

اصلاحیه قوانین بیلیاردی

۱۳۹۸/۰۸/۲۴

15/11/2019

دکتر کامبیز صنعتی

## EXPLANATORY NOTES TO THE 2019 REWRITE OF THE RULEBOOK



The wording throughout all Rules and Definitions are now gender neutral.

### RULES OF THE GAME OF SNOOKER

#### Section 1 Equipment

All measurements and tolerances are now standardised, and Bottom and Top Cushions are now described and named.

#### Section 2 Rule 5 Striker and Turn

In this definition it is now much clearer when a player's turn starts and finishes. Throughout the Rulebook it is now easier to use the term 'turn' more widely.

#### Section 2 Rule 7 Potting and Pocketing

The much-needed addition to this definition of the word pocketing makes it clearer throughout the Rulebook that potting is legal and pocketing is not.

#### Section 2 Rule 9 In-hand

In paragraph (b)(ii) the Rule now states that the cue-ball remains in hand for the next stroke when an infringement is committed that does not involve the cue-ball. After the cue-ball is pocketed, the normal practice is that the referee places the cue-ball on the table (against the Bottom Cushion). Any infringement now without the cue-ball will mean that the cue-ball is still in-hand contrary to the old Rulebook where it would have been in play. The added Rule 16 in Section 3 explains this also.

#### Section 2 Rule 15 Infringements, Fouls and Penalties

The Rulebook now clearly defines the difference between a foul and a penalty. More instances are now included where a player concedes penalty points without affecting the order of play.

#### Section 2 Rule 17 Snookered

The Rule where the curved face of the cushion took priority over a ball not on in determining whether the cue-ball was snookered or not has been removed. The cue-ball can only be snookered by balls that are not on.

#### Section 2 Rule 19 Push Stroke

A much clearer definition.

#### Section 2 Rule 20 Jump Shot

A much clearer definition.

#### Section 2 Rule 21 Miss

Paragraph (b) was added to ensure that the referee may call FOUL AND A MISS if a player fails to first hit their nominated free ball but still hits a ball on with the first impact of the cue-ball.

### **Section 2 Rule 22 Consultation Period**

This definition is added to clear up when a consultation period starts and finishes and in which situations it is implemented.

### **Section 3 Rule 3 Mode of Play**

Paragraph (f) clarifies that, when a player leaves any object on the table and the next player plays a stroke, the striker will be fouled if any ball contacts that object.

Paragraph (k) clarifies that the non-striker cannot be fouled for committing an infringement while the striker is in a break. The non-striker will now incur penalty points without affecting the striker's turn.

### **Section 3 Rule 7 Spotting Colours**

Paragraph (b) now clarifies what happens when a colour that is spotted in error is potted again.

Paragraph (c)(i) now clarifies up to which point a colour that was missing can be spotted.

Paragraph (d) is added to clarify the procedure when a Red is spotted instead of a colour. An amendment to the wording since first publication on August 12 now ensures that first the Red will be removed and then the colour will be spotted. Also, in situations where the colour was already spotted due to previous oversight and in a later stage of the frame it was discovered that this was because a Red was spotted, the situation is now condoned and the Red will not be removed anymore.

In paragraph (j) the words 'by hand' are removed to accommodate players who have difficulties in spotting colours in games when there is no referee.

### **Section 3 Rule 10 Fouls**

Paragraph (i) is rewritten to make it clearer as to what options are available when the striker fouls any ball prior to playing a stroke.

### **Section 3 Rule 11 Penalty Values**

In this Rule there is now a clearer difference as to which are fouls and which are penalties.

Paragraph (b)(x) is added.

Paragraphs (e), (f) and (g) are added to define that these acts are penalties.

### **Section 3 Rule 12 Snookered After a Foul**

Paragraph (b)(ii) is rewritten to clarify that it is not a foul when no Reds are on the playing area and a player uses a nominated free ball to pot the ball on and then leaves the cue-ball snookered behind that nominated ball for their stroke on the next colour.

Paragraph (f) clarifies that a free ball option becomes void when a player is requested to play again from the original position.

### **Section 3 Rule 14 Foul and a Miss**

In paragraph (a), the previous option of calling a FOUL AND A MISS when, before or after a stroke, the points available on the table are equal to the points difference excluding the value of the re-spotted Black is deleted. The referee may now call FOUL AND A MISS in this situation.

In paragraph (e) a change is made from the 2014 Rule book in which it was stated that, when asked to play again from the position left or the original position, the ball on was always the same as it was prior to the last stroke made (options (i), (ii) or (iii)). In the 2019 Rule book there is now a difference as to what the ball on will be depending on the non-offender's request to let their opponent play from the position left or from the original position.

### **Section 3 Rule 16 Ball Moved Other than In a Stroke**

This Rule is added to clarify situations when a ball or balls are moved without a stroke being played.

### **Section 3 Rule 17 Stalemate**

The procedure when a stalemate is reached during a re-spotted Black is added to this Rule.

### **Section 3 Rule 18 Four-handed Snooker**

Paragraph (f) is added. This to clarify that the striker's partner cannot deliberately change the order of play.

### **Section 3 Rule 19 Six Reds Snooker**

This form of Snooker is now formally incorporated in the Rules.

Paragraphs (b) and (c) clarify that the sequence of five FOUL AND A MISS calls only counts if the offender is requested to play again from the original position.

### **Section 3 Rule 21 Interpretation**

In this Rule the mention of words implying the masculine gender is deleted. The wording throughout these Rules and Definitions are now gender neutral.

### **Section 4 THE PLAYERS**

This Section has undergone a complete revamp.

Unsporting Conduct and Time Wasting are now separated entities.

## **SNOOKER SHOOT OUT COMPETITION RULES**

The Rules of the Snooker Shoot Out Competition have undergone a complete revamp.

**Section 1 Equipment**

All measurements and tolerances are standardised, and Bottom and Top Cushions are now described and named. Also, a better description of the Balls.

**Section 2 Definition 4 Cushion Faces**

Flat face and curved face are now defined.

**Section 2 Definition 6 Striker and Turn**

**Section 2 Definition 7 Stroke**

These definitions are now consistent with the Rules of Snooker.

**Section 2 Definition 8 Pot and Pocketing**

Pocketing is now defined.

**Section 2 Rule 18 Running a Coup**

The line "or if the cue-ball enters a pocket after hitting the curved face of a different pocket" is added to ensure that the following scenario is not deemed 'Running a Coup':

The striker is in hand with no balls out of Baulk and decides to attempt to play off a curved face of a centre pocket to come back into baulk to disturb the balls. In doing so, the cue-ball goes straight into a baulk pocket (or any pocket) without disturbing the balls.

**Section 2 Definition 21 Push Stroke**

This definition is now consistent with the Rules of Snooker.

**Section 3 Rule 2 Start of Game**

Procedure when starting a game out of turn added.

**Section 3 Rule 8 Baulk-line Crossing**

Rewritten for added clarification.

**Section 3 Rule 15 Fouls**

Paragraph (t) added.

**Section 4 THE PLAYERS**

This Section has undergone a complete revamp.

Unsporting Conduct and Time Wasting have now been included and necessary procedures must now be adopted.

**Section 5 THE OFFICIALS**

Description of Timekeeper added.



## EXPLANATORY NOTES TO THE 2023 REWRITE OF THE RULEBOOK

The wording throughout all Rules and Definitions are now gender neutral.

### RULES OF THE GAME OF SNOOKER

#### Section 1 Equipment

All measurements and tolerances are now standardised, and Bottom and Top Cushions are now described and named.

#### SECTION 1 EQUIPMENT

Measurements deployed in brackets state the metric equivalent to the nearest millimetre.

##### 1. The Standard Table

###### (a) The Playing Area

The playing area is within the cushion faces and shall measure 11 ft 8½ in x 5 ft 10 in (3569 mm x 1778 mm) with a tolerance on both dimensions of +/- ½ in (13 mm).

###### (b) Height

The height of the table from the floor to the top of the cushion rail shall be 2 ft 10 in (564 mm) with a tolerance of +/- ½ in (13 mm).

###### (c) Bottom Cushion and Top Cushion

The two shorter sides of the table are defined as the Bottom (also known as Baulk) and Top Cushions of the table. Where a cloth with a nap is fitted to the table, the smooth grain of the nap runs from the Bottom Cushion to the Top Cushion.

###### (f) Spots

Marked at each corner of the "D", viewed from the Baulk end, the one on the right is known as the Yellow Spot and the one on the left as the Green Spot.

#### EXPLANATORY NOTES TO THE 2019 REWRITE OF THE RULEBOOK

The wording throughout all Rules and Definitions are now gender neutral.

#### **RULES OF THE GAME OF SNOOKER**

Four spots are marked on the centre longitudinal line of the table:

- (i) one on the middle of the Baulk-line, known as the Brown Spot;
- (ii) one located midway between the points perpendicularly below the faces of the Top and Bottom Cushions, known as the Blue Spot;
- (iii) one located midway between the Blue Spot and a point perpendicularly below the face of the Top Cushion, known as the Pink Spot; and
- (iv) one 12 $\frac{1}{2}$  in (324 mm) from a point perpendicularly below the face of the Top Cushion, known as the Black Spot.

#### (g) Pocket Openings

There shall be a pocket at each of the four corners of the table and one each at the middle of the longer sides.

## **2. Balls**

- (a) A set of balls comprises of 15 Red balls, and one each of the following coloured balls: Yellow, Green, Brown, Blue, Pink, Black and a White;



## بخش ۱- تجهیزات

### ۱- میز استاندارد

بر اساس این قانون، حداکثر ارتفاع میز، عرض میز و ارتفاع پای و پایه‌های بالا و پایین، نام گذاری و توصیف شده اند.

شرح قانون:

**بند (الف): ارتفاع میز:** که در قانون قبل، حد ماکسیمم بین ۸۵۱ تا ۸۸۴ میلی متر بود، محدوده ثابت ۸۴۴ میلی متر تعیین شد.

**بند (ب): پائین و بلند پای:** در طرف کوتاه تر میز که به عنوان پائین‌ترین تعیین می‌شود، پائین‌ترین و بلندترین پائین به عنوان پائین‌ترین و بلندترین تعیین می‌شود.

پارچه ای که در روی میز دقیقاً کشیده شده است، به شکلی است که خواب پرزهای آن از پائین‌ترین به سمت پائین بالا است.

**بند (ج): نقاط:** در گوشه های منطقه D که نقاط پائین آن هستند، پائین‌ترین نقطه در سمت راست است که به عنوان نقطه توب (ز) و پائین‌ترین نقطه در سمت چپ است که به عنوان نقطه توب (ب) شناخته می‌شود. چهار نقطه دیگر در خط طولی مرکزی میز نشانه گذاری شده اند:

- ۱- پائین‌ترین نقطه در وسط خط پائین که به عنوان نقطه توب (ف) شناخته می‌شود.
- ۲- پائین‌ترین نقطه که دقیقاً در نقطه میانی سطح میز در زیر سطوح پائین‌ترین و بالاترین قرار گرفته‌اند که به عنوان نقطه توب (ا) شناخته می‌شود.
- ۳- پائین‌ترین نقطه بین نقطه (ا) و سطح زیر پائین‌ترین است که به نام نقطه توب (ج) شناخته می‌شود.
- ۴- پائین‌ترین نقطه دقیقاً به فاصله ۳۲۴ میلی‌متری از سطح زیر پائین‌ترین است که به نام نقطه توب (د) شناخته می‌شود.

**بند (د): ورودی پائین:** چهار پائین در گوشه های میز و پائین‌ترین و پائین‌ترین در وسط هر یک از پائین‌ترین میز قرار دارند.

### ۲- توب ها:

در قسمت توب ها، بند اول اضافه شده است.

**بند (الف): پائین دست توب:** از ۱۵ توب فرمز و از توب های به رنگ های زرد، سبز، قهوه ای، آبی، صورتی، مشکی و سفید هر کدام پائین‌ترین تشکیل شده است.

## EXPLANATORY NOTES TO THE 2010 REWRITE OF THE RULEBOOK

The wording throughout all Rules and Definitions are now gender neutral.

### RULES OF THE GAME OF SNOOKER

#### **Section 2 Rule 5 Striker and Turn**

In this definition it is now much clearer when a player's turn starts and finishes. Throughout the Rulebook it is now easier to use the term 'turn' more widely.

#### **5. Striker and Turn**

The person about to play or in play is the *striker*. It is their *turn* until:

- (a) a *stroke* is played and no points are scored; or
- (b) a *foul* is committed, all balls have come to rest, and the referee is satisfied that the *striker* has left the table; or
- (c) a request is made to the opponent to play again following a *foul*; or
- (d) the *frame* is claimed by the *striker*, when Black is the only object ball remaining on the table, aggregate points are not relevant, and there is a difference of more than seven points between the scores in the *striker's* favour; or
- (e) the final Black is *potted* and the *cue-ball* has come to rest.

## بخش ۲- قانون ۵- ضربه زنده و توپ

در این تعریف، زمان شروع و خاتمه بازی به صورت واضح تر توضیح داده شده است.

شرح قانون:

بازیکنی که در بازی است یا می خواهد بازی را شروع کند، به عنوان بازیکن ضربه زنده شناخته می شود.

۱- وی به عنوان ضربه زنده در توپ خود می ماند تا این ضربه بازی شود و هیچ استازی کسب نکند.

