

# Снукер

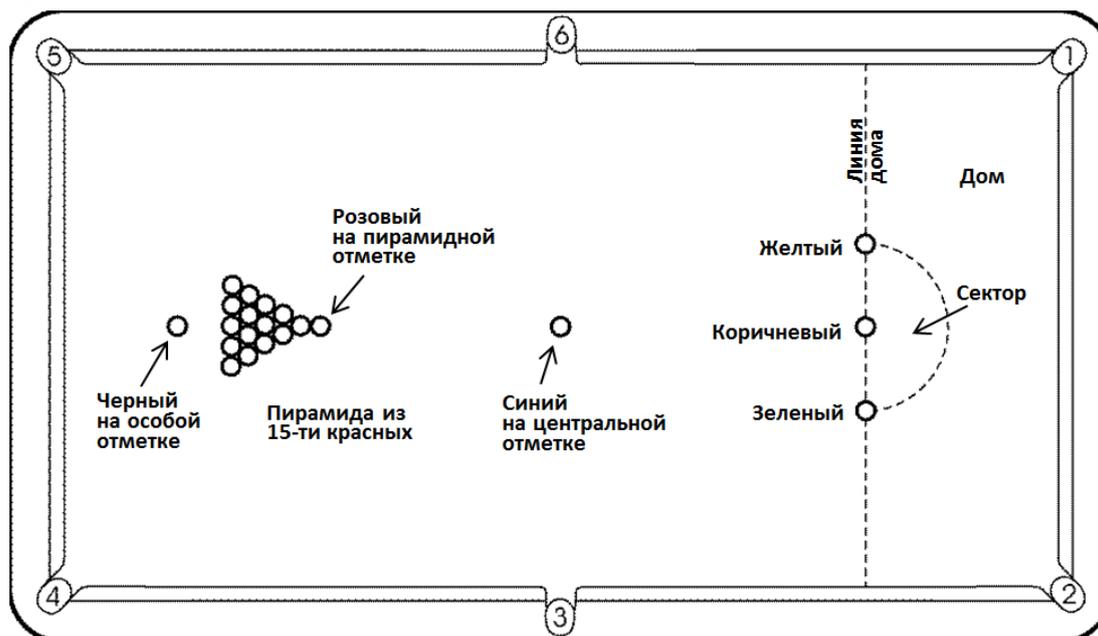
## Официальные международные правила<sup>1</sup>

(введены в действие с ноября 2019 года)

### РАЗДЕЛ 1. ОБОРУДОВАНИЕ

В скобках приведены метрические размеры, округленные до миллиметра.

#### 1. Стандартный стол



#### (a) Размеры

Игровая поверхность стола, ограниченная бортами, должна иметь размеры 11'8½" × 5'10" (3569мм × 1778мм) с допуском по обоим измерениям ±½" (±13мм).

#### (b) Высота

Высота стола от пола до верхней кромки борта должна быть в пределах от 2'9½" до 2'10½" (от 851 мм до 876 мм).

#### (c) Передний борт и Задний борт

Два коротких борта стола называются Передним (со стороны дома) и Задним (со стороны пирамиды). Ворс сукна должен быть направлен от переднего борта к заднему.

#### (d) Линия дома и Дом

Прямая линия, проведенная в 29" (737 мм) от переднего борта и параллельно ему, называется *Линией дома*. *Дом* включает эту линию и пространство между ней и передним бортом.

#### (e) Сектор

Сектор представляет собой полукруг радиусом 11½" (292 мм), обращенный в сторону дома и с центром посередине линии Дома.

#### (f) Отметки

На центральной продольной линии стола расположены четыре отметки:

(1) Особая отметка (или отметка для Черного) – на расстоянии 12¾" (324 мм) от заднего борта;

<sup>1</sup> © Авторизованный перевод с английского А.Л.Лошакова

- (2) Центральная отметка (или отметка для Синего) – в центре продольной линии;
  - (3) Пирамидная отметка (или отметка для Розового) – посередине между Центральной отметкой и задним бортом;
  - (4) Отметка для Коричневого – посередине линии Дома
- Еще две отметка расположены по углам Сектора. Справа (со стороны Дома) – отметка для Желтого, слева – для Зеленого.

#### (g) Лузы

Лузы должны быть расположены по углам (угловые лузы) и посередине каждого длинного борта (средние лузы).

## 2. Шары

- (a) Шары должны быть изготовлены из утвержденного WPBSA материала диаметром 52,5 мм каждый с допустимым отклонением  $\pm 0,05$  мм;
- (b) шары должны быть одинакового веса с допустимым разбросом 3 г для комплекта,
- (c) отдельный шар или комплект шаров может быть заменен по соглашению между игроками или по решению судьи.

## 3. Кий

Кий должен быть не менее 3 футов (914 мм) в длину и не должен существенно отличаться от традиционного и общепринятого по внешнему виду и по форме.

## 4. Принадлежности

В случае необходимости игроки могут воспользоваться различными машинками, удлинителями, насадками и адаптерами. Они, как правило, прилагаются к снукерному столу, однако могут привноситься игроками или судьей (см. также Раздел 3, п. 18). Все удлинители, адаптеры и другие приспособления для выполнения удара должны быть одобрены WPBSA.

## РАЗДЕЛ 2. ОПРЕДЕЛЕНИЯ

Стандартные определения, используемые в настоящих Правилах, выделены курсивом.

### 1. Партия

*Партия* охватывает период игры от начала (со всеми шарами, установленными согласно п. 2 Раздела 3), до:

- (a) признания одним из игроков поражения в партии;
- (b) заявления *играющего* о том, что на столе остался только Черный, при этом суммарное количество набранных очков не учитывается, а разрыв в очках в его пользу составляет более семи очков;
- (c) присуждения победы *свободному от удара сопернику*, когда на столе остался только Черный шар, при этом суммарное количество набранных очков не учитывается, а разрыв в очках в его пользу составляет более семи очков; или
- (d) сыгryвания Черного или штрафа, если на столе остался только Черный (см. Раздел 3, п. 4); или
- (e) присуждения победы одному из игроков по решению судьи согласно Разделу 3, п. 14(d)(2) или Разделу 4, п. 1(b), 1(d), 3(b) или 3(c).

### 2. Сет

*Сет* состоит из согласованного или заранее оговоренного количества *партий*.

### 3. Встреча

*Встреча* состоит из согласованного или заранее оговоренного количества *сетов*.

### 4. Шары

- (a) *Битком* служит Белый шар.
- (b) 15 Красных и 6 цветных являются *прицельными шарами*.

### 5. Играющий и Игровой подход

Вступающий или вступивший в игру является *играющим*. Его *игровой подход* заканчивается, если:

- (a) его удар нерезультативный; или
- (b) он нарушил правила, все шары остановились, и судья убедился, что играющий отошел от стола; или
- (c) он передал удар сопернику, после того, когда тот нарушил правила; или.
- (d) *играющий* заявил о том, ему должна быть присуждена победа в партии, поскольку на столе остался только Черный шар, суммарное количество набранных очков не учитывается, а разрыв в очках в его пользу составляет более семи очков; или
- (e) он забил последний Черный и биток остановился.

