsrechter, en welke hij poogt te raken bij het eerste contact met de *speelbal*.
- (b) Indien de scheidsrechter erom vraagt moet de *stoter* de bal die *on* is mondeling met zijn kleur benoemen.

## 13. VRIJE BAL (FREE BALL)

Een *vrije bal* is een bal die de *stoter* *nomineert* als *on* indien hij *gesnookerd* ligt na een fout (zie Deel 3 Regel 12).

## 14. UIT DE TAFEL GEFORCEERD (FORCED OFF THE TABLE)

Een bal is *uit de tafel geforceerd* indien hij tot stilstand komt buiten het speelvlak of in de pocket ligt, of indien hij opgenomen is door de *stoter*, **of opzettelijk met de hand bewogen** terwijl de bal *in het spel* is, uitgezonderd zoals vermeld in Deel 3 Regel 14 (g).

## 15. STRAFPUNTEN (PENALTY POINTS)

Strafpunten worden toegekend aan een tegenstrever na elke fout.

## 16. FOUT (FOUL)

Een *fout* is elke overtreding van dit reglement.

## 17. GESNOOKERD (SNOOKERED)

De *speelbal* wordt *gesnookerd* beschouwd indien hij in een *directe stoot* in een rechte lijn naar elke bal *on* geheel of gedeeltelijk gehinderd wordt door één of meerder ballen niet *on*. Indien één of meerdere ballen *on* geraakt kunnen worden aan de twee uiterste raakpunten zonder gehinderd te worden door een bal niet *on*, ligt de *speelbal* niet *gesnookerd*.

- (a) Indien *In-Hand* dan ligt de *speelbal gesnookerd* indien hij gehinderd wordt, zoals hierboven vermeld, vanuit alle mogelijke posities op of tussen de lijnen van de "D".
- (b) Indien de *speelbal* gehinderd wordt door meerdere ballen niet *on* dan is
  - (i) de bal het dichtst bij de *speelbal* de effectieve snookerende bal en
  - (ii) indien meer dan één hinderende bal op gelijke afstand van de *speelbal* liggen, dan worden al deze ballen beschouwd als snookerende bal.
- (c) Indien rood *on* is en als de *speelbal* verhinderd wordt om verschillende rode ballen te raken door verschillende ballen niet *on*, dan is er geen effectieve snookerende bal.
- (d) De *stoter* wordt *gesnookerd* genoemd, indien de *speelbal gesnookerd* is, zoals hierboven beschreven.
- (e) De *speelbal* kan niet *gesnookerd* zijn door een band. Indien de bandhoek de *speelbal* hindert en hij dicht bij de *speelbal* ligt dan enige andere hinderende bal niet *on*, dan ligt de *speelbal* niet *gesnookerd*.

## 18. SPOT BEZET (SPOT OCCUPIED)

Een spot is *bezet* als een bal er niet opgeplaatst kan worden zonder daarbij een andere bal te raken.

## 19. DOORSTOOT (PUSH STROKE)

Een *doorstoot* wordt gemaakt wanneer de tip van de keu in contact blijft met de *speelbal*:

- (a) nadat de *speelbal* zijn voorwaartse beweging is begonnen, of
- (b) op het ogenblik dat de *speelbal* de objectbal raakt. Uitzonderd: als de *speelbal* en de objectbal elkaar bijna raken is het geen *doorstoot* indien de *speelbal* heel fijn de objectbal aanspeelt.

## 20. SPRINGSTOOT (JUMP SHOT)

Er is sprake van een *springstoot* wanneer de *speelbal* over eender welk deel van een objectbal springt, eender of deze geraakt wordt of niet, uitgezonderd:

- (a) wanneer de *speelbal* eerst een objectbal raakt en dan over een andere bal springt,
- (b) wanneer de *speelbal* springt en een objectbal raakt, maar niet landt aan de achterkant van die bal,
- (c) wanneer, na het reglementair raken van een objectbal, de *speelbal* over deze bal springt nadat een band of een andere bal geraakt werd.

## 21. MISS

Men spreekt van een *miss* wanneer de *speelbal* niet eerst een bal *on* raakt en de scheidsrechter oordeelt dat de *stoter* geen goede poging gedaan heeft om de bal *on* te raken.

## DEEL 3

## HET SPEL

### 1. BESCHRIJVING

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

- (a) Elke speler gebruikt dezelfde witte *speelbal*. Er zijn 21 objectballen:
  - 15 rode elk met waarde 1
  - 1 gele met waarde 2
  - 1 groene met waarde 3
  - 1 bruine met waarde 4
  - 1 blauwe met waarde 5
  - 1 roze met waarde 6
  - 1 zwarte met waarde 7.
- (b) Scorende *stoten* in een speelbeurt worden gemaakt door afwisselend rode en gekleurde ballen te *potten*, totdat alle rode ballen van de tafel verdwenen zijn, daarna de gekleurde ballen in stijgende volgorde volgens hun waarde.
- (c) Toegekende punten voor scorende *stoten* worden opgeteld bij de score van de *stoter*.
- (d) Strafpunten worden bij de score van de tegenstander opgeteld.
- (e) Een tactiek, toegepast gedurende eender welk ogenblik van een frame, is de *speelbal* achter een bal niet-*on* te leggen, zodat hij *gesnookerd* ligt voor de volgende speler. Indien een speler of ploeg meer punten achterstaat dan het mogelijk totaal van alle op de tafel resterende ballen, dan is het leggen van snookers, in de hoop punten te winnen uit *fouten*, heel belangrijk.
- (f) De winnaar van een *frame* is de speler of ploeg:
  - (i) die de hoogste score maakt
  - (ii) waarvan de tegenpartij de *frame* opgeeft
  - (iii) aan wie de *frame* wordt toegekend onder Deel 3, Regel 14 (d) (ii) of Deel 4 Regel 2.
- (g) Winnaar van een *game* is de speler of ploeg
  - (i) die het meest, of het benodigde aantal *frames* gewonnen heeft
  - (ii) die het grootste totaal heeft, indien gecumuleerde punten meetellen
  - (iii) aan wie de *game* wordt toegekend onder Deel 4 Regel 2.
- (h) De winnaar van een *match* is de speler of ploeg die het meeste *games* gewonnen heeft of, indien gecumuleerde punten tellen, het grootste totaal heeft.

