



ПРАВИЛА ИГРЫ СНУКЕР

с изменениями от ноября 2014 года

СНУКЕР

ЧАСТЬ 1 ОБОРУДОВАНИЕ

- 1 Стандартный стол
- 2 Шары
- 3 Кий
- 4 Вспомогательное оборудование

ЧАСТЬ 2 ОПРЕДЕЛЕНИЯ

- 1 Фрейм
- 2 Игра
- 3 Матч
- 4 Шары
- 5 Играющий и Подход
- 6 Удар
- 7 Сыгрывание
- 8 Серия (Брейк)
- 9 Игра с руки
- 10 Шар в Игре
- 11.Очередной шар
- 12 Заказанный шар
- 13 Свободный шар
- 14 Выбитый со стола шар
- 15 Штрафные очки
- 16 Фол
- 17 Снукер
- 18 Занятая точка
- 19 Промах
- 20 Перескок
- 21 Промах

ЧАСТЬ 3 ИГРА

- 1 Описание
- 2 Расстановка шаров
- 3 Ход Игры
- 4 Конец Фрейма, Игры или Матча
- 5 Игра с руки
- 6 Одновременный удар по двум шарам
- 7 Выставление разноцветных шаров
- 8 Касающийся шар
- 9 Шар на краю лузы
- 10 Штрафы
- 11 Фолы
- 12 Снукер после Фола
- 13 Играй снова
- 14 Фол и Промах
- 15 Шар, сдвинутый не играющим
- 16 Патовое положение
- 17 Снукер для пар
- 18 Использование вспомогательного оборудования
- 19 Трактовка Правил

ЧАСТЬ 4 ИГРОКИ

- 1 Поведение
- 2 Наказание
- 3 Не играющий
- 4 Отсутствие
- 5 Признание поражения

ЧАСТЬ 5 ДОЛЖНОСТНЫЕ ЛИЦА

- 1 Рефери
- 2 Маркер
- 3 Секретарь
- 4 Помощь официальных лиц

ЧАСТЬ 1 ОБОРУДОВАНИЕ

Все размеры, указанные в скобках, переведены в метрическую систему мер и округлены с точностью до миллиметра.

1. Стандартный стол

(a) Размеры

Игровая поверхность ограничена противоположными упругими бортами и имеет длину 11 футов 8½ дюймов и ширину 5 футов 10 дюймов (3569мм на 1778мм) с допусками по длине и ширине в ±½ дюйма (±13мм).

(b) Высота

Высота стола от пола до верхней кромки борта находится в пределах от 2 футов 9½ дюймов до 2 футов 10½ дюймов (от 851 мм до 876 мм).

(c) Лузы

- (i) Лузы расположены по углам игрового поля (две около Точки – верхние лузы, две в Доме – нижние лузы) и по одной на середине каждого длинного борта (средние лузы);
- (ii) Формы луз соответствуют шаблонам, утвержденным Мировой Ассоциацией профессионального Бильярда и Снукера (WPBSA).

(d) Линия Дома и Дом

Прямая линия, проведенная в 29 дюймах (737 мм) от нижнего борта параллельно ему, называется линией Дома, эта линия и ограничиваемое ей пространство называется Домом.

(e) Сектор «Д»

Сектор «Д» – это полукруг, расположенный в Доме, с центром в середине линии Дома и радиусом 11½ дюймов (292 мм).

(f) Точки

На продольной оси стола нанесены четыре отметки:

- (i) Точка (Точка Черного шара) расположена на расстоянии 12¾" (324 мм) ниже верхнего борта и перпендикулярно ему;
- (ii) Центральная Точка (Точка Синего шара), расположена посередине между ближним и дальним бортами;
- (iii) Точка Пирамиды (Точка Розового шара), расположена посередине между Центральной Точкой и верхним бортом;
- (iv) Середина линии Дома (Точка Коричневого шара).

Еще две отметки расположены в углах Сектора «Д». Если смотреть со стороны Дома, то отметка справа называется Точкой Желтого шара, а слева – Точка Зеленого шара.

2. Шары

(a) Шары диаметром 52,5 мм (с допуском в ±0,05 мм) изготавливаются из утвержденного материала;

(b) они должны быть одинакового веса с допускаемым отклонением в 3 г между самым легким и самым тяжелым шарами; и

(c) шар или комплект шаров может быть заменен по соглашению между игроками или по решению рефери.

3. Кий

Кий не может быть короче 3-х футов (914 мм) и существенно отличаться от традиционного и общепринятого вида и формы.

4. Вспомогательное оборудование

Игроки, при выполнении удара из сложной позиции, могут использовать различные подставки для кия, длинные кии (называемые баты и полу-баты в соответствии с длиной), удлинители и адаптеры. Эти приспособления обычно находятся у стола, но могут быть принесены как игроком, так и рефери (см. также Правило 18 Части 3). Все эти удлинители, адаптеры и другие устройства должны быть одобрены WPBSA.

ЧАСТЬ 2 ОПРЕДЕЛЕНИЯ

Стандартные определения, используемые в настоящих Правилах, выделены курсивом.

1. Фрейм

Фрейм в снукере включает в себя промежуток игрового времени со старта (см. Правило 3(с) Части 3), при всех шарах, установленных согласно Правилу 2 Части 3, каждый игрок играет в свою очередь, пока *фрейм* не завершится:

- (a) признанием поражения игроком в свой подход;
- (b) требованием *играющего* при разнице в счете больше семи очков в его пользу, когда на столе *прицельным* остался только Черный шар и итоговая сумма очков не учитывается;
- (c) *сыгрыванием* Черного шара или *фолом*, когда на столе *прицельным* остался только Черный шар (см. Правило 4, Части 3); или
- (d) решением рефери согласно Правилу 14(d)(ii) Части 3, или Правилу 2 Части 4.

