

# Снукер

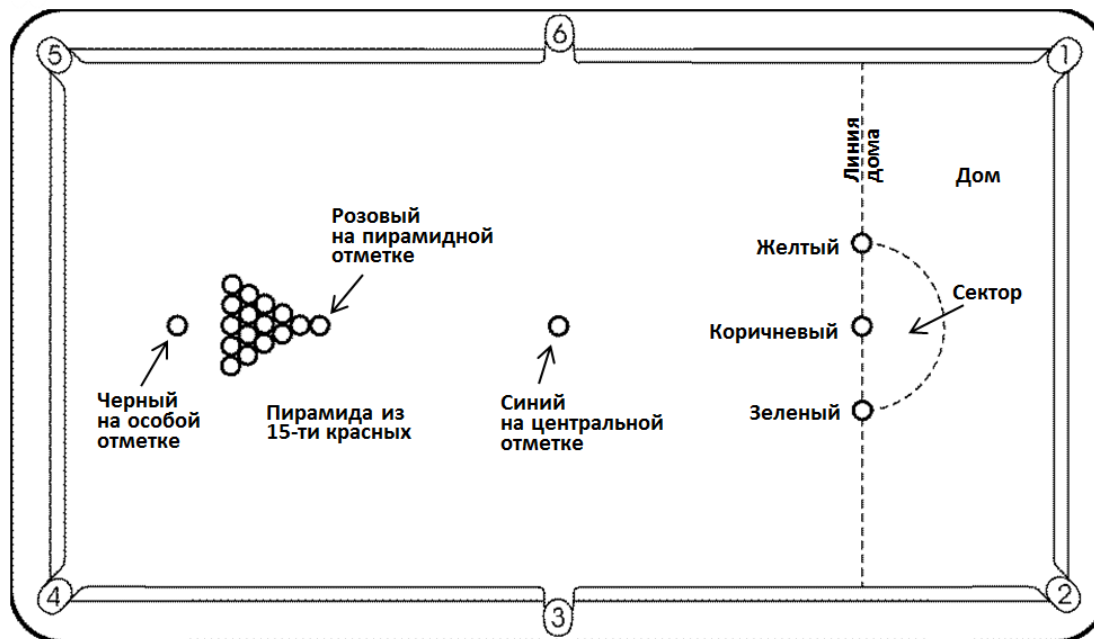
## Официальные международные правила<sup>1</sup>

(введены в действие с ноября 2014 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) Лузы

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

(2) Формы луз должны соответствовать шаблонам, утвержденным Всемирной профессиональной ассоциацией снукера и кэнона (WPBSA).

#### (d) Линия дома и Дом

Прямая линия, проведенная в 29" (737 мм) от переднего борта и параллельно ему, называется Линией дома, а пространство между этой линией и передним бортом - Домом.

#### (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:

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

- (1) Особая отметка (или отметка для Черного) – на расстоянии  $12\frac{3}{4}$ " (324 мм) от заднего борта;
  - (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 отметки расположены по углам Сектора. Справа (со стороны Дома) – отметка для Желтого, слева – для Зеленого.

## **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 они 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 шар, а разрыв в очках в его пользу (независимо от их суммарного количества) составляет более семи очков;
- (c) сыгрывания Черного шара или штрафа, если на столе остался только Черный шар (см. Раздел 3, п. 4); или
- (d) присуждения победы одному из игроков по решению судьи согласно п. 14(c) (2) Раздела 2 или п.2 Раздела 4.

### **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* и остается таковым до тех пор, пока не завершит свой последний удар или нарушит правила на своем *игровом подходе* и отойдет от стола на достаточное по мнению судьи расстояние. Если *свободный от удара соперник* подходит к столу не в свой *игровой подход*, он рассматривается как *Играющий* при совершении им любого нарушения правил у стола. Игровой подход *Играющего* начинается после того как судья убедится в том, что указанные выше условия выполнены. Его игровой подход и право выполнить следующий *удар* заканчивается, если:

- (a) его удар нерезультативный; или

- (b) он нарушает правила; или
- (c) он передает удар сопернику, поле того, когда тот нарушил правила.