## **6. Удар**

- (a) *Удар* начинается с момента касания *битка* наклейкой кия.
- (b) Удар по битку должен быть нанесен без двойного касания и пропиха.
- (c) *Удар* считается *правильным*, если при его выполнении не совершено никаких нарушений Правил.
- (d) *Удар* завершается после того как:
  - (1) все шары остановились;
  - (2) все надлежащие шары выставлены; и
  - (3) все приспособления, использованные *Играющим*, убраны со стола; и судья убедился, что удар завершен.
- (e) *Удар* может быть сделан напрямую или от борта, а именно:
  - (1) *удар* является *прямым*, если биток ударяет прицельный шар без предварительного касания борта,
  - (2) *удар от борта* происходит в том случае, если биток касается одного или нескольких бортов перед касанием прицельного шара.

## **7. Сыгрывание**

*Прицельный шар* считается *сыгранным (забитым)*, если он после соударения с другим шаром и без нарушения Правил, падает в лузу. В противном случае упавший в лузу шар считается *неправильно забитым*.

## **8. Серия**

*Серия* – это ряд последовательных *сыгрываний* шаров одним и тем же игроком при одном и том же игровом подходе.

## **9. Игра с руки из сектора**

- (a) *Биток* вводится в игру ударом *с руки из сектора*:
  - (1) перед началом каждой *партии*;
  - (2) если он упал в лузу;
  - (3) если он *вылетел* за борт; или
  - (4) если Черный шар выставляется заново при равном счете.
- (b) Биток остается не введенным в игру *с руки из сектора* до тех пор:
  - (1) пока не сыгран правильно *с руки из сектора*; или
  - (2) пока не нарушены правила с участием *битка*, в то время как он еще не находится в распоряжении играющего.
- (c) *Играющий* называется *играющим с руки из сектора*, когда *биток* играется *с руки из сектора* в описанных выше случаях.

## **10. Шар в игре**

- (a) *Биток* находится в *игре*, если он не играется *с руки из сектора*.
- (b) *Прицельные шары* находятся в *игре* с начала *партии* и до тех пор, пока не будут сыграны в лузы или *вылетят за борт*.
- (c) *Цветные* возвращаются в *игру* после выставления.

## **11. Очередной шар**

*Очередным шаром* называется шар, который можно без нарушения Правил ударить первым касанием *битка* или сыграть в лузу.

## **12. Заказанный шар**

(а) *Заказанный шар* – это прицельный шар, который *играющий* объявляет или на который указывает понятным судьбе способом, и который он намерен ударить первым касанием *битка*.

(б) По требованию судьи *играющий* должен объявить выбранный им *очередной шар*.

### **13. Свободный шар**

*Свободный шар* – это неочередной шар, который *играющий* заказывает в качестве *очередного* в случае *маски* после *штрафа* (см. Раздел 3, п. 12).

### **14. Вылетевший шар**

Шар считается *вылетевшим*, если он остановился не на игровой поверхности стола и не в лузе. Шар также считается *вылетевшим*, если он сдвинут или приподнят *играющим*, как описано в Разделе 3, п. 16.

### **15. Штраф**

*Штраф* налагается за любое *нарушение* настоящих Правил.

### **16. Штрафные очки**

*Штрафные очки* после любого *нарушения* Правил прибавляются к текущему счету соперника.

### **17. Маска**

*Маской* называется позиция, когда путь *битка* по прямой линии при прямом ударе по любому очередному шару полностью или частично прегражден *неочередным шаром* или шарами. *Биток* не замаскирован, если хотя бы по одному из очередных шаров можно ударить на любой (в том числе на предельной) резке с обеих сторон.

(а) При игре *с руки из сектора биток* замаскирован, если он замаскирован как описано выше при всех возможных его положениях внутри или на границе Сектора.

(б) Если *биток* замаскирован от удара по очередным шарам более чем одним *неочередным шаром*, то:

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

(2) в случае нескольких равноудаленных от *битка* маскирующих шаров, все такие шары считаются эффективно маскирующими шарами.

(с) Если очередным шаром является Красный и если *биток* замаскирован от удара по различным Красным различными *неочередными шарами*, то эффективно маскирующего шара нет.

(d) *Играющему* поставлена *маска*, если *биток* замаскирован как описано выше.

(е) *Биток* не может быть замаскирован бортом.

### **18. Занятая отметка**

Отметка считается занятой, если шар не может быть помещен на нее без касания другого шара.

### **19. Пропих**

*Пропих* происходит в случае, если наклейка кия остается в контакте с *битком*::

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

(б) в то время как *биток* коснулся *прицельного шара*, за исключением случая, когда *биток* и *прицельный шар* почти касаются и *биток* ударит очень тонко по краю *прицельного шара*.

### **20. Перескок**

*Перескоком* называется удар, при котором *биток* проходит над любой частью *прицельного шара*, независимо от того, коснулся его или нет, за исключением случаев:

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

(б) когда *биток* подсакивает и ударяет *прицельный шар* (за исключением соприкасающегося), но не перескакивает через него;

(с) когда, после правильного удара по *прицельному шару* (за исключением соприкасающегося), *биток* перескакивает через этот шар после последующего отражения от борта или соударения с другим шаром.

### **21. Промах**

*Промахом* называется удар при котором:

- (a) биток не попадает первым касанием по *очередному* шару, или
- (b) если заказан свободный шар, биток не попадает ни по этому свободному шару, ни одновременно по нему и по *очередному* шару.

## **22. Консультационный период**

Консультационный период – это период, во время которого игроки могут помогать судье с восстановлением шаров на исходные позиции, которое они занимали до того как произошло нарушение (см. Раздел 3, п. 2(с)(2), п. 3(к), п. 10(і), п. 14, п. 15 и п. 16), а также Раздел 3, п. 9). Консультационный период начинается с момента принятия решения о восстановлении позиции и заканчивается, когда оба игрока удовлетворены положением шаров или когда судья принял окончательное решение.

## **РАЗДЕЛ 3. ПРАВИЛА ИГРЫ**

### **1. Краткое описание**

В снукер могут играть два игрока и более, каждый за себя или в команде. Вкратце игра заключается в следующем:

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

(b) Очки набираются поочередным *сыгрыванием* в свой *игровой подход* Красных и цветных, пока все Красные не будут сыграны, после чего сыгрываются цветные в порядке возрастания их стоимости.

(c) Набранные очки прибавляются к текущему счету *играющего*.

(d) Штрафные очки за нарушения прибавляются к счету соперника.

(e) Один из тактических приемов ведения игры состоит в том, чтобы оставить биток позади неочередных шаров так, чтобы поставить маску сопернику. Если игрок отстает от соперника в счете на большее количество очков, чем стоимость всех оставшихся на столе шаров, постановка масок в расчете на получение штрафных очков приобретает особое значение.

(f) Победителем *партии* признается игрок:

- (1) набравший больше очков;
- (2) соперник которого признал поражение в *партии*; или
- (3) которому победа присуждена согласно Разделу 3, п. 14(d)(2) или Разделу 4, п. 1(b), п.1(d), п. 3(b) или п.3(c).