۲- خطای اتفاق بیفتد، تمام توپ های روی میز ثابت شوند و داور قانع شود که ضربه زنده میز را ترک کرده یا

۳- به درخواست بازی مجدد که در ادامه خطای بازیکن ضربه زنده به وجود آمده یا فریم بازی به وسیله بازیکن ضربه زنده تمام شده، فرض شود

وقتی که فقط توپ مشکلی روی میز باقی مانده و مجموع امتیازات متوالیه بر روی تابلوی امتیازات تفاوت فاحش داشته، غیر مربوط باشند و

تفاوتشان از نظر عددی بیشتر از ۲ باشد یا

۴- توپ مشکلی به عنوان توپ آخر پاشانده و توپ سفید روی میز باقی مانده است.

## EXPLANATORY NOTES TO THE 2020 REWRITE OF THE RULEBOOK

The wording throughout all Rules and Definitions are now gender neutral.

### RULES OF THE GAME OF SNOOKER

#### **Section 2 Rule 7 Potting and Pocketing**

The much-needed addition to this definition of the word pocketing makes it clearer throughout the Rulebook that potting is legal and pocketing is not.

## 7. Potting and Pocketing

A *pot* is when an object ball, after contact with another ball and without any infringement of these Rules, enters a pocket. Causing a ball to be *potted* is known as *potting*.

Causing a ball to enter a pocket in a foul stroke is referred to as *pocketing*.

### بخش ۲- قانون ۷- پاکت کردن و پات کردن

این دو اصطلاح به صورت واضح در این قانون توضیح می دهند که پاکت کردن توپ قانونی نیست اما پات کردن توپ به این معناست که توپ با رعایت تمام قوانین این بازی، به پاکت شده است.

شرح قانون:

پکت پات وقتی که توپ هدف بعد از برخورد به پکت توپ دیگر آن که من نکرده به طور مستقیم توپ سفید بوده و یا به صورت غیرمستقیم توپ های دیگر باشد و بدون هیچگونه نقض قوانین این بازی باشد پاکت شود. اتفاق می افتد این فریب به عنوان "پات کردن" شناخته شده و آن توپ پات شده است.

اما در برخی کسب و قفس که پکت توپ وارد پاکت شده این اتفاق می افتد همراهِ با ضربه خطا افتاده باشد که به عنوان توپ "پاکت شده" تفسیر می شود.

## EXPLANATORY NOTES TO THE 2020 REWRITE OF THE RULEBOOK

The wording throughout all Rules and Definitions are now gender neutral.

### RULES OF THE GAME OF SNOOKER

#### **Section 3 Rule 3 In-hand**

In paragraph 3(b)(i) the Rule now states that the cue-ball remains in-hand for the next stroke when an infringement is committed that does not involve the cue-ball. After the cue-ball is potted, the normal practice is that the referee places the cue-ball on the table (against the Bottom Cushion). Any infringement now without the cue-ball will mean that the cue-ball is still in-hand contrary to the old Rulebook where it would have been in play. The added Rule 16 in Section 3 explains this also.

#### **9. In-hand**

- (a) The cue-ball is in-hand:
  - (i) before the start of each frame;
  - (ii) when it has been potted;
  - (iii) when it has been forced off the table; or
  - (iv) when the Black is re-spotted as in Section 3 Rule 4(b).
- (b) The cue-ball remains in-hand until:
  - (i) it is played legally from in-hand; or
  - (ii) a foul is committed involving the cue-ball while it is on the playing area.

## بخش ۲- قانون ۹- توپ در دست

در بند ۵ قسمت دوم قانون اینگونه بیان می‌کند: وقتی که توپ سفید برای ضربه‌ی بعدی در دست است، اگر در این حالت نقش قانونی رخ دهد، شامل توپ سفید نمی‌شود. آنچه معمول است این است که بعد از پاکت شدن توپ سفید، داور توپ سفید را روی میز در کنار بلیک پایین قرار میدهد. هر نقش قانون بدون توپ سفید به این معنا خواهد بود که توپ سفید هنوز در دست است. بر خلاف کتاب قانون قبل که بیان می‌کرد توپ سفید باید در بازی باشد.

قانون ۱۶ در بخش ۲ این مورد را توضیح می‌دهد.

شرح قانون:

توپ سفید در دست است:

- ۱- قبل از اینکه هر فریم شروع شود.
- ۲- وقتی که توپ سفید پاکت شده است.
- ۳- وقتی که توپ سفید از میز خارج شده باشد.
- ۴- وقتی که توپ مشکلی بر اساس قوانین مربوطه مشاهده به میز برگردانده شده است.

توپ سفید در دست نمی‌ماند:

- ۱- به صورت قانونی از موقعیت در دست بازی شود یا
- ۲- بلیک حفر رخ داده شده که شامل زمانی می‌شود که توپ سفید روی سطح بازی است.
- ۳- زمانی که توپ سفید از میز خارج و بالا نیفتد، ضربه زنده، توپ در دست خوانده می‌شود.

## EXPLANATORY NOTES TO THE 2010 REWRITE OF THE RULEBOOK

The wording throughout all Rules and Definitions are now gender neutral.

### RULES OF THE GAME OF SNOOKER

#### Section 2 Rule 15 Infringements, Fouls and Penalties

The Rulebook now clearly defines the difference between a foul and a penalty. More instances are now included where a player concedes penalty points without affecting the order of play.

#### 15. Infringements, Fouls and Penalties

An *infringement* is any violation of these Rules.

A *foul* is an *infringement* which will end the offender's turn. *Penalties* are *infringements* which do not affect the order of play.



## بخش ۲- قانون ۱۵- نفض قوانین خطاها و جرائم

در کتاب قانون لغات بین خطا و جرمه به صورت واضح توضیح داده شده و مثال های بیشتری برای جانم که بازیکن امتیازات جرمه را بدون اینکه تأخیری بر روند بازی وارد شود، واگذار می کند، بیان شده است.

شرح قانون:

نقض کردن قوانین این موارد، نقض قانون است.

یک خطا و نقض قانون به ترتیب بازیکن نامطلوب، پایان می دهد. جرمه ها مواردی هستند که در روند بازی تأخیری نمی گذارند.

## EXPLANATORY NOTES TO THE 2022 REWRITE OF THE RULEBOOK

The wording throughout all Rules and Definitions are now gender neutral.

### RULES OF THE GAME OF SNOOKER

#### Section 2 Rule 17 Snookered

The Rule where the curved face of the cushion took priority over a ball not on in determining whether the cue-ball was snookered or not has been removed.

The cue-ball can only be snookered by balls that are not on.

#### 17. Snookered

The cue-ball is snookered when a direct stroke in a straight line to every ball on is wholly or partially obstructed by a ball or balls not on. If one or more balls on can be hit at both extreme edges free of obstruction by any ball not on, the cue-ball is not snookered.

- (e) The cue-ball cannot be snookered by a cushion.

### بخش ۲- قانون ۱۷- استوکر شده

در قانون قبل از تیرت استوکر شدن به وسیله تراز پایانه نسبت به توپ در غیر توپ ترجیحیت داشت که این از جهت در قانون جدید حذف شده است.

توپ سفید می تواند به صورت واضح توسط توپ های که در تیرت هستند استوکر شود.

شرح قانون:

بنده (۱۵) دقیقاً در این بند تأکید شده که توپ سفید نمی تواند به وسیله پاندها استوکر شود.



#### EXPLANATORY NOTES TO THE 2020 REWRITE OF THE RULEBOOK

The wording throughout all Rules and Definitions are now gender neutral.

#### RULES OF THE GAME OF SNOOKER

##### Section 2, Rule 19, Push Stroke

A much clearer definition.

#### 19. Push Stroke

A push stroke is made when the tip of the cue remains in contact with the cue-ball.

- (a) after the cue-ball has commenced its motion, other than momentarily at the point of initial contact; or
- (b) as the cue-ball contacts an object ball except, where the cue-ball and an object ball are almost touching, it shall not be deemed a push stroke if the cue-ball hits a very fine edge of the object ball.

### بخش ۲- قانون ۱۹- ضربه گل

در اینجا تعریف واضح تری از این قانون بیان شده است.

شرح قانون:

بعد از اینکه توپ سفید به سمت جلو حرکت می کند، در لحظه ای که پاهای بازیکن به پاور سنگینی که بین توپ سفید و توپ هدف برخوردی اتفاق می افتد، اگر توپ سفید به بازیکن ترین لبه توپ هدف برخورد کند، این ضربه به جزو دامنی که توپ سفید و توپ هدف تقریباً به هم چسبیده باشند، باید ضربه گل تلقی شود.

## EXPLANATORY NOTES TO THE 2009 REWRITE OF THE RULEBOOK

The wording throughout all Rules and Definitions are now gender neutral.

### RULES OF THE GAME OF SNOOKER

#### Section 2 Rule 20 Jump Shot

A much clearer definition.

#### **20. Jump Shot**

A jump shot is made when the cue-ball passes over any part of an object ball, whether hitting it in the process or not, except:

- (a) when the cue-ball first hits one object ball, other than a touching ball, and then jumps over another ball; or
- (b) when the cue-ball jumps and hits an object ball, other than a touching ball, and at the moment of landing on the playing area, the cue-ball is not on the far side of the current position of that object ball; or
- (c) when, after legally hitting an object ball, other than a touching ball, the cue-ball jumps over that ball after hitting a cushion or another ball.

### بخش ۴- قانون ۲۰- ضریب پوشی

در اینجا تعریف واضح تری از این قانون بیان شده است.

شرح قانون:

زمانی که توپ سفید از روی هر قسمت از توپ هدف عبور نماید، اهم از اینکه در زمان عبور با آن توپ تماس پیدا کند یا خیر، ضربه پرتابی بوده و عطا است؛ به غیر از موارد ذیل:

- ۱- وقتی که اول توپ سفید با توپ هدف برخورد کند (به جز توپ چسبیده به توپ سفید) و سپس از روی توپ دیگر بپرد.
- ۲- زمانی که توپ سفید از سطح میز پرتاب شود و شعله ای که بر روی سطح میز فرود می آید، به توپ هدف ضربه بزند. به غیر از اینکه توپ چسبیده داده به توپ سفید باشد و توپ سفید در فاصله دورتری نسبت به موقعیت کنونی آن نسبت به توپ هدف قرار نگرفته باشد.
- ۳- زمانی که توپ سفید پس از برخورد قانونی به اینکه توپ هدف از بیرون توپ چسبیده به توپ سفید، پس از برخورد به پالت یا به تویی و دیگر، از روی آن توپ هدف بپرد.

## EXPLANATORY NOTES TO THE 2010 REWRITE OF THE RULEBOOK

The wording throughout all Rules and Definitions are now gender neutral.

### RULES OF THE GAME OF SNOOKER

#### Section 2 Rule 21 Miss

Paragraph (b) was added to ensure that the referee may call FOUl AND A MISS if a player fails to first hit their nominated free ball but still hits a ball on with the first impact of the cue-ball.

#### **21. Miss**

A miss is:

- (a) when the cue-ball fails to first contact a ball on; or
- (b) when a free ball has been nominated, the cue-ball fails to first hit the nominated free ball or that ball simultaneously with a ball on.



## بخش ۲- قانون ۲۱- از دست دادن

بند b به منظور تأیید این موضوع اضافه شده که داور مسکن است زمانی که بازیکن توپ آزاد و اعلام می کند و ضربه اول خود را به توپ در توپ می زند، اعلام Foul and a miss کند. وقتی که توپ سفید نتواند برای اولین مرتبه به توپ در توپ ضربه بزند.

شرح قانون:

از دست دادن توپ:

- ۱- وقتی که توپ سفید دو اولین برخورد نتواند به توپ در توپ ضربه بزند.
- ۲- وقتی که توپ آزاد اعلام و اعلام کند و توپ سفید نمی تواند اولین ضربه را به توپ آزاد و یا به صورت هم زمان به توپ آزاد و توپ در توپ بزند، از دست دادن توپ خواهد بود.

## EXPLANATORY NOTES TO THE 2019 REWRITE OF THE RULEBOOK

The wording throughout all Rules and Definitions are now gender neutral.

### RULES OF THE GAME OF SNOOKER

#### **Section 2 Rule 22 Consultation Period**

This definition is added to clear up when a consultation period starts and finishes and in which situations it is implemented.

#### **22. Consultation Period**

A consultation period is the period in which players may assist the referee with replacing any ball(s) to the original position prior to when an infringement was made (Section 3 Rules 2(c)(i), 3(k), 10(j), 14, 15 and 16(c)) or as described in Section 3 Rule 9. The consultation period starts from the moment the decision is made to replace the ball(s) and ends when both players are satisfied as to the position of the ball(s), or by the referee's final decision.

## بخش ۲- قانون ۲۲- زمان مشاوره

در این بخش، در رابطه با زمانی که هر دو بازیکن به داور برای بازگرداندن میز به موقعیت اولیه مشاوره می دهند و همچنین در مورد اینکه این قانون چه زمانی شروع می شود و در چه زمانی انحته می یابد، صحبت می شود.

شرح قانون:

وقت مشاوره، در واقع به زمانی اطلاق می شود که بازیکنان به داور برای بازگرداندن توپ یا توپ ها به موقعیت قبلی ابتدایی خود زمانی که نفس قانون رخ داده است، کشند. می کشند این موارد در بخش ۳ در قوانین مربوطه نحوه به وضوح، توضیح شده اند.

زمان مشاوره از لحظه ای که برای جنبش دوباره میز بازیگر ناآرام میز به موقعیت قبل از وقوع خطا، تصمیم گیری می شود آغاز شده و زمانی که

هر دو بازیکن محاسب شده باشند که موقعیت توپ ها به وسیله تصمیم صحیح داور به درستی قرار داده شده اند، پایان می یابد.

## EXPLANATORY NOTES TO THE 2019 REWRITE OF THE RULEBOOK

The wording throughout all Rules and Definitions are now gender neutral.