2. Игра

Игра состоит из согласованного или обусловленного регламентом количества *фреймов*.

3. Матч

Матч состоит из согласованного или обусловленного регламентом количества *игр*.

4. Шары

- (a) Белый шар является *битком*.
- (b) 15 Красных и 6 разноцветных шаров являются *прицельными шарами*.

5. Играющий и Подход

Игрок является *играющим*, если он играет или собирается играть во время своего подхода к столу и остается таковым, пока финальный *удар*, или *фол* не завершат этот подход, и рефери не решит, что игрок перестал играть. Если не *играющий* подходит к столу *не в свой подход*, он рассматривается в качестве *играющего* в случае совершения им любого *фола*. Подход *играющего* начинается, когда рефери уверен, что указанные выше условия выполнены. Его подход и его право выполнить следующий *удар* заканчивается, когда:

- (a) он не набирает очков в этом *ударе*; или
- (b) он совершает *фол*; или
- (c) он предлагает сопернику играть снова после совершения соперником *фола*.

6. Удар

(a) *Удар* начинается, когда *играющий* касается *битка* наклейкой кия, за исключением случая установки *битка* кием и начальных замахов перед ударом.

(b) *Удар* считается *правильным*, если не были нарушены Правила.

(c) *Удар* считается не законченным до тех пор, пока:

- (i) все шары не остановились;
- (ii) *играющий* не встал для следующего удара, или не отошел от стола;
- (iii) любое приспособление, используемое *играющим*, не убрано в безопасную позицию; и
- (iv) рефери не назвал счет после удара.

(d) Удар может быть выполнен *прямо* или *от борта*, а именно:

- (i) *прямой удар* - когда *биток* ударяет *прицельный шар* первым касанием, без предварительного удара в борт,
- (ii) *удар от борта* - когда *биток* сначала касается одного или нескольких бортов и только потом касается *прицельного шара*.

(e) В случае, когда игрок подходит к столу после удара соперника и начинает играть раньше, чем все шары в предыдущем ударе остановились, он штрафует как *играющий*, и на этом его подход к столу заканчивается.

7. Сыгрывание

Прицельный шар считается *сыгранным*, если он после соударения с другим шаром, и без нарушения Правил, падает в лузу. Такое действие называется *сыгрыванием*.

8. Серия (Брейк)

Серия (Брейк) - это количество *сыгрываний* в каждом следующем ударе, сделанное игроком во время любого подхода в течение *фрейма*.

9. Игра с руки

(a) *Биток* находится в положении *игры с руки*:

- (i) перед началом каждого *фрейма*;
- (ii) когда он упал в лузу;
- (iii) когда он выбит (*выскочил*) со стола; или
- (iv) когда Черный шар выставляется на Точку по окончании *фрейма* при равном счете.

(b) *Биток* остается в положении *игры с руки*, пока:

- (i) не будет разыгран *с руки* должным образом; или
- (ii) не будет совершен *фол* в то время, когда шар находился на столе.

(c) *Играющий* называется *играющим с руки*, когда *биток* *играется с руки*, как описано выше.

10. Шар в игре

(a) *Биток* находится в *игре*, когда он не *играется с руки*.

(b) *Прицельные шары* находятся в *игре* с начала *фрейма* и до тех пор, пока не упадут в лузу или будут *выбиты со стола*.

(c) Разноцветные шары опять находятся в *игре*, когда заново выставляются на точки.

11. Очередной шар

Очередной шар – это любой шар, в который можно ударить *битком* первым касанием, не нарушая при этом Правила, или по-какому нельзя так ударить, но который в результате может быть *сыгран*.

12. Заказанный шар

(a) *Заказанный шар* – это *прицельный шар*, который *играющий* называет или обозначает понятным для рефери способом, и в который он должен попасть первым касанием *битка*.

(b) По требованию рефери, *играющий* должен назвать шар, который он выбрал *очередным*.

13. Свободный шар

Свободный шар – это не *очередной шар*, который *играющий* выбирает в качестве *очередного*, когда после *фола биток* оказывается в *снукере* (см. Правило 12 Части 3).

14. Выбитый со стола шар

Шар считается *выбитым со стола*, если он остановился за пределами игровой поверхности стола или в лузе, или *играющий* поднял или намеренно сдвинул рукой шар, находящийся в *игре*, за исключением случая, предусмотренного Правилom 14(g) Части 3.

15. Штрафные очки

После совершения *играющим* любого *фола*, его сопернику присуждаются *штрафные очки*.

16. Фол

Фолом считается любое нарушение настоящих Правил.

17. Снукер

Биток находится в *снукере*, когда не *очередной* шар или шары полностью или частично закрывают путь для *удара* по прямой линии в направлении каждого *очередного шара*. *Биток* не находится в *снукере*, когда один или несколько *очередных шаров* можно ударить очень тонко с каждой стороны без помехи со стороны любых шаров, не являющихся *очередными*.

(a) *Биток* находится в *снукере* при *игре с руки*, если он закрыт, как описано выше, при расположении внутри или на линии Дома на всех возможных позициях.

(b) Если *биток* закрыт от удара по *очередным* шарам более чем одним не *очередным* шаром, то:

(i) эффективно маскирующим шаром считается ближайший к *битку* шар; и

(ii) эффективно маскирующими шарами считаются все маскирующие шары, находящиеся на одинаковом расстоянии от *битка*.

(c) Нет эффективно маскирующего шара в случае, когда *очередными* являются Красные шары и *биток* закрыт от удара по разным Красным шарам разными не *очередными шарами*.