(g) Победителем *сета* признается игрок:

- (1) выигравший большее или требуемое число *партий*;
- (2) набравший наибольшее количество очков, если учитывается общая сумма набранных очков; или
- (3) которому победа в *сете* присуждена согласно Разделу 4, п.1(c) или п. 1(d).

(h) Победителем *встречи* признается игрок, выигравший больше *сетов* или набравший наибольшее количество очков, если учитывается общая сумма набранных очков.

### **2. Расстановка шаров**

(a) В начале каждой *партии* биток играется *с руки из сектора*, а *прицельные шары* устанавливаются следующим образом:

(1) Красные – в форме плотного равностороннего треугольника (пирамиды) с передним Красным на центральной линии стола за Пирамидной отметкой как можно ближе к Розовому, но не касаясь его, при этом основание треугольника располагается ближе к заднему борту и параллельно ему;

(2) шесть цветных на отметках согласно Разделу 1, п. 1(f).

(b) Если шары выставлены неправильно, поступают согласно Разделу 3, п.7 (c), и партия начинается согласно Разделу 3, п. 3 (c).

(с) После того как *партия* началась, находящийся в *игре* шар может быть очищен только судьей по обоснованной просьбе *играющего*, при этом:

(1) позиция шара должна быть отмечена соответствующим приспособлением до того, как он взят со стола для очистки;

(2) приспособление, используемое для отметки позиции очищаемого шара, будет расцениваться как этот шар до тех пор, пока он не будет очищен и поставлен на место. Если любой игрок, кроме *играющего*, коснется приспособления, судья должен объявить ШТРАФ и вернуть приспособление или очищаемый шар на свое место, даже если они были приподняты. Консультационный период начинается с момента принятия решения о восстановлении исходного положения приспособления или шара.

### 3. Ведение игры

Игроки определяют очередность игры с помощью жребия или по взаимному соглашению, победитель выбирает, кто из игроков будет начинать.

(а) Определенная таким образом очередность остается неизменной на протяжении всей партии, за исключением случая, когда соперник предложил игроку играть дальше после штрафа.

(b) Игроки, выполняющие начальный удар, должны чередоваться после каждой партии в сете.

(с) Партия начинается с того момента, когда первый игрок, выполняя удар *с руки из сектора*, поставил биток на стол и коснулся его наклейкой кия:

(1) при выполнении удара; или

(2) во время разминочных движений.

(d) Если партия ошибочно начата не тем игроком:

(1) она должна начаться заново надлежащим игроком без штрафа, если сделан только один удар и при этом не было совершено нарушения; или

(2) она должна продолжаться дольше, если был сделан следующий удар или произошло нарушение при выполнении первого удара, при этом правильная очередность начальных ударов возобновляется со следующей партии, то есть следующую партию начинает игрок, ошибочно начавший текущую партию; или

(3) она переигрывается и начинается надлежащим игроком в случае объявления пата (см. Раздел 3, п. 17).

(е) Удар считается *правильным*, если при его выполнении не произошло ни одного из нарушений, описанных ниже в Разделе 3, п. 11.

(f) Играющий несет ответственность за то, что все предметы и приспособления после его или предыдущих ударов убраны со стола.

(g) Пока на столе остаются Красные, для первого удара в каждом игровом подходе очередным шаром является Красный или *свободный шар заказанный* как Красный, при этом засчитывается стоимость каждого *сыгранного* в этом ударе Красного, а также *свободного шара*, заказанного в качестве Красного.

(h) (1) Если Красный или заказанный в качестве Красного свободный шар сыгран, то тот же игрок выполняет следующий удар и очередным шаром становится любой цветной на выбор *играющего* и в случае сыгывания стоимость цветного засчитывается, после чего цветной выставляется;

(2) *Серия* продолжается путем поочередного *сыгывания* Красных и цветных шаров до тех пор, пока все Красные не будут сыграны, при этом вслед за последним сыгранным Красным должен играть цветной;

(3) Затем *очередными* шарами становятся цветные в порядке возрастания их стоимости согласно Разделу 3, п. 1(а), при этом следующий сыгранный цветной уже не выставляется (за исключением случая, описанного в Разделе 3, п. 4) и очередным для *играющего* становится следующий по стоимости цветной;

(4) В случае, если *играющий*, продолжая свою *серию*, наносит удар до того, как судья завершил выставление цветного, а все остальные шары находятся в покое, стоимость

цветного не засчитывается, при этом руководствуются Разделом 3, п. 11(a)(1) или п.11(b)(2).

(i) Сыгранные или вылетевшие за борт Красные обычно не выставляются заново на стол, несмотря на то, что игрок может получить от этого выгоду. Однако исключения из этого правила предусмотрены в Разделе 3, п. 2(c)(2), п.3(k), п.9, п.10(i), п.14(b), п.14(e), п.15, п.16, п.20(b) и в Разделе 5, п.1(a)(1).

(j) Если *играющий* не *сыгрывает* шар, он должен незамедлительно отойти от стола. В случае, если он совершит любое нарушение до или во время отхода от стола, налагается штраф согласно Разделу 3, п. 11. После этого следующий *удар* выполняется с места остановки *битка* или *с руки из сектора*, если *биток* не на столе, за исключением случаев, когда биток восстанавливается в соответствии с Разделом 3, п.10(i) и п.14(e).

(k) Если *неиграющий соперник* подходит к столу вне очереди и совершает какое-либо нарушение, то объявляется ШТРАФ. Все сдвинутые шары возвращаются на свои прежние позиции и игровой подход *играющего* продолжается. Консультационный период начинается с момента принятия решения о восстановлении позиции.

(l) Если после завершения игрового подхода соперника или после штрафа *вступающий в игру* наносит удар по битку или совершает нарушение до того как шары остановились или до того как судья завершил выставление цветных, он наказывается, как если бы он был *играющим* и его игровой подход заканчивается.

(m) Если шар попадает в лузу и выскакивает оттуда обратно на поверхность стола, он не считается сыгранным. *Ни один из игроков* не получает в этом случае очки.

#### **4. Завершение партии, сета и встречи**

(a) Когда на столе остается только Черный шар, партия заканчивается после первого результативного удара или штрафа, за исключением случая когда:

(1) счет стал равным; и при этом

(2) общая сумма набранных очков не учитывается.

(b) Если же имеют место оба эти условия, то:

(1) Черный выставляется;

(2) игроки жребием определяют кто играет следующим;

(3) следующий игрок выполняет удар *с руки из сектора*; и

(4) первый результативный удар или штраф завершают партию.

(c) Если победитель сета или встречи определяется по общей сумме набранных очков, и в конце последней партии счет становится равным, то после выставления Черного действуют согласно вышеизложенному в п.(b).

#### **5. Игра с руки из сектора**

При *игре с руки из сектора биток* при ударе по нему наклейкой кия должен быть расположен внутри или на границе Сектора, однако играть можно в любом направлении.

(a) Судья по просьбе игроков должен убедиться в том, что биток расположен должным образом (то есть, не выходит за границы Сектора).

(b) Если биток в момент удара по нему с руки наклейкой кия оказался за пределами Сектора, налагается штраф.