### RULES OF THE GAME OF SNOOKER

#### Section 3 Rule 3 Mode of Play

Paragraph (f) clarifies that, when a player leaves any object on the table and the next player plays a stroke, the striker will be fouled if any ball contacts that object.

Paragraph (k) clarifies that the non-striker cannot be fouled for committing an infringement while the striker is in a break. The non-striker will now incur penalty points without affecting the striker's turn.

### **3. Mode of Play**

- (f) It is the striker's responsibility to ensure that all objects or ancillary equipment from this turn or previous turns are removed from the table.
- (k) It is a penalty if the non-striker comes to the table, out of turn, and commits any *infringement*. The referee shall call PENALTY and any ball(s) moved shall be replaced to their position prior to the *infringement*, and the striker's turn will continue unaffected. A *consultation period* starts when the decision is made to replace the ball(s).

### بخش ۳- قانون ۳- روش بازی

در این قسمت، در بند (ا) این مسئله تصریح می‌شود: وقتی بازیکن توپ های روی میز را ترک می‌کند و بازیکن بعد، ضربه خود را بازی می‌کند، اگر هر توری به توپ هدف برخورد کند، ضربه زنده محسوب خواهد شد. (به دلیل چپه جایی وسایل کمکی که برای ضربه قبل استفاده شده است.)

شرح قانون:

**بند (ا):** ضربه زنده مسئول اطمینان پیدا کردن از اینکه توپ های هدف و تجهیزات جایی در جای مشخص خود و بدون حرکت هستند، می‌باشد و باید مطمئن شود که هیچ تجهیزات جایی روی میز نیست.

**بند (ب):** تا زمانی که بازیکن ضربه زنده در حال بازی می‌باشد (از لحاظ فیزیکی) بازیکن غیر ضربه زنده نمی‌تواند در نفس قانون اشتراک داشته باشد.

بند (ک) این مطلب را به وضوح شفاف سازی می‌کند.

اگر بازیکن غیر ضربه زنده خطایی را انجام دهد، هیچ تأثیری در صورت بازیکن ضربه زنده ندارد.

شرح قانون:

اگر بازیکن غیر ضربه زنده خارج از نوبت خود به سمت میز آمده و موجب نقض صریح قانون شود (یعنی در روند بازی تأثیر گذار باشد)، این یک خطا است. داور برای اطلاع جریده می‌کند و توپ یا همه توپ هایی که حرکت کرده اند را در موقعیت ابتدایی شان که قبل از خطا بوده اند، برمی گرداند و در ادامه نوبت ضربه زنده تأثیری ندارد.

بدین است هنگامی که تصمیم داور به چپش توپ یا توپ ها گرفته می‌شود، زمان مقصود آغاز شده است.

## EXPLANATORY NOTES TO THE 2020 REWRITE OF THE RULEBOOK

The wording throughout all Rules and Definitions are now gender neutral.

### RULES OF THE GAME OF SNOOKER

#### Section 3 Rule 7 Spotting Colours

Paragraph (b) now clarifies what happens when a colour that is spotted in error is potted again.

Paragraph (c)(i) now clarifies up to which point a colour that was missing can be spotted.

Paragraph (d) is added to clarify the procedure when a Red is spotted instead of a colour. An amendment to the wording since first publication on August 12 now ensures that first the Red will be removed and then the colour will be spotted. Also, in situations where the colour was already spotted due to previous oversight and in a later stage of the frame it was discovered that this was because a Red was spotted, the situation is now condoned and the Red will not be removed anymore.

In paragraph (j) the words 'by hand' are removed to accommodate players who have difficulties in spotting colours in games when there is no referee.

- (b) If a colour is spotted in error after being potted in ascending order as per Section 3 Rule 3(h)(ii), it shall be removed from the table without penalty when the error is discovered, and play shall continue from the resulting position. If the error is discovered after the colour has been potted, the points scored shall count after the next stroke is played, or after an infringement is committed prior to playing the next stroke.
- (c) If a stroke is made with a ball or balls not correctly spotted, they shall be considered correctly spotted for subsequent strokes. Any colour incorrectly missing from the table shall be spotted:
  - (i) without penalty when discovered if missing due to previous oversight, provided the frame has not already ended under the terms of Section 2 Rule 1 and play shall continue from the resulting position; or
  - (ii) subject to penalty if the striker played before the referee was able to complete the spotting.
- (d) If a Red is spotted in error, instead of a colour, once discovered:
  - (i) if the Red can be identified it will be removed from the table; or
  - (ii) if the Red can be identified but has been potted, pocketed or forced off the table, or the colour was already spotted as described in (c) above, or if the Red cannot be identified, the frame continues thus effectively creating a sixteen Red frame. In cases where the colour is missing from the table it shall be spotted and in all cases play shall continue from the resulting position without penalty.

**EXPLANATORY NOTES TO THE 2019 REWRITE OF THE RULEBOOK**

The wording throughout all Rules and Definitions are now gender neutral.

**RULES OF THE GAME OF SNOOSIE**

- (j) A colour, to be properly spotted, must be placed on the spot designated in these Rules.

### بخش ۲- قانون ۲- فرارگویی توپ های رنگی روی میز

هدف (2): بند ۵ این قانون در مورد توپ های رنگی ای که به اشتباه در روی میز قرار گرفته و پاکت شده اند شفاف سازی می کند.

شرح قانون:

اگر توپ های رنگی ای که به طور قانونی به توپ تصادفی پاکت می شوند بر اساس قوانین مربوطه، اشتباعاً روی میز قرار گرفته پس از اصلاح از این روی میز، آن توپ ۵۰ باره بدون جریمه از روی میز برداشته شده و بازی از حریف موجود ادامه یابد.

اگر این اشتباه پس از اینکه توپ رنگی پاکت شده مشخص شود، بعد از اینکه ضرباً بعدی بازی شده، امتیازات حساب می شود و با اگر حسابی اتفاق افتاد با نفس قانون معطل شده قبل از ضرباً بعدی محاسبه می شود.

هدف (3):

شرح قانون:

چنانچه به توپ یا توپ های که به صورت نامرست روی نقاط اصلی خود قرار گرفته اند ضرباً زده شود، آن توپ گزین توپ برای شویات بعدی قانونی در نظر گرفته می شود و هر توپ رنگی دیگری که به اشتباه روی میز قرار نگرفته (یعنی در پاکت نمانده است) باید در نقاط اصلی خود قرار گیرد.

هدف (4): این نکته به قانون اضافه شده و مشخص کرد توپ فرمز به جای توپ رنگی به اشتباه میز برگشت داده شود روند بازی به چه شکل خواهد بود.

پاکت قسیمه از تعریف این مورد در اولین قانون مشخص شده در مورد هم آگوست وجود دارد که باید می کند، ابتدا باید توپ فرمز برداشته شود و سپس توپ رنگی به طور صحیح روی میز قرار گیرد.

این موضوع در حریف های دیگری نیز بوده است به طور مثال اینکه به دلیل اشتباه در برد توپ رنگی به اشتباه به میز برگشت داده شده باشد و با در ادامه بازی در همان فریم مشخص شود که توپ فرمز باید میز برگردانده شده اکنون در این وضعیت از این مورد چشم پوش می شود و حریف توپ فرمز هیچ تغییری نمی کند.

شرح قانون:

اگر توپ فرمز به جای توپ رنگی به اشتباه پاکت شود، بازی همانگونه خواهد بود.

نکته: اگر توپ فرمز قابل تشخیص باشد، از روی میز برداشته می شود با

ب- اگر آن توپ فرمز قابل تشخیص باشد اما پاکت یا پاکت شده باشد یا از روی میز به بیرون برتاب شده باشد یا توپ رنگی قبلاً جایش فرار گرفته باشد، حدانگیزه که در بند ۱۲ قانون توضیح داده شده، اگر توپ فرمز مشخص نباشد، این فریم ادامه پیدا می کند. اینگونه که این فریم با ۱۶ توپ فرمز بازی شده است.

در مواردی که توپ رنگی از دست داده شده یا روی میز وجود ندارد و باید به میز برگردانده شود و در همه مواردی که شیه به مرور توضیح داده شده، حساب بازی باید از حریف موجود بدون اعمال جریمه ادامه پیدا کند.

هدف (5): در این بند برای زمانی که بازی وجود ندارد، کلمه "در این وضعیت" برای واضحی بازیکنانی که برای بازگرداندن توپ های رنگی در مسابقات مشکلائی دارند، حذف شده است.

شرح قانون:

پاکت توپ رنگی بر اساس قوانین محریف شده روی میز قرارگویی مشخصی خواهد بود روی میز قرار می گیرد.



#### EXPLANATORY NOTES TO THE 2019 REWRITE OF THE RULEBOOK

The wording throughout all Rules and Definitions are now gender neutral.

#### RULES OF THE GAME OF SNOOKER

##### **Section 3 Rule 10 Fouls**

Paragraph (i) is rewritten to make it clearer as to what options are available when the striker fouls any ball prior to playing a stroke.

- (i) If a *striker fouls* any ball including the *cue-ball* prior to striking it, the appropriate penalty will be imposed. The non-offender may then elect to play themselves from the position left, or request the offender to play again from the position left or the original position, in which latter case all balls shall be replaced and the *ball on* shall be the same as it was prior to the *infringement*, namely:
- (i) Any Red, where Red was the *ball on*;
  - (ii) The colour *on*, where all the Reds were off the table;
  - (iii) A colour of the *striker's choice*, where the *ball on* was a colour after a Red, or a *free ball nominated* as a Red had been *potted*.
- A *consultation period* starts when the request is made to replace the ball(s).

### بخش ۳- قانون ۱۰-۱۳۸۵

در این قسمت بند ۱۱ برای اینکه شفاف تر توضیح دهنده که زمانی که ضربه زانده روی هر تویی قبل از ضربه توب مرتکب خطا شود چه موقعیت های در دسترس استند دوباره تویس شده استند.

شرح قانون:

اگر ضربه زانده روی هر تویی که شامل توب سفید هم می شود قبل از اینکه به آن ضربه زانده مرتکب خطا شود، جریمه مناسب اصلاح خواهد شد. بازکن غیر حاصل ممکن است چنین انتخاب های داشته باشد که با حذف از موقعیت موجود بازی را ادامه دهد، یا از بازکن حاصل درخواست کند که یا از موقعیت موجود یا از موقعیت ابتدایی بازی را ادامه دهد که اگر تصمیم بر ادامه بازی از موقعیت ابتدایی باشد، همه توب ها به موقعیت اصلی خود برگشت داده خواهد شد و توب در توبت شماره گزیده که قبل از لحظ قانون بوده، به تعریف در ۳ به دلیل بازی می شود.

الف- هر توب فرمز جایی که توب های فرمز در توبت باشند.

ب- توب رنگی در توبت، تویی که تمام توب های فرمز خارج از توب باشند، یا

ج- توب رنگی مستطیبا ضربه زانده، جایی که توب در توبت بعد از پاکت شدن توب فرمز، توب رنگی باشد یا توب آزاد اعلام شده به عنوان توب فرمز که عملاً پاکت شده باشد.

لازم به ذکر است، زمان مشورت از زمانی که درخواست دوباره جیدن توب یا توب ها داده شود، آغاز خواهد شد.

## EXPLANATORY NOTES TO THE 2023 REWRITE OF THE RULEBOOK

The wording throughout all Rules and Definitions are now gender neutral.

### RULES OF THE GAME OF SNOOKER

#### **Section 3 Rule 11 Penalty Values**

In this Rule there is now a clearer difference as to which are fouls and which are penalties.

Paragraph (b)(x) is added.

Paragraphs (e), (f) and (g) are added to define that these acts are penalties.

#### **11. Penalty Values**

- (b) value of the ball on or ball concerned, whichever is higher, by:
  - (x) causing the cue-ball to be snookered by the nominated ball in Six Reds Snooker.
- (e) value of the ball on or ball concerned, whichever is higher by committing an *infringement*, out of turn, as described in Section 3 Rule 3(k).
- (f) seven points if any player contacts, with any part of their person, attire or equipment, any ball or a device used to mark a ball, during a *consultation period*.
- (g) seven points if the *non-striker*:
  - (i) uses a ball off the table for any purpose; or
  - (ii) uses any object to measure gaps or distance.

### بخش 3- قانون 11- ورزش جرمه ها

در این قانون به بیان دو تفاوت به صورت واضح پرداخته شده و تفاوت بین خطا و جرمه به طور واضح تر توضیح داده شده است.

بند (b) قسمت 30 اضافه شده و بندهای (a)، (f) و (g) نیز برای مشخص کردن این جرمه ها اضافه شده اند.

شرح قانون:

بند هشتم قانون به این شکل توضیح می دهد: زمانی که حتماً توبه ها برای لغو شدن از روی میز برداشته شده اند و اگر قبل از برگشت دادن آنها به میز خطایی انجام شود، آن خطا به اندازه ورزش توبه در نوبت خواهد بود.

در بازی استو کر شش توبه زمانی که توبه مفید به وسیله توبه اعلا شده استو کر شود، خطا به اندازه توبه در نوبت خواهد بود.

بند (b) که به طور کامل اضافه شده است، توضیح می دهد که حتماً تعدادی بازی استو کر، چهار امتیازی خواهد بود؛ مگر اینکه تویی یا ورزش بالاتر در انجام اعطاء حالت داشته باشد؛ که در سه قانون جدید جزء آن اشاره شده است.

بند (g) زمانی که یک نفس در قانون انتقال پلید؛ اینگونه اعمال می شود، امتیاز خطا به ورزش توبه در نوبت یا توبه مورد نظر هر کدام که ورزش بیشتری داشته باشند؛ همانگونه که در قانون مربوطه توضیح داده شده است.