### 2. POSITIE VAN DE BALLEEN

- (a) Bij aanvang van elk *frame* is de *speelbal in hand* en zijn de objectballen als volgt op de tafel geplaatst:
  - (i) De rode ballen moeten in de vorm van een nauwsluitende gelijkzijdige driehoek worden geplaatst, met de rode bal aan de top van de driehoek, op de middenlengteas van de tafel en boven de piramidespot, zodat hij zo dicht mogelijk bij de roze bal ligt zonder deze te raken, en met de basis van de driehoek zo dicht mogelijk bij en parallel met de bovenband.
  - (ii) De zes kleuren op de spots aangeduid in Deel 1, Regel 1 (f).
- (b) Als er een fout wordt gemaakt bij het opzetten van de tafel, dan zal Deel 3 Regel 7(c) gebruikt worden, en de frame start zoals in Deel 3 Regel 3 (c).
- (c) Na de start van een *frame*, kan een bal *in het spel* enkel door de scheidsrechter gereinigd worden na een redelijk verzoek van de *stoter en* :

- (i) De positie van de bal, indien niet gespot, zal aangeduid worden door een geschikt hulpmiddel vooraleer de bal van de tafel te nemen voor het reinigen;
- (ii) Het hulpmiddel, gebruikt om de positie van de te reinigen bal aan te duiden, zal aanzien worden als en de waarde krijgen van deze bal totdat de bal gereinigd en herplaatst is. Indien een andere speler dan de *stoter* dit hulpmiddel aanraakt of verplaatst, dan zal de scheidsrechter PENALTY uitspreken en de overtreder zal bestraft worden als ware hij de stoter, en dit zonder de speelvolgorde aan te tasten. De scheidsrechter zal het hulpmiddel of de gereinigde bal terug op zijn plaats leggen, zo nodig naar zijn oordeel, zelfs als het hulpmiddel of de bal opgenomen waren.

### 3. SPEELWIJZE

De spelers zullen de volgorde van spelen bepalen door loting of in onderlinge overeenstemming, de winnaar van deze loting heeft de keuze welke speler als eerste mag spelen.

- (a) De speelvolgorde alzo bepaald moet ongewijzigd blijven gedurende de *frame*, tenzij een speler door de volgende speler gevraagd wordt opnieuw te spelen na een *fout*.
- (b) De speler of ploeg die eerst dient te stoten moet wisselen na elk *frame* gedurende een *game*.
- (c) De eerste speler speelt van *In-Hand*. De *frame* begint van zodra de *speelbal* op de tafel geplaatst is en contact heeft met de tip van de keu, eender of dit gebeurt
  - (i) bij het maken van een *stoot*, of
  - (ii) tijdens het aanleggen naar de *speelbal*.
- (d) Als een *frame* gestart wordt door de verkeerde speler of team:
  - (i) dan moet het correct herstart worden, zonder strafpunten, op voorwaarde dat slechts één stoot uitgevoerd werd en er geen fout sindsdien is gebeurd; of
  - (ii) dan zal ze doorgaan op de normale manier als een andere stoot uitgevoerd werd, of als er een fout is begaan na beëindigen van de eerste stoot, waarbij de correcte volgorde van starten zal herbeginnen in het volgende *frame* zodat een speler of team zal gestart hebben in drie opeenvolgende frames; of
  - (iii) dan zal ze, in het geval een stalemate aangekondigd wordt (Zie Deel 3 Regel 16), herstart worden door de correcte speler.
- (e) Om een geldige *stoot* te hebben, mag geen van de inbreuken in de hierna beschreven Regel 10, "Foutwaarden", voorkomen.
- (f) Voor de eerste *stoot* van elke beurt, totdat alle rode ballen van de tafel zijn, is een rode bal of een *vrije bal genomineerd* als rode bal *on*. De waarde van elke rode bal en/of een *vrije bal genomineerd* als rood en *gepot* in dezelfde *stoot*, wordt gescoord.