(d) *Играющий* называется находящимся в *снукере*, когда *биток* находится в *снукере*, как описано выше.

(e) *Биток* не может находиться в *снукере*, если он закрыт бортом. *Биток* не находится в *снукере*, если губа лузы преграждает путь *битку* и находится ближе к нему, чем любой из маскирующих не *очередных* шаров.

18. Занятая точка

Точка называется *занятой*, если шар не может быть помещен на нее без касания с другим шаром.

19. Пропих

Пропих совершается, когда наклейка кия остается в контакте с *битком*:

(a) после того, как *биток* начал движение вперед; или

(b) в то время как *биток* коснулся *прицельного шара*, за исключением случая, когда *биток* и *прицельный шар* почти касаются - в этом случае *пропиха* не будет, если *биток* ударит очень тонко по краю *прицельного шара*.

20. Перескок

Перескок совершается, когда *биток* проходит над любой частью *прицельного шара*, независимо от того, коснулся его или нет, за исключением:

(a) когда *биток* сначала ударяет *прицельный шар*, а затем перескакивает через другой шар;

(b) когда *биток* подскакивает и ударяет *прицельный шар*, но не приземляется позади этого шара;

(c) когда, после правильного удара по *прицельному шару*, *биток* перепрыгивает через этот шар после столкновения с бортом или другим шаром.

21. Промах

Промах совершается, когда *биток* не попадает первым касанием по *очередному шару* и рефери считает, что *играющий* не сделал достаточно хорошую попытку попасть по *очередному шару*.

ЧАСТЬ 3 ИГРА

1. Описание

В снукер могут играть двое и более игроков, каждый за себя или в команде. Игра заключается в следующем:

(a) Каждый игрок использует один и тот же Белый шар – *биток* и 21 *прицельный шар*: 15 Красных шаров, каждый стоимостью в 1, и шесть разноцветных шаров: Желтый - 2, Зеленый - 3, Коричневый - 4, Синий - 5, Розовый - 6, Черный - 7.

(b) Игроки набирают очки результативными ударами путем поочередного *сыгрывания* Красных и разноцветных шаров, каждый в свой подход, до тех пор, пока все Красные не выйдут из игры, а затем *сыгрыванием* разноцветных в порядке возрастания их стоимости.

(c) Очки, за результативные удары, прибавляются к счету *играющего*.

(d) Штрафные очки за *фолы* прибавляются к счету соперника.

(e) Тактика, применяемая в течение *фрейма*, заключается в том, чтобы оставить *биток* позади не *очередных* шаров так, чтобы поставить *снукер* следующему игроку. Если игрок или сторона отстает от соперника в счете на большее количество очков, чем возможная стоимость всех оставшихся на столе шаров, постановка снукеров, в надежде получить очки за *фолы*, становится наиболее важной.

(f) *Фрейм* выигрывает игрок (или сторона):

(i) кто набрал больше очков;

(ii) кому *фрейм* сдан; или

(iii) кому присуждена победа по Правилу 14(d)(ii) Части 3 или Правилу 2 Части 4.

(g) *Игру* выигрывает игрок (или сторона):

(i) кто выиграл большее или требуемое число *фреймов*;

(ii) кто набрал наибольшее количество очков, если учитывается итоговая сумма очков; или

(iii) кому присуждена победа в *игре* по Правилу 2 Части 4.

(h) *Матч* выигрывает игрок (или сторона), кто выиграл больше *игр* или, набрал наибольшее количество очков, когда учитывается итоговая сумма очков.

2. Расстановка шаров

(a) В начале каждого *фрейма биток* находится в положении *игры с руки*, а *прицельные шары* расставляются следующим образом:

(i) Красные шары – в форме плотного равностороннего треугольника (пирамиды), верхний шар пирамиды располагается на центральной линии стола выше Точки Пирамиды как можно ближе к Розовому шару, не касаясь его, основание треугольника расположено ближе к верхнему борту и параллельно ему;

(ii) шесть разноцветных шаров расположены на своих точках, как описано в Правиле 1(f) Части 1.

(b) При неправильной расстановке шаров применяется Правило 7 (c) Части 3, *фрейм* начинается согласно Правилу 3 (c) Части 3.

(c) После начала *фрейма*, находящийся в *игре* шар может быть очищен рефери по обоснованной просьбе *играющего* и:

(i) положение шара, находящегося не на точке, должно быть отмечено подходящим устройством до поднятия шара для очистки;

(ii) устройство, используемое для отметки положения очищаемого шара, рассматривается и оценивается как этот шар, пока тот не будет очищен и установлен на место. Если любой игрок, кроме *играющего*, коснется или сдвинет устройство, рефери должен объявить ШТРАФ и наказать нарушителя как *играющего*, но без изменения очередности игры. Рефери должен вернуть устройство или очищенный шар в начальное положение по своему усмотрению, даже если оно поднималось.

3. Ход игры

Игроки определяют очередность игры с помощью жребия или по взаимному соглашению, победитель выбирает, какой игрок играет в первую очередь.

(a) Эта очередность не меняется на протяжении всего *фрейма*, если только игрок не требует от

соперника играть снова после *фола*, совершенного соперником.

(b) Игроки или стороны, выполняющие начальный удар, чередуются в каждом последующем *фрейме* в течение *игры*.

(c) Игрок сначала играет *с руки*, *фрейм* начинается после того, как *биток* был размещен на столе, и наклейка кия вступила в контакт с ним, или:

(i) произведен удар; или

(ii) начались замахи кием для удара по *битку*.

