

Część 1. WYPOSAŻENIE

1. Stół standardowy

A . Wymiary pola gry

Obszar pola gry ograniczony czołami band wynosi 11 stóp 8 1/2 cala x 5 stóp 10 cali (3569 mm x 1778 mm), tolerancja obu wymiarów +/- 1/2 cala (+/- 13 mm).

B . Wysokość

Wysokość stołu mierzona od podłogi do najwyższej części band wynosi od 2 stóp 9 1/2 cala do 2 stóp 10 1/2 cala (851 mm do 876 mm).

C . Wloty kieszeni

- Cztery wloty kieszeni znajdują się w narożnikach pola gry (dwa przy Punkcie Głównym, zwane kieszeniami górnymi, i dwa przy Bazie, zwane kieszeniami dolnymi), oraz po jednym w środkach dłuższych boków pola gry (zwane kieszeniami środkowymi).
- Wymiary otworów wlotów kieszeni muszą odpowiadać wzorcom autoryzowanym przez Światowy Związek Zawodowego Bilarda i Snookera (WPBSA).

D . Linia bazy i baza

Linia przebiegająca w odległości 29 cali (737 mm) od czoła dolnej bandy i równoległa do niej nazywana jest Linią Bazy. Obszar pomiędzy tą linią a dolną bandą nazywany jest Bazą. Linia Bazy należy do Bazy.

E . Strefa "D"

Strefa "D" jest półkolem wpisanym w Bazę, o środku w punkcie środkowym Linii Bazy i promieniu równym 11 1/2 cala (292 mm).

Przepisy gry w snookera

Wpisany przez Administrator
sobota, 13 lutego 2010 00:08

F . Punkty wyznaczone

Na podłużnej osi stołu określono cztery punkty wyznaczone:

- Punkt Główny (zwany Punktem Czarnym), w odległości 123/4 cala (324 mm) od czoła górnej bandy;
- Punkt Centralny (zwany Punktem Niebieskim), leżący w połowie odległości między czołami band górnej i dolnej;
- Punkt Piramidy (zwany Punktem Różowym), leżący w połowie odległości pomiędzy punktem Centralnym i czołem górnej bandy;
- Środek Linii Bazy (zwany Punktem Brązowym).

Dwa pozostałe punkty wyznaczone określono w narożnikach strefy "D". Patrząc do strony bandy dolnej punkt z prawej strony nazywany jest punktem Żółtym, punkt z lewej strony nazywany jest punktem Zielonym.

2. Bile

Bile są wykonane z tworzywa o zatwierdzonym składzie i mają średnice 52,4 mm z tolerancją +/- 0,05 mm oraz:

- (a) winny mieć jednakową wagę z tolerancją 3 g na komplet;
- (b) bile lub komplet bil można wymienić za zgodą zawodników lub na podstawie decyzji sędziego.

3. Kij

Kij musi mieć długość nie mniejszą niż 3 stopy (914 mm) oraz nie może odbiegać od ogólnie przyjętych, tradycyjnych kształtów i form.

4. Przyrządy pomocnicze

Podpórki pod kije, długie kije (zwane wędkami), przedłużki i nasadki mogą być używane przez zawodników dla poprawy pozycji kija przy uderzeniu. Dotyczy to tak przyrządów stanowiących wyposażenie stołu, jak i przyniesionych przez zawodników lub sędziego (patrz również Część 3 Punkt 18). Wszelkie przedłużki, nasadki i inne urządzenia pomocnicze muszą być zgodne z wzorem zatwierdzonym przez WPBSA.

Część 2. DEFINICJE

Przepisy gry w snookera

Wpisany przez Administrator
sobota, 13 lutego 2010 00:08

1. Frejm (Frame)

Frejm w snookerze oznacza okres gry rozpoczynany pierwszym zagranie, ze wszystkimi bilami ustawionymi zgodnie z zasadami podanymi w Części 3 Punkt 2, a kończony gdy nastąpi:

- (a) poddanie frejmu przez zawodnika podczas jego podejścia;
- (b) oznajmienie przez rozgrywającego o zakończeniu, kiedy na stole pozostała tylko Czarna bila i jego przewaga punktowa wynosi więcej niż siedem punktów;
- (c) wbicie lub faul, gdy na stole pozostała tylko Czarna bila;
- (d) ogłoszenie zakończenia przez sędziego na podstawie przepisów Części 3 Punkt 14(c) lub Części 4 Punkt 2.

2. Mecz (Game)

Mecz składa się z uzgodnionej lub określonej liczby frejmów.

3. Rozgrywka (Match)

Rozgrywka składa się z uzgodnionej lub określonej liczby meczów.

4. Bile (Balls)

- (a) bila Biała jest bilą rozgrywającą (zwana również bilą białą);
- (b) 15 bil Czerwonych i 6 bil kolorowych są bilami do rozgrywania.

5. Rozgrywający (Striker)

Zawodnik, na którego przypada kolejność gry lub który znajduje się w grze jest rozgrywającym i pozostaje nim do momentu, aż sędzia zadecyduje, że może on odejść od stołu po zakończeniu swojego podejścia.

6. Zagranie (Stroke)

- (a) Zagranie jest rozpoczęte, gdy rozgrywający uderzy bilę białą końcówką kija.
- (b) Zagranie jest prawidłowe, gdy nie zostanie naruszony żaden z Przepisów gry.
- (c) Zagranie nie jest zakończone, dopóki jakakolwiek bila znajduje się w ruchu.
- (d) Zagranie może być bezpośrednie lub pośrednie, to znaczy:
 - zagranie jest bezpośrednie, kiedy bila biała trafia inną bilę bez wcześniejszego kontaktu z bandą;
 - zagranie jest pośrednie, kiedy bila biała ma jeden lub więcej kontaktów z bandą przed trafieniem bili rozgrywanej.

7. Wbicie (Pot)

Wbicie ma miejsce wtedy, gdy bila do rozgrywania, po kontakcie z inną bilą i bez naruszenia niniejszych Przepisów, wpadnie do kieszeni.