- (g) (i) Als een rode bal, of een *vrije bal genomineerd* als rode bal, *gepot* wordt, zal dezelfde speler de volgende *stoot* spelen. De volgende bal *on* is een kleur naar keuze van de *stoter* die, indien *gepot*, scoort. De gekleurde bal wordt dan herspot.
- (ii) De *break* wordt verder gezet door het *potten* van afwisselend rode en gekleurde ballen tot alle rode ballen van de tafel zijn en indien toepasselijk, een gekleurde bal gespeeld is volgend op het *potten* van de laatste rode bal.
- (iii) Daarna worden de gekleurde ballen *on*, in stijgende volgorde volgens hun waarde vermeld in Deel 3 Regel 1 (a). Ze blijven, indien *gepot*, van de tafel, uitgezonderd zoals voorzien in Deel 3 Regel 4 en de *stoter* speelt de volgende *stoot* op de volgende gekleurde bal *on*;
- (iv) In het geval dat de *stoter*, in een *break*, speelt vooraleer de scheidsrechter een kleur heeft kunnen spotten terwijl alle andere ballen tot stilstand zijn gekomen, dan zal de waarde van dat kleur niet gescoord worden en Deel 3 Regel 10 (a) (i) of Deel 3 Regel 10 (b) (i) zal van toepassing zijn zoals het hoort.
- (h) Rode ballen worden doorgaans niet herplaatst op de tafel eenmaal *gepot* of *uit de tafel geforceerd*, ongeacht het feit dat de speler aldus voordeel haalt uit een *fout*. Niettemin, uitzonderingen op deze regel zijn voorzien in Deel 3 Regel 2 (c) (ii), 9, 14 (b), 14 (f), 15 (a) en 18 (c).
- (i) Als de *stoter* niet scoort, dan moet hij de tafel verlaten zonder talmen. In het geval hij om het even welke *fout* zou maken voor, of terwijl hij de tafel verlaat, dan zal hij bestraft worden zoals voorzien in Deel 3 Regel 10. De volgende *stoot* wordt dan gespeeld van waar de speelbal tot stilstand komt, of vanuit in hand als de speelbal van de tafel is, behalve wanneer de speelbal herplaatst wordt in overeenstemming met Deel 3 Regel 14 (e).
- (j) Als een bal die een pocket binnenkomt, terugkaatst op het speelvlak, dan wordt deze niet als *gepot* beschouwd. De *stoter* heeft geen verhaal als dit gebeurt omdat een pocket overvol is.

#### 4. EINDE VAN DE FRAME, GAME OF MATCH

- (a) Indien zwart als enige object ball nog op tafel overblijft, beëindigt de eerste score of *fout* de *frame*, uitgezonderd indien aan beide volgende voorwaarden voldaan is :
  - (i) de score dan gelijk is; en
  - (ii) samengevoegde scores niet van toepassing zijn.
- (b) Wanneer aan beide voorwaarden in (a) hierboven voldaan is , dan
  - (i) wordt zwart herspot;
  - (ii) loten de spelers voor de keuze wie als volgende moet spelen;
  - (iii) speelt de volgende speler van In-Hand; en
  - (iv) beëindigt de volgende score of *fout* de *frame*.
- (c) Wanneer samengevoegde scores de winnaar van een *game* of *match* bepalen, en de samengevoegde scores aan het einde van de laatste *frame* gelijk zijn, dan volgt de procedure van de herspote zwarte bal zoals in (b) hierboven.

## 5. SPELEN VANUIT IN-HAND

Om te spelen vanuit *In-Hand* moet de *speelbal* gestoten worden van een positie op of binnen de lijnen van de "D", maar hij mag gespeeld worden in eender welke richting.

- (a) De scheidsrechter zal melden, indien gevraagd, of de *speelbal* juist geplaatst is (dit is: niet buiten de lijnen van de D).
- (b) Indien de tip van de keu de *speelbal* zou raken tijdens het positioneren en de scheidsrechter oordeelt dat de *stoter* geen poging deed om een *stoot* uit te voeren, dan is de *speelbal* niet *in het spel*.

## 6. TWEE BALLEEN GELIJKTIJDIG RAKEN

Twee ballen, tenzij twee rode ballen of een *vrije bal* en een bal *on*, mogen niet gelijktijdig geraakt worden bij het eerste contact met de *speelbal*.

## 7. HERSPOTTEN VAN KLEUREN

Eender welke gekleurde bal, *gepot* of *uit de tafel geforceerd*, moet herspot worden vóór de volgende *stoot* uitgevoerd wordt, tot deze definitief *gepot* wordt volgens Deel 3 Regel 3 (g) (iii).

- (a) Een speler kan niet verantwoordelijk gesteld worden voor een fout door de scheidsrechter begaan bij het niet correct herspotten van eender welke bal.
- (b) Indien een gekleurde bal ten onrechte herspot wordt, na *gepot* te zijn in stijgende volgorde volgens waarde, (Deel 3 Regel 3 (g) (iii)), dan wordt hij van de tafel verwijderd zonder strafpunten wanneer de *fout* ontdekt wordt en het spel gaat verder, vanuit de ontstane situatie.
- (c) Indien een *stoot* gemaakt wordt met één of meerdere ballen foutief gespot, dan worden ze verondersteld juist gespot te zijn voor de volgende stoten. Elke ten onrechte niet gespotte gekleurde bal zal herspot worden.
  - (i) zonder strafpunten indien het voordien niet opgemerkt werd;
  - (ii) met strafpunten indien de *stoter* gespeeld heeft vooraleer de scheidsrechter de kans kreeg de bal te herspotten.
- (d) Indien een gekleurde bal herspot moet worden en zijn eigen spot is bezet, dan wordt hij op de hoogst mogelijke vrije spot geplaatst.
- (e) Indien er meer dan één gekleurde bal herspot moet worden en hun eigen spot is bezet, dan heeft de bal met de hoogste waarde voorrang bij de volgorde van herspotten.
- (f) Indien alle spots bezet zijn, dan wordt de gekleurde bal zo dicht mogelijk bij zijn eigen spot geplaatst, tussen die spot en het dichtste gedeelte van de bovenband.
- (g) Indien de zwarte en de roze bal moeten herspot worden, en de ruimte tussen hun eigen spot en het dichtste gedeelte van de bovenband bezet is, zal de gekleurde bal zo dicht mogelijk bij haar eigen spot op de middenlengtes van de tafel beneden die spot geplaatst worden.
- (h) In alle gevallen mag de herspotte gekleurde bal geen andere bal raken.
- (i) Een gekleurde bal moet, om correct gespot te zijn, met de hand geplaatst worden op de door deze regels toegewezen spot.