#### **6. Удар**

- (a) *Удар* начинается с момента касания *битка* наклейкой кия.
- (b) *Удар* считается *правильным*, если при его выполнении не совершено никаких нарушений Правил.
- (c) *Удар* завершается после того как:
  - (1) все шары остановились;
  - (2) *Играющий* встал и готовится выполнить следующий удар, или же отошел от стола;
  - (3) любые приспособления, использованные *Играющим*, убраны со стола; и
  - (4) судья объявил счет после удара.
- (d) *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.
- (e) Если вступающий в игру делает *удар* по *битку* до того, как все шары остановились после предыдущего удара соперника, он штрафуются и (как если бы он был *Играющим*) и его подход к столу заканчивается.

#### **7. Сыгрывание**

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

#### **8. Серия**

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

#### **9. Игра с руки из сектора**

- (a) *Биток* играет 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 в положении с *руки из сектора* до тех пор, пока:
  - (1) не будет сыгран с *руки из сектора* должным образом; или
  - (2) не будут нарушены правила в то время, когда биток находится на столе.
- (c) *Играющий* называется *играющим с руки из сектора*, когда *биток* играет с *руки из сектора* в описанных выше случаях.

#### **10. Шар в игре**

- (a) *Биток* находится в *игре*, если он не играет 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**

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

(b) 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, или если он приподнят со стола или преднамеренно сдвинут рукой *играющим*, пока шар находится в игре, за исключением случая, предусмотренного в Разделе 3, п. 14(h).

#### **15. Штрафные очки**

*Штрафные очки* после любого *штрафа* прибавляются к текущему счету соперника.

#### **16. Штраф**

*Штрафом* является любое нарушение настоящих Правил.

#### **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 предельно тонкой резке.

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

(b) 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.

(c) 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.

(e) *Биток* не может быть *замаскирован* бортом. Если изогнутая губа лузы преграждает путь битку и находится ближе к нему, чем любой из маскирующих *неочередных* шаров, то *маски* нет.

#### **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*::

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

(b) 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:

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

(b) когда *биток* подсакивает и ударяет *прицельный шар*, но не перескакивает через него;

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

Перескок сделан, если биток проходит над любой частью *прицельного шара*, независимо от того, коснулся он его в процессе или нет, за исключением:

(a) когда биток сначала ударит *прицельный шар* и затем перескакивает другой шар;

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

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

#### **21. Промах**

*Промах* фиксируется в случае, если биток не попадает первым касанием по *очередному* шару и по мнению судьи *играющий* не сделал достаточно хорошую попытку попасть по этому шару.

### 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:

(а) 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.

(б) 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.

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

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

(е) Тактика ведения игры заключается 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 в *партии*; или

(3) которому победа присуждена согласно Разделу 3, п. 14(с) (2) или Разделу 4, п. 2.

(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.2.

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

#### 2. Расстановка шаров

(а) 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).

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

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

(1) позиция шара, если он не на отметке, должна быть отмечена соответствующим приспособлением до того как 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 или сдвинет его, Судья должен объявить ШТРАФ и нарушитель должен быть оштрафован так, как если бы он был *играющим*, но без изменения очередности игры. Судья должен вернуть сдвинутое устройство или очищаемый шар на прежнюю свою позицию по своему усмотрению.

#### 3. Ведение игры

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

(a) 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.

(c) 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 в последующих трех партиях начинает соперник

(3) она переигрывается и начинается надлежащим игроком в случае объявления пата (см. Раздел 3, п. 16).

(e) Удар считается *правильным*, если при его выполнении не произошло ни одного из нарушений, описанных ниже в п. 10 (Штрафы).

(f) 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.

(g) (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(a), 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. 10 (a) (1) или Разделом 3, п. 10 (б) (1).

(h) Сыгранные или вылетевшие за борт Красные обычно не выставляются заново на стол, несмотря на то, что игрок может получить от этого выгоду, поставив маску. Однако исключения из этого правила предусмотрены в Разделе 3, п. 2(c)(2), 9, 14(b), 14(f), 15 (a) и 18(c).

(1) 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. 10. 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. 14 (d).

(j) Если шар попадает в лузу и выскакивает оттуда обратно на поверхность стола, это не считается сыгранным. Если это происходит из-за переполнения лузы, *Играющий* не имеет права на восстановление позиции и повторение удара.

