



(TULKOJUMS NO ANĢĻU VALODAS)

Tulkoja Marija Mozgova

SNŪKERA SPĒLES NOTEIKUMI

(2014.gada 05.novembra redakcijā)

1. Inventārs

1.1. Standarta galds

(a) Izmēri

Spēles laukums ir norobežots ar bortu un tā izmērs ir 3569 mm x 1778 mm ar pieļaujamām svārstībām ± 13 mm no abām malām.

(b) Augstums

Galda augstums no grīdas līdz galda roku balsta augšējai malai ir 851 mm līdz 876 mm robežās.

(c) Lūzas

- (i) Lūzas atrodas katrā galda stūrī: divas pie melnās bumbas atzīmes, kurus sauc par „augšējām lūzām”, divas lejā sākumsitiena zonā, kurus sauc par „apakšējām lūzām”, un pa vienai galda garo malu vidū, kurus sauc par „centrālajām lūzām”;
- (ii) Lūzu atverēm jāatbilst Pasaules profesionālā biljarda un snūkera asociācijas (WPBSA) noteiktajiem šabloniem.

(d) Sākumsitiena zona un sākumsitiena zonas šķērslīnija

Taisna līnija, kas ir novilkta 737 mm attālumā no apakšējā borta un ir paralēla tam, tiek saukta par sākumsitiena šķērslīniju. Spēles laukumu starp šo līniju un apakšējo bortu sauc par sākumsitiena zonu.

(e) „D” sektors

„D” sektors ir sākumsitiena zonā novilktais pusaplis, kura centrs atrodas sākumsitiena zonas šķērslīnijas centrā ar rādiusu 292 mm.

(f) Atzīmes

Galda gareniskajā centra līnijā ir atzīmēti četri punkti:

- (i) Punkts (melns bumbas atzīme) atrodas 324 mm attālumā no augšējā borta, perpendikulāri tam;
- (ii) Centrālā atzīme (zilās bumbas atzīme) atrodas centrālās līnijas vidū un vienādā attālumā no augšējā un apakšējā borta malām;
- (iii) Piramīdas atzīme (rozās bumbas atzīme) atrodas vienādā attālumā starp centrālo atzīmi un augšējo bortu;
- (iv) Sākumsitiena zonas šķērslīnijas vidus atzīme (brūnās bumbas atzīme) atrodas sākumsitiena zonas šķērslīnijas centrā.

Divas atlikušas atzīmes atrodas „D” sektora malās. Skatoties no apakšējā borta puses: kreisajā pusē atrodas dzeltenās bumba atzīme un labajā pusē zaļās bumbas atzīme.

1.2. Bumbas

- (a) Bumbām jāatbilst noteiktajām tehniskajām normām un katrai jābūt 52.5 mm diametrā ar pieļaujamo atkāpi 0,05 mm robežās.
- (b) Tām jābūt vienādam svaram ar pieļaujamo atkāpi 3 gr bumbu komplektam.

- (c) Viena bumba vai bumbu komplekts var tikt nomainīts pēc abu spēlētāju abpusējās piekrišanas vai pēc tiesneša lēmuma.

Bumbu vērtības:

- sarkanās bumbas – 1 punkts
- dzeltenā bumba – 2 punkti
- zaļā bumba – 3 punkti
- brūnā bumba – 4 punkti
- zilā bumba – 5 punkti
- rozā bumba – 6 punkti
- melnā bumba – 7 punkti

1.3. Snūkerā kija

Snūkerā kijas garumam jābūt ne mazākam par 914 mm un tā forma nedrīkst būtiski atšķirties no tradicionālas un vispārēji pieņemtas normas.

1.4. Palīgaprīkojums

Spēlētāji, kas ir nonākuši sarežģītā spēles situācijā, drīkst izmantot dažādus kijas balstus, garas kijas (sauktas par „*long-butts*” un „*half-butts*” atkarībā no garuma), pagarinājumus un adapterus. Šis palīgaprīkojums var būt iekļauts standarta inventārā, kas ir atrodams pie spēles galda, kā arī drīkst izmantot cita spēlētāja vai tiesneša piedāvāto inventāru (sk. 3.18. punktu). Visi pagarinājumi, adapteri un cits palīgaprīkojums, kas atvieglo sitienu izpildi, jābūt apstiprinātiem WPBSA.

2. Definīcijas

2.1. Freims (partija)

Freims snūkerā sākas ar pirmo sitienu (sk. 3.3.(c) punktu), kad visas spēles bumbas ir novietotas uz spēles galda atbilstoši norādījumiem 3.2. punktā, spēlētājiem spēlējot pārmaiņus. Freims beidzas šādos gadījumos:

- (a) kad viens no spēlētājiem piekāpjas;
- (b) kad sitējam paliek neiesista tikai melnā bumba un kad viņam ir vairāk nekā septiņu punktu pārsvars par otru spēlētāju;
- (c) kad ir iesista pēdējā bumba vai kļūdas gadījumā brīdī, kad uz galda paliek tikai melnā bumba (sk. 3.4. punktu);
- (d) kad tiesnesis piešķir kādam spēlētājam uzvaru saskaņā ar 3.14.(d)(ii) punktu vai 4.2. punktu.