## 8. TOUCHING BALL

- (a) Als na het beëindigen van een stoot de *speelbal* tot stilstand komt rakende aan een **bal on of ballen on, of die on kan / kunnen zijn**, dan zal de scheidsrechter *touching ball* aankondigen en aanduiden welke bal of ballen de *speelbal* raken.  
Als de *speelbal* rakende is aan één of meerdere kleuren nadat een rode bal (of een free ball genomineerd als een Rode bal) gepot is, dan zal de scheidsrechter ook vragen aan de stoter om mondeling aan te geven welk kleur hij zal aanspelen.
- (b) Indien een *touching ball* aangekondigd werd, dan moet de *stoter* weg spelen van deze bal zonder dat deze beweegt, anders is het een *doorstoot*.
- (c) In de veronderstelling dat de *stoter* de objectbal niet doet bewegen, dan zullen er geen strafpunten toegekend worden indien:
- (i) deze bal *on* is,
  - (ii) deze bal mogelijk *on* is en de *stoter* hem nomineert,
  - (iii) deze bal mogelijk *on* is en de *stoter* nomineert en raakt eerst een andere bal die mogelijk *on* is.
- (d) Indien de *speelbal* tot stilstand komt rakende aan of bijna rakende aan een bal die niet *on* is, dan zal de scheidsrechter, indien gevraagd of de ballen raken, antwoorden met JA of NEEN. De *stoter* moet wegspele van deze bal zonder hem te **verstoren, zoals hierboven, maar** moet eerst een bal *on* raken.
- (e) Indien de *speelbal* zowel een bal *on* als een bal niet *on* raakt, dan zal de scheidsrechter enkel de bal *on* aanwijzen als rakend. Als de *stoter* de scheidsrechter vraagt of de *speelbal* ook raakt aan de bal niet *on*, dan moet deze dit melden.
- (f) Indien de scheidsrechter oordeelt dat een beweging van een rakende bal op het moment van de stoot niet veroorzaakt werd door de *stoter*, dan zal er geen *fout* aangekondigd worden.
- (g) Indien een stilliggende objectbal, die tijdens het onderzoek door de scheidsrechter, niet rakend is aan de *speelbal* later toch in contact met de *speelbal* blijkt voordat er een *stoot* gemaakt is, dan moeten de ballen door de scheidsrechter teruggeplaatst worden naar zijn goeddunken. Dit is ook van toepassing bij een rakende bal die later, wanneer nagegaan door de scheidsrechter niet rakend is; de ballen zullen herplaatst worden door de scheidsrechter en dit naar zijn voldoening.

## 9. BAL OP DE RAND VAN DE POCKET

Indien een bal in de pocket valt zonder door een andere bal geraakt te zijn, en

- (a) geen deel uitmaakt van een *stoot* in uitvoering, dan zal hij worden herplaatst en de gescoorde punten worden geteld.
- (b) Indien hij kon geraakt worden door een bal in de *stoot* betrokken:
  - (i) en zonder overtreding van deze regels (inclusief gevallen waar een overtreding gebeurd zou zijn behalve voor het vallen van de bal in de pocket), worden alle ballen herplaatst en dezelfde *stoot* opnieuw gespeeld, dezelfde *stoter* mag, volgens zijn keuze, een andere *stoot* spelen,
  - (ii) indien een *fout* is begaan, dan krijgt de *stoter* de voorgeschreven strafmaat beschreven in Deel 3 Regel 10, en alle ballen worden herplaatst, en de volgende speler heeft de gebruikelijke opties na een fout.
- (c) Indien een bal tijdelijk balanceert op de rand van de pocket en dan toch valt, dan wordt deze geteld als in de pocket en wordt niet herplaatst.

## 10. FOUTWAARDEN

De volgende handelingen zijn fouten en worden met vier punten bestraft uitgezonderd indien een hogere waarde aangeduid is in paragrafen (a) tot (d) hieronder.

De foutwaarden zijn :

- (a) de waarde van de bal *on* bij
  - (i) er een stoot gebeurt vooraleer de scheidsrechter het spotten beëindigd heeft van een kleur gebruikt als vrije bal;
  - (ii) meer dan eens de *speelbal* te stoten tijdens een stoot;
  - (iii) stoten met beide voeten van de vloer;
  - (iv) spelen voor zijn beurt, of een stoot spelen vooraleer de beurt van de tegenstrever beëindigd is, in tegenstelling met Deel 2 Regel 6 (e);
  - (v) ongedig spelen vanuit *In-Hand* zelfs bij de openingsstoot;
  - (vi) missen van alle objectballen door de *speelbal*;
  - (vii) verdwijnen van de *speelbal* in een pocket;
  - (viii) snooker leggen achter de *vrije bal*, behalve zoals voorzien in Deel 3 Regel 12 (b) (ii);
  - (ix) spelen van een *springstoot*;
  - (x) **een doorstoot**;
  - (xi) spelen met een niet standaard keu; of
  - (xii) overleggen met een partner, uitgezonderd zie Deel 3 Regel 17 (e);
- (b) de waarde van de bal *on* of de betrokken bal( de hoogste waarde telt) bij:
  - (i) stoten wanneer de ballen niet stilliggen;
  - (ii) stoten tijdens het herspotten door de scheidsrechter, van een kleur welke geen vrije bal is;
  - (iii) potten van een bal niet *on*;
  - (iv) de *speelbal* raakt eerst een bal niet *on*;
  - (v) aanraken van een bal of een ballmarker *in het spel*;
  - (vi) een bal *uit de tafel forceren*;