8. Break (Break)

Break jest sumą punktów uzyskanych w prawidłowych wbiciach, wykonanych przez zawodnika w jednym podejściu podczas frejmu.

9. Pozycja "biała w ręce" (In-hand)

(a) Bila biała (rozgrywająca) znajduje się w pozycji w ręce

- przed rozpoczęciem każdego frejmu;
- kiedy wpadnie do kieszeni;
- kiedy zostanie wybita poza stół.

(b) Bila biała pozostaje w pozycji w ręce do chwili:

- prawidłowego jej zagrania z tej pozycji lub
- popełnienia faulu w momencie, gdy biała znajduje się na polu gry.

(c) Rozgrywający jest w pozycji w ręce, kiedy bila biała znajduje się w pozycji w ręce.

10. Bila w grze (Ball in Play)

(a) Bila biała jest w grze, jeżeli nie jest w pozycji w ręce.

(b) Bile do rozgrywania są w grze od rozpoczęcia frejmu do chwili wpadnięcia do kieszeni lub wybicia poza stół.

(c) Bile kolorowe są znów w grze po ich ponownym ustawieniu na punktach wyznaczonych.

11. Bila rozgrywana (Ball On)

Jakakolwiek bila, która może być, bez naruszenia przepisów, trafiona pierwszym uderzeniem przez bilę białą (rozgrywającą) lub nie może być tak trafiona, ale może być wbita do kieszeni, nazywana jest bilą rozgrywaną.

12. Bila deklarowana (Nominated Ball)

(a) Bila deklarowana to jedna z bil do rozgrywania, którą rozgrywający wskazuje sędziemu jako zamierzoną do trafienia pierwszym uderzeniem bili białej.

(b) Na życzenie sędziego rozgrywający musi zadeklarować, którą bilę zamierza trafić pierwszym uderzeniem.

13. Wolna bila (Free Ball)

Wolna bila jest bilą, którą rozgrywający deklaruje jako bilę rozgrywaną, kiedy znajduje się w pozycji snooker po faulu przeciwnika (por. Część 3 Punkt 10).

14. Wybicie poza stół (Forced Off the Table)

Bila jest wybita poza stół, jeżeli ostatecznie nieruchomieje poza polem gry lub kieszenia, albo jeżeli jest wzięta przez rozgrywającego gdy znajduje się w grze, za wyjątkiem przypadków przewidzianych w Części 3 Punkt 14(h).

15. Faul (Foul)

Faulem jest każde naruszenie niniejszych przepisów.

16. Pozycja snooker (Snookered)

Bila biała jest w pozycji snooker, jeżeli bezpośrednio trafienie w linii prostej każdej z bil rozgrywanych jest całkowicie lub częściowo blokowane przez bilę lub bile nierozgrywane. Jeśli jedna lub więcej bil rozgrywanych może być trafiona w obu punktach skrajnych bez przesłaniania w linii prostej przez bilę nierozgrywaną, nie ma pozycji snooker.

(a) Jeżeli bila biała jest w pozycji w ręce, to w pozycji snooker może być tylko wtedy, gdy bila rozgrywana jest przesłaniana przy wzięciu pod uwagę wszystkich możliwych położzeń bili białej, tj. strefy "D" wraz z liniami ograniczającymi.

(b) Jeżeli bila rozgrywana jest przesłaniana przez więcej niż jedną bilę nierozgrywaną, to:

- bila najbliższa bili białej jest uznana za bilę efektywnie wymuszającą pozycję snooker, ale
- jeżeli w takiej samej odległości od bili białej jest więcej bil przesłaniających, wszystkie te bile uznawane są za efektywnie wymuszające pozycję snooker.

(c) Jeżeli bilami rozgrywanymi są bile Czerwone i biała jest blokowana do różnych Czerwonych przez różne bile nierozgrywane, wówczas nie ma bili efektywnie wymuszającej pozycję snooker.

(d) Rozgrywający jest w pozycji snooker, kiedy bila biała znajduje się w pozycji snooker.

(e) Pozycja snooker nie może być wymuszona przez bandę. Jeżeli narożnik czoła bandy przesłania bilę białą wcześniej niż bila nierozgrywana, biała nie znajduje się w pozycji snooker.

17. Punkt zajęty (Spot Occupied)

Punkt wyznaczony uważamy za zajęty, jeżeli bila nie może być na nim ustawiona bez dotknięcia innej bili.

18. Pchnięcie (Push Stroke)

Pchnięcie ma miejsce, jeżeli końcówka kija pozostaje w kontakcie z bilą białą

- (a) kiedy bila biała wykonuje już ruch do przodu, lub
- (b) kiedy bila biała ma kontakt z inną bilą. Wyjątkiem jest przypadek, gdy bila biała i inna bila niemal się stykają, a biała trafia tę bilę pod bardzo małym kątem.

19. Przeskok (Jump Shot)

Przeskok ma miejsce, jeżeli bila biała przechodzi nad dowolną częścią innej bili, dotykając jej lub nie, z wyjątkiem przypadków, gdy:

- (a) bila biała najpierw uderza bilę do rozgrywania, a następnie przeskakuje nad inną;
- (b) bila biała podskakuje i uderza bilę do rozgrywania, ale nie spada po jej przeciwnej stronie;
- (c) bila biała po prawidłowym uderzeniu bili do rozgrywania przeskakuje nad nią po odbiciu się od bandy lub innej bili.

20. Chybiecie (Miss)

Chybiecie ma miejsce wtedy, gdy bila biała nie osiągnie kontaktu z bilą rozgrywaną jako pierwszą i sędzia uzna, że rozgrywający nie wykorzystał dostatecznie swoich możliwości trafienia bili rozgrywanej.