(d) Если игрок (или сторона) не в свою очередь начал *фрейм*:

(i) *фрейм* переигрывается заново без штрафа, если сделан только один удар без *фола*; или

(ii) он продолжается дальше, если был сделан второй удар или совершён *фол* после первого удара, следующий *фрейм* начинается в правильном порядке так, что один игрок или сторона производит начальный удар в трёх последовательных *фреймах*; или

(iii) он переигрывается заново в правильном порядке, если объявлено патовое положение (см. Правило 16 Части 3).

(e) Чтобы удар был *правильным*, не должно произойти ни одного из нарушений, описанных ниже в Правиле 10 (Штрафы).

(f) С первого удара в каждом подходе и пока все Красные шары не покинут стол, *очередным шаром* является Красный шар (или *свободный шар*, *заказанный* как Красный), и засчитывается стоимость каждого сыгранного в этом ударе Красного шара или *заказанного* Красным *свободного шара*.

(g) (i) После *сыгрывания* Красного (или *заказанного* как Красный *свободного шара*), *играющий* выполняет следующий удар, выбирая любой разноцветный шар в качестве *очередного*, в случае *сыгрывания* разноцветного шара его стоимость засчитывается и он выставляется обратно;

(ii) *Серия (Брейк)* продолжается поочередным *сыгрыванием* Красных и разноцветных шаров, пока все Красные не покинут стол и в соответствующем случае вслед за последним *сыгранным* Красным играется разноцветный шар;

(iii) Затем разноцветные шары становятся *очередными шарами*, в порядке возрастания их стоимости, согласно Правилу 1(а) Части 3, *сыгранный* шар не выставляется, за исключением случая, предусмотренного Правилем 4 Части 3, и *играющий* выполняет следующий удар по *очередному* разноцветному шару;

(iv) Если *играющий* продолжил *серию (брейк)* до окончания процедуры выставления рефери разноцветного шара, а все остальные шары находились при этом в покое, стоимость разноцветного шара не засчитывается и при необходимости применяется Правило 10 (а) (i) Части 3 или Правило 10 (б) (ii) Части 3.

(h) Красные шары, упавшие в лузы или *выбитые со стола*, заново не выставляются, независимо от того, получил игрок выгоду от *фола* при этом или нет. Исключения описаны в Правилах 2(с)(ii), 9, 14(б) и (f), 15(а) и 18(с) Части 3.

(i) Если *играющий* не *сыгрывает* шар, то он немедленно должен отойти от стола. При совершении *фола* до, или во время отхода от стола, игрок штрафует по Правилу 10 Части 3. Следующий удар выполняется с места, где остановился *биток*, или *с руки*, если *биток* находится вне стола, исключения, когда *биток* выставляется на стол, описаны в Правиле 14 (е) Части 3.

(j) Если шар попадает в лузу и выскакивает обратно на поверхность стола, это не считается падением шара в лузу. Даже в случае переполнения луз *играющий* не получает никакой компенсации за это.

4. Конец фрейма, игры и матча

(а) Если на столе остается только Черный *прицельный шар*, *фрейм* заканчивается первым результативным ударом или *фолом*, за исключением одновременного выполнения следующих условий:

(i) счет сравнялся; и

(ii) не учитывается итоговая сумма очков.

(b) Когда выполняются оба условия пункта (а), применяется следующая процедура:

- (i) Черный шар выставляется на Точку;
- (ii) игроки жребием определяют, кто играет следующим;
- (iii) следующий игрок *играет с руки*; и
- (iv) *фрейм* заканчивается первым результативным ударом или *фолом*.

(c) Если победителя *игры* или *матча* определяет итоговая сумма очков, и по окончании последнего *фрейма* счет сравнялся, то игроки в этом *фрейме* должны следовать процедуре выставления Черного шара, изложенной выше в пункте (b).

5. Игра с руки

При *игре с руки*, *биток* располагается внутри или на линии Сектора «Д», и играется в любом направлении.

(a) При установке *битка* игрок может спросить у рефери правильно ли он расположен, и рефери должен подтвердить это (что шар находится не за пределами Сектора «Д»).

(b) *Биток* не считается находящимся в *игре*, если наклейка кия коснется битка при его установке, и рефери уверен, что *играющий* не пытался выполнить удар.

6. Одновременный удар по двум шарам

Нельзя ударять первым касанием *битка* одновременно по двум шарам, за исключением двух Красных шаров или *свободного* и *прицельного шаров*.

7. Выставление разноцветных шаров

Любой разноцветный шар, упавший в лузу или *выбитый со стола*, выставляется до начала следующего удара, вплоть до окончательных *сыгрываний* по Правилу 3(g) (iii) Части 3.

(a) Игрок не несет ответственности за любые ошибки, совершенные рефери при выставлении любого шара.

(b) Если разноцветный шар выставлен неправильно после *сыгрывания* в порядке возрастания стоимости согласно Правилу 3(g) (iii) Части 3, то он убирается со стола немедленно после обнаружения ошибки, без штрафа и игра продолжается из образовавшегося при этом положения шаров.

(c) Если шар (или шары) неправильно выставлены и после этого выполнен удар, то шары считаются выставленными правильно для последующих ударов. Любой разноцветный шар, неправомерно отсутствующий на столе, выставляется:

- (i) без штрафа, когда обнаружено его отсутствие из-за предыдущей оплошности;
- (ii) со штрафом, если *играющий* сыграл раньше, чем рефери смог осуществить выставление шара.

(d) Если при выставлении разноцветного шара его собственная точка *занята*, он помещается на свободную точку шара с наибольшей стоимостью.

(e) Если при выставлении нескольких разноцветных шаров их собственные точки *заняты*, то в первую очередь выставляется шар большей стоимости.

(f) Если все точки заняты, то разноцветный шар размещается как можно ближе к собственной точке, между ней и ближайшей частью верхнего борта.