- (c) De waarde van de bal *on* of de hoogste waarde van de twee **betrokken** ballen indien de *speelbal* twee ballen, die geen twee rode ballen of een *vrije bal* en de bal *on* zijn, gelijktijdig raakt;
- (d) Zeven punten worden toegekend indien de *stoter*
  - (i) een bal, die van de tafel verdwenen is, voor gelijk welk doel gebruikt;
  - (ii) een voorwerp gebruikt om een afstand of een opening te meten;
  - (iii) om het even welke bal aanraakt tijdens overleg, zoals beschreven in Sectie 3, Regel 14(g);**
  - (iv) op rode ballen, of een *vrije bal* gevolgd door een rode bal, speelt in opeenvolgende *stoten*;
  - (v) een andere bal dan de witte bal gebruikt als *speelbal* voor eender welke stoot indien een *frame* reeds gestart is;
  - (vi) de bal *on* niet *nomineert* indien de scheidsrechter erom vraagt; of
  - (vii) na het potten van een rode bal (of een *vrije bal* *genomineerd* als rood), een *fout* begaat voordat een kleur *genomineerd* werd.

## 11. FOUTEN

Indien een fout begaan wordt, zal de scheidsrechter onmiddellijk FOUT aankondigen.

- (a) Indien de stoter geen stoot uitgevoerd heeft, beëindigd zijn beurt onmiddellijk en de scheidsrechter kondigt de strafmaat aan.
- (b) Indien er een stoot gemaakt is, wacht de scheidsrechter tot het einde van de stoot vooraleer de strafmaat aan te kondigen.
- (c) Indien een fout niet is aangekondigd door de scheidsrechter **noch succesvol** is opgeëist door de niet-stoter vóór de volgende stoot gemaakt wordt, dan vervalt ze.
- (d) Alle foutieve herspote kleuren blijven liggen. Deze niet op de tafel moeten correct worden herspot.
- (e) Alle punten, gescoord in een break voordat een fout is toegekend, worden geteld. De stoter zal geen punten scoren voor een gepotte bal in een stoot waarin een fout aangekondigd werd.
- (f) De volgende stoot wordt gespeeld van waar de speelbal tot stilstand kwam of, indien de speelbal niet op de tafel is, vanuit In-Hand.
- (g) Indien meer dan één fout gemaakt wordt in dezelfde stoot, dan wordt de hoogste foutwaarde aangerekend.
- (h) De speler die de fout begaat :
  - (i) krijgt de foutwaarde beschreven in Regel 10 (Foutwaarden); en
  - (ii) moet de volgende stoot spelen indien gevraagd door de volgende speler.
- (i) Indien een stoter, wanneer gesnookerd of belemmerd op om het even welke manier, een fout maakt op om het even welke bal, cue-ball inbegrepen, bij de voorbereiding van een stoot, als de tegenstrever vraagt om opnieuw te spelen, zal de overtreder de keuze hebben of de ball-on dezelfde zal zijn als voor de inbreuk, namelijk :**
  - (i) Om het even welke rode bal, wanneer rood de bal on was;**
  - (ii) Het beurtkleur wanneer alle rode ballen van de tafel waren; alsook**
  - (iii) Een kleur naar keuze van de stoter, wanneer de ball-on een kleur was na het potten van een rode bal; of**
  - (iv) De optie de volgende rode bal of de gele bal te spelen wanneer er geen rode ballen overblijven.**

**Om het even welke bewogen bal(len) zal / zullen herplaatst worden naar hun originele positie(s) door de scheidsrechter, indien gevraagd door de niet overtreder.**

## 12. GESNOOKERD NA EEN FOUT

Na een fout zal de scheidsrechter, indien de speelbal gesnookerd ligt (zie Deel 2, Regel 17), een FREE BALL aankondigen.

- (a) Indien de volgende speler aan beurt verkiest de volgende stoot te spelen
  - (i) mag hij eender welke bal als on nomineren, **maar de vrije bal kan niet de ball-on zijn;**
  - (ii) elke genomineerde bal wordt aanzien als (en krijgt de waarde van) de bal on. Indien gepot zal hij herspot worden.
- (b) Het is een *fout* als de *speelbal*:
  - (i) de *genomineerde bal* of de *genomineerde bal* gelijktijdig met de bal *on* niet eerst raakt; of
  - (ii) gesnookerd ligt op alle rode ballen, of op de bal *on*, door de *genomineerde vrije bal*, uitgezonderd wanneer enkel de roze en de zwarte bal als enige objectballen overblijven op de tafel.
- (c) Indien de *vrije bal gepot* wordt, wordt deze herspot en de waarde van de bal *on* wordt gescoord.
- (d) Indien een bal *on gepot* wordt, nadat de *speelbal* eerst de *genomineerde bal*, of eerst de *genomineerde bal* gelijktijdig met een bal *on*, geraakt heeft, dan is de bal *on* gescoord en blijft hij van de tafel.
- (e) Indien de *genomineerde bal* en een bal *on* gepot worden, dan is enkel de bal *on* gescoord tenzij deze een rode bal was. In dit geval scoort iedere *gepotte* bal. De *vrije bal* wordt herspot en de bal *on* blijft van de tafel.
- (f) Indien de overtreder gevraagd wordt opnieuw te spelen, dan vervalt de *vrije bal*.