Część 3. ZASADY GRY

1. Opis gry

Snooker może być rozgrywany przez dwóch lub więcej zawodników, grających niezależnie lub jako strony. Ogólne zasady gry to:

- (a) Każdy z zawodników używa tej samej bili Białej jako rozgrywającej i tych samych dwudziestu jeden bil do rozgrywania - piętnastu bil Czerwonych o wartości 1 punkt każda i sześciu bil kolorowych: Żółtej o wartości 2 punkty, Zielonej 3 punkty, Brązowej 4 punkty, Niebieskiej 5 punktów, Różowej 6 punktów i Czarnej 7 punktów.
 - (b) Zdobywanie punktów z kolejnych zagrań w podejściu danego zawodnika realizowane jest przez przemienne wbijanie bil Czerwonych i kolorowych, dopóki Czerwone są na stole, a następnie wbijanie kolorowych w rosnącej kolejności ich wartości.
 - (c) Punkty zdybyte w zagranu dodawane są do punktów rozgrywającego.
 - (d) Punkty karne za faule są dodawane do punktów przeciwnika.
 - (e) Taktyka stosowana podczas frejmu to pozostawianie bili białej za bilą nierozgrywaną tak, by następny zawodnik znalazł się w pozycji snooker. Jeśli zawodnik lub strona ma stratę punktową większą niż liczba punktów możliwa do uzyskania z bil pozostałych na stole, wówczas pozostawienie pozycji snooker zwiększa szanse uzyskania punktów z faulu.
-

Przepisy gry w snookera

Wpisany przez Administrator
sobota, 13 lutego 2010 00:08

(f) Zwycięzcą frejmu jest strona lub zawodnik

- uzyskujący więcej punktów;
- któremu frejm został poddany, lub
- któremu przyznano frejma na podstawie przepisów Części 3 Punkt 14(c) lub Części 4 Punkt 2.

(g) Zwycięzcą meczu jest strona lub zawodnik

- wygrywający więcej frejmów lub wymaganą liczbę frejmów;
- uzyskujący największą ogólną liczbę punktów, jeśli tak zostało ustalone lub
- któremu przyznano mecz na podstawie przepisów Części 4 Punkt 2.

(h) Zwycięzcą rozgrywki jest strona lub zawodnik wygrywający więcej meczów lub, przy grze na sumaryczną liczbę punktów, uzyskujący najwyższą liczbę punktów.

2. Ustawienie bil

(a) W momencie rozpoczynania każdego frejmu bila biała znajduje się w pozycji w ręce, a bile do rozgrywania ustawione są na stole w następujący sposób:

- Bile Czerwone w formie ciasno upakowanego trójkąta równobocznego, z bilą wierzchołkową na osi podłużnej stołu ponad Punktem Piramidy, z pozostawieniem możliwości umieszczenia tam bili Różowej jak nablżej Czerwonych, ale bez dotykania jej, oraz podstawą trójkąta od strony bandy górnej i równoległe do niej,
- Żółta w prawym rogu strefy "D",
- Zielona w lewym rogu strefy "D",
- Brązowa w Punkcie Środka Linii Bazy,
- Niebieska w Punkcie Centralnym,
- Różowa w Punkcie Piramidy,
- Czarna w Punkcie Głównym.

(b) Po rozpoczęciu frejmu bila w grze może być czyszczona wyłącznie przez sędziego, na rozsądne życzenie rozgrywającego, przy czym

- pozycja bili nie znajdującej się na punkcie wyznaczonym markowana jest przez odpowiedni pozycjoner, ustawiony zanim bila zostanie wzięta do czyszczenia,
- pozycjoner markujący pozycję bili wziętej do czyszczenia jest traktowany jak bila i nabiera wartości punktowej bili czyszczonej, do chwili jej wyczyszczenia i ponownego ustawienia na stole. Jeśli zawodnik inny niż rozgrywający dotknie lub przesunie pozycjoner, zostanie ukarany tak, jakby był rozgrywającym, bez naruszania kolejności gry. Sędzia ustawia w poprzedniej pozycji pozycjoner lub czyszczoną bilę, nawet jeżeli pozycjoner został podniesiony.

3. Sposób gry

Zawodnicy określają porządek gry przez losowanie lub w inny, wzajemnie uzgodniony sposób.

(a) Ustalony tak porządek gry pozostaje niezmienny przez cały frejm, z wyjątkiem przypadku, gdy zawodnik nakazuje przeciwnikowi ponowną grę po faulu.

(b) Zawodnik lub strona otwierająca zmienia się w każdym frejmie podczas meczu.

(c) Zawodnik otwierający gra z pozycji w ręce. Frejm rozpoczyna się, gdy bila biała zostanie

ostatecznie ustawiona na stole i wejdzie w kontakt z końcówką kija, oraz

- kiedy zagranie zostało wykonane lub
- nastąpiło wyraźne określenie kierunku uderzenia bili białej.

(d) Zagranie jest prawidłowe, jeżeli nie zostanie naruszona żadna z zasad, opisanych poniżej w Punkcie 12, Kary.

(e) W pierwszym zagraniu każdego podejścia, dopóki wszystkie Czerwone nie znikną ze stołu, bilą rozgrywaną jest bila Czerwona lub wolna bila, deklарowana jako Czerwona. Wartość każdej bili Czerwonej lub wolnej bili, deklарowanej jako Czerwona, wbitej w tym samym uderzeniu jest zaliczana.

(f) - Jeżeli bila Czerwona lub wolna bila, deklарowana jako Czerwona, zostanie wbita, ten sam zawodnik wykonuje następne zagranie, w którym bilą rozgrywaną jest dowolnie wybrana przez rozgrywającego bila kolorowa. Jeżeli ta zostanie wbita, jest zaliczana i ustawiana ponownie na stole.

- Break jest kontynuowany przez przemienne wbijanie bil Czerwonych i kolorowych, dopóki wszystkie bile Czerwone nie znikną ze stołu. Jeśli ma to zastosowanie, po wbiciu ostatniej Czerwonej rozgrywana jest bila kolorowa.

- Bile kolorowe zostają bilami rozgrywanymi w kolejności ich rosnących wartości, zgodnie z przepisem Części 3 Punkt 1(a), w chwili gdy kolejna bila kolorowa zostanie wbita. Rozgrywający gra w następnym zagraniu kolejną bilą kolorową jako rozgrywaną. Wyjątkiem jest przypadek opisany w Punkcie 4.