(g) Если при выставлении Розового и Черного шаров все точки *заняты* и нет свободного места между соответствующей точкой и ближайшей частью верхнего борта, то разноцветный шар помещается как можно ближе к собственной точке на центральной линии стола ниже этой точки.

(h) В любом случае, при выставлении разноцветного шара он не должен касаться другого шара.

(i) Для правильного выставления разноцветного шара он должен быть помещен рукой на обозначенную в этих Правилах точку.

8. Касающийся шар

(a) Если после удара *биток* касается шара (или шаров), который является или может быть

очередным, рефери объявляет КАСАЮЩИЙСЯ ШАР и указывает, какого *очередного шара* (или шаров) касается *биток*. Если *биток* касается одного или нескольких разноцветных шаров после *сыгранного* Красного шара (или *свободного шара, заказанного* как Красный), то рефери предлагает *играющему* ОБЪЯВИТЬ, какой разноцветный шар будет *очередным*.

(b) Когда *касающийся шар* назван, *играющий* играет *битком* от этого шара, не приводя его в движение, иначе будет зафиксирован *пропих*.

(c) Если при выполнении удара *играющим* любой *касающийся прицельный шар* остается неподвижным, то штрафа не будет в случае:

(i) когда этот шар является *очередным*,

(ii) когда этот шар может быть *очередным* и *играющий* объявляет его *очередным*; или

(iii) когда этот шар мог бы быть *очередным*, а *играющий* объявляет *очередным* другой шар и попадает первым касанием по этому шару.

(d) Если *биток* после остановки касается или почти касается *не очередного шара*, то рефери, если его спросят о касании, отвечает: ДА или НЕТ. *Играющий* играет в сторону от шара, не задевая его, как описано выше, и ударяет при этом сначала по *очередному шару*.

(e) Когда *биток* касается одновременно *очередного* и *не очередного шаров*, то рефери указывает только на соприкасающийся *очередной шар*. Если *Играющий* спросит рефери, касается ли *биток* *не очередного шара*, он отвечает.

(f) Если рефери уверен, что любое движение *касающегося шара* при ударе не было вызвано действием *играющего*, то *фол* не объявляется.

(g) Если неподвижный *прицельный шар* во время проверки рефери не касается *битка*, а позже вошел в контакт с *битком* до начала удара, то рефери повторно устанавливает шары на свое усмотрение. Это еще применимо к обратной ситуации, когда *касающийся шар* после проверки рефери перестал соприкасаться с *битком*, то рефери повторно устанавливает шары на свое усмотрение.

9. Шар на краю лузы

Когда шар, не задетый другим шаром, падает в лузу, и:

(a) это не является продолжением удара, он выставляется и все набранные очки засчитываются.

(b) Если его мог задеть любой шар, участвующий в ударе:

(i) без нарушения этих Правил (включая случаи, когда нарушение могло произойти из-за падающего в лузу шара), тогда все шары устанавливаются заново и этот же *играющий* выполняет предыдущий удар, либо другой, на его усмотрение;

(ii) с совершением *фола*, тогда *играющий* штрафует согласно Правилу 10 Части 3, все шары устанавливаются заново и следующий игрок имеет обычный выбор после *фола*.

(c) Если шар зависает на краю лузы, а затем падает в нее, то он считается упавшим в лузу и не выставляется.

10. Штрафы

Фолами считаются следующие действия, за которые налагается штраф в размере четырех очков, если ниже, в пунктах с (a) по (d), не указан более высокий штраф. Штрафы налагаются:

(a) В размере стоимости *очередного шара*, за:

(i) удар раньше, чем рефери смог закончить выставление разноцветного шара, выбранного в качестве *свободного шара*;

(ii) удар по *битку* больше одного раза в процессе удара;

(iii) удар, когда обе ноги оторваны от пола;

(iv) игру *вне очереди*, или выполнение удара до завершения предыдущего удара соперника согласно Правилу 6 (e) Части 2;

(v) неправильную игру с руки, включая начальный удар;

(vi) промах *битком* по всем *прицельным шарам*;

(vii) падение *битка* в лузу;

(viii) постановку *снукера* за *свободный шар*, за исключением ситуации, описанной в Правиле 12

- (b)(ii) Части 3;
- (ix) перескок;
- (x) игру нестандартным кием; или
- (xi) совещание с партнером вопреки Правилу 17(e) Части 3;

(b) В размере стоимости *очередного шара*, или вовлеченного (которая выше), за:

- (i) удар, когда любой шар движется;
- (ii) удар раньше, чем рефери смог закончить выставление разноцветного шара, не являющегося *свободным шаром*;
- (iii) падение не *очередного шара* в лузу;
- (iv) попадание *битком* первым касанием по не *очередному шару*;
- (v) совершение *пропиха*,
- (vi) касание *в игре* шара или устройства, используемого для отметки положения очищаемого шара; или
- (vii) *выбитый (выскочивший) со стола шар*;

(c) в размере стоимости *очередного шара* или большей из двух вовлеченных шаров, в случае первого касания *битка* одновременно по двум шарам, за исключением двух Красных шаров (когда *очередной шар* – Красный) или *свободного и прицельного шаров*;

(d) в размере семи очков, если *играющий*:

- (i) использует находящийся вне стола шар с любой целью;
- (ii) использует любой предмет для измерения промежутков или расстояния;
- (iii) касается любого шара во время консультации, как описано в Правиле 14(g) Части 3;
- (iv) играет по Красным шарам, или по *свободному шару*, следующему за Красным, в последовательных ударах;
- (v) использует любой отличный от Белого шар в качестве *битка*, в любом ударе после начала *фрейма*;
- (vi) ошибается при объявлении (включая случаи, когда этого требует рефери) *очередного шара*, при нахождении *битка* в снукере; или
- (vii) после *сыгрывания* Красного шара (или заказанного Красным *свободного шара*), совершает *фол* перед *заказом* разноцветного шара.