## 13. OPNIEUW SPELEN

Eens een speler de tegenstander verzocht heeft na een *fout* of het herplaatsen van één of meerdere ballen verzocht heeft na een fout en een miss, opnieuw te spelen, kan dit verzoek niet meer herroepen worden. De overtreder, indien gevraagd om opnieuw te spelen:

- (a) mag van mening veranderen betreffende
  - (i) welke *stoot* hij gaat spelen,
  - (ii) welke bal *on* hij zal trachten te raken.
- (b) zal punten scoren voor elke bal *on* die hij pot.

## 14. FOUT EN MISS

(a) De *stoter* moet, naar zijn best vermogen, pogen de bal *on* te raken, of een bal die *on kan zijn na het potten van een rode bal*. Indien de scheidsrechter oordeelt dat deze regel overtreden wordt, zal hij FOUT EN EEN MISS aankondigen *tenzij* :

(i) Eender welke speler strafpunten nodig had voor, of als gevolg van de stoot die gespeeld wordt;

(ii) Voor of na de stoot, de punten beschikbaar op de tafel gelijk zijn aan het puntenverschil zonder de waarde van de herspote zwarte bal; en de scheidsrechter is tevreden dat de miss niet opzettelijk was.

(iii) Er bestaat een situatie waar het onmogelijk is om de ball-*on* te raken.

In dit laatste geval moet verondersteld worden dat de *stoter* een poging doet om een bal *on* te raken, vooropgesteld dat hij, naar het oordeel van de scheidsrechter, *direct* of *indirect* in de richting van een bal *on* speelt en dit met voldoende sterkte om de bal *on* te bereiken geen rekening houdend met de hinderende bal of ballen.

(b) Nadat FOUT EN EEN MISS aangekondigd is, mag de volgende speler de overtreder verzoeken opnieuw te spelen vanuit de huidige positie of naargelang zijn oordeel vanuit de originele positie, *met herpositionering van alle ballen, waar* in dit laatste geval de bal *on* dezelfde als bij de vorige *stoot* blijft, namelijk:

(i) elke rode bal, indien een rode bal *on* was,

(ii) de gekleurde bal *on*, indien alle rode ballen van de tafel zijn,

(iii) een gekleurde bal naar keuze van de *stoter*, indien de bal *on* een kleur was na het potten van een rode bal.

(c) Indien de *stoter*, tijdens het *stoten*, een bal *on* niet als eerst raakt wanneer er een ongehinderde baan is in een rechte lijn van de *speelbal* naar eender welk deel van eender welke bal die *on* of mogelijk *on* is, dan moet de scheidsrechter FOUT EN EEN MISS aankondigen, *behalve zoals beschreven onder paragraaf (a)(i) en (a)(ii)*.

(d) Nadat een *MISS* werd gegeven onder paragraaf (c) hierboven, wanneer er een ongehinderde baan was in een rechte lijn van de *speelbal* naar een bal die *on* of mogelijk *on* was, *zodanig dat* volledig centraal balcontact mogelijk was (bij de rode ballen betekent dit dat de volledige *diameter* van eender welke rode bal niet gehinderd is door een gekleurde bal), dan moet :

(i) bij een volgende faling om de bal *on* te raken tijdens het *stoten* vanuit dezelfde positie een FOUT EN EEN MISS aangekondigd worden, ongeacht het verschil in score;

(ii) indien gevraagd wordt om opnieuw te spelen vanuit de originele positie, de scheidsrechter de overtreder verwittigen dat bij een derde faling, de *frame* aan de tegenstander wordt toegewezen; en

(iii) wanneer gevraagd wordt opnieuw te spelen vanuit een verschillende positie, dan start de FOUT EN EEN MISS situatie opnieuw.

- (e) Nadat de *speelbal* teruggeplaatst werd volgens deze regel en de stoter begaat een fout op welke bal dan ook, inclusief de speelbal tijdens het voorbereiden van een *stoot*, dan wordt er geen *miss* aangekondigd indien de *stoot* nog niet gespeeld werd. In dat geval zal de gepaste foutwaarde worden toegekend. **De volgende speler mag dan bepalen zelf te spelen of aan de overtreder te vragen opnieuw te spelen vanuit de ontstane situatie of vanuit de originele positie. Als gevraagd wordt opnieuw te spelen, zal de bal on dezelfde zijn als voor de laatst gemaakte stoot, namelijk:**
- (i) Om het even welke Rode bal, wanneer Rood de bal on was;
  - (ii) De beurtkleur, wanneer alle rode ballen van de tafel verdwenen zijn; of
  - (iii) Een kleur naar keuze van de stoter, wanneer de bal on een kleur was nadat een rode bal gepot werd;

Indien bovenstaande situatie voorkomt tijdens een reeks *miss*-situaties **zoals beschreven onder paragraaf (d)**, blijft de waarschuwing, betreffende mogelijke toewijzing van de *frame* aan de tegenstander, van toepassing.

- (f) Wanneer ballen worden herplaatst na een *miss*, worden zowel de overtreder als de volgende speler geraadpleegd over hun positie waarna de scheidsrechter de uiteindelijke beslissing heeft.
- (h) Indien, tijdens dergelijke raadpleging, eender welke speler een bal *in het spel* aanraakt, zal hij bestraft worden als ware hij de *stoter* en dit zonder dat de volgorde van spelen aangetast wordt. De aangeraakte bal zal door de scheidsrechter worden herplaatst naar zijn oordeel, zelfs wanneer hij opgenomen was, **Sectie 3. 10 (d) (iii)**.

## 15. BAL BEWOGEN DOOR IEMAND ANDERS DAN DE STOTER

Indien een bal, stilliggend of bewegend, verstoord wordt door iets of iemand anders dan de *stoter*, zal de scheidsrechter de bal terugplaatsen op de plaats waar, naar zijn oordeel, de bal lag of zou tot stilstand gekomen zijn en dit zonder strafpunten.