(c) Если наклейка кия коснется битка при его установке и при этом *играющий* по мнению судьи не пытался выполнить удар, то биток не считается введенным *в игру*.

#### **6. Удар по двум шарам одновременно**

Запрещается наносить удар с первым касанием одновременно двух шаров, за исключением случая, когда оба шара Красные или один *свободный*, а другой *очередной*.

#### **7. Выставление цветных**

Любой цветной, сыгранный в лузу или вылетевший за борт, должен выставляться до начала следующего удара; пока не будет сыгран окончательно согласно Разделу 3, п.3 (h) (3).

(a) Игрок не несет ответственности за ошибки судьи при выставлении любого шара.

(b) Если цветной выставлен неправильно после *сыгрывания* в порядке возрастания стоимости согласно Разделу 3, п. 3(h) (3), он должен быть снят со стола без штрафа сразу после обнаружения ошибки и игра продолжается из сложившейся позиции. Если ошибка обнаружена после того, как неправильно выставленный цветной забит, набранные очки засчитываются после завершения следующего удара или после того, как совершено нарушение при выполнении следующего удара.

(c) Если *удар* сделан при неправильно выставленном шаре или шарах, то они остаются на своих местах при выполнении последующих ударов. Любой вовремя не выставленный цветной выставляется:

(1) без штрафа, если он не был выставлен по недосмотру, при условии, что партия еще не закончена согласно Разделу 2, п.1 и игра продолжается из сложившейся позиции; или

(2) со штрафом, если *играющий* нанес удар до того, как судья успел выставить шар.

(d) Если Красный ошибочно выставлен вместо цветного, то сразу после обнаружения ошибки:

(1) в случае, если Красный можно идентифицировать, он удаляется со стола; или

(2) в случае, если Красный можно идентифицировать, но он забит, упал в лузу или вылетел; или если цветной уже выставлен согласно п.(c) (см. выше); или в случае, если Красный нельзя идентифицировать; то партия продолжается так, как если бы все шары были выставлены правильно. В любом случае, если цветной ошибочно отсутствует на столе, он выставляется и игра продолжается из сложившейся позиции без наложения штрафа.

(e) Если собственная отметка цветного *занята*, он должен быть выставлен на свободную отметку для шара наибольшей стоимости.

(f) Если необходимо выставить более одного цветного, а их собственные отметки заняты, то вначале выставляют шар большей стоимости.

(g) Если все отметки заняты, то цветной должен быть помещен как можно ближе к собственной отметке со стороны ближайшей к ней точки заднего борта.

(h) В случае Розового и Черного, если все отметки заняты и нет свободного места между соответствующей отметкой и ближайшей к ней точкой заднего борта, то цветной должен быть помещен как можно ближе к его собственной отметке на центральной продольной линии стола перед отметкой.

(i) Во всех случаях выставления цветного, он не должен касаться другого шара.

(j) Цветной считается правильно выставленным, если он установлен в соответствии с настоящими правилами.

## 8. Соприкасающийся шар

(a) Если после завершения удара *биток* касается шара (или шаров), который является или может быть *очередным*, судья должен объявить СОПРИКАСАЮЩИЙСЯ ШАР и указать какого *очередного* шара (или шаров) касается биток. Если *биток* касается одного или нескольких цветных после сыгрывания Красного (или *свободного шара заказанного* в качестве Красного), то судья должен попросить *играющего* ОБЪЯВИТЬ какой цветной *очередной*.

(b) После того как *соприкасающийся шар* назван, *играющий* должен играть *битком* в сторону от этого шара, не приводя его в движение, в противном случае будет зафиксирован *промах*.

(c) Если после удара ни один из соприкасающихся *прицельных шаров* не сдвинулся с места, то штраф не налагается в случае, если:

(1) данный соприкасающийся шар *очередной*;

(2) данный соприкасающийся шар может быть *очередным* и *играющий* объявляет его *очередным*; или

(3) данный соприкасающийся шар мог быть *очередным*, однако *играющий* объявляет *очередным* и попадает первым касанием по другому шару, который может быть *очередным*.

(d) Если биток остановился, касаясь или почти касаясь *неочередного* шара, то судья должен ответить на вопрос игрока: касается ли *биток неочередного* шара.

(e) Если *биток* касается одновременно *очередного* и *неочередного* шара, то судья должен указать только на соприкасающийся *очередной* шар. Однако по просьбе *играющего* судья должен ответить и на вопрос о том, касается ли *биток* также и *неочередного* шара.

(f) Если по мнению судьи сдвиг соприкасающегося шара в момент удара не вызван действиями *играющего*, штраф не налагается.

(g) Если судья до *удара* обнаружил, что *прицельный шар* самопроизвольно сдвинулся и вошел в соприкосновение с *битком*, то он восстанавливает его на прежнее место. Судья поступает так же и в случае, когда *соприкасающийся* шар самопроизвольно сдвинулся и перестал касаться битка.

## 9. Шар на краю лузы

Если шар падает в лузу без соударения с другим шаром, и

(a) если его не мог задеть ни один из приведенных в движение шаров, то он восстанавливается на прежнее место и все набранные очки засчитываются.

(b) Если при этом его мог задеть какой-либо из приведенных в движение шаров, то:

(1) при условии, что Правила не нарушены (включая случаи, когда нарушение могло произойти с участием шара, упавшего в лузу), все шары устанавливаются на свои прежние позиции, после чего тот же *играющий* выполняет тот же *удар* или любой другой по своему усмотрению;

(2) в случае если правила нарушены, *играющий* штрафуются согласно Разделу 3, п. 11, все шары расставляются заново, и следующий игрок действует в соответствии с правилом продолжения игры *после нарушения*.

(c) Если шар на мгновение завис на краю лузы в положении неустойчивого равновесия, а затем упал в нее, то он считается упавшим в лузу и не выставляется.

Консультационный период начинается после принятия решения о восстановлении позиции шаров.

## 10. Штрафы

Если совершено *нарушение*, судья должен немедленно объявить ШТРАФ.

(a) Если *играющий* не сделал *удар*, его игровой подход заканчивается и судья объявляет размер штрафа.

(b) Если *удар* был сделан, судья должен дождаться завершения *удара*, после чего объявить размер штрафа.

(c) Если *штраф* не объявлен судьей и не востребован должным образом соперником до начала следующего *удара*, то считается, что нарушения не было.

(d) Любой неправильно выставленный цветной остается на месте и выставляется должным образом только в случае его отсутствия на столе.

(e) Все очки, набранные в *серии* до того как произошло нарушение, засчитываются, но за любые забитые с нарушениями шары никакие очки *играющему* не начисляются.

(f) Следующий удар выполняется с места остановки битка или с руки из сектора, если биток оказался вне игровой поверхности стола.

(g) Если при выполнении одного удара совершено более одного нарушения, то налагается штраф за одно нарушение, предусматривающее наибольший размер штрафа.

(h) Игрок, совершивший нарушение:

(1) штрафуются в размере согласно Разделу 3, п. 11; и

(2) должен выполнить следующий удар, если это потребует его соперник.