2.2. Spēle

Spēle sastāv no iepriekš noteikto freimu skaita.

2.3. Mačs

Mačs sastāv no iepriekš noteikto spēļu skaita.

2.4. Bumbas

- (a) Baltā bumba ir sitambumba.
- (b) 15 sarkanās un 6 krāsainās bumbas ir mērķbumbas.

2.5. Sitējs un spēles kārtā

Spēlētājs, kas taisās veikt sitienu vai jau to veic tiek saukts par sitēju, un par šādu viņš paliek līdz brīdim, kad viņš izpilda pēdējo sitienu vai pieļauj kļūdasavā piegājienā, un tiesnesis nolemj, ka spēlētājs ir pametis galdu un pabeidzis savu kārtu. Ja viņa pretinieks pienāk pie galda ārpus savas kārtas, viņš tiek uzverts kā sitējs, ja viņš ir izdarījis jebkura veida pārkāpumu. Kad tiesnesis uzskata, ka augstāk norādītie nosacījumi ir izpildīti, pienāk jauna sitēja kārtā. Viņa kārtā un tiesības izpildīt nākamo sitienu izbeidzas šādos gadījumos:

- (a) viņš nav guvis nevienu punktu; vai

- (b) viņš ir izpelnījies faulu; vai
(c) viņš ir pieprasījis, lai viņa pretinieks atkārtoti sitienu pēc pretinieka pieļautās kļūdas.

2.6. Sitiens

- (a) Sitiens ir veikts, kad sitējs ir pieskaries sitambumbai ar kijas uzgali. Kustības ar kiju, pietuvojot to sitambumbai pirms sitiena, netiek uzskatītas par sitienu.
- (b) Sitiens ir veikts pareizi, ja nav pārkāpts neviens no spēles noteikumiem.
- (c) Sitiens nav pabeigts kamēr:
- visas bumbas nav apstājušas;
 - sitējs nav piecelies gatavībā izpildīt nākamo sitienu vai nav pametis galdu;
 - viss sitienā izmantotais papildaprīkojums nav noņemts no galda; un
 - tiesnesis nav paziņojis nopelnītu punktu skaitu pēc veiktā sitiena.
- (d) Sitiens var būt tiešs vai netiešs:
- sitiens ir tiešs, kad sitambumba skar mērķbumbu pa tiešo, nepieskaroties bortam;
 - sitiens ir netiešs, kad sitambumba pieskaras vienam vai vairākiem bortiem pirms tā skar mērķbumbu.
- (e) Ja nākamais spēlētājs, pienākot pie galda pēc pretinieka pēdējā sitiena, veic savu sitienu pirms visas bumbas ir apstājušas, viņam tiek piešķirts sods kā sitējam un viņa kārta ar šo beidzas.

2.7. Iesitiens („Pot”)

Iesitiens ir izpildīts, kad mērķbumba pēc kontakta ar citu bumbu iekrit lūzā, un sitiena laikā netiek pārkāpti spēles noteikumi. Iesitiena realizēšana tiek saukta par „potting” (iesišana).

2.8. Sērija (breiks)

Sērija ir viena spēlētāja nepārtraukti izpildītu iesitienu skaits piegājienā vienaspartijas ietvaros.

2.9. Sitiens „no rokas”

- (a) Sitiens pa sitambumbu tiek izpildīts „no rokas” šādos gadījumos:
- katra freima sākumā;
 - kad sitambumba iekrit lūzā;
 - kad sitambumba pārkrit pāri galda malai; vai
 - kad izlikta melnā bumba gadījumā, kad gūto punktu skaits ir vienāds.
- (b) Sitiens paliek izpildīts „no rokas” līdz brīdim, kad:
- sitiens tiek pareizi izpildīts „no rokas”; vai
 - tiek pieļauta kļūda brīdī, kad bumba ir jau novietota uz galda.
- (c) Tiek uzskatīts, ka sitējs izpilda sitienu „no rokas” kad sitambumba tiek izspēlēta „no rokas”, kā ir aprakstīts iepriekš.

2.10. Bumba spēlē

- (a) Sitambumba ir spēlē, kad tā netiek izspēlēta „no rokas”.
- (b) Mērķbumbas ir spēlē no freima sākumā līdz brīdim, kad tās tiek iesistas lūzās vai tās ir pārkritušas pāri galda malai.
- (c) Krāsainās bumbas atgriežas spēlē tad, kad tās tiek atkārtoti izliktas uz galda.

2.11. Kārtas bumba („Ball On”)

Jebkura bumba, kuru pēc spēles noteikumiem var izspēlēt ar sitambumbu ar pirmo kontaktu, vai jebkura cita bumba, kuru nevar izspēlēt šādā veidā, bet tomēr var iesist, ir saukta par kārtas bumbu.