بند (f): اگر یکی از بازیکنان یا هر بخش دیگری از بازیکن دیگر، یا به ابزار یا تجهیزات یا هر تویی یا لباس یا وسیله ای که برای نشانه گذاری توبه در زمان مشورت استفاده می شود، بر نوبت کند، این جرمه ۷ امتیازی خواهد بود.

بند (g): اگر بازیکن غیر ضربه زننده از هر تویی خارج از میز برای هر منظور استفاده کند یا از هر تویی برای اندازه گیری فاصله یا مساحت یا هر هدفی استفاده نماید، این جرمه ۷ امتیازی خواهد بود.

#### EXPLANATORY NOTES TO THE 2018 REWRITE OF THE RULEBOOK

The wording throughout all Rules and Definitions are now gender neutral.

#### RULES OF THE GAME OF SNOOKER

##### **Section 3 Rule 12 Snookered After a Foul**

Paragraph (b)(i) is rewritten to clarify that it is not a foul when no Reds are on the playing area and a player uses a nominated free ball to pot the ball on and then leaves the cue-ball snookered behind that nominated ball for their stroke on the next colour.

Paragraph (f) clarifies that a free ball option becomes void when a player is requested to play again from the original position.

- (b) It is a foul if the cue-ball should:
  - (ii) after a non-scoring stroke, be snookered on all Reds or the ball on by the nominated free ball, except when the Pink and Black are the only object balls remaining on the table.
- (f) If the offender is asked to play again, or a request is made by the non-offender for the replacement of the ball(s) (as in Section 3 Rules 10(i), 14(b) and 14(e)), the free ball option becomes void.

### بخش ۳- قانون ۱۲- اسنوکر شدن بعد از ضربه

**بنده ۱۵:** این بند برای شفاف سازی این مورد به طور کامل باز نویسی شده است: وقتی هیچ توپ قرمزی در بازی نیست و بازیکن توپ آزاد اعلام شده و برای پانت کردن توپ در نوبت استفاده می کند، هیچ خطایی رخ نداده است. بازیکن سپس توپ سفید را در موقعیت پانت توپ اعلام شده برای ضربه روی توپ رنگی بعد فرار می دهد.

**بنده ۱۶:** این بند اینگونه شفاف سازی می کند: وقتی بازیکن غیر حاملی درخواست داده که بازی از موقعیت ابتدایی انجام شود، توپ آزاد بی تأثیر خواهد بود.

شرح قانون:

اگر توپ سفید در ابتدا به توپ انتخاب داده به عنوان توپ آزاد برخورد نکند، مرتکب خطا شده است. اگر اینکه به صورت هم زمان به توپ آزاد و توپ در نوبت برخورد کند و یا بعد از انجام ضربه بدون امتداد توپ سفید نسبت به تمام توپ های قرمز یا توپ های در نوبت به وسیله توپ آزاد اعلام شده اسنوکر کرده.

لازم به ذکر است این قانون غیر از زمانی که فقط توپ صورتی و مشکی به عنوان توپ هدف روی میز قرار گرفته باشند، اجرایی است.

**بنده ۱۷:** اگر از بازیکن حاملی درخواست شود که مجدداً بازی کند و یا به داور برای برگشت دادن توپ ها به موقعیت اصلی خود، توسط بازیکن غیر حاملی درخواست داده شود، توپ آزاد بی اثرش خواهد بود. همانگونه که در بخش ۳ قوانین مربوطه توضیح داده شده است.

#### EXPLANATORY NOTES TO THE 2019 REWRITE OF THE RULEBOOK

The wording throughout all Rules and Definitions are now gender neutral.

#### RULES OF THE GAME OF SNOOKER

##### Section 3 Rule 14 Foul and a Miss

In paragraph (a), the previous option of calling a FOUL AND A MISS when, before or after a stroke, the points available on the table are equal to the points difference excluding the value of the re-spotted Black is deleted. The referee may now call FOUL AND A MISS in this situation.

In paragraph (e) a change is made from the 2014 Rule book in which it was stated that, when asked to play again from the position left or the original position, the ball on was always the same as it was prior to the last stroke made (options (i), (ii) or (iii)). In the 2019 Rule book there is now a difference as to what the ball on will be depending on the non-offender's request to let their opponent play from the position left or from the original position.

#### **14. Foul and a Miss**

- (a) The striker shall, to the best of their ability, endeavour to hit the ball on or a ball that could be on after a Red, or a free ball nominated as a Red, has been potted. If the referee considers the Rule infringed, they shall call FOUL AND A MISS unless:
- (i) any player needed penalty points before, or as a result of, the stroke being played and the referee is satisfied that the miss was not intentional;
  - (ii) a situation exists where it is impossible to hit the ball on. In the latter case it must be assumed the striker is attempting to hit the ball on provided that they play, directly or indirectly, at the ball on with sufficient strength, in the referee's opinion, to have reached the ball on but for the obstructing ball or balls.
- (e) After all balls have been replaced under this Rule, and the striker fouls any ball, including the cue-ball, a MISS will not be called if a stroke has not been played. In this case the appropriate penalty will be imposed. The non-offender may then elect to play themselves from the position left, or request the offender to play again from the position left or the original position, in which latter case all balls shall be replaced and the ball on shall be the same as it was prior to the last stroke made, namely:
- (i) any Red, where Red was the ball on;
  - (ii) the colour on, where all Reds were off the table; or
  - (iii) a colour of the striker's choice, where the ball on was a colour after a Red, or a free ball nominated as a Red had been potted.

**EXPLANATORY NOTES TO THE 2022 REWRITE OF THE RULEBOOK**

The wording throughout all Rules and Definitions are now gender neutral.

**RULES OF THE GAME OF SNOOKER**

If the above situation arises during a sequence of FOUL AND A MISS calls as described under paragraph (d) above, any Warning concerning the possible awarding of the *frame* to their opponent shall only remain in effect when all balls have been replaced to their original position prior to the *infringement*.



### بخش ۳- قانون ۱۲- خا و از دست دادن

در بند ۱۵۱ شرایط تعریف شده در قانون قبلی، در مورد عطا و از دست دادن غیره در هنگامی که قبل یا بعد از غیره امتیازات موجوده روی غیره از غیره از توپ مسلکی غیره روی غیره قرار گرفته با تفاوت امتیازات برایشان برقرار بود و در آن صورت نام اعلام (۱۹۵۵) نمی گردد این قانون حذف شده است. اکنون مسکن است نام در این موقعیت اعلام عطا و برخورد دیگران توپ سفید به توپ در نوبت کند.

در بند ۱۵۱ و نسبتاً منتشر شده در سال ۲۰۱۲ تغییر ایجاد شده است. در آن قانون گفته شد وقتی که بعد از خطای بازیکن، درخواست بازی مجدد از موقعیت موجوده با موقعیت ابتدایی شود، توپ اعلام شده همیشه همان تویی است که در غیره آخر اعلام شده بوده اما در ویرایش جدید کتاب قوانین در سال ۲۰۱۹ این تفاوت ایجاد شده که در صورت بروز شرایط فوق الذکر، انتخاب غیره به توپ در نوبت است که اعلام توپ در نوبت باشد استیجاً به نظر بازیکن غیر حاملی داده که درخواست مجدد بازی از موقعیت موجوده با موقعیت ابتدایی را به بازیکن حاملی داده است.

شرح قانون:

بند (۱۵۱):

۱- هر بازیکنی که در امتیازات خطای قبل یا به نتیجه غیره بازی شده، نیاز داشته باشد و نام حساب شود که این ۱۹۵۵ غیر حاملی بوده است، اکنون انجام نمی شود.

۲- شرایطی وجود دارد که غیره زمان به توپ در نوبت غیر مسکن است. مواردی که باید منتظر قرار داده شود این است که غیره زمان تمام تلاش خود را می کند تا چه به صورت مستقیم و چه به صورت غیر مستقیم به توپ در نوبت با تویی آسانی غیره براند. در این شرایط به حقیقت نام توپ سفید به توپ در نوبت رسیده است به اینکه هدف مستقیم کردن توپ با توپ های دیگر باشد.

بند (۱۵۲):

بعد از اینکه همه توپ ها در زمین قانون مربوطه بر روی میز درگفت داده شده، غیره زمانه اگر روی هر تویی که شامل توپ سفید هم می شود، خطایی مرتکب شود اگر غیره بازی شده باشد، اخلال از روی بازی و اعلام غیره ۱۹۵۵ نخواهد شد.

در این حالت، هر چه مناسب به این بخش قانون اعمال خواهد شد. بازیکن غیر حاملی مسکن است انتخاب کند که خودش از موقعیت موجوده بازی کند یا از غیره مسکن باشد. که بازیکن حاملی مجدداً از موقعیت موجوده با موقعیت اولیه بازی کند که در حالت آخر، همه توپ ها باید برگردانده شوند و غیره حالت موقعیت اولیه قبل از غیره آخر درآید و توپ در نوبت نیز می تواند مثل همان توپ غیره آخر اعلام و بازی شود، به شرح ذیل:

۱- هر توپ قرمز، چایی که توپ قرمز، توپ در نوبت است.

۲- توپ رنگی در نوبت، وقتی که همه توپ های قرمز بیرون از میز باشند.

۳- توپ رنگی انتخاب غیره زمانه چایی که بعد از توپ قرمز پاک شده، توپ در نوبت، توپ رنگی باشد یا توپ آزاد اعلام شده به چایی توپ قرمزی که پاک شده است.

اگر شرایط توضیح داده شده مذکور در بخش foul and a miss صورت گرفته باشد، مسکن است که در قانون مربوطه توضیح داده شده، هر انتظار دیگر نام، وقتی که همه توپ ها برای ایجاد موقعیت اولیه به جای خودشان برگشت داده شدند، هر ذاکر نام می تواند قبل از نقل قانون نیز باخت فریم را به دنبال داشته باشد.

**EXPLANATORY NOTES TO THE 2019 REWRITE OF THE RULEBOOK**

The wording throughout all Rules and Definitions are now gender neutral.

**RULES OF THE GAME OF SNOKER**

**Section 3 Rule 16 Ball Moved Other than in a Stroke**

This Rule is added to clarify situations when a ball or balls are moved without a stroke being played.

**16. Ball Moved Other than in a Stroke**

- (a) If an object ball *in play* is disturbed by the striker while the cue-ball is *in-hand*, the referee shall call FOUL and the cue-ball will remain *in-hand* for the next stroke.
- (b) A ball, intentionally moved or picked up by the striker, will be deemed *forced off the table*. An exception is provided for in Section 5 Rule 1(a)(i).
- (c) If the referee considers that the action of *forcing a ball off the table* was an act of Unsporting Conduct, they will replace that ball to the original position or, in the case of a moving ball, to the position the referee deemed it would have finished.

A *consultation period* starts when the decision is made to replace the ball(s).

### بخش ۳- قانون ۱۶- توپ های چایه جا شده قبل از ضربه

تویی که به جزء در اثر ضربه چایه جا شده است.

این قانون برای وضعیت هایی که در آن یک توپ یا توپ های بدون اینکه ضربه ای بازی شود حرکت می کنند، شفاف سازی می کند.

شرح قانون:

پند (a)

اگر یک توپ هدف در بازی به وسیله یک ضربه زنده چایه جا شود، زمانی که توپ سفید در دست است، داور باید اعلام خطا کند و توپ سفید برای ضربه بعد، در دست باقی بماند.

پند (b)

یک توپ هدف چایه جا شده یا به وسیله ضربه زنده برداشته شود، داور حضور به عنوان توپ خارج شده از میز در نظر گرفته می شود به جز یک استثناء که در بخش ۱۱ قانون آمده است.

پند (c)

وقتی که داور بر این اعتقاد باشد که این عمل به قصد بیرون برداشتن توپ از میز بوده و یک رفتار غیر ورزشی تلقی شود، وی آن توپ را به موقعیت ابتدایی اش برمی گرداند و در این حالت تویی که حرکت کرده در جایی که داور فکر می کند که در آنجا قرار می گرفته، قرار خواهد گرفت.

زمان مشورت در این شرایط برای قرار گرفتن توپ در جای اصلی اش شروع خواهد شد.

#### **EXPLANATORY NOTES TO THE 2019 REWRITE OF THE RULEBOOK**

The wording throughout all Rules and Definitions are now gender neutral.

#### **RULES OF THE GAME OF SNOOKER**

##### **Section 3 Rule 17 Stalemate**

The procedure when a stalemate is reached during a re-spotted Black is added to this Rule.

### **17. Stalemate**

If the referee thinks a position of stalemate exists, or is being approached, or is indicated by both players, the referee shall offer the players the immediate option of re-starting the frame. If any player objects, the referee shall allow play to continue with the proviso that the situation must change within a stated period, usually after three more strokes to each side but at the referee's discretion. If the situation remains basically unchanged after the stated period has expired, the referee shall nullify all scores and re-set all balls as for the start of a frame. The same player shall again make the opening stroke, subject to Section 3 Rule 3(d)(ii), with the same established order of play being maintained. This process is commonly referred to as a re-rack.

If a stalemate occurs during a re-spotted Black as described in Section 3 Rule 4(b), only the Black will be spotted with the same player to make the opening stroke.

### بخش ۳- قانون ۱۷- امکان سازی

مرحله ای که در آن شرایط مسواری زمان برگرداندن توب مشکی ایجاد شده است.

شرح قانون:

چنانچه داور تصور کند که بازی در حالت مسواری پیش می رود یا این روند در حال وقوع است یا هر دو بازیکن این شرایط را نشان می دهند، فوراً پیشنهاد شروع کردن مجدد بازی را به بازیکنان می دهد. در صورت قبول نکردن هر یک از بازیکنان، داور اجازه می دهد بازی از همان موقعیت ادامه پیدا کند. این اتفاق معمولاً بعد از سه ضربه پخش بازی، هر تیم یا بازیکن در صورتی که شرایط کلی میز به همان شکلی ایضی مانده باشد، ادامه می یابد.