(i) Если *играющий* задевает любой шар, включая биток до удара по нему, то налагается штраф в соответствующем размере. При этом соперник нарушителя может сам играть из сложившейся позиции или потребовать, чтобы нарушитель играл снова из сложившейся или исходной позиции.

В последнем случае все шары восстанавливаются и *очередными* должны оставаться те же, что и до нарушения, а именно:

- (1) любой Красный, если Красный очередной
- (2) очередной цветной, если все Красные вышли из игры, или
- (3) цветной по выбору играющего, если цветной стал очередным после того, как сыгран Красный или свободный шар заказанный как Красный

Консультационный период начинается после принятия решения о восстановлении позиции шаров

(j) Если какой-либо введенный в игру прицельный шар задет играющим в то время как биток еще не введен в игру ударом с руки из сектора, объявляется ШТРАФ и биток остается не введенным в игру до следующего удара за исключением случая, когда нарушены правила с участием битка, в то время как он еще не находится в распоряжении играющего.

## 11. Штрафные очки

За нижеследующие нарушения налагается **штраф** в установленном ниже размере, но не менее четырех очков:

(a) в размере стоимости *очередного* шара за:

- (1) нанесение удара до того, как судья завершил выставление цветного, выбранного в качестве *свободного шара*;
- (2) двойной удар по *битку*;
- (3) нанесение удара с отрывом обеих ног от пола;
- (4) нанесение удара вне очереди в парном снукере;
- (5) неправильный удар с *руки из сектора*, включая *начальный удар*;
- (6) промах битком по всем прицельным шарам;
- (7) падение битка в лузу;
- (8) маскировку битка заказанным *свободным шаром*, за исключением случая, описанного в Разделе 3, п.12 (b)(2);
- (9) перескок;
- (10) игру нестандартным кием; или
- (11) совещание с партнером в парном снукере в нарушение п.18(е), Раздела 3;

(b) в размере стоимости *очередного* или соответствующего *неочередного* шара, в зависимости от того какой дорожке, за:

- (1) нанесение удара до полной остановки шаров;
- (2) нанесение удара до того, как судья завершил выставление цветного, не выбранного в качестве *свободного шара*;
- (3) падение *неочередного* шара в лузу;
- (4) первое касание *битком неочередного* шара; или, в случае если назначен свободный шар, за первое касание битком любого шара кроме назначенного свободного, за исключением одновременного попадания в свободный и очередной.
- (5) пропих;
- (6) касание игроком, его одеждой или бильярдными принадлежностями шара *в игре* или устройства, используемого для отметки положения очищаемого шара;
- (7) касание шара *в игре битком* при подготовке к удару с *руки из сектора*;
- (8) касание шаром *в игре* любых предметов или бильярдных принадлежностей, оставленных на столе или у стола при текущем или предыдущих игровых подходах;
- (9) нанесение удара до того, как все очищаемые шары возвращены на игровую поверхность стола;
- (10) вылет шара за борт;
- (11) маскировку битка заказанным цветным после сыгрывания Красного при игре в «Снукер шесть красных».

(с) в размере стоимости *очередного* шара или шара большей стоимости из соответствующих двух шаров при попадании *битком* первым касанием в эти два шара одновременно, за исключением случая двух Красных (если Красный *очередной*) или *свободного* и *очередного*.

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

- (1) использует в любых целях вышедший из игры шар;
- (2) использует любой предмет для измерения промежутков или расстояний;
- (3) играет по Красному, или по объявленному в качестве Красного свободному шару, когда на очереди цветной;
- (4) использует любой отличный от Белого шар в качестве *битка* после начала партии;
- (5) не объявляет *очередной* шар, когда это требует сделать судья; или
- (6) после *сыгрывания* Красного (или заказанного в качестве Красного свободного шара), нарушает правила до объявления цветного.

За нижеследующие действия налагается штраф в размере четырех очков, если п.(е)-(g) (см. ниже) не предусматривают больший штраф.

(e) В размере *очередного* или соответствующего шара (в зависимости от того какой дороже) за нанесение удара вне очереди согласно Разделу 3, п.3(k).

(f) В размере семи очков, если игрок задевает телом, одеждой, кием или бильярдной принадлежностью любой шар во время консультационного периода.

(g) В размере семи очков, если неиграющий соперник:

- (1) использует вышедший из игры шар в любых целях; или
- (2) использует любой предмет для измерения промежутков или расстояний.

## **12. Маска после штрафа**

Если после *штрафа* поставлена маска (см. Раздел 2, п.17), судья должен объявить СВОБОДНЫЙ ШАР.

(a) Если вступающий в игру соперник решает выполнить следующий удар сам:

- (1) он может *заказать* в качестве *очередного* любой (не *очередной*) шар; и
- (2) любой *заказанный* шар должен рассматриваться как *очередной* и приравнен по стоимости к *очередному* шару, однако в случае *сыгрывания* он должен быть выставлен.

(b) *Штраф* налагается в случае, если *биток*:

- (1) не ударит первым касанием по *заказанному* шару или одновременно по нему и *очередному*; или
- (2) будет замаскирован от всех Красных или *очередного* шара *заказанным* свободным шаром, за исключением случая, когда на столе остались только Розовый и Черный.

(с) Если *заказанный* свободный шар *сыгран*, он выставляется, и играющему засчитывается стоимость *очередного* шара.

(d) Если *очередной* шар *сыгран* после того, как биток ударил сначала *заказанный* шар или *заказанный* одновременно с *очередным*, то *очередной* шар засчитывается и не выставляется.

(e) Если сыграны оба шара – *заказанный* и *очередной*, засчитывается только *очередной* шар, за исключением случая, когда *очередной* Красный и тогда засчитывается стоимость каждого сыгранного шара. *Свободный* шар затем выставляется, а *очередной* – нет.

(f) Если, нарушительно предложено «играть снова», или его соперник потребовал восстановить позиции шаров (согласно Разделу 3, п.10(i), п.14(b), п.14(e) и п.16), то свободный шар не объявляется.

## **13. «Играй снова»**

Если игрок потребовал, чтобы соперник играл снова после *штрафа*, или потребовал восстановить позицию шаров после ШТРАФА И ПРОМАХА, такое требование не может быть отозвано. Нарушитель, которому предложено играть снова, имеет право:

(a) изменить свои намерения относительно того:

- (1) какой удар он будет выполнять; и
- (2) какой *очередной* шар он будет пытаться ударить;

(b) получить очки за любой шар или шары, которые он может сыграть.

#### **14. «Штраф и Промых»**

(a) Играющий должен по мере своих сил и способностей стараться попасть по *очередному* шару или по шару, который может быть очередным после того, как сыгран Красный или свободный шар, заказанный в качестве Красного. Если судья считает, что Правила нарушены, он должен объявить ШТРАФ и ПРОМАХ за исключением случаев, когда

(1) кто-либо из игроков нуждался в штрафных очках до удара или в результате выполняемого удара и при этом по мнению судьи промах не был преднамеренным;

(2) возникла позиция, когда попасть по очередному шару невозможно. В этом случае допускается, что *играющий* пытается попасть по очередному шару, при условии, что он бьет в направлении очередного шара напрямую или от борта с достаточной по мнению судьи силой, позволяющей достичь *очередного* шара, если бы он не был загорожен маскирующими шарами.