#### **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) следующий результативный удар или штраф завершают партию.

(c) Если победитель сета или встреча 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* 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 ли образом (то есть, не выходит за границы Сектора).
- (b) Если наклейка кия коснется битка при его установке и судья уверен, что *играющий* 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 (g) (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(g) (3), он должен быть снят со стола без штрафа сразу после обнаружения ошибки и игра продолжается из сложившейся позиции.
- (c) Если *удар* сделан при неправильно выставленном шаре или шарах, то они остаются на своих местах при выполнении последующих ударов. Однако любой вовремя не выставленный цветной, должен быть выставлен:
  - (1) без штрафа, если он не был выставлен по недосмотру;
  - (2) со штрафом, если *играющий* сыграл до того, как судья успел выставить шар.
- (d) Если собственная отметка цветного *занята*, он должен быть выставлен на свободную отметку для шара наибольшей стоимости.
- (e) Если необходимо выставить более одного цветного, а их собственные отметки заняты, то вначале выставляют шар большей стоимости.
- (f) Если все отметки заняты, то цветной должен быть помещен как можно ближе к собственной отметке со стороны ближайшей к ней точки заднего борта.
- (g) 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.
- (h) Во всех случаях выставления цветного, он не должен касаться другого шара.
  - (1) Для более точного расположения цветного на соответствующем месте, его выставляют рукой.

#### **8. Соприкасающийся шар**

(a) Если после завершения удара *биток* касается шара (или шаров), который является или может быть *очередным*, судья должен объявить КАСАЮЩИЙСЯ 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 *пропих*.

(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 на вопрос *играющего* о касании должен ответить: ДА или НЕТ. *Играющий* должен играть в сторону от этого шара, не сдвигая его с места как описано выше, и при этом должен попасть первым касанием по *очередному* шару.

(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 судья уверен, что сдвиг соприкасающегося шара в момент удара не вызван действиями *играющего*, то 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 по своему усмотрению. Судья поступает также 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 это не повлияло на конечный результат начавшегося удара, то он восстанавливается на прежнее место и все набранные очки засчитываются.

(b) 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. 10, 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.

## 10. Штрафы за нарушения

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

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

(1) за нанесение удара до того, как судья завершил выставление цветного, выбранного в качестве *свободного шара*;

(2) за нанесение удара по *битку* более одного раза;

(3) за нанесение удара с отрывом обеих ног от пола;

(4) за нанесение удара вне очереди или до завершения предыдущего удара соперником согласно Разделу 2 п. 6 (e);

(5) за неправильный удар с *руки из сектора*, включая начальный удар;



- (6) за промах битком по всем прицельным шарам;
- (7) за падение битка в лузу;
- (8) за маскировку битка свободным шаром, за исключением случая, описанного в Разделе 3, п.12 (b)(2);
- (9) за перескок;
- (10) игру нестандартным кием; или
- (11) за совещание с партнером в нарушение Раздела 3, п.17(e);
- (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;
  - (5) пропих;,
  - (6) запрещенное касание шара или шарового маркера *в игре*; или
  - (7) вылет шара за борт;
- (c) 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) касается любого шара во время консультации согласно Разделу 3, п.14(g)
  - (4) играет по Красному, или по объявленному в качестве Красного свободному шару, когда на очереди цветной;
  - (5) использует любой отличный от Белого шар в качестве *битка* для выполнения любого удара с момента начала партии;
  - (6) не объявляет очередной шар, когда биток замаскирован или когда это требует сделать судья; или
  - (7) после *сыгрывания* Красного (или заказанного как Красный свободного шара), нарушает правила до объявления цветного.

### **11. Действия при штрафе**

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 шары при ударе с нарушениями 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 п. 10 (Штрафы за нарушения); и
  - (2) должен выполнять следующий удар, если это потребует его соперник.

(i) Если *играющий*, поставленный в сложное положение маской или иным образом, нарушает правила при подготовке к удару, включая смещение *битка*; и если соперник предложил ему «играть снова», то соперник имеет право потребовать, чтобы очередным шаром оставался тот же шар, 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 очередной после того, как сыгран Красный, или
- (4) следующий Красный или Желтый, если красные вышли из игры.