11. Фолы

При совершении *фола* рефери немедленно объявляет ФОЛ.

(a) Если *играющий* не произвел удар, то его подход заканчивается немедленно и рефери объявляет штраф.

(b) Если удар произведен, то рефери ждет его завершения для объявления штрафа.

(c) Если рефери *фол* не назначил, и соперник *играющего* не потребовал его назначения до следующего удара, то *фол* является ничтожным.

(d) Если любой разноцветный шар неправильно выставлен, он остаётся на месте, за исключением его отсутствия на столе, тогда шар выставляется должным образом.

(e) Все очки, набранные в *серии (брейке)* до совершения *фола*, засчитываются, но *играющий* не получает очков за забитые шары при ударе с *фолом*.

(f) Следующий удар выполняется с места остановки *битка*, или с *руки*, если *биток* выбит со стола.

(g) Если в одном ударе сделано больше одного *фола*, то за них налагается один самый высокий штраф.

(h) Игрок, совершивший *фол*:

- (i) получает штраф, указанный в Правиле 10 (Штрафы); и
- (ii) выполняет следующий удар, если этого потребует соперник.

(i) Если *играющий*, находясь в снукере или затруднительном положении фолит на любом шаре при подготовке к выполнению удара, включая *биток*, и соперник требует

играть снова, то он имеет выбор в том, что *очередной шар* будет таким же, как до нарушения, а именно:

- (i) Красным шаром, где Красный был *очередным шаром*;
- (ii) разноцветным шаром, где все Красные шары находятся вне стола; или
- (iii) разноцветным шаром, по выбору играющего, где *очередным шаром* был разноцветный шар после *сыгранного* Красного шара; или
- (iv) возможность играть следующего Красного шара, или Желтого шара, если не осталось Красных шаров на столе.

По просьбе соперника сфолившего, рефери перемещает любой сдвинутый шар (или шары) в исходное положение.

12. Снукер после фола

Если после *фола биток* находится в снукере (см. Правило 17 Части 2), рефери объявляет СВОБОДНЫЙ ШАР.

(a) Если игрок в следующий подход решает сам выполнить удар:

- (i) он может *заказать* *очередным* любой шар, но *свободный шар* не может быть *очередным*;
- (ii) любой *заказанный* шар рассматривается и оценивается как *очередной шар*, за исключением того, что в случае *сыгрывания* он выставляется.

(b) *Фол* объявляется, если *биток*:

- (i) не попадает первым касанием по *заказанному шару*, или по нему одновременно с *очередным шаром*; или
- (ii) будет *закрыт* от всех Красных шаров (или *очередных*), *заказанным свободным шаром*, за исключением случая, когда на столе остаются только Розовый и Черный *прицельные шары*.

(c) При *сыгрывании свободного шара* он выставляется, и засчитывается стоимость *очередного шара*.

(d) При *сыгрывании очередного шара* после удара *битком* сначала по *заказанному шару* (или одновременно по *заказанному и очередному шарам*), *очередной шар* засчитывается и остается вне стола.

(e) При *сыгрывании и заказанного и очередного шаров*, засчитывается только *очередной шар*, за исключением *очередных* Красных шаров, когда засчитывается стоимость каждого *сыгранного шара*. *Свободный шар* выставляется, а *очередной шар* остается вне стола.

(f) Если от нарушителя потребовали играть снова, то объявление *свободного шара* аннулируется.

13. Играй снова

Если игрок потребовал от сфолившего соперника играть снова после *фола*, или восстановить положение шаров после *ФОЛА И ПРОМАХА*, то это требование не может быть отклонено.

Нарушитель, который должен играть снова, имеет право:

(a) изменить свои намерения относительно того:

- (i) какой *удар* он выполнит; и
- (ii) какой *очередной шар* он намерен ударить;

(b) получить очки за любой *сыгранный шар* (или шары).

14. Фол и Промых

(a) *Играющий* должен, в силу своих способностей, стараться попасть по *очередному шару* или шару, который может быть *очередным* после *сыгранного* Красного шара. Если рефери считает, что Правило нарушено, то он объявляет *ФОЛ И ПРОМАХ*, за исключением:

- (i) если любому игроку нужны штрафные очки до или в результате выполненного *удара*;
- (ii) если до или после *удара*, возможное количество очков на столе равно разнице в счете, не учитывая стоимость Черного шара при его выставлении; и рефери убежден, что *промах* совершен неумышленно;
- (iii) сложилась ситуация, когда в *очередной шар* попасть невозможно.

В последнем случае предполагается, что *играющий* попытается попасть по *очередному шару*, прямо или от борта, в направлении *очередного шара*, с достаточной силой, по мнению рефери, чтобы достичь *очередного шара* из-за маскирующих шаров.

(b) После объявления ФОЛА И ПРОМАХА, следующий игрок может потребовать от нарушителя или играть снова из сложившегося положения, или с первоначального положения со всеми восстановленными заново шарами. В последнем случае *очередной* шар будет тем же, что был до последнего выполненного удара, а именно:

- (i) любой Красный шар, когда *очередными* шарами были Красные;
- (ii) *очередной* разноцветный шар, когда на столе не осталось Красных шаров; или
- (iii) разноцветный шар на выбор *играющего*, когда *очередной* шар был разноцветным после *сыгрывания* Красного шара.