(g) Bile Czerwone, wbite do kieszeni lub wybite poza stół, nie są ustawiane ponownie na stole, niezależnie od tego, że zawodnik może odnieść korzyść z faulu. Wyjątki od tej zasady przytoczone są w Części 3 Punkty 2(b), 9, 14(h) i 15.

(h) Jeżeli rozgrywający w wykonanym zagraniu nie zdobywa punktów lub popełnia faul, jego podejście kończy się i następny zawodnik gra bilą białą z pozycji, w której biała zatrzymała się na polu gry lub z pozycji w ręce, jeśli biała znajduje się poza polem gry.

4. Zakończenie frejmu, meczu i rozgrywki

(a) Jeżeli na stole pozostała tylko Czarna, jej pierwsze wbicie lub faul kończy frejma. Wyjątkiem jest, gdy spełnione są jednocześnie obydwa niżej wymienione warunki:

- zawodnicy mają jednakową liczbę zdobytych punktów, oraz
- sumaryczne punkty nie mają znaczenia

(b) Jeżeli obydwa warunki wymienione w (a) są spełnione, wówczas

- Czarna ustawiana jest na Punkcie Głównym;
- zawodnicy losują kolejność gry;
- kolejny rozgrywający gra z pozycji biała w ręce;
- następne wbicie lub faul kończy frejma.

(c) Jeżeli zwycięzcę meczu lub rozgrywki wskazać mają punkty sumaryczne, i punkty sumaryczne mają jednakową wartość po zakończeniu ostatniego frejmu, zawodnicy grający ostatni frejm postępują według procedury o ponownym ustawieniu Czarnej, opisanej w punkcie (b).

5. Gra z pozycji "biała w ręce"

Bila biała, grana z pozycji w ręce, musi być ustawiona w strefie "D" lub w dowolnym punkcie linii ograniczających strefę "D".

(a) Sędzia może odpowiedzieć, czy bila jest prawidłowo ustawiona (to znaczy, czy nie znajduje się na zewnątrz strefy "D").

(b) Jeżeli końcówka kija dotknie bili białej podczas jej pozycjonowania i sędzia jest pewien, że rozgrywający nie próbował wykonać zagrania, wówczas bila biała nie jest jeszcze w grze.

6. Uderzenie dwóch bil jednocześnie

Nie jest dozwolone jednoczesne uderzenie przez bilę białą, podczas pierwszego kontaktu z bilami, dwóch bil innych niż bile Czerwone lub bila wolna i bila rozgrywana.

7. Ustawianie bil kolorowych

Każda bila kolorowa, która wpadnie do kieszeni lub zostanie wybita poza stół, musi być ponownie ustawiona na stole przed wykonaniem następnego uderzenia, aż do ostatecznego wbicia, zgodnie z przepisem Części 3 Punkt 3(f).

(a) Zawodnik nie ponosi odpowiedzialności za błędy sędziego, związane z niewłaściwym ustawieniem bil na stole.

(b) Jeżeli bila kolorowa została błędnie ustawiona na stole po ostatecznym wbiciu podczas gry końcowej, opisanej w Części 3 Punkt 3(f), jest usuwana ze stołu bez kary zaraz po wykryciu błędu i gra jest kontynuowana.

(c) Jeżeli zagranie zostało wykonane z bilą lub bilami nieprawidłowo ustawionymi, są one w kolejnych zagraniach uznane za ustawione prawidłowo. Bile kolorowe, których w nieprawidłowy sposób brakuje na stole, ustawione zostaną:

- bez kary, jeśli zostanie stwierdzone, że brak bili na stole wynika z poprzedniego przeoczenia;
- z nałożeniem kary, jeśli rozgrywający zagrał, zanim sędzia zdążył ustawić bilę (bile) lub mógł sprawdzić efekt ustawienia bil.

(d) Jeżeli bila kolorowa ma być ustawiona na swoim punkcie wyznaczonym i punkt ten jest zajęty, należy ją ustawić na najwyższym wolnym punkcie wyznaczonym.

(e) Jeżeli do ustawienia jest więcej niż jedna bila kolorowa i ich punkty wyznaczone są zajęte, pierwszeństwo ma bila (bile) o większej wartości.

(f) Jeżeli wszystkie punkty wyznaczone są zajęte, bile kolorowe ustawia się możliwie najbliżej punktów własnych, pomiędzy punktem własnym a najbliższą częścią górnej bandy.

(g) W przypadku bil Różowej i Czarnej, jeżeli zajęte są wszystkie punkty wyznaczone oraz przestrzeń między własnymi punktami wyznaczonymi i najbliższą częścią górnej bandy, bile ustawia się na linii centralnej stołu możliwie najbliżej i poniżej własnych punktów wyznaczonych.

(h) We wszystkich przypadkach ustawiana bila kolorowa nie może dotykać innej bili.

(j) Bila kolorowa, by została uznana za umiejscowioną prawidłowo, musi być ustawiona ręką w punkcie określonym niniejszymi Przepisami.

8. Bile dotykane (Touching Ball)

(a) Jeżeli bila biała ostatecznie nieruchomieje dotykając innej bili lub bil, które są lub mogą być bilami rozgrywanymi, sędzia ogłasza bilę dotykaną (DOTYK) i wskazuje, którą bilę lub bile dotyka bila biała.

(b) Jeżeli zostanie ogłoszona bila dotykana, rozgrywający musi odegrać od niej bilę białą bez wprowadzenia w ruch bili dotykanej, inaczej jest to pchnięcie.

(c) Odegranie bili białej bez wprowadzenia w ruch bili dotykanej nie jest faulem, jeżeli:

- bila dotykana jest bilą rozgrywaną,
- bila dotykana może być bilą rozgrywaną i rozgrywający deklaruje ją jako rozgrywaną, lub
- bila dotykana może być bilą rozgrywaną, a rozgrywający deklaruje i realizuje pierwszy kontakt bili białej z inną bilą rozgrywaną.

(d) Jeżeli bila biała ostatecznie nieruchomieje dotykając lub niemal dotykając innej bili, która nie jest bilą rozgrywaną, sędzia, jeśli jest pytany, czy bile dotykają się, odpowiada TAK lub NIE. Rozgrywający musi odegrać bilę białą bez poruszenia bili nierozgrywanej, jednak pierwszy kontakt bili białej musi nastąpić z bilą rozgrywaną.