در این حالت داور زمان بازی بازیکنان را تمام شده فرض می کند. سپس کلی اسیرات را باطل کرده و مجدداً توب ها را می چیند و فریم مجدداً توسط همان بازیکن شلیک طبق قوانین مربوطه آغاز می شود.

لازم به ذکر است که تمام روان بازی از نظر نوبت مانند شکل اولیه عارضه بود. این روند معمولاً به سمت دوباره چیدن میز اشاره دارد. اگر این حالت در هنگام دوباره چیدن توب مشکی آستر، اتفاق افتاد، همانگونه که در قوانین مربوطه توضیح داده شده، در این صورت فقط توب مشکی به میز برگشت داده عارضه شد و همان بازیکنی که فریم را شروع کرده، برای شروع ضربه به میز می آید.

**EXPLANATORY NOTES TO THE 2019 REWRITE OF THE RULEBOOK**

The wording throughout all Rules and Definitions are now gender neutral.

**RULES OF THE GAME OF SNOOKER**

**Section 3 Rule 18 Four-handed Snooker**

Paragraph (f) is added. This to clarify that the striker's partner cannot deliberately change the order of play.

- (f) If the striker's partner commits an *infingement*, the striker will be considered as the offender.

بخش 3- قانون 18- اسنوکر چهار نفره

بند 11) برای شطرنج سازی اینکه بازیکن هم تیم به صورت تصدیقی نمی تواند روند بازی را تغییر دهد، به این بخش اضافه شده است.

شرح قانون:

بند 11) اگر بازیکن هم تیم، در لحظه نطق قانون، خود را صریحاً زنده اعلام کند، یک حواشی در نظر گرفته می شود.

#### EXPLANATORY NOTES TO THE 2018 REWRITE OF THE RULEBOOK

The wording throughout all Rules and Definitions are now gender neutral.

#### RULES OF THE GAME OF SNOOKER

##### Section 3 Rule 19 Six Reds Snooker

This form of Snooker is now formally incorporated in the Rules.

Paragraphs (b) and (c) clarify that the sequence of five FOUL AND A MISS calls only counts if the offender is requested to play again from the original position.

##### **19. Six Reds Snooker**

- (b) After the fourth consecutive FOUL AND A MISS call, the referee shall Warn the offending player that should a FOUL AND A MISS be called again the non-offender may:
- (i) play from where the balls have come to rest; or
  - (ii) ask their opponent to play from where the balls have to come to rest; or
  - (iii) play the cue-ball from any position on the playing area, unless any player needed penalty points before, or as a result of, the last stroke being played. If this option is chosen, Section 3 Rule 12 shall not apply.
- (c) If, after a FOUL AND A MISS call, the offender is requested to play from the position left, the previous Foul and a Miss sequence ends.



### بخش ۳- قانون ۱۶- اسنوکر شش توپ

این فرم از اسنوکر در این کتاب به صورت معمول در قوانین اسنوکر ترکیب شده است.

پندهای (a) و (b) در مورد پنج foul and a miss متناوب توضیح می دهند که به چه شکل از بازیکن خاطی برای بازی مجدد از موقعیت اولیه درخواست می شود.

شرح قانون:

**پند (b) داور بعد از چهارمین اعلام foul and a miss متوالی، می تواند به بازیکن خاطی تذکر دهد که اگر foul and a miss مجدداً تکرار شود، بازیکن غیرخاطی میسکن است.**

۱- اگر جایی که توپ ها نشاند پیدا کرده اند بازی را ادامه دهند یا

۲- اگر برایش بصر باشد که از موقعیت موجود بازی را ادامه دهند یا

۳- توپ سفید را در هر موقعیتی روی سطح میز بازی کند مگر اینکه در این مرحله بازیکن به امتیاز اسنوکر کردن نیاز داشته باشد یا

۴- به عنوان نتیجه آخرین ضربه بازی شده باشد. اگر این گزینه انتخاب شود، بخش ۳ قانون ۱۲ مورد استفاده قرار نمی گیرد.

**پند (c):** اگر بعد از اعلام foul and a miss از بازیکن درخواست بازی از موقعیت موجود شود، متناوب تعداد foul and a miss های قبلی، پایان می پذیرد.

#### EXPLANATORY NOTES TO THE 2019 REWRITE OF THE RULEBOOK

The wording throughout all Rules and Definitions are now gender neutral.

#### RULES OF THE GAME OF SNOOKER

##### Section 3 Rule 21 Interpretation

In this Rule the mention of words implying the masculine gender is deleted. The wording throughout these Rules and Definitions are now gender neutral.

#### **21. Interpretation**

- (a) Circumstances may necessitate adjustment in how Rules are applied for persons with disabilities. In particular and for example:
  - (i) Section 3 Rule 11(a)(iii) cannot be applied to players in wheelchairs; and
  - (ii) a player, upon request to the referee, shall be told the colour of a ball or its position if they are unable to differentiate between colours as, for example, Red and Green.
- (b) When there is no referee, the opposing player or side will be regarded as such for the purpose of these Rules.

### بخش ۳- قانون ۲۱- تفسیر

در این قانون آن کلماتی که به جنسیت مذکر اشاره می کنند، برادانه شده است و کلمه ای که به جای آن استفاده شده، بصورت حتی می باشد. (هم اشاره به زن و هم اشاره به مرد دارد.)

شرح قانون:

**بنده (a):** شرایط برای اجرای قوانین ممکن است به نفع زنان برای ایجاد تغییرات شود. به عنوان مثال:

۱- در بخش ۳ و قوانین مربوطه مورد بازنگری که از دستور استفاده می کنند، قابل اجرا نیست.

۲- اگر بازنگر قادر به تشخیص تفاوت بین رنگها یا اندازه ها بود باید تا به درخواست بازنگر، رنگد توب تشخیصی را اعلام کند. به عنوان مثال تفاوت بین توب قرمز و سفید.

**بنده (b):** وقتی که داور ناظر بر انجام بازی نیست، بازنگر مقابل با تیم مقابل می تواند بر اجرای قوانین نظارت داشته باشد.

#### EXPLANATORY NOTES TO THE 2009 REWRITE OF THE RULEBOOK

The wording throughout all Rules and Definitions are now gender neutral.

#### RULES OF THE GAME OF SNOOKER

### **Section 4 THE PLAYERS**

This Section has undergone a complete revamp.

Unsporting Conduct and Time Wasting are now separated entities.

## **SECTION 4 THE PLAYERS**

### **1. Unsporting Conduct**

- (a) In the event of
  - (i) a player using offensive language, or making offensive gestures; or
  - (ii) any conduct by a player which in the opinion of the referee is wilfully or persistently Unsporting; or
  - (iii) any other conduct by a player which otherwise amounts to Unsporting Conduct; or
  - (iv) any player refusing to continue the current *frame*; the referee shall Warn the player that in the event of any further Unsporting Conduct the *frame* will be awarded to their opponent.
- (b) If the referee has Warned the player under (a) above, in the event of any further Unsporting Conduct, the referee shall award the *frame* to their opponent, or, if this happens between *frames*, the referee shall award the next *frame* to their opponent, and the referee shall Warn the player that in the event of any further Unsporting Conduct the *game* will be awarded to their opponent.
- (c) If a referee has awarded a *frame* to a player's opponent, under (b) above or (d) below, in the event of any further Unsporting Conduct by the player concerned, the referee shall award the *game* to the player's opponent.
- (d) In the event that the conduct which in the opinion of the referee is sufficiently serious, they shall award the *frame* or the *game* to the player's opponent, even if previous Warnings for Unsporting Conduct were not issued.
- (e) Any decision by the referee to award a *frame* and/or *game* to a player's opponent shall be final and shall not be subject to any appeal.

## بخش ۲- بازیکنان

این بخش به صورت کامل بازنویس شده است.

“ رفتار غیر ورزشی” و “تلاف وقت” به صورت بخش های مجزایان شده اند.

شرح قانون:

### پند (B):

- 1- در زمانی که بازیکن از زمین و زمان توپین آیم استفاده کند یا یک حرکت توپین آیم از خود نشان دهد.
- 2- هر رفتار بازیکن که از نظر داور خودسرانه یا غیر منصفانه یا غیر ورزشکارانه باشد.
- 3- هر رفتاری دیگری که توسط بازیکن انجام شود و غیر مودبانانه یا غیر ورزشکارانه تلقی گردد.
- 4- هر بازیکنی که از ادامه بازی در فریم جاری امتناع کند که در این حالت داور باید اختصار دهد که هر چه پیشتر این رفتار غیر ورزشی ادامه پیدا کند، این فریم به حریف داده می شود.

### پند (B):

اگر داور به بازیکن اختصار دهد، در صورت تکرار مجدد رفتار نامناسب که در بالا به آن اشاره شد، داور طبق قانون، فریم را به قطع حریف منظور می کند یا اگر این اتفاق بین فریم ها پیشتر، داور فریم را هم به بازیکن حریف واگذار می کند. داور باید به بازیکن اختصار دهد که این رفتار غیر ورزشی را اگر پیشتر اجازه داده، کل بازی را به بازیکن مقابل با حریف واگذار می کند.

### پند (B):

اگر داور و اسبیس قانون را از فریم را به بازیکن حریف واگذار کرده و در این حالت هر نوع رفتار غیر ورزشی پیشتری که توسط بازیکن اتفاق افتاد، وی مستحقاً با قطع حریف اعلام می کند.

### پند (B):

در زمانی که این رفتار از نظر داور به صورت پتک رفتار به اندازه کافی جدی تصور شود، حتی اگر اختصاری برای این رفتار غیر ورزشی به بازیکن داده نشده باشد، باید آن فریم یا مسابقه را به بازیکن حریف واگذار کند.

### پند (B):

هر تصمیم داور مبنی بر واگذار کردن پتک فریم یا بازی به بازیکن حریف، نظر نهایی بوده و حل اعتراضی به آن وارد نیست.

## **RULES OF THE GAME OF ENGLISH BILLIARDS**

### **Section 1 Equipment**

All measurements and tolerances are standardised, and Bottom and Top Cushions are now described and named. Also, a better description of the Balls.

#### **1. The Standard Table**

##### **(b) Height**

The height of the table from the floor to the top of the cushion rail shall be 2 ft 10 in (864 mm) with a tolerance of  $\pm 1/2$  in (13 mm)

##### **(c) Bottom Cushion and Top Cushion**

The two shorter sides of the table are defined as the Bottom (also known as **Baulk**) and Top Cushions of the table. Where a cloth with a nap is fitted to the table, the smooth grain of the nap runs from the Bottom Cushion to the Top Cushion.

##### **(d) Baulk-line and Baulk**

A straight line drawn 29 in (737 mm) from the face of the Bottom Cushion, and parallel to it, running from side cushion to side cushion is called the **Baulk-line**. That line and the intervening space is termed **Baulk**.

##### **(f) Spots**

Four spots are marked on the centre longitudinal line of the table:

- (i) the **Spot**, 12  $3/4$  in (324 mm) from a point perpendicularly below the face of the Top Cushion;
- (ii) the **Centre Spot**, located midway between the points perpendicularly below the faces of the Top and Bottom Cushions;
- (iii) the **Pyramid Spot**, located midway between the Centre Spot and a point perpendicularly below the face of the Top Cushion;
- (iv) the **Middle of the Baulk-line**.

**2. Balls**

- (a) A set of balls comprises of a Red, a White and a Yellow (which may have spots). Alternatively, a Red, a White and a Spot White (with the latter having two or more spots for identification) may be used.
- (b) The balls shall be of an approved composition and shall each have a diameter of 52.5 mm with a tolerance of  $\pm 0.05$  mm;
- (c) they shall be of equal weight where possible but the tolerance between the heaviest ball and the lightest ball in a set should be no more than 0.5 g; and
- (d) a set of balls may be changed by agreement between the players or on a decision by the referee.

### بخش ۱- تجهیزات

کل ابعاد، اندازه ها و تراش ها استاندارد شده و باندهای بالا و پایین کاملاً نام گذاری و توضیح داده شده اند و توضیح بهاری نیز برای توپ ها داده شده است.

**بند (د): ارتفاع میز:** که در تابلو نئیل، حد فاصل بین ۸۵۱ تا ۸۶۶ میلی متر بوده، به عدد ثابت ۸۶۴ میلی متر تعیین شد.

**بند (ع): پایه پایین و پایه بالا:** دو طرفه کوتاه تر میز که به عنوان باندهای پایین همچنین به عنوان بند بالکک یا منقله بالکک و بند بالا روی میز تعریف می شوند.

**بند (د): خط بالکک و منقله بالکک:** یک خط صاف به فاصله ۳۳۷ میلی متری از بند پایین و به صورت کاملاً جزوی با آن در سطح میز ترسیم شده است.

**بند (ا): نشانه:** چهار نشانه در روی سطح طولی مرکزی میز مشخص شده است.

۱- نشانه اسپات: در فاصله ۳۳۴ میلی متری از محل قرار گرفتن بند بالا می باشد. (که در اسنو کر، نشانه توپ متسکن است.)

۲- اسپات میانی: نیز وسط نشانه میز سطح میز قرار گرفتن باندهای بالا و پایین قرار گرفته است. (که در اسنو کر، نشانه توپ آبی است.)

۳- اسپات پیرامین: نیز نشانه مرکزی و سطح میانی قرار گرفتن بند بالا قرار گرفته است. (که در اسنو کر، نشانه توپ صورتی است.)

۴- نشانه وسط خط بالکک: (که در اسنو کر) نشانه توپ قهوه ای است.)