(c) Если *играющий* при выполнении удара не попадает первым касанием по *очередному* шару, когда есть свободный путь по прямой линии от *битка* до любой части любого *очередного* (или могущего быть *очередным*), шара, рефери всегда объявляет ФОЛ И ПРОМАХ, за исключением ситуации, описанной в пунктах (a)(i) и (a)(ii).

(d) После объявления *промаха* согласно пункту (c) выше, когда был свободный путь по прямой линии от *битка* до *очередного* (или могущего быть *очередным*) шара, такой, что лобовой (полный) контакт был возможен (в случае Красных шаров, это полный диаметр любого Красного, не закрытого разноцветными шарами), тогда:

- (i) при повторном *промахе* по *очередному* шару, при выполнении удара с первоначального положения, объявляется ФОЛ И ПРОМАХ независимо от разницы в счете;
- (ii) если прозвучало требование играть снова из первоначального положения, рефери предупреждает нарушителя о том, что третий промах приведет к присуждению победы в этом фрейме его сопернику; и
- (iii) если прозвучало требование играть со сложившегося в результате удара положения, ситуация ФОЛ И ПРОМАХ начинается заново.

(e) Если после восстановления *битка* согласно этому Правилу, *играющий* сфолил на любом шаре, включая *биток*, при подготовке к выполнению удара, то *промах* не объявляется, если удар не выполнен. В этом случае налагается соответствующий штраф. Следующий игрок выбирает, выполнять удар самому или потребовать от нарушителя играть снова из сложившегося, либо первоначального положения. Если выдвинуто требование играть снова, то *очередной* шар должен быть таким же, как перед последним выполненным ударом, а именно:

- (i) любой Красный шар, когда *очередными* шарами были Красные;
- (ii) *очередной* разноцветный шар, когда на столе не осталось Красных шаров; или
- (iii) разноцветный шар на выбор *играющего*, когда *очередной* шар был разноцветным после *сыгрывания* Красного шара.

Если ситуация возникает при последовательном объявлении промахов как описано в пункте (d), то предупреждение о возможном присуждении победы во фрейме сопернику остается в силе.

(f) При восстановлении положения после промаха, нарушитель и его соперник обсуждают расположение шаров, после чего решение рефери будет окончательным.

(g) Если любой игрок, при обсуждении, коснулся шара *на столе*, то он наказывается как *играющий*, без изменения очередности игры. Затронутый шар должен быть переставлен по усмотрению рефери, даже если он поднимался. Правило 10 (b) (vi) Части 3.

15. Шар, сдвинутый не играющим

Если неподвижный или движущийся шар сдвинут лицом, отличным от *играющего*, рефери помещает его на то место, где, по его мнению, шар был или мог остановиться, без наложения штрафа.

(a) Это Правило включает случаи, когда *играющий* сдвигает шар вследствие какого-либо события или постороннего лица, но не применяется в случаях, когда шар сдвигается из-за дефекта на поверхности стола, за исключением случая, когда выставленный шар сдвинулся до начала следующего удара.

(b) Ни один из игроков не наказывается за любое перемещение шаров, произведенное рефери.

16. Патовое положение

Если рефери полагает, что на столе возникло или приближается патовое положение, то он

предлагает игрокам немедленно переиграть *фрейм*. Если кто-то из игроков возражает, то рефери продолжает игру с условием, что положение изменится в пределах обозначенного на его усмотрение периода, обычно после трех и более *ударов* с каждой стороны. Если положение не изменяется после окончания заявленного периода, то рефери обнуляет счет и повторно расставляет все шары для переигровки *фрейма* заново. Тот же игрок выполняет начальный *удар* с соблюдением Правила 3(d) (iii) Части 3, с сохранением определенной ранее очередности игры.

17. Снукер для пар

(a) В парной *игре* каждая сторона начинает *фреймы* поочередно, и порядок игры определяется в начале каждого *фрейма* и сохраняется в течение всего *фрейма*.

(b) Игроки могут менять порядок *игры* перед началом каждого нового *фрейма*.

(c) Если совершен *фол* и было требование играть снова, и нарушитель выполняет следующий *удар*, то первоначальная очередность игры не меняется. Если *фол* объявлен за игру вне очереди, партнер нарушителя теряет свой подход, независимо от того, требуют от нарушителя играть снова или нет.

(d) Когда *фрейм* заканчивается вничью, применяется Правило 4 Части 3. Если Черный шар выставляется заново, сторона, выполнявшая первый удар в этом *фрейме*, выбирает, кто из них будет делать этот удар. Сохраняется очередность игры, определенная в этом *фрейме*.

(e) Партнеры могут совещаться в течение *фрейма*, но только не тогда, когда один из них является *играющим* и находится у стола, до тех пор, пока *брейк* не закончится нерезультативным ударом или *фолом*.

18. Использование вспомогательного оборудования

Ответственностью *играющего* является размещение и удаление со стола любого оборудования, которое он использует за столом.

(a) *Играющий* несет ответственность за любые предметы, включая (и не ограничиваясь): подставки и удлинители, которые он приносит к столу, неважно, принадлежат они ему или заимствованы (кроме как у рефери), и он будет оштрафован за любые *фолы*, совершенные им при использовании этого оборудования.

(b) *Играющий* не несет ответственности за оборудование, которым укомплектован стол и которое было предоставлено другой стороной, включая рефери. Если это оборудование оказалось дефектным, и из-за него *играющий* задел шар (или шары), то *фол* не объявляется.

(c), При необходимости, рефери ставит обратно любые шары в соответствии с Правилем 15 Части 3, и *играющему*, если он на *брейке*, будет разрешено продолжить игру без штрафа.

19. Трактовка правил

(a) Слова, применяемые к мужскому роду в этих Правилах и Определениях, в равной степени применяются и к женскому роду.