- (a) Deze regel omvat alle gevallen waar een ander voorval of een persoon, de oorzaak is dat de *stoter* een bal doet bewegen, maar zal niet van toepassing zijn in gevallen waar een bal beweegt door om het even welk defect in de oppervlakte van de tafel, behalve in het geval waar een gespotte bal beweegt vooraleer de volgende stoot gemaakt is.
- (b) Geen enkele speler zal bestraft worden voor enige verstoring van de ballen door de scheidsrechter.

## 16. PATSTELLING (STALEMATE)

Indien de scheidsrechter denkt dat er positie van patstelling bestaat of benaderd wordt, dan zal hij de spelers de **onmiddellijke optie** bieden om de *frame* te herstarten. Als een speler hier bezwaar tegen heeft zal de scheidsrechter het spel laten verder gaan met als voorwaarde dat de situatie moet wijzigen binnen een vooropgestelde periode, gewoonlijk na drie *stoten* elk, dit naargelang de beslissing van de scheidsrechter. Indien de situatie fundamenteel ongewijzigd blijft na het verstrijken van de vooropgestelde periode, dan zal de scheidsrechter de scores annuleren en alle ballen terugplaatsen zoals voor de start van een *frame*. Dezelfde speler zal de openingsstoot maken, behoudens Deel 3 Regel 3 (d) (iii), met de handhaving van dezelfde overeengekomen speelvolgorde.

## 17. SNOOKER MET VIER

- (a) In een *game* met vier zal iedere zijde afwisselend de *frames* openen. De volgorde van spelen wordt bepaald bij de start van elke *frame* en, eens bepaald, moet ze zo blijven gedurende dit *frame*.
- (b) Spelers mogen de volgorde van spelen veranderen bij de start van elk nieuwe *frame*.
- (c) Indien een *fout* is begaan en er wordt verzocht om opnieuw te spelen, dan moet de speler die de *fout* beging opnieuw spelen, zelfs indien de *fout* gemaakt werd tijdens het niet volgen van de correcte volgorde, zal de teamgenoot een beurt verliezen, al wordt de overtreder al dan niet gevraagd opnieuw te spelen.
- (d) Als een *frame* eindigt in een gelijkspel, dan wordt Deel 3 Regel 4 toegepast. Het duo dat de eerste *stoot* speelt heeft de keuze welke speler die *stoot* zal maken. De volgorde van spelen moet dan verder dezelfde zijn als tijdens de *frame*.
- (e) Partners mogen overleggen tijdens een *frame*, maar niet terwijl één van hen de *stoter* is en de tafel heeft benaderd totdat de break ten einde is gekomen met een niet scorende stoot of fout.

## 18. GEBRUIK VAN DE HULPSTUKKEN

De *stoter* is verantwoordelijk voor het plaatsen en wegnemen van de hulpstukken die hij op de tafel wil gebruiken.

- (a) De *stoter* is verantwoordelijk voor alle voorwerpen, inbegrepen maar niet beperkt tot, rests en verlengstukken, die hij meebrengt naar de tafel, of hij ze bezit of leent uitgezonderd deze van de scheidsrechter). Hij wordt bestraft voor elke *fout* die hij maakt bij het gebruiken van deze hulpstukken.
- (b) Voor hulpstukken die normaal bij de tafel behoren en door derden zijn voorzien, met inbegrip van deze van de scheidsrechter, is de *stoter* niet verantwoordelijk. Indien deze hulpstukken tekortkomingen zouden vertonen en daardoor de *stoter* één of meerdere ballen doet raken, kan er geen *fout* worden toegekend.
- (c) De scheidsrechter zal dan zo nodig een bal of ballen terugleggen volgens Deel 3, Regel 15. Bovendien mag de *stoter*, als hij aan een break bezig was, doorspelen zonder dat er strafpunten worden toegekend.

## 19. INTERPRETATIE

- (a) Deze regels en definities zijn zowel voor vrouwen als mannen van toepassing.
- (b) Omstandigheden kunnen een aanpassing van de regels vragen voor personen met een fysieke handicap. In het bijzonder
  - (i) Deel 3 Regel 10 (a) (iii) kan niet worden toegepast bij spelers in een rolstoel; en
  - (ii) Men zal een speler, indien hij de scheidsrechter erom vraagt, de kleur van een bal mededelen indien hij het verschil tussen de kleuren niet kan onderscheiden, bv tussen rood en groen.
- (c) Indien er geen scheidsrechter is, zoals bij vriendschappelijke wedstrijden, dan zal de tegenpartij, om deze regels toe te passen, als scheidsrechter worden aanzien.