### توپ ها

**(ا):** یک مجموعه توپ برای بازی استاندارد انگلیسی شامل یک توپ قرمز، یک توپ سفید و یک توپ زرد است که ممکن است نشانه دار باشند یا یک توپ قرمز یا یک توپ سفید نشانه دار که برای شناسایی بهتر آن ممکن است دو یا بیشتر نشانه داشته باشد.

**(ب):** جنس توپ ها باید از ترکیبات آلید شده ساخته شده باشد و هر یک باید دارای قطر ۵۲/۵ میلی متر یا تراش  $\pm ۰۰۱۵$  میلی متر باشد.

**(ج):** توپ ها باید دارای وزن مساوی یا نامتناه تغییر ۱۵- گرم بین دو توپ در هر مجموعه باشند (این سنگین ترین و سبکترین توپ در یک دسته توپ.)

**(د):** هر مجموعه توپ را بر اساس توافق بین دو بازیکن، یا تصمیم داور می توان تعویض کرد.



**Section 2 Definition 4 Cushion Faces**

Flat face and curved face are now defined.

**4. Cushion Faces**

The cushion rubbers have a *flat face* which runs along all sides of the playing area. The *curved face* of the cushion is considered to be the area inside the points where the cushion face is actually cut into a curve to form the pocket opening.

#### بخش ۲- تعریف ۲- سطوح بانده

سطح باندها و اتحای باندها کاملاً تعریف شده است.

شرح قانون:

سطوح باندها:

لامینک های بانده با رنگ سفید، صورتی، زرد، نارنجی، سبز، آبی، بنفش، قرمز، سیاه، خاکستری، سفید، و طلایی که سطح بانده در نهایت ورودی پاکت ماه قطع می شود.

**Section 2 Definition 6 Striker and Turn**

**6. Striker and Turn**

The person about to play or in play is the *striker*. It is their turn until:

- (a) a *stroke* is played and no points are scored; or
- (b) a *foul* is committed, all balls have come to rest and the referee is satisfied that the *striker* has left the table.

### بخش ۳- تعریف ۶- ضربه زنده و توت

شرح قانون:

به بازی که می‌خواهد بازی را شروع کند یا در حال بازی استند ضربه زنده گفته می‌شود و این توت اولی پیدا می‌کند تا

(۱۰) ضربه بازی شود و هیچ استواری گذشته نشود.

(۱۱) مرکب اعضا شده یا یکت اعضا رخ دهد. همهٔ ارباب بازی می‌توانند توت شوند و داور قانع شود که ضربه زنده می‌را ترک کرده است.

**Section 2 Definition 7 Stroke**

These definitions are now consistent with the Rules of Snooker.

**7. Stroke**

- (a) A stroke is made when the striker strikes the cue-ball with the tip of the cue in the direction of cue alignment, except while addressing the cue-ball (known as feathering).
- (b) The cue-ball must be struck only once and not pushed forward. The tip of the cue may momentarily remain in contact with the cue-ball after it commences motion.
- (c) A stroke is legal when no foul is made.
- (d) A stroke is not completed until:
  - (i) all balls have come to rest;
  - (ii) spotting of any balls required is completed;
  - (iii) any ancillary equipment being used by the striker has been removed.
- (e) A stroke may be made directly or indirectly, thus:
  - (i) a stroke is direct when the cue-ball hits an object ball without first hitting a cushion;
  - (ii) a stroke is indirect when the cue-ball hits one or more cushions before hitting either object ball.

### بخش ۳- تعریف ۷- ضربه

این تعاریف با قوانین کتاب استوکر همخوانی دارند.

(8) یک ضربه زمانی زده می شود که ضربه زننده یا توکته توپ چوبش در مسیر تنظیم شده به توپ سفید ضربه می زند؛ به جز زمانی که توپ سفید حالت قدرتیگ پیدا می کند. (زمانی که در حال آدرس دادن به توپ هدف چوب یا توپ سفید برخورد کند.)

(9) به توپ سفید باید فقط یکبار ضربه بخورد، توپ سفید نباید به چوب حرکت کند (ضربه غلط نباشد). توکته چوب ممکن است دو ابتدای ضربه روی توپ سفید باقی بماند که در این حالت، ضربه غلط بوده است.

(10) ضربه زمانی صحیح و قانونی تلقی می شود که هیچ موردی از قوانین ناقص نشده باشد.

(11) ضربه تکمیل شده است تا:

۱- تمام توپ فلای حرکت باشند.

۲- برگرداندن هر توپی به جای کاشی شده باشد.

۳- هر وسیله ای که توسط ضربه زننده برای بازی دو مؤلفیت جای خاص (مثل بل نکتا تکی) به میز آورده شده باشد، از میز خارج شده باشد.

(12) یک ضربه می تواند مستقیم یا غیرمستقیم باشد بنابراین:

۱- یک ضربه می تواند مستقیم باشد و قوی که توپ سفید قبل از برخورد به پاتد به توپ هدف برخورد کند.

۲- هنگامی که توپ سفید قبل از برخورد به توپ هدف، به یکبار یا چند بار برخورد کند، ضربه غیرمستقیم نامیده می شود.

**Section 2 Definition 8 Pot and Pocketing**

Pocketing is now defined.

**8. Pot and Pocketing**

A *pot* is when an object ball, after contact with another ball and without any infringement of these Rules, enters a pocket. Causing a ball to be *potted* is known as *potting*.

Causing a ball to enter a pocket in any non-scoring stroke is referred to as *pocketing*.

## بخش ۲- تعریف ۸- پات و پاکتینگ

این دو اصطلاح به صورت واضح در این قانون توضیح می دهند که پاکت کردن توبه قانونی نیست اما پات کردن توبه به این معناست که توبه با رعایت تمام قوانین این بازی، پاکت شده است.

پاکت پات وقتی که توبه حریف بعد از برخورد به پاکت توبه دیگر (که می تواند به طور مستقیم توبه سفید بوده و یا به صورت غیرمستقیم توبه سفید دیگر باشد) بدون هیچگونه نقض قوانین این بازی وارد پاکت شود اتفاق می افتد. این عبارت به عنوان "پات کردن" شناخته شده و آن توبه پات شده است.

اما در تعریف کلی، وقتی که پاکت توبه وارد پاکت شود، این اتفاق می تواند همراه با غریبه خطا اتفاق افتد که به عنوان توبه "پاکت شده" تفسیر می شود.



**Section 2 Rule 18 Running a Coup**

The line "or if the cue-ball enters a pocket after hitting the curved face of a different pocket" is added to ensure that the following scenario is not deemed 'Running a Coup':

The striker is in hand with no balls out of *Baulk* and decides to attempt to play off a curved face of a centre pocket to come back into *baulk* to disturb the balls. In doing so, the cue-ball goes straight into a *baulk* pocket (or any pocket) without disturbing the balls.

**18. Running a Coup**

*Running a coup* is when the *striker*, while *in-hand*, plays the cue-ball directly into a pocket, or directly off the curved face, into a pocket, when no balls are out of *Baulk*. It is not deemed *running a coup* if the cue-ball first makes contact with a flat face and then (indirectly) enters a pocket, or if the cue-ball enters a pocket after hitting the curved face off a different pocket.

## بخش 2- قانون 18- Running a cup

اگر توپ سفید بعد از ضربه زدن به الحاقی با یک پانکت متفاوت وارد پانکت شود " برای مشخصان بیشتر از اینکه Running a cup فرض نمی شود" الحاقی شده است.

وقتی که هیچ تویی خارج از منطقه پانکت نیست و ضربه زنده توپ در دست است، تصمیم می گیرد که بازی را به سمت انهای پانکت میانی انجام دهد و برای ایجاد موقعیت جدید در توپ های موجود به منطقه پانکت برگردد. با انجام دادن این کار، توپ سفید بدون به هم زدن توپ ها مستقیماً وارد پانکت پانکت یا هر پانکت دیگری می شود.  
شرح قانون:

این قانون وقتی است که ضربه زنده در حالت توپ می باشد است و توپ سفید مستقیماً به سمت یک پانکت یا به صورت مستقیم خارج از سطح سطحی باشد و این پانکت وقتی که هیچ تویی خارج از منطقه پانکت نیست، بازی می کند.

اگر توپ سفید اول با یک سطح صاف برخورد کرده و سپس به صورت غیرمستقیم وارد پانکت شود و با اگر توپ سفید بعد از ضربه خوردن به سمت الحاقی یک پانکت متفاوت وارد پانکت دیگر شود، این حالت Running a cup در نظر گرفته نمی شود.

## EXPLANATORY NOTES TO THE 2010 REWRITE OF THE RULEBOOK

The wording throughout all Rules and Definitions are now gender neutral.

### RULES OF THE GAME OF SNOOKER

#### Section 2 Rule 19 Push Stroke

*A much clearer definition.*

#### **19. Push Stroke**

A push stroke is made when the tip of the cue remains in contact with the cue-ball,

- (a) after the cue-ball has commenced its motion, other than momentarily at the point of initial contact; or
- (b) as the cue-ball contacts an object ball except, where the cue-ball and an object ball are almost touching, it shall not be deemed a push stroke if the cue-ball hits a very fine edge of the object ball.

## بخش ۲- تعریف ۲۱- ضربه قلی

در اینجا تعریف واضح تری از این قانون داده شده است.

ضربه قلی وقتی اتفاق می افتد که نوک چوب در حين ضربه روی توب سفید باقی می ماند.

مثلاً: بعد از اینکه توب سفید در لحظه ابتدای ضربه، به سمت عقب حرکت کرده به جرد زمان ابتدای ضربه یا

مثلاً: زمانی که توب سفید به توب هدف برخورد می کند، به جرد زمانی که توب سفید و توب هدف تقریباً به هم چسبیده باشند، اگر توب

سفید به پارکته ترین لبه توب هدف برخورد کند، این ضربه قلی محسوب می شود.

### **Section 3 Rule 2 Start of Game**

Procedure when starting a game out of turn added.

#### **2. Start of Game**

- (c) It is the *striker's* responsibility to play with the correct *cue-ball* even if the wrong ball is passed to them by the referee.
  
- (d) In matches which consist of a multiple number of games, if a game is started by the wrong player or side:
  - (i) it shall be restarted correctly, without penalty, if only one *stroke* has been played and no *foul* has been committed since;  
or
  - (ii) it shall continue in the normal way if another *stroke* is made, or if a *foul* is committed during the first *stroke* or after the completion of the first *stroke*, with the correct order of starting being resumed in the following game such that one player or side will have started in three consecutive games.

### بخش ۳- قانون ۲- شروع بازی

در این قسمت روند انجام بازی خارج از توپ ابراهام شده است.

پند (C) اضافه شده است.

**پند (C):** این مساوات بازیکن ضربه زننده است که با توپ سفید صحیح بازی کند؛ حتی اگر توپ سفید دیگری توسط داور به ضربه زننده تعویض داده شده باشد.

شرح قانون:

**پند (d):** در مسابقاتی که از چندین دور بازی تشکیل می شوند، اگر بکنه بازی به وسیله بازیکن اشتباه یا تیم اشتباه شروع شود

1- این بازی باید دوباره به طور صحیح بدون جریمه آغاز شود.

اگر فقط بکنه ضربه بازی شده باشد و هیچ خطایی تا این لحظه رخ نداده باشد یا

2- اگر ضربه دیگری انجام نگیرد یا بکنه خطا به وجود آمده باشد، این بازی می تواند به صورت طبیعی در حین اولین ضربه یا بعد از تکمیل اولین ضربه با نظم صحیح شروع بازی آید که در ضمن داریم بازی شود. بکنه بازیکن یا بکنه تیم در سه بازی پشت سر هم شروع می کنند.

توضیح کنی: بازیکن یا تیم اول، فریم اول را اصولی شروع کرده و فریم دوم هم به اشتباه توسط همان بازیکن شروع شده، بنابراین به دلیل اینکه بازی با نظم خود ادامه می یابد، فریم سوم دوباره توسط همان بازیکن ادامه پیدا می کند.

**Section 3 Rule 8 Baulk-line Crossing**

Re-written for added clarification.

**8. Baulk-line Crossing**

In any event where the Baulk-line Crossing Rule is applied, the cue-ball must cross the Baulk-line as part of a legal stroke between 80 - 100 points in every accumulation of 100 points within a *break*.

- (a) Crossing the Baulk-line must be made into *Baulk*, i.e. against the smooth grain of the nap of the cloth.
- (b) The cue-ball is in *Baulk* when it crosses the Baulk-line (resting centrally on the Baulk-line means that it has not crossed). The cue-ball does not have to return out of the *Baulk*.
- (c) The referee must state **BAULK-LINE WARNING AT 80** after completion of the stroke that took the striker's break score to, or past, 80 points.
- (d) The Baulk-line crossing must be made when the *break* score is within the 20 points tolerance, that is 80 to 100 points, and made during, or prior to, the *stroke* that takes the *break* score to, or past, 100 points.
- (e) If the referee fails to state the Baulk-line Warning at the correct point of the *break* score, the striker must cross the Baulk-line within 20 points of the *break* score at which the Warning is announced. The *break* score at which the next Warning is due in the *break* is unaffected.
- (f) When the referee is satisfied that the cue-ball has crossed the Baulk-line legally, they shall call the *break* score and then state **BAULK-LINE CROSSED**.
- (g) If the striker is playing from *in-hand* or from within *Baulk*, it is possible to make a Baulk-line crossing providing the referee is satisfied that the *stroke* causes the cue-ball, either fully or the greater part of it, to leave *Baulk* before returning to cross the Baulk-line.
- (h) Unless the striker's *turn* ends with a non-scoring stroke, the striker's failure to cross the Baulk-line during the stipulated period is a *foul* and the incoming player will have the usual options following a *foul*.