(e) Jeżeli bila biała dotyka jednocześnie bili rozgrywanej i nierozgrywanej, sędzia wskazuje tylko bilę rozgrywaną jako bilę dotykaną. Gdy rozgrywający zapyta sędziego, czy bila biała dotyka również bili nierozgrywanej, musi otrzymać taką informację.

(f) Jeżeli sędzia ma pewność, że poruszenie bili dotykanej w momencie zagrywania nie zostało spowodowane przez rozgrywającego, nie ogłasza faulu.

(g) Jeżeli bila, nie będąca w dotyku z bilą białą w momencie sprawdzania przez sędziego, później wchodzi w kontakt z białą przed wykonaniem zagrania, pozycja bil na stole musi być poprawiona przez sędziego.

9. Bila na krawędzi kieszeni

(a) Jeżeli bila wpadnie do kieszeni nie będąc dotkniętą przez inną bilę, nie będąc jednocześnie elementem zagrania, jest ponownie ustawiana w poprzedniej pozycji i żadne związane z nią punkty nie są brane pod uwagę.

(b) Jeżeli bila taka mogłaby być dotknięta przez jakąkolwiek bilę biorącą udział w zagraniu, to:

- jeśli nie nastąpiło naruszenie niniejszych Przepisów, bile ustawiane są na poprzednich pozycjach i ten sam rozgrywający powtarza to samo zagranie lub wykonuje inne, według własnego uznania;

- jeśli nastąpił faul, powodujący nałożenie kary na rozgrywającego, bile ustawiane są na poprzednich pozycjach i następny zawodnik ma do dyspozycji opcje jak po faulu.

(c) Jeżeli bila balansuje chwilę na krawędzi kieszeni, a następnie wpada do kieszeni, jest zaliczana i nie jest ustawiana na poprzedniej pozycji.

10. Pozycja snooker po faulu

Przepisy gry w snookera

Wpisany przez Administrator
sobota, 13 lutego 2010 00:08

Jeżeli po faulu bila biała znajduje się w pozycji snooker, sędzia ogłasza wolną bilę (WOLNA BILA) - por. Część 2 Punkt 16.

(a) Jeżeli zawodnik następny w kolejności gry decyduje się wykonać zagraniem, wówczas:

- może on zadeklarować dowolną bilę jako bilę rozgrywaną, i
- bila tak deklarowana nabiera znaczenia i wartości bili rozgrywanej, jednak po wbiciu jest ustawiana na punkcie wyznaczonym według własnej wartości.

(b) Jest faulem, jeżeli bila biała:

- nie ma pierwszego kontaktu z bilą deklarowaną albo jednocześnie z bilą deklarowaną i rozgrywaną, lub
- znajdzie się w pozycji snooker, wymuszonej przez bilę deklarowaną jako wolna bila, wobec wszystkich bil Czerwonych lub bili rozgrywanej, z wyjątkiem sytuacji, gdy jedynymi bilami do rozgrywania, pozostałymi na stole, są bile Różowa i Czarna.

(c) Jeżeli wolna bila zostanie wbita, jest ustawiana na punkcie wyznaczonym i zaliczana jest wartość bili rozgrywanej.

(d) Jeżeli bila rozgrywana zostanie wbita, po pierwszym kontakcie bili białej z bilą deklarowaną lub jednocześnie z bilą deklarowaną i rozgrywaną, bila rozgrywana jest zaliczana i pozostaje poza polem gry.

(e) Jeżeli zostaną wbite obydwie bile, deklarowana i rozgrywana, zaliczana jest tylko bila rozgrywana, chyba że rozgrywaną jest bila Czerwona, kiedy zaliczana jest każda wbita bila. W tym drugim przypadku wolna bila ustawiana jest ponownie na swoim punkcie wyznaczonym, a bila rozgrywana pozostaje w kieszeni.

(f) Jeżeli zawodnik faulujący otrzymał polecenie dalszej gry, ogłoszenie wolnej bili traci ważność.

11. Faule

Jeżeli popełniony zostanie faul, sędzia bezzwłocznie ogłasza FAUL.

(a) Jeżeli rozgrywający nie wykonuje zagrania, jego podejście kończy się natychmiast i sędzia ogłasza wartość kary.

(b) Jeżeli zagraniem trwa, sędzia czeka z ogłoszeniem wysokości kary do zakończenia zagraniem.

(c) Jeżeli faul nie zostanie ogłoszony przez sędziego lub nie zostanie zareklamowany przez zawodnika oczekującego przed rozpoczęciem następnego zagraniem, jest uznany za niebyły.

(d) Bila kolorowa, nieprawidłowo umieszczona na punkcie wyznaczonym, pozostaje na tej pozycji; jeżeli jednak znajduje się lub znajdzie poza polem gry, jest ustawiana prawidłowo.

(e) Wszystkie punkty zdobyte w breaku przed ogłoszeniem faulu są zaliczane, ale rozgrywający nie otrzymuje punktów za żadną bilę wbitą w zagraniu, w którym ogłoszony został faul.

(f) Następne zagraniem grane jest z punktu, w którym bila biała ostatecznie znieruchomiła, lub z pozycji w ręce, jeżeli biała opuściła pole gry.

(g) Jeżeli w tym samym zagraniu popełniono więcej niż jeden faul, nakładana jest kara za najwyżej karany faul.

(h) Zawodnik popełniający faul:

- otrzymuje karę przewidzianą w Punkcie 12, oraz
 - musi grać następne zagraniem, jeśli życzy sobie tego następny w kolejności do gry zawodnik.
-

12. Kary

Wszystkie faule karane są wartością czterech punktów karnych, chyba że w podpunktach (a) do (d) przewidziana jest kara wyższa. Karane są:

(a) wartością bili rozgrywanej

- uderzenie bili białej więcej niż jeden raz;
- uderzenie, gdy zawodnik nie dotyka podłogi stopą;
- gra poza kolejnością;
- nieprawidłowa gra z pozycji biała w ręce, włączając w to uderzenie otwierające;
- ominięcie wszystkich bil do rozgrywania przez bilę białą;
- spowodowanie wpadnięcia bili białej do kieszeni;
- ustawienie snookera za wolną bilą;
- spowodowanie przeskoku;
- gra kijem odbiegającym od standardowego;
- naradzanie się z partnerem, sprzeczne z zasadami podanymi w Części 3 Punkt 17(e).