(b) После объявления ШТРАФА И ПРОМАХА, следующий игрок может потребовать, чтобы нарушитель играл снова из сложившейся позиции или из исходной позиции. В последнем случае все шары восстанавливаются и *очередными* должны оставаться те же, что и до нарушения, а именно:

(1) любой Красный, если Красный очередной;

(2) *очередной* цветной, если все Красные вышли из игры, или

(3) цветной на выбор *играющего*, если цветной стал очередным после того, как сыгран Красный или свободный шар, заказанный в качестве Красного.

(c) Если *играющий* при выполнении удара, не попадает первым касанием по *очередному* шару, когда есть свободный путь по прямой линии от *битка* до любой части любого *очередного* шара или шара, который может быть *очередным*, судья всегда объявляет ШТРАФ и ПРОМАХ, за исключением случая, описанного в Разделе 3, п. 14(a)(1)..

(d) После объявления ШТРАФА и ПРОМАХА согласно п.(c) выше, когда был возможен лобовой удар *битком* по *очередному* шару или шару, который был или мог быть *очередным* (в случае Красных лобовой удар по любому Красному, не замаскированному цветными), или когда биток касался шара, который мог быть очередным, то:

(1) при повторном промахе по очередному шару, при выполнении удара из той же самой позиции, объявляется ШТРАФ и ПРОМАХ независимо от разницы в счете;

(2) если в случае повторного промаха (см. выше) прозвучало требование играть снова из исходной позиции, нарушитель должен быть предупрежден судьей, что третий промах приведет к присуждению победы в этой партии сопернику. Однако победа в партии не присуждается, если соответствующее предупреждение не прозвучало. Если судья не объявил предупреждение при продолжении последовательных ШТРАФОВ и ПРОМАХОВ, играющий получает предупреждение при первой возможности;

(3) если в случаях, описанных выше в п. (d) (1) и (d) (2), прозвучало требование играть из сложившейся позиции, то последовательность Штрафов и Промыхов обнуляется.

(e) Если, после того как исходная позиция была восстановлена, *играющий* коснулся любого шара, включая *биток*, при подготовке к выполнению удара, ПРОМАХ не объявляется. В этом случае налагается соответствующий *штраф*. Соперник может затем выбрать: играть самому из сложившейся позиции или потребовать, чтобы нарушитель играл снова из сложившейся или исходной позиции. В последнем случае все шары восстанавливаются и *очередными* должны оставаться те же, что и до нарушения, а именно:

(1) любой Красный, если Красный очередной

(2) *очередной* цветной, если все Красные вышли из игры, или

(3) цветной на выбор *играющего*, если цветной стал очередным после того, как сыгран Красный или свободный шар, заказанный в качестве Красного.

Если при последовательном объявлении ШТРАФОВ и ПРОМАХОВ возникает ситуация, описанная выше в п.(d), то предупреждение о возможном присуждении сопернику победы в партии остается в силе только в том случае, если все шары восстановлены на свои исходные позиции до нарушения.

(f) Если после объявления ШТРАФА и ПРОМАХА прозвучало требование играть из исходной позиции шаров, начинается консультационный период.

#### **15. Шар, сдвинутый не играющим**

Если шар, неподвижный или движущийся, был задет не *играющим*, он должен быть возвращен судьей на прежнее место или туда, где он по его мнению должен был бы остановиться, при этом штраф на *играющего* не налагается. Консультационный период начинается после принятия решения о восстановлении позиции шаров.

(a) Это Правило включает случаи, когда *играющий* сдвинул шар в результате постороннего воздействия или воздействия со стороны постороннего лица. Однако это не распространяется на случаи, когда шар сдвинулся вследствие какого-либо дефекта игровой поверхности стола, за исключением случая, когда выставленный шар сдвинулся до того, как был сделан следующий удар.

(b) Никто из игроков не может быть оштрафован за любое смещение шаров судьей.

#### **16. Преднамеренное смещение шаров**

Если любой шар преднамеренно смещается или отрывается от поверхности стола *играющим*, за исключением правильного удара по битку или касания шаров во время консультационного периода, то такой шар считается *вылетевшим*.

(a) Судья объявляет ШТРАФ, после чего соперник нарушителя может:

(1) играть сам или потребовать, чтобы нарушитель вновь играл из сложившейся позиции;

(2) в случае Красного, восстановить его на прежнюю позицию или удалить со стола, после чего играть сам или потребовать, чтобы нарушитель играл снова из сложившейся позиции;

(3) в случае Цветного, восстановить его на прежнюю позицию или выставить на свою отметку, после чего играть сам или потребовать, чтобы нарушитель играл снова из сложившейся позиции ; или

(4) в случае Битка, восстановить его на прежнюю позицию, после чего играть сам или потребовать, чтобы нарушитель играл снова из сложившейся позиции; или играть сам с руки из сектора или потребовать, чтобы это сделал нарушитель.

(b) В ситуации, когда преднамеренно сдвинут или оторван от поверхности стола *движущийся* шар, судья должен принять наилучшее из возможных решений в интересах честной игры. Консультационный период начинается после принятия решения о восстановлении позиции шаров.

#### **17. Патовая ситуация**

Если судья полагает, что на столе возникла или приближается патовая ситуация, а также если об этом заявляют оба игрока, он должен предложить игрокам немедленно переиграть партию.

(a) Если кто-либо из игроков возражает, судья должен разрешить продолжить игру при условии, что ситуация должна измениться в пределах заданного промежутка времени (обычно после следующих трех ударов с каждой стороны).

(b) Если после этого ситуация принципиально не меняется, то судья обнуляет текущий счет и партия переигрывается.

(c) При этом тот же игрок выполняет начальный удар согласно Разделу 3, п.3(d) (3) с сохранением той же очередности.

(d) Если патовая ситуация возникает после выставления Черного согласно Разделу 3, п. 4(b), заново выставляется только Черный и тот же игрок выполняет удар с руки из сектора.

#### **18. Парный снукер**

(a) В парной игре каждая пара (четыре игрока составляют две пары) начинает каждую следующую *партию* поочередно. Очередность ударов в паре задается в начале каждой партии и сохраняется в течение всей партии.

(b) Игроки могут менять очередность ударов в паре в начале каждой новой партии.

(с) Если совершен штраф и прозвучало требование играть снова, то следующий удар выполняет нарушивший правила игрок и первоначальная очередность ударов в паре сохраняется. Если штраф объявлен за игру вне очереди, то партнер нарушителя теряет свой подход, независимо от того, требуют от нарушителя играть снова или нет.

(d) Если партия заканчивается вничью, действуют согласно Разделу 3, п.4. Если возникает необходимость выставления Черного, пара, выполнявшая начальный удар в партии, выбирает, кто из них будет продолжать игру. Очередность ударов в паре после этого сохраняется до конца партии.

(е) Партнеры могут совещаться в течение *партии*, но не в то время, когда один из них является *играющим* и находится у стола до тех пор, пока не завершится его игровой подход.

(f) Если нарушение совершает *партнер играющего*, то нарушителем считается сам *играющий*.