### بخش ۳- قانون ۸- عبور از خط بانک

این قانون برای شناخت سازی به صورت کامل نوشته شده است.

شرح قانون:

در هر رویتداری که قانون عبور از خط بانک استفاده شود، توب سفید باید از خط بانک به عنوان یک ضربه قانونی در امتداد بین ۸۰ و ۱۰۰ در هر یکصد امتیاز کسب شده در یک توب بازی، عبور کند.

۱۵) عبور از خط بانک می‌بایست از داخل منطقه بانک باشد؛ حتی به سمت منطقه بانک به عنوان مثال، بر خلاف خواب یا چپ.  
۱۶) زمانی که توب سفید در منطقه بانک است و از خط بانک عبور می‌کند، دقیقاً در مرکز خط بانک قرار دارد، به این معنی که توب از خط بانک عبور نکرده است، این توب سفید مجبور به بازگشت از خارج از منطقه بانک نیست.

۱۷) دور باید بگذرد خط بانک را در امتداد ۹۰ بعد از تکمیل ضربه ای که بازیکن امتیاز ۸۰ را کسب می‌کند یا از آن می‌گذرد اعلام کند.  
۱۸) وقتی که جمع امتیازات پوستر یک بازیکن در فاصله ۹۰ امتیاز یعنی بین ۸۰ و ۱۰۰ امتیاز است یا در حین و یا قبل از ضربه ای که امتیازات پوستر را به ۱۰۰ می‌رساند یا از آن می‌گذرد، قانون عبور از خط بانک باید اعلام شود.

۱۹) اگر دور از اعلام امتیاز در زمان اعلام امتیاز خط بانک شافل گردد، بازیکن باید قانون عبور از خط بانک را در زمانی که دور اعلام امتیاز کرد، شروع کند.

بازیکن باید در جد فصل گشتی ۲۰ امتیاز در امتیازات پوستر خود بعد از آنکه دور امتیاز عبور از خط بانک را اعلام کرد، از خط بانک عبور کند. جمع امتیازات کسب شده بازیکن تا زمان اعلام امتیاز عبور از خط بانک بعدی دور در امتیازات لازم برای انجام قانون عبور از خط بانک در مراحل بعدی بی تأثیر خواهد بود.

۲۰) زمانی که دور مجاب شود که توب سفید به صورت قانونی از خط بانک عبور کرده، باید جمع امتیازات را اعلام کند و سپس اعلام نماید که توب از خط بانک عبور کرده است.

۲۱) اگر ضربه زنده از حالت توب در دست در حال بازی کردن باشد، ممکن است به نحوی قانون عبور از خط بانک را انجام دهد که دور مجاب شود که این ضربه باعث شده که تمام توب سفید یا قسمت اعظم آن، خط بانک را قبل از برگشت برای عبور از خط بانک قطع کرده است.

۲۲) مگر اینکه توب ضربه زنده یا ضربه بدون امتیاز پایان باشد و ضربه زنده موفق به گذشتن از خط بانک در زمان مقرر نشود، اطراح داده است و بازیکن ورودی به دنبال آن اعلامی واقع شده، انتخاب های معمول را خواهد داشت.



**Section 3 Rule 15 Fouls**

Paragraph (t) added.

- (t) failure to cross the Baulk-line during the stipulated period.

بالتس 3- قانون 10- **Hand**

بند 10.1 اضافه شده است.

شرح قانون:

بند 10.1 عدم مؤلفات برای گذاشتن از خط پایانی در زمان مقرر باعث وقوع خطا سرآمد در



#### **Section 4 THE PLAYERS**

This Section has undergone a complete revamp.

Unsporting Conduct and Time Wasting have now been included and necessary procedures must now be adopted.

### **SECTION 4 THE PLAYERS**

#### **1. Unsporting Conduct**

- (a) In the event of:
  - (i) a player using offensive language, or making offensive gestures; or
  - (ii) any conduct by a player which in the opinion of the referee is wilfully or persistently Unsporting; or
  - (iii) any other conduct by a player which otherwise amounts to Unsporting Conduct; or
  - (iv) any player refusing to continue the current game; the referee shall Warn the player that in the event of any further Unsporting Conduct the game will be awarded to their opponent.
- (b) If the referee has Warned the player under (a) above, in the event of any further Unsporting Conduct, the referee shall award the game, as described in Section 2 Rule 1(b) or 1(c) to their opponent.
- (c) In the event that the conduct which in the opinion of the referee is sufficiently serious, they shall award the game, as described in Section 2 Rule 1(b) or 1(c), to their opponent even if previous Warnings for Unsporting Conduct were not issued.
- (d) Any decision by the referee to award a game to a player's opponent shall be final and shall not be subject to any appeal.

#### **2. Conceding**

A player may offer a concession, but this becomes null and void if the opponent chooses to play on.

#### **3. Time Wasting**

If the referee considers a player is running down the clock, they may also consider it as Time Wasting and initiate the following procedure:

## **RULES OF THE GAME OF ENGLISH BILLIARDS**

- (a) In the event of a player taking an abnormal amount of time over a stroke, or the selection of a stroke, or in the event that the non-striker's actions are deemed Time Wasting, the referee shall pause the clock, where relevant, and then Warn the offender that in the event of any further Time Wasting, the game will be awarded to their opponent. If relevant, the clock shall be re-started after the next stroke is played or a foul is awarded.
- (b) If there is a game clock relevant to a multi table set-up and not for an individual table, the referee may decide to add to the end of the match any wasted time where the clock couldn't be paused. Once they have dealt with Time Wasting as in paragraph (a) above, they will announce the amount of time to be added, and if requested later in the game they will remind the players of this amount of time.
- (c) If the referee has Warned the player for Time Wasting under paragraph (a) above, in the event of any further Time Wasting by that player, the referee shall award the game, as described in Section 2 Rule 1(b) or 1(c), to their opponent.

#### **4. Non-Striker**

The non-striker shall, when the striker is playing, avoid standing or moving in the line of sight of the striker. They shall sit or stand at a reasonable distance from the table and avoid making any movement or action that may interrupt the concentration of the striker.

#### **5. Scoring Responsibility**

As well as the referee, it is the players' responsibility to make sure that the correct score is being applied, either on the scoreboard or by the referee announcing the scores. If any player notices that the score is wrong, they shall inform the referee at the earliest opportunity.

**6. Absence**

In the case of their absence from the table, the non-striker may appoint a deputy to watch in their interest and claim an infringement if necessary. Such appointment must be made known to the referee prior to departure.

## بخش ۲- بازیکن

در این قسمت بازیکن کلی صورت گرفته است.

"بازیکنان بازی" و "اتلاف وقت" هر دو شامل این قسمت شده اند و اکنون این روند لازم و ضروری است و باید مورد استفاده قرار گیرد.

### ۱- رفتار بازیکن:

بند ۱۸۱

۱- بازیکنی که بازیکن از زمین و زمان توپش آلوده استفاده کند یا بکلی حرکت توپش آلوده از خود نشان دهد

۲- هر رفتار بازیکن که از نظر داور خودسرانه یا غیرمستفادانه یا غیر ورزشکارانه باشد.

۳- هر رفتاری دیگری که توسط بازیکن انجام شود و غیر مؤدبانه یا غیر ورزشکارانه تلقی گردد.

۴- هر بازیکنی که از اتمام بازی در فریم جاری امتناع کند که در این حالت داور باید اخطار دهد که هر چه بیشتر این رفتار غیرورزشی ادامه پیدا کند این فریم به حریف داده می شود.

بند ۱۸۲ اگر داور بر اساس بند ۱۸۱ ملاحظه کند که بازیکن اخطار داده باشد، در این هنگام هر رفتار غیرورزشی دیگری که انجام شود باید اکتفا به آن بازی را متعلقه که در فریم مربوطه گفته شد، به نفع حریف اعلام کند.

بند ۱۸۳ در زمانی که رفتاری از نظر داور به اندازه کافی جدی باشد حتی اگر تذکره قبلی برای رفتار غیرورزشی ثبت نشده باشد، اکتفا به آن بازی بر اساس قانون مربوطه به حریف داده خواهد شد.

بند ۱۸۴ هر تصمیم به وسیله داور برای واکنشاری کلی بازی به بازیکن متعلقه، فحش است و هیچگونه اعتراضی را در بر نخواهد داشت.

### ۲- واکنشاری:

بیک بازیکن متعلقه است پیشنهاد واکنشاری بازی را اعلام نماید. حریف می تواند واکنشاری را قبول و یا آن را رد کند که در این زمان واکنشاری متعلق است و بازی ادامه خواهد یافت.

### ۳- اتلاف وقت:

اگر نظر داور از آنجا باشد که بیک بازیکن در حال کسب فرصت بازی است و همچنین برای او مسئله ای که این کار به معنای اتلاف وقت است، شامل فریم قبلی نخواهد بود.

۱۸۵ زمانی که بازیکن زمان غیرمستفاد را برای بیک فریم یا زمان غیرمستفاد را برای متعلقه بیک فریم متعلقه می کند یا در زمانی که غیر فریم زمان غیرمستفاد را انجام می دهد که به نظر داور اتلاف وقت است، داور زمان را در جای مناسب، نگه می دارد و سپس به بازیکن متعلقه اخطار می دهد که اگر این رفتار بیشتر در زمینه اتلاف وقت به وجود آید، بازی به حریف واگذار می گردد و بعد از این اخطار، در شرایطی که لازم باشد، زمان بعد از غریبه ای که بازی داده یا متعلقه که در رخ داده است، باید دوباره شروع شود.

۱۸۶ اگر زمان مسئله مربوط به چند چیز متعلقه و برتلافه روی شده باشد و نه فقط برای یک چیز، داور ممکن است تصمیم بگیرد از آنجا که نمی تواند زمان را نگه دارد، زمانی را به آخر بازی این چیز اضافه کند. زمانی که داور متعلقه که در بند ۱۸۵ گفته شد با اتلاف وقت مواجه شود متعلقه زمانی که باید اضافه شود را اعلام خواهد نمود و اگر این زمان از طرف بازیکنان همین بازی درخواست شود، زمان اضافه را در هنگام درخواست آنها اعلام می کند.

۱۸۷ اگر داور به دلیل اتلاف وقت بر اساس بند ۱۸۱ تذکره داده باشد، در این حالت هر اتلاف وقت بیشتر به وسیله بازیکنان باعث می شود اکتفا به آن بازی را بر اساس قانون مربوطه به حریف واگذار نماید.

### ۴- غیر متعلقه زمان:

زمانی که بازیکن غیره زنده در حال بازی است، بازیکن غیره زنده باید از ایستادن یا حرکت کردن در خط دریا بازیکن غیره زنده اجتناب کند. بازیکن غیره زنده باید با پدیده و یا در بیک فاصله متعلقه از میز ایستد و از هرگونه حرکتی که ممکن است باعث متعلقه شود که بازیکن غیره زنده شود، اجتناب ورزد.

### 3- سهولیت امتیازدهی:

زمانیکه داور امتیاز را اعلام می کند، این سهولیت بازیکنان (معمولاً داور) نیز هست که از لغت‌ها، امیاز صحیح و ثبت آن بر روی تابلو امتیازات اطمینان حاصل نمایند. اگر هر بازیکن متوجه شود که امتیازات به صورت اشتباه ثبت شده، در اولین فرصت باید داور را از این موضوع آگاه کند.

### 4- لیست:

هر زمانی که بازیکنی در کنار میز حضور ندارد، بازیکن غیر حریف زنده می‌تواند امتیازهای را برای خود شکار کند که باعث برتری باشد و مطمئن شود که از اطلاع اش محروم نباشد و از طرفی، او اگر نیاز باشد می‌تواند امتیازات خود را در روز بعد اعلام کند. چنین تصمیمی قبل از تکمیل میز باید به اطلاع داور برسد و داور از آن آگاه باشد.

**Section 5 THE OFFICIALS**

Description of Timekeeper added.

**4. The Timekeeper**

Where times are relevant to a game or match the timekeeper will be responsible for;

- (i) starting and stopping the match clock; and
- (ii) pausing the match clock at the request of the referee; and
- (iii) indicating that the specified time has been reached.

If not adopted by the Referee, the role of timekeeper is generally assumed by the marker or the stroke recorder.



### بخش 3- مسئولین برگزاری

در اینجا قسمت 4 ننگه دارنده زمان<sup>4</sup> اضافه شده است.

شرح قانون:

نگهدارنده زمان با داور نگهدارنده زمان:

نگهدارنده زمان بکس مسابقه جایی که بازی‌ها یا مسابقات در بازی زمانی مناسب اعلام شده اند، مسئولیت های ذیل را دارا هستند:

1- شروع کننده مسئول شروع زمان او ننگه دارنده مسئول ننگه داشتن زمان مسابقه هستند.

2- در صورت در غیبت داور، زمان را متوقف می کنند.

3- اعلام می کنند که زمان مشخصی اکی فرار رسیده است. اگر به وسیله داور حضور چنین فردی مشخص نشده باشد (مهاجمانگه نشده باشد)، نقش ننگه دارنده زمان را ادا نموده با به صورت پیش فرض در مقابل، حاکم را از کور در قرار داده اند.

## SNOKER SHOOT OUT COMPETITION RULES

The Rules of the Snooker Shoot Out Competition have undergone a complete revamp.