(b) wartością wyższą z wartości: bili rozgrywanej lub bili branej pod uwagę

- uderzenia, gdy któraś z bil znajduje się jeszcze w ruchu;
- uderzenia, zanim sędzia zakończył ustawianie bil kolorowych na punktach wyznaczonych;
- spowodowanie wpadnięcia bili nierozgrywanej do kieszeni;
- spowodowanie pierwszego kontaktu bili białej z bilą nierozgrywaną;
- spowodowanie pchnięcia;
- dotknięcie bili w grze inne, niż dotknięcie bili białej końcówką kija podczas wykonywania zagrania;
- spowodowanie wybicia bili poza stół.

(c) wartością bili rozgrywanej lub wartością wyższą z dwu bil branych pod uwagę, przy spowodowaniu pierwszego kontaktu bili białej jednocześnie z dwiema bilami innymi niż bile Czerwone lub wolna bila i bila rozgrywana.

(d) wartością siedmiu punktów karnych, jeżeli rozgrywający

- używa bili poza stołem w dowolnym celu;
- używa dowolnych przyrządów do pomiaru odstępów lub odległości;
- gra bile Czerwone, lub Czerwoną po wolnej bili deklarowanej jako Czerwona, w kolejnych zagraniach;
- używa innej bili niż Biała jako bili rozgrywającej w dowolnym zagraniu po rozpoczęciu frejmu;
- nie zadeklaruje bili rozgrywanej, gdy jest o to proszony przez sędziego;
- po wbiciu Czerwonej lub wolnej bili deklarowanej jako Czerwona popełni faul przed zadeklarowaniem bili kolorowej.

13. Ponowna gra (Play Again)

Jeśli zawodnik nakaze ponowną grę przeciwnikowi po popełnieniu przez niego faulu, nakaz taki nie może być cofnięty. Zawodnik faulujący, któremu nakazano ponowną grę, ma prawo

(a) zmieniać swój zamiar co do tego

- jakie zagranie chce wykonać, oraz
- którą bilę rozgrywaną chce trafić jako pierwszą.

(b) do zaliczenia punktów za wbitą lub wbite bile.

14. Faul i chybiecie (Foul and a Miss)

Rozgrywający powinien, maksymalnie wykorzystując swoje umiejętności, próbować trafić bilę rozgrywaną. Jeżeli sędzia uzna tę zasadę za naruszoną, ogłasza FAUL I CHYBIENIE, z wyjątkiem przypadków, gdy na stole pozostała tylko bila Czarna lub gdy położenie bili rozgrywanej uniemożliwia jej trafienie. W tym drugim przypadku należy uznać, że rozgrywający próbował trafić bilę rozgrywaną pod warunkiem, że gra on bezpośrednio lub pośrednio w kierunku bili rozgrywanej z siłą, zdaniem sędziego, wystarczającą, by osiągnąć bilę rozgrywaną, jeśli w międzyczasie nie nastąpi potrącenie przez białą innej bili lub bil.

(a) Po ogłoszeniu faulu i chybiecia następny zawodnik może nakazać faulującemu ponowną grę z pozycji powstałej lub poprzedniej. W tym drugim przypadku bila rozgrywana musi być taką samą bilą, jak przed ostatnim zagranie, to znaczy:

- dowolną Czerwoną, jeśli Czerwona była bilą rozgrywaną,
- rozgrywaną bilą kolorową, jeśli Czerwonych nie ma już na stole, lub
- bilą kolorową do wyboru rozgrywającego, jeśli bilą rozgrywaną była bila kolorowa po wbiciu Czerwonej.

(b) Jeżeli rozgrywający, wykonując zagranie, nie trafia pierwszym uderzeniem bili rozgrywanej, a możliwe jest trafienie w linii prostej jakiegokolwiek części jakiegokolwiek bili, która jest lub może być bilą rozgrywaną, sędzia ogłasza FAUL I CHYBIENIE, chyba że któryś z zawodników potrzebuje snookera przed wykonaniem lub w wyniku wykonania tego zagrania, a sędzia jest przekonany, że chybiecie nie było zamierzone.

(c) Jeżeli chybiecie zostanie ogłoszone na podstawie przepisu (b) i ponadto możliwe było centralne trafienie bili rozgrywanej lub takiej, która mogła być rozgrywana (w przypadku bil Czerwonych dotyczy to w pełni widocznej średnicy dowolnej bili Czerwonej, która nie jest przesłaniana przez bilę kolorową), wówczas:

- następna nieudana próba trafienia pierwszym uderzeniem bili rozgrywanej w zagranie wykonywanym z tej samej pozycji jest ogłaszana jako FAUL I CHYBIENIE niezależnie od różnicy punktowej, oraz
- jeśli zostanie nakazana gra z pozycji poprzedniej, faulujący musi być ostrzeżony przez sędziego, że trzeci taki faul spowoduje przyznanie frejmu przeciwnikowi.

(d) Jeżeli bila biała zostanie ustawiona w pozycji poprzedniej na podstawie przepisu zakładającego, że możliwe jest trafienie w linii prostej jakiegokolwiek części jakiegokolwiek bili, która jest lub może być bilą rozgrywaną, i rozgrywający podczas przygotowywania się do zagrania fauluje dowolną bilę, włączając w to bilę białą, chybiecie nie może być ogłoszone, jeśli zagranie nie zostało wykonane. W takim przypadku nałożona zostaje odpowiednia kara oraz:

- następny zawodnik może grać sam lub nakazać faulującemu ponowną grę z pozycji zastanej na stole, lub
- następny zawodnik może poprosić sędziego o ustawienie wszystkich poruszonych bil w poprzedniej pozycji i nakazać faulującemu ponowną grę z tej pozycji, oraz
- jeżeli powyższa sytuacja ma miejsce podczas kolejnych chybieć, wcześniejsze ostrzeżenie o możliwości przyznania frejmu przeciwnikowi zostaje zrealizowane.