### **19. «Снукер шесть красных»**

При игре в «Снукер шесть красных» настоящие официальные правила Снукера действуют с нижеследующими поправками.

(a) ШТРАФ И ПРОМАХ не может быть объявлен более пяти раз подряд, если нарушитель по требованию соперника повторяет удары из исходной позиции.

(b) После того как ШТРАФ И ПРОМАХ объявлен четыре раза подряд, судья должен предупредить нарушителя, что если ШТРАФ И ПРОМАХ будет объявлен снова, то соперник имеет право:

(1) играть сам из сложившейся позиции; или

(2) потребовать, чтобы нарушитель продолжил игру из сложившейся позиции; или

(3) играть с руки с любого места стола, за исключением случая, когда любой из двух игроков нуждался в штрафных очках до или нуждается в них после завершения последнего выполненного удара. Если выбран этот вариант, положения Раздела 3, п.12 не действуют.

(с) Если после объявления ШТРАФА и ПРОМАХА нарушитель по требованию соперника играет из сложившейся позиции, последовательность предыдущих Штрафов и Промахов обнуляется.

(d) После сыгрывания Красного или свободного шара заказанного в качестве Красного, играющий не имеет права маскировать биток заказанным цветным согласно Разделу 2, п. 17.

### **20. Использование вспомогательных принадлежностей**

Играющий несет ответственность за размещение и удаление со стола любых вспомогательных принадлежностей.

(a) *Играющий* несет ответственность за любые предметы, включая (но не только) подставки и удлинители, которые он использует у стола, независимо от того, принадлежат они ему или заимствованы (кроме как у судьи), и будет оштрафован за любые нарушения, совершенные им при использовании этих принадлежностей.

(b) *Играющий* не несет ответственности за принадлежности, прилагаемые к столу и предоставленные третьей стороной, включая судью. Если эти принадлежности оказались неисправными и по этой причине *играющий* задел шар или шары, *штраф* не объявляется. В случае необходимости судья восстанавливает позицию шаров согласно Разделу 3, п.15 и *играющему* разрешается продолжить свою *серию* без штрафа.

### **19. Интерпретация правил**

(a) В настоящие Правила могут вноситься коррективы применительно к лицам с ограниченными возможностями. В частности:

(1) Раздел 3 Правило 10(a)(3) не может применяться к игрокам в инвалидных креслах; и

(2) по просьбе игрока судья должен подсказать игроку цвет шара, если тот не способен различать цвета, например, красный и зеленый.

(b) В отсутствие судьи, роль судьи, контролирующей соблюдение настоящих Правил, выполняет соперник.

## **РАЗДЕЛ 4. ИГРОКИ**

### **1. Неспортивное поведение**

(a) В случае:

- (1) если игрок использует агрессивную лексику или жесты;
- (2) если игрок ведет себя по мнению судьи намеренно или систематически неспортивно;
- (3) любого иного поведения игрока, которое можно считать неспортивным;
- (4) отказа от продолжения *партии*;

судья должен предупредить игрока, что в случае продолжения подобного поведения победа в *партии* будет присуждена сопернику.

(b) Если судья предупредил игрока в соответствии с п. (a), то в случае продолжения подобного поведения, судья должен присудить победу в *партии* сопернику или, если это произошло между партиями, присудить сопернику победу в следующей партии; а также предупредить игрока, что в случае продолжения неспортивного поведения сопернику будет присуждена победа в *сете*.

(c) Если судья присудил сопернику победу в *партии* согласно п. (b) выше или п. (d) ниже, то в случае продолжения неспортивного поведения, судья должен присудить сопернику победу в *сете*.

(d) В случае вызывающе неспортивного поведения, судья имеет право присудить сопернику победу в *партии* или в *сете* без предварительного предупреждения.

(e) Решение судьи о присуждении сопернику победы в *партии* и/или в *сете* является окончательным и обжалованию не подлежит.

### **2. Признание поражения**

(a) Любой игрок может признать поражение. Однако, если соперник предпочитает продолжить игру, признание поражения становится недействительным.

(b) Игрок имеет право признать поражение в партии только в том случае, если кому-либо из игроков необходимы штрафные очки. Нарушение этого правила рассматривается как неспортивное поведение игрока, признавшего поражение. Если судья уже сделал этому игроку предупреждение согласно Разделу 4, п.1(a), то победа присуждается сопернику и в следующей партии.

(c) Если победа присуждается по общей сумме набранных очков, то после признания поражения в *партии*, стоимость всех оставшихся на столе шаров добавляется к текущему счету соперника, при этом за каждый Красный присуждается восемь 8 очков и любой по ошибке отсутствующий на столе цветной считается выставленным.

### **3. Замедленная игра**

(a) Если игрок тратит неоправданно продолжительное время на удар или выбор удара, судья должен предупредить его, что в случае продолжения подобной замедленной игры, победа в партии будет присуждена сопернику.

(b) Если судья сделал предупреждение игроку согласно п.(a) выше, то в случае продолжения замедленной игры судья присуждает победу в партии сопернику.

(c) Если судья уже присудил победу в партии сопернику согласно п. (b) выше, то в случае продолжения замедленной игры тем же игроком, судья всякий раз после этого должен присудить победу в партии сопернику.

### **4. Меры наказания**

(a) Если сопернику присуждена победа в *партии* согласно положениям настоящего Раздела, то нарушитель:

(1) проигрывает *партию*; и

(2) если победа присуждается по общей сумме набранных очков, теряет все набранные очки, а соперник получает количество очков, равное стоимости оставшихся на столе шаров: при этом за каждый Красный присуждается восемь 8 очков и любой по ошибке отсутствующий на столе цветной считается выставленным.

(b) Если сопернику присуждена победа в *сете* согласно положениям настоящего Раздела, то нарушитель:

(1) проигрывает текущую партию; и

(2) кроме этого проигрывает оставшееся для завершения *сета* количество несыгранных партий, если учитываются победы в партиях; или

(3) дополнительно проигрывает оставшиеся партии, по 147 очков каждая, если учитывается общая сумма набранных очков.

### **5. Неиграющий соперник**

Когда *играющий* находится у стола, *неиграющий соперник* не должен находиться или перемещаться на линии прицеливания играющего. Он должен сидеть или стоять на достаточном расстоянии от стола и избегать любого движения или действия, которое может отвлечь *играющего*.

### **6. Ответственность за ведение счета**

Игроки вместе с судьей несут ответственность за правильное ведение счета как на табло, так и при объявлении счета судьей. В случае если игрок заметил ошибку в ведении счета, он обязан при первой возможности проинформировать судью.

### **7. Временное отсутствие**

В случае необходимости временно покинуть место проведения встречи, неиграющий соперник может оставить за себя своего полномочного представителя, который будет следить за соблюдением его интересов и в случае необходимости потребует объявления штрафа. Об этом судья должен быть поставлен в известность до ухода.