### **Snooker Shootout**

#### **Snooker Shoot Out Competition Rules**

Official Rules of the game of Snooker apply and their standard definitions used throughout these Rules are hereinafter italicised. Changes are:

#### **Timing**

1. Each match will be played over a maximum of 10 minutes. The match clock shall commence from moment the cue-ball is struck for the initial opening stroke.
2. A shot clock will be started by the timing official in agreement with the referee. It will stop at the exact moment the player strikes the cue-ball.
3. Maximum shot clock durations:
  - (i) During the first five minutes of the match, a stroke must commence within 15 seconds.
  - (ii) During the last five minutes of the match, a stroke must commence within 10 seconds.Failure to commence a stroke within the allotted time will result in a time foul being awarded.
4. The timing official will start the shot clock:
  - (i) when all balls have come to rest and the spotting of any balls required is completed; or
  - (ii) when the referee calls out the relevant break score; or
  - (iii) after an infringement, when the referee hands the cue-ball to the incoming player or places the cue-ball on the playing area.
5. If the referee needs time to make a decision, they can decide to either pause the shot clock or the match clock and will notify the timing official when to re-start.
6. If the referee is unable to make a definitive decision, or is being notified by the marker that a review of the last stroke is necessary, they may use a video and audio replay in order to assist their decision and the referee will notify the timing official to pause the match clock. This process of review will be conducted at the marker's desk while both players will wait at the table. If such a decision for a review is not requested before the next stroke is made, any potential incident is condoned.
7. Should a player have reason to question a refereeing decision, the shot clock will not be paused unless the referee deems it necessary. They shall then call TIME OUT and the shot clock shall be paused by the timing official. The referee shall then decide whether to re-start or re-set the shot clock.
8. If a player asks the referee to clean a ball, the shot clock will not be paused unless the referee deems it necessary. They shall then call TIME OUT and the shot clock shall be paused by the timing official and re-started by indication from the referee.

- Should there be a shot clock or match clock malfunction the referee's decision will be final.

#### Mode of Play

- Players 'Lag' to determine the order of play. In a Lag both players simultaneously strike a cue-ball each from the Baulk-line towards the Top Cushion to rebound back towards Baulk. The player whose ball finishes nearest to the Bottom Cushion, in the opinion of the referee, wins the Lag and has the choice of which player plays first. In a Lag the cue-ball may only hit the Top or Bottom Cushions. Hitting anything other than these cushions will result in a forfeit of the Lag.
- Provided a stroke commences within the allotted time, the stroke will be completed regardless of the shot clock or match clock expiring and any points scored or penalty points shall be awarded.
- In the case of a 'stalemate' the players are responsible for resolving the situation within the allotted timescale. There is no option for a re-rack.
- When Black is the only object ball remaining on the table, the first pot or infringement ends the match even when the scores are then equal.
- Should the scores be equal at the end of the match, a sudden death Blue ball shoot out will commence. The Blue ball will be placed on its Spot and the cue-ball must be struck from on or within the lines of the D. The player who won the Lag prior to the match starting will have the choice of who plays first. Alternate attempts will be made until one player has potted the Blue ball more times than their opponent from an equal number of attempts. The Blue ball must be potted directly and contacting any part of any cushion other than the curved faces of the attempted pocket is regarded as a non-scoring stroke.

#### Fouls

- Following all fouls the cue-ball is played from 'in hand'. 'In hand' shall mean the cue-ball can be placed anywhere on the playing area and the incoming player does not have the option of asking their opponent to 'play again'. The shot clock starts when the incoming player receives the cue-ball from the referee.
- Failure to commence a stroke within the allotted time will result in a time foul being awarded. This will incur a minimum of five penalty points or the value of the ball on, whichever is greater, and the incoming player receives the cue-ball from the referee and plays from 'in hand'.
- At least one ball must strike a cushion or enter a pocket in every stroke. Failure to do so will result in a foul, with a minimum of five penalty points or the value of the ball on, whichever is greater, awarded to the opponent and the incoming player will receive the cue-ball from the referee and play from 'in hand'.

#### **Snooker Shootout**

18. If a player is not in a position to receive the cue-ball from the referee following a foul, the referee will place the cue-ball on the table and the incoming player's shot time will start. The player may then pick the cue-ball up and place it wherever they so wish but the stroke must commence within the allotted time.

#### **Other rules**

19. Section 3 Rules 12 (Snookered After a Foul), 13 (Play Again) and 14 (Foul and a Miss) of the Official Rules of the game of Snooker do not apply.
20. Should an external party distract a player during their allotted stroke time the referee will have the option to either pause or re-set the shot clock and/or match clock. At any point, a referee can call TIME OUT and decide whether the shot clock is re-started or re-set.

#### **Etiquette**

21. Due to time restraint, the non-striker will not be deemed to be breaching etiquette should they remain closer to the table than normal, in readiness for their next shot, though not in the striker's line of sight.

#### **Referee**

22. The referee is the ultimate arbiter and their decision is final. Should any eventuality not be covered by these rules the referee's decision will stand and, where applicable, it will set a precedent.

## بازی استوکر زمان دار

قوانین بازی استوکر زمان دار بصورت کلی با توپس شده است.

قوانین رسمی بازی استوکر در این بازی به کار برده می شود و از تعاریف استاندارد آن استفاده می گردد.

### تغییرات کلی در موارد ذیل هستند:

#### زمان بندی:

1- هر بازی استوکر زمان دار حداکثر 10 دقیقه بازی می شود. زمان شروع مسابقه از لحظه ای که به توپ سفید برای ضربه آغازین، ضربه ارسال شود معاینه می گردد.

2- زمان ضربه زدن ضربه به وسیله سیستم زمان بندی رسمی که به توافق داور رسیده است، از زمان حضور بازیکن در محوطه شروع و دقیقاً لحظه ای که بازیکن به توپ سفید ضربه می زند متوقف خواهد شد.

3- حداکثر زمان برای هر ضربه:

3 ثانیه برای بازیکنان یکتیم، یکتیم ضربه در 15 ثانیه انجام می شود.

3 ثانیه برای بازیکنان دو تیم، مدت زمان هر ضربه 10 ثانیه خواهد بود.

عدم موفقیت برای شروع ضربه در زمان مجاز، منجر به اخطا در زمان می شود که امتیاز آن به حریف واگذار می گردد.

4- زمان رسمی بازی از زمان ضربه آغاز می شود.

اوقتی که همه توپ ها ثابت شده اند و قرار گرفتن همه توپ های محوطه بازی در بین تکمیل شده باشد.

3- اوقتی که داور مجموع امتیازات مربوطه را اعلام می کند یا

3- بعد از نفس قانون، وقتی که توپ سفید را به بازیکن حریف می دهد یا توپ سفید را روی سطح بازی قرار می دهد.

3- اگر داور به زمانی برای تصمیم گیری نیاز داشته باشد او می تواند تصمیم بگیرد که زمان ضربه از زمان مسابقه را نگه دارد و زمان بندی قبل از زمانی که داور بازی را شروع می کند اعلام خواهد کرد.

4- اگر داور تراست تصمیم داور را بگیرد و داور که هم طرفه امتیازات آخرین ضربه بود از این حالت مسکن است آنها از بازی تصویر و صدای ضبط شده مسابقه برای کمک گرفتن در مورد تصمیم گیری داور استفاده نمایند.

داور قبل از این حالت با سیستم زمان بندی اعلام می کند که زمان مسابقه را نگه دارد. وقتی که دو بازیکن کنار میز ایستاده اند، داور بازی در میز حاضر که انجام می شود، اگر چنین تصمیمی برای بازی قبل از رخ دادن ضربه بعد در خواست نشده باشد، هر اتفاقی که پیش آمده از آن چشم پوشی می شود.

4- اگر یکتیم بازیکن مدتی برای سؤال کردن از تصمیم داور داشته باشد زمان ضربه نگه داشته نمی شود. مگر اینکه داور تشخیص دهد این کار لازم است. در این حالت داور با اعلام زمان خارج از بازی (Time Out) به وسیله مسئول زمان بندی، زمان ضربه را متوقف می کند.

داور باید تصمیم بگیرد که دوباره بازی را شروع کند و با زمان را از ابتدا محاسبه نماید.

4- اگر بازیکن از داور درخواست کند که توپ را تعمیر نماید، زمان نگه داشته نمی شود. مگر اینکه داور احساسی کند این کار ضروری است. او سپس اعلام زمان خارج از بازی (Time Out) را خواهد کرد و زمان ضربه به وسیله مسئول نگهداری زمان نگه داشته می شود و به وسیله اعلام داور، مجدداً شروع می شود.

4- اگر زمان ضربه با مسابقه همگام در دست داشته باشد، تصمیم نهایی با داور است.

## دوال بازی:

۱۰- بازیگان در این منبسط شدن نظم بازی، نگاه می کنند. در هنگام نگاه، دو بازیکن به طور هم زمان به توپ سفید از خط بانک به سمت بانک بالا ضربه می زنند به این منظور که توپ سفید بعد از برخورد به بانک بالا، به سمت منطبق بانک برگردد. بازیکنی که حرکت توپش در نزدیک ترین موقعیت به بانک پایین بازیان پذیرد، از نظر داور برنده نگاه است و این انتخاب را دارد که کدام بازیکن آغازگر بازی باشد.

در نگاه مستقیم است توپ سفید فقط به بانکهای بالا یا پایین برخورد کند. برخورد به هر چیزی به غیر از بانکها منجر به بروز خطا در نگاه خواهد شد.

۱۱- در صورتی که ضربه در زمان مجاز شروع شود، بطور هم اینکه زمان منطبق تمام شده باشد، ضربه می تواند کامل شود و هر استواری که گسب شده باشد یا جریمه ای که به آن تعلق گرفته باشد، محاسبه خواهد شد.

۱۲- در فرایط بازی مسابری، بازیگان مسئول هستند که فرایط موجود را در زمان مشخص رنج و رجوع کنند. هیچ نوع پهنادهایی برای میدان مجادد بین نیستند.

۱۳- وقتی که توپ مشکلی به عنوان تنها توپ حاشیه روی میز مانده باشد، اولین بات شدن توپ مشکلی یا اولین نقص قانونه بازی را انجام می کند. حتی زمانی که امتیازات برابر باشد.

۱۴- اگر امتیازات در پایان منطبق برابر باشد، بازی با توپ قرمز آبی دوباره شروع می شود. این یک اصطلاح است. که توپ آبی مجدداً روی نقطه اش قرار می گیرد و توپ سفید باید در منطبق ۱۲ به ۱۲ به توپ آبی ضربه بزند. بازیکنی که برنده نگاه ابتدایی برای شروع بازی شده، می تواند انتخاب کند کدام بازیکن ضربه اول را بزند. بازیکن تلاش های یکدیگر در میان خود را برای بات کردن توپ آبی آغاز می کند.

بازیگان تلاش مسابری خود را برای بات کردن توپ آبی میکنند. می تواند توپ آبی را به صورت مستقیم و بدون برخورد به هیچ قسمت از هیچ باندهی، مگر سطح منحنی درون بات کند. بات شود.

## مقدمه

۱۵- در ادامه حتماً مطالعه توپ سفید به عنوان توپ با اولویت بازی خواهد شد. توپ قرمز همیشه، به این معنا خواهد بود که توپ سفید می تواند در هر جایی از سطح بازی قرار گیرد و بازیکن بعدی این حق را ندارد که از بازیکن درخواست بازی مجدد را کند. وقتی که بازیکن ورودی توپ سفید را از داور تحویل می گیرد، زمان ضربه آغاز می شود.

۱۶- عدم موفقیت برای شروع ضربه، در زمان مشخص منجر به خطای زمان ضربه می شود. این عدم موفقیت، خطا محسوب خواهد شد و تا امتیاز چوبه با ارزش توپ در نوبت هر کدام که بیشتر باشد را خواهد داشت و بازیکن ورودی، توپ سفید را از داور دریافت می کند و از موفقیت توپ در دست بازی خود را آغاز خواهد کرد.

۱۷- در هر ضربه، حداقل یکدیگر توپ باید به بانک برخورد کند یا وارده بات شود. عدم موفقیت در انجام آن منجر به خطا می شود و این خطا حداقل ۵ امتیاز با ارزش توپ در نوبت را اگر بیشتر باشد، به همراه امکان بازی از حالت توپ در دست خواهد داشت و این امتیازات به حریف داده خواهد شد. بازیکن ورودی توپ سفید را از داور تحویل می گیرد و بازی را از موفقیت توپ در دست شروع می کند.

۱۸- اگر بازیکنی در حریفی نباشد که در صورت رخ دادن خطا، توپ سفید را از داور تحویل بگیرد، داور توپ سفید را روی میز قرار خواهد داد و زمان ضربه برای بازیکن بعدی شروع خواهد شد. بازیکن می تواند توپ سفید را براندازد و هر چایی که عالی بود، قرار دهد. اما ضربه باید در مدت زمان تعیین شده ارسال شود.

#### قوانین دیگر:

19- بر اساس قوانین مربوطه (Fouled After a Foul), (Snookered After a Foul), و (Foul and a miss) در قوانین رسمی این بازی به کار میروند.

20- چنانچه بلیک عامل خارجی باعث بر هم زدن تمرکز اسلپ شوکر یا بازیکن در زمان مشخص ضربه شود، داور این اختیار را دارد که زمان را متوقف یا مجدداً از ابتدا محاسبه نماید.

در واقع در هر استیوژی داور مجاز به اعلام Time Out می باشد و تصمیم به تنظیم یا شروع مجدد زمان ضربه می گیرد.

#### آدابها:

21- به دلیل محدودیت زمانی بازیکنان ضربه زنده نمی تواند آدابها را نقض کند. باید برای آماده گری در ضربه بقدر نیاز میز و در فاصله مشخص و خارج از مسیر دایره بازیکن بایستند.

#### داورا

22- داور حاکم قضاوت و فصل الخطاب می باشد، اگر هر موردی که قانون آن را پوشش نداده باشد به وجود آید، تصمیم داور در جائی که کاربرد داشته باشد، اجرا خواهد شد.