Все смещенные шары должны быть по требованию соперника восстановлены судьей на свои прежние места

## **12. Маска после штрафа**

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

(a) Если следующий по очереди игрок решает выполнять следующий удар сам:

- (1) он может *заказать* в качестве очередного любой 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.

(c) Если *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 на очереди Красные и тогда засчитывается стоимость каждого сыгранного шара. Свободный шар затем выставляется, а *очередной* –нет.

(f) Если, нарушительно предложено «играть снова», 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»**

Играющий должен по мере своих сил и способностей стараться попасть по *очередному шару*. Если судья считает, что Правила нарушены, то он должен объявить ШТРАФ И ПРОМАХ, за исключением случая, когда

- (1) кто-либо их игроков нуждался в штрафных очках до удара или в результате выполняемого удара;
- (2) до или после удара очки на столе равны разнице в счете за вычетом стоимости выставляемого Черного, и по мнению судьи промах не был преднамеренным;
- (3) возникла позиция, когда попасть по очередному шару невозможно.

В последнем 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 в обход маскирующих шаров.

(b) После объявления ШТРАФА И ПРОМАХА, следующий игрок может потребовать, чтобы нарушитель играл снова из сложившейся позиции или из исходной позиции, в последнем случае *очередной* шар должен быть тем же самым, что был перед последним ударом, 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.

(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 случаев, описанных в п. (a)(1) и (a)(2).

(d) После объявления *промаха* согласно п.(c) выше, когда был свободный путь по прямой линии от *битка* до *очередного* шара или шара, который был или мог быть *очередным*, такой, что был возможен лобовой удар (в случае Красных лобовой удар по любому Красному, не замаскированному цветными), то:

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

(2) если прозвучало требование играть снова из исходной позиции, нарушитель должен быть предупрежден судьей, что третий *промах* приведет к присуждению победы в этой партии сопернику; и

(3) если прозвучало требование играть из сложившейся позиции, то ситуация Штраф и Промах начинается с нуля.

(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*. Следующий игрок может затем выбрать: играть самому или потребовать, чтобы нарушитель играл снова из сложившейся или исходной позиции. В последнем случае *очередной* шар должен быть тем же самым, что был перед последним ударом, 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.

Если вышеупомянутая ситуация возникает при последовательном объявлении *промахов* согласно п.(d), то предупреждение о возможном присуждении сопернику победы во партии остается в силе.

(f) В случае, если какой-либо шар сместился после *промаха*, нарушитель и его соперник консультируются относительно его исходной позиции, после чего судья принимает окончательное решение.

(g) Если во время такой консультации кто-либо из игроков коснулся любого шара *в игре*, он штрафуются как если бы он был *играющим*, при этом очередность нанесения ударов не меняется. Сдвинутый шар восстанавливает судья по своему усмотрению. Он поступает также и в случае, если шар был приподнят (см. Раздел 3, п. 10 (d)(3))

## **15. Шар, сдвинутый не играющим**

Если шар, неподвижный или движущийся, бы 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 не налагается.

(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. Патовая ситуация**

Если судья полагает, что на столе возникла или приближается патовая ситуация, то он должен предложить игрокам немедленно переиграть партию. Если то-либо из игроков возражает, судья должен разрешить продолжить игру при условии, что ситуация должна измениться в пределах заданного периода (обычно после следующих трех ударов с каждой стороны по усмотрению судьи). Если после этого ситуация принципиально не меняется, то судья обнуляет текущий счет и партия переигрывается. При этом тот же игрок выполняет начальный удар согласно Разделу 3, п.3(d) (3) с сохранением той же очередности.

#### **17. Парный снукер**

(a) В парной игре каждая сторона 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.

(c) 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.

(e) Партнеры могут совещаться в течение *партии*, но не в то время, когда один из них является *играющим* и находится у стола пока его серия не завершится нерезультативным ударом или штрафом.

#### **18. 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 приносит к столу, независимо от того, принадлежат они ему или заимствованы (кроме как у судьи), и он 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.

(c) В случае необходимости судья восстанавливает позицию шаров согласно Разделу 3, п.15 (см. выше) и *играющему* разрешается продолжить свою *серию* без штрафа.