(b) Обстоятельства могут вносить корректировки в применение Правил к людям с физическими недостатками. Например:

(i) Правило 10 (a)(iii) Части 3 не применяется к игрокам в инвалидных креслах; и

(ii) если игрок не способен различать цвета, (например красный и зеленый) то при его просьбе рефери подскажет цвет шара.

(c) Когда нет рефери у стола (например, в дружеской *игре*), противостоящий игрок или сторона выполняют обязанности рефери с целью соблюдения Правил.

ЧАСТЬ 4 ИГРОКИ

1. Поведение

(a) В случае:

(i) использования игроком несоразмерно большого количества времени на *удар* или его подготовку; или

(ii) умышленно или упорно некорректного, по мнению рефери, поведения игрока; или

(iii) любого поведения игрока, которое считается не джентельменским; или

- (iv) отказа от продолжения *фрейма*;
рефери должен, или:
- (v) предупредить игрока, что в случае продолжения такого поведения победа во *фрейме* будет присуждена его сопернику; или
- (vi) присудить победу во *фрейме* его сопернику; или
- (vii) в случае чрезвычайно некорректного поведения игрока присудить победу в *игре* его сопернику.

(b) Если рефери предупредил игрока по пункту (v) выше, то в случае продолжения такого же поведения рефери должен, или:

- (i) присудить победу во *фрейме* сопернику; или
- (ii) в случае чрезвычайно некорректного поведения игрока присудить победу в *игре* его сопернику.

(c) Если рефери присудил победу во *фрейме* согласно предыдущим пунктам, то в случае продолжения такого же поведения игрока, рефери должен присудить победу в *игре* его сопернику.

(d) Любое решение рефери о присуждении победы во *фрейме* и/или в *игре* окончательно и обжалованию не подлежит.

2. Наказание

(a) Если *фрейм* проигран на основании этой Части Правил, то нарушитель:

- (i) проигрывает *фрейм*; и
- (ii) теряет все набранные очки, а соперник получает очки, эквивалентные сумме стоимости всех оставшихся на столе шаров, где каждый Красный шар оценивается в восемь очков, и засчитывается любой неправомерно отсутствующий на столе разноцветный шар, как если бы он был выставлен.

(b) Если *игра* проиграна на основании этой Части, то нарушитель:

- (i) проигрывает *фрейм*, как описано выше в пункте (a); и
- (ii) дополнительно проигрывает требуемое для завершения *игры* количество несыгранных *фреймов*, где это необходимо; или
- (iii) дополнительно проигрывает оставшиеся *фреймы*, каждый оценивается в 147 очков, если применяется итоговая сумма очков.

3. Не играющий

Во время игры не *играющий* должен избегать находиться или двигаться в зоне линии прицеливания *играющего*. Он сидит или стоит на достаточном расстоянии от стола и избегает любого движения или действия, которое может повлиять на концентрацию *играющего*.

4. Отсутствие

В случае необходимости выйти из зала, не *играющий* может назначить представителя для наблюдения за его интересами и требования *фола* при необходимости. О таком назначении рефери должен быть извещен перед уходом.

5. Признание поражения

(a) Игрок может признать поражение только когда он *играющий*. Противник имеет право принять победу или отказаться, которая становится ничтожной в случае выбора продолжения игры.

(b) Когда применяется итоговая сумма очков и поражение во *фрейме* принято, стоимость всех оставшихся на столе шаров добавляется к счету другой стороны. В этом случае каждый Красный шар оценивается в восемь очков, и считается любой неправомерно отсутствующий на столе разноцветный шар, как если бы он был выставлен.

(c) Игрок не может признать поражение во *фрейме* в любом матче то тех пор, пока кому-либо не потребуются снукеры. Любое нарушение этого правила должно наказываться как неджентельменское или плохое поведение сдавшегося игрока.

ЧАСТЬ 5 ДОЛЖНОСТНЫЕ ЛИЦА

1. Рефери

(a) Рефери:

- (i) единственный кто решает, справедливая игра или нет;
- (ii) независим при принятии решения о справедливости игры в любой ситуации, не отраженной в

полной мере в этих Правилах;

(iii) ответственен за соответствие проведения *игры* по этим Правилам;

(iv) вмешивается, если видит любое нарушение этих Правил;

(v) называет игроку цвет шара, если требуется; и

(vi) очищает любой шар при разумном требовании игрока.

(b) Рефери:

(i) не отвечает на любой вопрос, не объясненный в Правилах;

(ii) ни как не реагирует на то, что игрок собирается делать *удар с фолом*;

(iii) не советует и не высказывает никаких мнений, чтобы не повлиять на ход игры;

(iv) не отвечает на любой вопрос относительно разницы в счете.

(c) Если рефери не заметил какой-то эпизод, он может по своему усмотрению для принятия решения, опросить маркера, других официальных лиц или зрителей, у которых был лучший обзор, или посмотреть видеозапись эпизода,

2. Маркер

Маркер ведет счет на табло и помогает рефери в выполнении его обязанностей. При необходимости он выполняет обязанности секретаря.

3. Секретарь

Секретарь ведет запись о каждом выполненном ударе, информируя, где это уместно, о *фолах* и количестве набранных каждым игроком или стороной, очков. Он также записывает сделанные *серии (брейки)*.

4. Помощь официальных лиц

(a) По просьбе *играющего*, рефери или маркер отодвигают и поддерживают любую осветительную аппаратуру, мешающую *играющему* при выполнении удара.

(b) Допускается оказание необходимой помощи игрокам с ограниченными возможностями рефери или маркером в соответствии с обстоятельствами.

Редакция и перевод Кривды Вадима Николаевича, ноябрь 2014 ©