Przepisy gry w snookera

Wpisany przez Administrator
sobota, 13 lutego 2010 00:08

- (e) Wszelkie inne chybienia ogłaszane są zgodnie z uznaniem i decyzją sędziego.
- (f) Po chybieniu i życzeniu następnego zawodnika o ustawienie bili białej w poprzedniej pozycji, inne poruszone bile mogą pozostać na nowych pozycjach, chyba że sędzia uzna, iż faulujący ma lub może mieć z tego korzyść. W tym drugim przypadku część lub wszystkie poruszone bile mogą być ustawione w poprzednich pozycjach, według uznania sędziego. W obu przypadkach nieprawidłowo wybite poza pole gry bile kolorowe mają być ustawione na punktach wyznaczonych lub w poprzednich pozycjach.
- (g) Przy ustawianiu bil lub bili w poprzedniej pozycji po chybieniu, obaj zawodnicy, faulujący i następny w grze, pytani są o zgodność ustawienia z poprzednim, po czym decyzja sędziego jest ostateczna.
- (h) Jeżeli podczas konsultacji opisanej w punkcie (g), którykolwiek z zawodników dotknie bili znajdującej się w grze, jest karany tak, jakby to on był rozgrywającym, przy czym nie zmienia to kolejności gry. Dotknięta bila ustawiana jest według uznania sędziego, nawet jeżeli została wzięta ze stołu.
- (j) Następny zawodnik może zapytać sędziego o jego zamiary co do ponownego ustawienia bil innych niż bila biała w przypadku, gdy przed wykonaniem zagrania ma on prawo żądania gry przeciwnika z poprzedniej pozycji. Sędzia winien określić swoje zamiary.
-

15. Bila poruszona przez osoby inne niż rozgrywający

Jeżeli bila pozostająca w bezruchu lub poruszająca się zostanie poruszona lub zostanie zmieniony jej tor ruchu w sposób inny niż przez rozgrywającego, będzie ona ustawiona przez sędziego w miejscu zajmowanym poprzednio lub w miejscu, w którym powinna się ostatecznie zatrzymać, bez orzekania kary.

- (a) Przepis ten dotyczy również przypadków, kiedy czynniki zewnętrzne lub inne osoby, za wyjątkiem partnera rozgrywającego, spowodują poruszenie bili przez rozgrywającego.
- (b) Zawodnik nie może być ukarany za poruszenie bil przez sędziego.

16. Sytuacja bez wyjścia (Stalemate)

Jeżeli sędzia uzna powstałą pozycję za sytuację bez wyjścia, lub mogącą się w taką zmienić, winien zaproponować zawodnikom natychmiastowe powtórzenie frejmu. Jeśli któryś z zawodników nie wyrazi na to zgody, sędzia zezwala na dalszą grę z zastrzeżeniem, że sytuacja musi się rozwiązać w wyznaczonym okresie, zwykle po trzech zagraniach każdej ze stron, ale sędzia może wyznaczyć inny okres. Jeżeli pozycja po upływie wyznaczonego okresu w zasadzie nie zmieni się, sędzia anuluje wszystkie zdobyte punkty, ustawia bile jak przed rozpoczęciem frejmu oraz

- (a) ten sam zawodnik wykonuje zagranie otwierające;
- (b) obowiązuje ta sama kolejność gry.

17. Gra z udziałem czterech zawodników

(a) W meczu z udziałem czterech zawodników każda ze stron rozpoczyna kolejne frejmy na zmianę. Kolejność gry ustalana jest na początku każdego frejmu i musi być utrzymana do końca frejmu.

(b) Zawodnicy mogą zmieniać kolejność gry na początku każdego kolejnego frejmu.

(c) Jeżeli po faulu wysunięto nakaz ponownej gry, gra zawodnik, który spowodował faul, nawet gdy faul spowodowany został poza kolejnością gry. Wówczas kolejność gry zostaje zachowana, ale partner faulującego może zostać pozbawiony swojego podejścia.

(d) Do zakończenia frejmu mają zastosowanie przepisy Części 3 Punkt 4. Jeżeli zachodzi konieczność rozegrania ponownie ustawianej ostatniej Czarnej bili, para wykonująca pierwsze zagranie wybiera, który z zawodników wykona to zagranie. Dalsza kolejność gry musi być zachowana jak w całym frejmie.

(e) Partnerzy mogą konsultować się podczas frejmu, ale nie

- gdy jeden z nich jest rozgrywającym i znajduje się przy stole, oraz

- od rozpoczęcia przez rozgrywającego pierwszego zagrania do zakończenia breaku.

18. Użycie przyrządów pomocniczych

Rozgrywający jest odpowiedzialny za ułożenie na stole i zdjęcie ze stołu wszelkich używanych przy grze przyrządów.

(a) Rozgrywający jest odpowiedzialny za wszystkie przyniesione ze sobą do stołu przyrządy, w tym podpórki i przedłużki, własne lub pożyczone (z wyjątkiem otrzymanych od sędziego), i jest karany za każdy faul, spowodowany przez niego przy posługiwaniu się tymi przyrządami.

(b) Rozgrywający nie jest odpowiedzialny za przyrządy stanowiące standardowe wyposażenie stołu, dostarczone przez innych, w tym sędziego. Jeżeli wadliwość tego wyposażenia jest przyczyną spowodowania dotknięcia bili lub bil przez rozgrywającego, nie zostanie ogłoszony faul. W razie konieczności sędzia przywraca poruszonym bilom poprzednie pozycje, zgodnie z Punktem 15, i rozgrywający, jeżeli jest w trakcie realizowania breaku, kontynuuje go bez ponoszenia kary.

19. Interpretacja przepisów

(a) Stosowane w niniejszych Przepisach i Definicjach określenia, użyte w męskiej formie osobowej, należy traktować jako mające ten sam sens w formie żeńskiej.