#### **19. Интерпретация правил**

(a) Все слова в тексте настоящих Правил, подразумевающие лиц мужского пола, в равной степени относятся и к лицам женского пола.

(b) 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.

(c) В отсутствие судьи, например, в дружеской игре, роль судьи, контролирующей соблюдение настоящих Правил выполняет соперник или противоположная сторона.

## **РАЗДЕЛ 4. ИГРОКИ**

### **1. Поведение игрока**

(a) В случае:

(1) если игрок тратит неоправданно большое количество времени на выполнение или на выбор удара; или

(2) если игрок ведет себя по мнению судьи умышленно или систематически неспортивно; или

(3) любого другого поведения игрока, которое можно считать неджентльменским; или

(4) отказа от продолжения *партии*;

судья должен:

(5) предупредить игрока, что в случае продолжения подобного поведения победа в *партии* будет присуждена сопернику; или

(6) присудить победу в *партии* сопернику; или

(7) в случае достаточно серьезных нарушений спортивного поведения, присудить победу в *сете* сопернику.

(b) Если судья предупредил игрока в соответствии с п. (5), то в случае продолжения подобного поведения, судья должен:

(1) присудить победу в *партии* сопернику; или

(2) в случае продолжения достаточно серьезных нарушений спортивного поведения, присудить победу в *сете* его сопернику.

(c) Если судья присудил сопернику победу в *партии* согласно изложенному выше, то в случае продолжения подобного поведения, судья должен присудить сопернику победу в *сете*.

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

### **2. Меры наказания**

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

(1) проигрывает *партию*; и

(2) 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 *партии* согласно положениям настоящего Раздела, то нарушитель:

(1) проигрывает текущую партию согласно п. (a); 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.

### **3. Свободный от удара соперник**

Когда *играющий* находится у стола, свободный от удара 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*.

### **4. Временное отсутствие**

В случае необходимости временно покинуть место проведения встречи, свободный от удара 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.

### **5. Признание поражения**

(a) Игрок может признать поражение, только если он *играющий*. Соперник имеет право принять такое признание или отказаться. В последнем случае признание поражение аннулируется.

(b) 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.

(c) игрок имеет право признать поражение в партии только в том случае, если для победы ему необходимо ставить сопернику маски. Любое нарушение этого правила должно рассматриваться как неджентльменское или неспортивное поведение игрока, признавшего поражение.

## **РАЗДЕЛ 5. ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЛИЦА**

### **1. Судья**

(a) Судья должен:

(1) принимать единоличное решение от том, ведется ли игра в соответствии с принципами честной спортивной борьбы;

(2) принимать независимое решение в интересах честной спортивной борьбы в любой ситуации, не предусмотренной в полной мере в настоящих Правилах;

(3) нести ответственность за соблюдение настоящих Правил;

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

(5) по просьбе игрока называть цвет шара; и

(6) по обоснованной просьбе игрока очищать любой шар.

(b) Судья не должен:

(1) отвечать на любой вопрос, не предусмотренный настоящими Правилами;

(2) давать какие-либо указания игроку, если тот собирается выполнить *запрещенный удар*;

(3) советовать или высказывать мнение, которое может повлиять на ход игры; или

(4) отвечать на вопрос относительно разницы в счете.

(c) Если судья не заметил какой-либо игровой эпизод, он может на свое усмотрение принять решение на основании свидетельства маркера, других официальных лиц или зрителей, у которых был лучший обзор, или 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, отмечая, если требуется, *штрафы* и количество очков, набранных каждым игроком или стороной. Он должен также отмечать 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) Допускается, чтобы судья или маркер оказывали необходимую помощь игрокам с ограниченными возможностями сообразно обстоятельствам.

## АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ФОРМЫ СНУКЕРА

### СНУКЕР С ОГРАНИЧЕНИЕМ ВРЕМЕНИ

#### Игра на время

1. Каждая *встреча* играется в течение заранее заданного промежутка времени.
2. Игрок, которому предстоит выполнить начальный удар, определяется в результате розыгрыша (победитель решает кому начинать). *Розыгрыш* заключается в том, что оба игрока одновременно выполняют удара из дома в сторону заднего борта и обратно. Побеждает игрок, чей шар по мнению судьи остановился ближе к переднему борту.
3. Контрольный секундомер для замера времени, отведенного на подготовку к удару, вводится по усмотрению официального хронометриста, контролирующего время. Он останавливается в момент удара по битку.
4. Максимальная продолжительность подготовки к удару по битку:
  - (a) в первой половине *сета* – не более заданного количества секунд; и
  - (b) во второй половине *сета* – не более заданного количества секунд.В случае превышения заданной продолжительности подготовки к удару объявляется *штраф* за затяжку времени. Вступающему в игру сопернику присуждается пять очков. Он получает биток от судьи и играет с руки.
5. Обычно секундомер включается в момент остановки шаров или после выставления цветного. Вращающийся на месте биток считается движущимся. Об остановке шаров объявляет судья.
6. Если удар по битку нанесен до истечения заданного времени, все очки (набранные или штрафные) засчитываются.

#### Штрафы

7. После штрафа в рамках блицтурнира соперник получает право на удар *битком с руки с любого места стола* и не имеет права потребовать, чтобы нарушитель «играл снова».
8. При любом штрафе вступающий в игру соперник получает право на «удар с руки». Контрольный секундомер включается после того, как игрок получил биток от судьи для выполнения «удара с руки».
9. 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 и вступающий в игру соперник получает право на «удар с руки».
10. Правило «Штраф и Промах» не действует. При любом штрафе вступающий в игру соперник играет «с руки».
11. За любую затяжку времени налагается штраф в размере пяти очков и вступающий в игру соперник играет «с руки».
12. Если после штрафа занимаемое игроком положение не позволяет ему сразу же взять биток из рук судьи, судья должен положить биток на стол и включить контрольный секундомер. Игрок может расположить биток в любом месте, однако он должен нанести удар по битку до истечения отведенного промежутка времени.

#### Другие правила

13. Если игрок просит судью очистить шар, контрольный секундомер не останавливается и очистка производится в пределах промежутка времени, отведенного на подготовку к удару. Однако судья в любой момент может объявить «тайм-аут», если он, например, решит, что в очистке нуждаются несколько шаров.
14. Если во время отведенного на подготовку удара промежутка времени игрока отвлекут внешние факторы, судья вправе остановить или перезапустить контрольный секундомер. В любом случае судья в любой момент может объявить тайм-аут и решить когда вновь включить или перезапустить контрольный секундомер.
15. Если по мнению игрока шар был выставлен неправильно, секундомер останавливается только по решению судьи.

16. Если в конце 10-минутной партии счет оказывается равным, начинается процедура «тай-брейк». Синий шар помещается на свою отметку и по нему наносится удар битком из сектора. Игроку, который выполнял начальный удар в партии, предоставляется право первой попытки забить синий шар. Тот, кто сделает это первым, выигрывает партию.

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

#### **Этикет**

18. 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.

#### **Хронометрист**

19. Решение о введении контрольного секундомера во всех случаях принимает судья. Для каждого удара хронометрист включает секундомер по устному сигналу судьи – обычно путем объявления счета (тем самым давая игроку знать, что он может играть) или иным способом.

20. Хронометрист должен занимать удобную позицию, чтобы видеть начало удара – момент, когда наклейка касается битка. Если судье нужно время для принятия решения по удару, секундомер не включается, пока судья не примет решения. Требовать от соперника *играть снова* нельзя.

21. В случае, если электронный секундомер выходит из строя, окончательное решение принимает судья. Контрольный секундомер включается, когда судья подает устный сигнал хронометристу.

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

### **СНУКЕР (ШЕСТЬ КРАСНЫХ)**

В эту упрощенную разновидность снукера можно играть при любом количестве красных шаров.

Все обычные правила снукера действуют за исключением следующего:

1. ШТРАФ И ПРОМАХ не может быть объявлен более пяти раз подряд.  
2. 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 с места остановки битка;

(2) предложить нарушителю играть с места остановки битка;

(3) разместить биток в любом месте стола при условии, что игра не дошла до той стадии, когда необходимо ставить маски.

3. Игрок не имеет права ставить маску за *заказанный* цветной в любое время игры.