## DEEL 4

## DE SPELERS

### 1. GEDRAG

- (a) In het geval dat:
  - (i) Een speler een abnormale hoeveelheid tijd neemt voor een stoot of voor de selectie van een stoot; of
  - (ii) Om het even welk gedrag door een speler dat, volgens de scheidsrechter, opzettelijk of voortdurend onsportief is; of
  - (iii) Om het even welk ander gedrag door een speler dat onder de noemer valt van onsportief gedrag; of
  - (iv) Geweigerd wordt om een frame verder te zetten; dan zal de scheidsrechter ofwel:
  - (v) De speler waarschuwen dat bij voortzetting van dergelijk gedrag, het frame toegekend zal worden aan zijn tegenstrever; of
  - (vi) Het frame toekennen aan zijn tegenstrever; of
  - (vii) In het geval dat het gedrag ernstig genoeg is, de game toekennen aan zijn tegenstrever.
- (b) Als een scheidsrechter een speler heeft gewaarschuwd volgens (v) hierboven, in het geval van om het even welk ander gedrag zoals hierboven beschreven, dan moet de scheidsrechter ofwel:
  - (i) het frame toekennen aan zijn tegenstrever; of
  - (ii) In het geval dat het gedrag ernstig genoeg is, de game toekennen aan zijn tegenstrever.
- (c) Als een scheidsrechter een frame heeft toegekend aan de tegenstrever van een speler in overeenstemming met de hierboven beschreven voorwaarden, in het geval van om het even welk gedrag zoals hierboven beschreven door de desbetreffende speler, dan moet de scheidsrechter de game toekennen aan de tegenstrever van de speler.
- (d) Om het even welke beslissing door de scheidsrechter om een frame en/of game toe te kennen aan de tegenstrever van een speler zal definitief zijn en onherroepelijk.

### 2. STRAFMAAT

- (a) Indien een *frame* is verbeurd zoals hierboven vermeld dan zal de overtreder
  - (i) de *frame* verliezen; en
  - (ii) alle gescoorde punten verliezen, en de niet-overtreder zal de som van de waarde van de resterende ballen op de tafel krijgen. Elke rode bal telt voor acht punten en elke niet correct van de tafel verdwenen kleur wordt gerekend als ware hij gespot.
- (b) Indien een *game* is verbeurd zoals hierboven vermeld dan zal de overtreder
  - (i) de lopende *frame* verliezen zoals in (a) vermeld,
  - (ii) bijkomende alle benodigde ongespeelde *frames*, om de *game* te vervolledigen, verliezen wanneer het aantal *frames* relevant is,
  - (iii) bijkomend de resterende *frames* verliezen, elk gerekend aan 147 punten, wanneer samengetelde punten tellen.

### **3. NIET-STOTER**

De niet-stoter zal, wanneer de *stoter* speelt, vermijden om te staan of te bewegen in het zicht van de *stoter*. Hij zal zitten of staan op een redelijke afstand van de tafel en hij zal iedere beweging dat de concentratie van de stoter onderbreekt vermijden.

### **4. AFWEZIGHEID**

In het geval van afwezigheid in het lokaal, mag de niet-stoter een afgevaardigde aanduiden om zijn belangen waar te nemen en een fout op te eisen indien nodig. Dit voornemen moet aan de scheidsrechter kenbaar gemaakt worden vóór het vertrek.

### **5. OPGAVE**

- (a) Een speler kan enkel opgeven wanneer hij de stoter is. De tegenstander heeft het recht deze opgave te aanvaarden of te weigeren. De opgave vervalt indien de tegenstander verkiest verder te spelen.
- (b) Wanneer samengtelde scores van toepassing zijn en de frame wordt opgegeven, dan wordt de waarde van de resterende ballen op de tafel opgeteld bij de score van de tegenpartij. In dit geval worden rode ballen voor acht punten geteld en elke niet correct van de tafel verdwenen kleur geteld als ware hij gespot.
- (c) Een speler zal geen frame opgeven in om het even welke wedstrijd, tenzij snookers benodigd zijn. Elke schending van deze regel als aanzien worden als onsportief gedrag of wangedrag door de desbetreffende speler.

## DEEL 5

## DE OFFICIËLEN

### 1. DE SCHEIDSRECHTER

- (a) De scheidsrechter zal :
  - (i) de enige zijn die oordeelt over sportief of onsportief gedrag;
  - (ii) de vrijheid hebben een beslissing te nemen in het belang van het sportieve verloop van het spel voor eender welke situatie welke niet voldoende door dit reglement gedekt wordt;
  - (iii) verantwoordelijk zijn voor het goede verloop van de *game* volgens dit reglement;
  - (iv) tussenkomen indien hij enige overtreding opmerkt van dit reglement;
  - (v) een speler de kleur van een bal melden indien gevraagd; en
  - (vi) gelijk welke bal reinigen na een redelijk verzoek van een speler.
- (b) De scheidsrechter zal
  - (i) niet antwoorden op enige vraag die niet toegelaten is door dit reglement;
  - (ii) geen enkele aanwijzing geven dat een speler op het punt staat een fout te maken;
  - (iii) geen enkele raadgeving of opinie geven in verband met het spel; en
  - (iv) niet antwoorden op gelijk welke vraag aangaande het verschil in scores.
- (c) Als de scheidsrechter een bepaalde situatie niet heeft opgemerkt, mag hij naar eigen goeddunken het oordeel vragen van de aantekenaar, andere officiëlen of toeschouwers die het best geplaatst waren. Hij kan ook een opname van camera / video-recording bekijken van het voorval bij het nemen van zijn beslissing.

### 2. DE AANTEKENAAR

De aantekenaar houdt de score bij op het scorebord en helpt de scheidsrechter bij het uitvoeren van zijn taken. Hij zal ook als schrijver fungeren indien nodig.

### 3. DE SCHRIJVER

De schrijver zal een verslag bijhouden van elke stoot die gespeeld wordt. Dit verslag houdt het aantal *fouten* en gescoorde punten bij van iedere speler of team. Ook de *breaks* worden genoteerd.

### 4. HULP DOOR OFFICIËLEN

- (a) Op verzoek van de speler, zal de scheidsrechter of aantekenaar verlichtingstoestellen verplaatsen welke de *stoter* hinderen voor het spelen van zijn stoot.

Het is toegelaten dat de scheidsrechter of aantekenaar de nodige hulp biedt aan fysiek gehandicapten naargelang de omstandigheden.