## **РАЗДЕЛ 5. ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЛИЦА**

### **1. Судья**

(a) Судья должен:

(1) принимать решение в соответствии с принципами честной спортивной борьбы при возникновении любых ситуаций, не отраженных в настоящих Правилах;

(2) нести ответственность за корректное поведение игроков в соответствии с настоящими Правилами;

(3) вмешиваться, если заметит какое-либо нарушение настоящих Правил;

(4) по просьбе игрока называть цвет шара или его положение; и

(5) по обоснованной просьбе играющего очищать любой шар.

(b) Судья не должен:

(1) отвечать на любые вопросы, не предусмотренные настоящими Правилами;

(2) давать какие-либо указания игроку, если тот вот-вот нарушит правила;

(3) давать советы или высказывать мнение, которое может повлиять на ход игры; а также

(4) отвечать на вопрос относительно разницы в счете.

(c) Если судья не заметил какой-либо игровой эпизод, он может по своему усмотрению принять решение на основании свидетельств маркера, других официальных лиц или зрителей, у которых был лучший обзор, а также после просмотра видеозаписи соответствующего эпизода.

### **2. Маркер**

Маркер должен вести счет на табло и помогать судье в выполнении его обязанностей. В случае необходимости он должен также выполнять обязанности секретаря.

### **3. Секретарь**

Секретарь должен протоколировать каждый выполненный удар или нарушение, а также количество очков, набранных каждым игроком. Он должен также отмечать объявленные предупреждения и суммарное количество очков, набранных в серии.

### **4. Помощь официальных лиц**

(a) По просьбе играющего судья или маркер должны отодвинуть и поддержать осветительный прибор, мешающий играющему выполнить удар.

(b) Судья или маркер могут оказывать необходимую помощь игрокам с ограниченными возможностями сообразно обстоятельствам.

## **СКОРОСТНОЙ СНУКЕР**

При игре в «Скоростной снукер» Официальные правила снукера действуют с нижеследующими видоизменениями.

### **Ограничение времени**

1. Каждая *встреча* играется в течение максимум 10 минут. Матчевые часы включаются в момент касания битка наклейкой кия при выполнении начального удара.

2. Контрольный секундомер для замера времени, отведенного на подготовку к удару, включается официальным хронометристом по согласованию с судьей. Он останавливается в момент удара по битку.

3. Максимальная продолжительность подготовки к *удару* по битку:

(a) в первые 5 минут встречи – не более 15 секунд.

(b) в последние 5 минут встречи – не более 10 секунд.

В случае превышения заданной продолжительности подготовки к *удару* объявляется *штраф* за затяжку времени.

4. Хронометрист включает контрольный секундомер

(1) после остановки шаров или завершения выставления всех шаров; или

(2) после того как судья объявил счет после завершения серии; или,

(3) если нарушены правила, то после того как судья вручил биток вступающему в игру или поставил биток на игровую поверхность стола.

5. Если судье нужно время для принятия решения, он может приостановить контрольный секундомер или матчевые часы, а затем сообщить хронометристу когда их включить заново.

6. Если судья затрудняется принять решение или если маркер сообщил ему о необходимости просмотреть последний удар, он может использовать видеоповтор. При этом судья дает знак хронометристу приостановить матчевые часы. Просмотр происходит на столе маркера, в то время как оба игрока ждут у снукерного стола. Если решение о просмотре не затребовано до начала следующего удара, никакие претензии не принимаются .

7. Если игрок по какой-либо причине обратился к судье с просьбой принять решение, то контрольный секундомер останавливается только по решению судьи. В этом случае судья объявляет ТАЙМ-АУТ и хронометрист останавливает контрольный секундомер. Затем судья решает включить снова или перезапустить контрольный секундомер.

8. Если игрок просит судью очистить шар, контрольный секундомер останавливается только по решению судьи. В этом случае судья объявляет ТАЙМ-АУТ и хронометрист останавливает контрольный секундомер и включает его заново по указанию судьи.

9. Если матчевые часы или контрольный секундомер вышли из строя, окончательное решение принимает судья.

### **Ведение игры**

10. Игрок, которому предстоит выполнить начальный удар, определяется в результате розыгрыша. *Розыгрыш* заключается в том, что оба игрока одновременно выполняют удары с линии дома в сторону заднего борта и обратно. Побеждает игрок, чей шар по мнению судьи остановился ближе к переднему борту. Победитель решает кому начинать. При розыгрыше биток может коснуться только заднего и переднего бортов в противном случае розыгрыш проигрывается.

11. Если удар начинается в пределах заданного времени, он считается завершенным даже в том случае, если истекло время на матчевых часах, при этом все набранные или штрафные очки учитываются.

12. В случае возникновения патовой ситуации игроки должны разрешить ее в течение отведенного промежутка времени. Переигровка партии не допускается.

13. Если на столе остается только Черный, то встреча заканчивается после первого сыгрывания или нарушения, даже если счет после этого становится равным.

14. Если счет после окончания встречи становится равным, поступают следующим образом. Синий шар помещается на свою отметку и по нему наносится удар битком из сектора. Игроку, который выиграл розыгрыш в начале встречи, предоставляется право выбора – кому начинать. Удары выполняются по очереди до тех пор, пока один из игроков не забьет Синий большее число раз при том же числе попыток. Синий должен упасть в лузу напрямую без касания бортов за исключением губок лузы. В противном случае шар не засчитывается.

### **Штрафы**

15. При любом штрафе вступающий в игру соперник получает право на удар *битком с руки с любого места стола* и не имеет права потребовать, чтобы нарушитель *«играл снова»*. Контрольный секундомер включается после того, как игрок получил биток от судьи для выполнения *«удара с руки»*.

16. Если удар не начинается в пределах отведенного времени, налагается штраф в размере пяти очков или в размере стоимости очередного шара в зависимости от того – что больше. При этом вступающий в игру соперник получает биток от судьи для удара с руки с любого места стола.

17. При каждом ударе по меньшей мере один шар должен коснуться борта или упасть в лузу. Невыполнение этого требования влечет за собой штраф в размере пяти очков или в размере стоимости очередного шара в зависимости от того – что больше. При этом вступающий в игру соперник получает биток от судьи для удара с руки с любого места стола.

18. Если после штрафа занимаемое игроком положение не позволяет ему сразу же взять биток из рук судьи, судья должен положить биток на стол, после чего включается контрольный секундомер. Взяв биток, игрок может расположить его в любом месте, однако он должен нанести удар до истечения отведенного промежутка времени.

### **Другие правила**

19. Положения Раздела 3, п. 12 (Маска после штрафа), п.13 («Игра снова») и п.14 (Штраф и промах) Официальных правил снукера не действуют.

20. Если во время отведенного на подготовку к удару промежутка времени игрока отвлекут внешние факторы, судья вправе остановить или перезапустить контрольный секундомер и/или матчевые часы. В любом случае судья в любой момент может объявить тайм-аут и решить: включить вновь или перезапустить контрольный секундомер.

### **Этикет**

21. В связи с необходимостью играть быстро игроки могут располагаться ближе к столу в готовности выполнить следующий удар. Это не будет считаться нарушением этикета при условии, что они не находятся на линии прицеливания соперника.

### **Судья**

22. Решение судьи является окончательным. Если возникают особые ситуации, не описанные в настоящих правилах, решение судьи также является окончательным и позволяет создать прецедент.