(b) Okoliczności mogą powodować potrzebę dostosowania Przepisów do gry osób niepełnosprawnych. W szczególności i na przykład:

- Część 3 Punkt 12(a) nie ma zastosowania do zawodników na wózkach inwalidzkich, oraz

- zawodnik, na pytanie skierowane do sędziego, musi otrzymać informację o kolorze bili, jeżeli ma trudności z odróżnianiem kolorów, np. czerwonego i zielonego.

(c) Jeżeli gra toczy się bez sędziego, podobnie jak w meczach towarzyskich, rolę sędziego może pełnić przeciwnik.

Część 4. Zawodnicy

1. Gra "na czas" (Time Wasting)

Jeżeli sędzia uzna, że zawodnik zbyt długo zwleka z wykonaniem lub wyborem zagrania, winien ostrzec zawodnika, że może to spowodować przyznanie frejmu przeciwnikowi.

2. Niesportowe zachowanie (Unfair Conduct)

W przypadku odmowy kontynuowania frejmu lub zachowania, będącego w opinii sędziego świadomie lub uporczywie niesportowym, włącznie z przedłużaniem czasu gry po ostrzeżeniu opisanym w Punkcie 1 lub zachowaniem niedżentelmeńskim, zawodnik zostaje zdyskwalifikowany we frejmie. Sędzia winien również ostrzec zawodnika, że w przypadku powtórzenia się niesportowego zachowania może zostać zdyskwalifikowany w meczu.

3. Kary (Penalty)

(a) Jeżeli frejm jest kończony na podstawie przepisów Części 4, wówczas zawodnik, z którego winy to nastąpiło

- traci frejma, oraz
- traci wszystkie uzyskane w tym frejmie punkty, a jego przeciwnik otrzymuje dodatkowo punkty stanowiące równowartość wartości punktowej bil pozostałych na stole, przy czym każda bila Czerwona liczona jest za osiem punktów, a każda kolorowa nieprawidłowo pozostająca poza stołem traktowana jest jako prawidłowo wbita.

(b) Jeżeli mecz jest kończony na podstawie przepisów Części 4, wówczas zawodnik, z którego winy to nastąpiło

- traci frejma w sposób opisany w punkcie (a), oraz
- dodatkowo traci wymagane do zakończenia meczu i nierozegrane frejmy, jeśli frejmy mają znaczenie, lub
- dodatkowo traci pozostałe frejmy, każdy liczony jako 147 punktów, jeśli mają znaczenie punkty sumaryczne.

4. Zawodnik oczekujący (Non-striker)

Kiedy rozgrywający uderza, zawodnik oczekujący powinien unikać stania lub poruszania się w linii jego wzroku. Powinien on siedzieć lub stać w rozsądnej odległości od stołu.

5. Nieobecność (Absence)

W przypadku nieobecności w sali gier, zawodnik oczekujący może wyznaczyć pełnomocnika, reprezentującego jego interesy i w razie potrzeby reklamującego faul. Pełnomocnik taki musi być przedstawiony sędziemu przed opuszczeniem sali gier przez zawodnika oczekującego.

6. Poddanie gry (Conceding)

(a) Zawodnik może poddać grę tylko wtedy, gdy jest rozgrywającym. Przeciwnik ma prawo przyjąć lub odrzucić propozycję poddania, która w przypadku wyboru wariantu kontynuowania gry staje się nieważna.

(b) Jeżeli mają znaczenie punkty sumaryczne i frejm zostaje poddany, wartość punktowa bil pozostałych na stole dodawana jest do punktów strony przeciwnej. W tym przypadku każda bila Czerwona liczona jest za osiem punktów, a każda bila kolorowa nieprawidłowo pozostająca poza stołem traktowana jest jako prawidłowo wbita.

Część 5. OSOBY OFICJALNE

1. Sędzia przy stole (The Referee)

(a) Sędzia przy stole powinien:

- być jedyną i autorytatywną instancją rozstrzygającą o prawidłowości lub nieprawidłowości gry;
- umieć podejmować decyzje pozwalające na prowadzenie prawidłowej gry w sytuacjach, które nie zostały ujęte w niniejszych Przepisach;
- być odpowiedzialnym za właściwy przebieg gry, zgodny z niniejszymi Przepisami;
- interweniować w przypadku naruszenia Przepisów;
- informować zawodnika o kolorze bili, jeśli jest o to proszony, oraz
- czyścić bilę na rozsądną prośbę zawodnika.

(b) Sędzia przy stole nie może:

- udzielać odpowiedzi innych niż przewidziane w niniejszych Przepisach;
- sygnalizować, że zawodnik znajduje się w sytuacji wskazującej na możliwość popełnienia faulu;
- udzielać rad lub opinii w decydujących momentach gry, oraz
- odpowiadać na pytania dotyczące różnic punktowych.

(c) Jeżeli sędzia przy stole nie widział dokładnie sytuacji wątpliwej, w celu podjęcia właściwej decyzji może zasięgnąć opinii sędziego punktowego, osoby oficjalnej lub innej osoby, mającej lepszą możliwość obserwowania tej sytuacji.

2. Sędzia punktowy (The Marker)

Sędzia punktowy zaznacza zdobywane punkty na tablicy punktowej i asystuje sędziemu przy stole przy wypełnianiu obowiązków sędziego. W razie potrzeby pełni funkcję sekretarza.

3. Sędzia sekretarz (The Recorder)

Sędzia sekretarz prowadzi rejestr podejść, każdego wykonanego zagrania, zaznacza ogłoszone faule, punkty i sumy punktów każdego zawodnika lub strony.

4. Pomoc osób oficjalnych

(a) Na życzenie rozgrywającego, sędziego przy stole lub sędziego punktowy mogą, podczas wykonywania przez niego zagrania, przesunąć i trzymać w nowej pozycji źródła światła, jeżeli cienie, powstające przy ich oryginalnej pozycji, utrudniają wykonanie uderzenia.

(b) Dopuszczalne jest, stosownie do okoliczności, pomaganie przez sędziego przy stole lub sędziego punktowego zawodnikom niepełnosprawnym.