2.12. Pieteiktā bumba

- (a) Pieteiktā bumba ir mērķbumba, kuru sitējs norāda tiesnesim, apņēmoties pa to trāpīt ar sitambumbu ar pirmo kontaktu.
- (b) Pēc tiesneša prasības sitējam jāpaziņo, kura ir pieteiktā bumba.

2.13. Brīvā bumba

Bumba, kas nav kārtas bumba, kuru sitējs, atrodoties snūķera pozīcijā pēc faula, pasludina par kārtas bumbu (sk. 3.12. punktu).

2.14. Bumba ārpus galda

Bumba atrodas ārpus galda kad tā apstājas ārpus spēles galda vai lūzas, vai ja sitējs to paņem rokās, vai ja tā tiek apzināti pakustēta ar roku, kamēr bumba tiek izspēlēta, izņemot 3.14.(g)punktā minētos gadījumus.

2.15. Soda punkti

Soda punktipēc spēlētāja pieļautās kļūdastiek piešķirtiviņa pretiniekam.

2.16. Fauls (kļūda, pārkāpums)

Par faulu uzskata jebkuru spēles noteikumu pārkāpumu.

2.17. Snūķera pozīcija

Sitambumba ir snūķera pozīcijā, kad visas kārtas bumbas ir pilnībā vai daļēji nosegtas ar nekārtas bumbu vai bumbām, un nav iespējams tiešs trāpījums pa taisnu līniju. Ja ir iespējams trāpīt vismaz pa vienai kārtas bumbai no abām bumbas malām, kad sitienu neierobežo kāda nekārtas bumba, sitambumbanav nosnūķerota.

(a) Ja sitambumba tiek izspēlēta „no rokas”, tā ir nosnūķerota, ja sitiens ir ierobežots iepriekš aprakstītajos veidos no visām iespējamām pozīcijām „D” sektorā vai uz tā līnijas.

(b) Ja sitambumba atrodas snūķera pozīcijā vairāku nekārtas bumbu dēļ:

(i) sitambumbai tuvākā bumba, kura ierobežo sitienu, tiek uzskatīta par efektīvi snūķerojošu bumbu; un

(ii) ja sitienam traucē vairākas nekārtas bumbas vienādā attālumā no sitambumbas, tad tās visas tiek uzskatītas par efektīvisnūķerojošām bumbām.

(c) Kad kārtas bumba ir sarkanā un uz galda ir citas sarkanās bumbas, kurus bloķē vairākas nekārtas bumbas, tad šajā gadījumā efektīvi snūķerojošu bumbu nav.

(d) Sitējs atrodas snūķera pozīcijā, kad sitambumba ir nosnūķerota kā ir aprakstīts iepriekš.

(e) Sitambumba nevar atrasties snūķera pozīcijā borta dēļ. Ja borta līkne norobežo sitambumbu (piem. sitambumba atrodas pie stūralūzas) un atrodas tuvāk sitambumbaipar jebkuru bloķejošu nekārtas bumbu, tad šajā gadījumā sitambumba nav nosnūķerota.

2.18. Aizņemtā atzīme

Atzīmi uzskata par aizņemtu, ja uz tās nevar novietot bumbu, nepieskaroties citai bumbai.

2.19. Stumts sitiens („Push Stroke”)

Stumts sitiens ir veikts, kad kijas gals paliek pieskaries sitambumbai:

(a) pēc tam, kad sitambumba jau ir pakustējusies.

(b) brīdī, kad sitambumba pieskaras mērķbumbai.

Stumts sitiens netiek pasludināts, ja sitambumba un mērķbumba pirms sitiena gandrīz pieskaras un sitambumba pavisam nedaudz aizskar mērķbumbu.

2.20. Pārlēciansitiens („Jump Shot”)

Pārlēciansitiens ir veikts, kad sitambumba pārlec pāri jebkurai mērķbumbas daļai, procesā tai pieskaroties vai nepieskaroties, izņemot gadījumus, kad:

(a) sitambumba vispirms trāpa pa mērķbumbu un pēc tam pārlec pāri citai bumbai.

(b) sitambumba uzlec un pieskaras mērķbumbai, bet nenolaižas aiz tās bumbas tālākās malas.

(c) pēc pieskaršanas mērķbumbai parastajā kārtībā, sitambumba pārlec pāri tai bumbai, atsitoties no borta vai citas bumbas.

2.21. Netrāpījums („Miss”)

Netrāpījums tiek fiksēts, kad ar sitambumbu ar pirmo kontaktu neizdodas trāpīt pa kārtas bumbu un tiesnesis uzskata, ka sitējs nav izpildījis savu mēģinājumu pietiekami labi.

3. Spēle

3.1. Apraksts

Snūķera spēlē var piedalīties divi vai vairāki spēlētāji, individuāli vai komandās.

Spēles gaitu var īsumā aprakstīt šādi:

- (a) katrs spēlētājs izmanto vienu un to pašu balto sitambumbu un 21 mērķbumbas:
 - 15 sarkanās bumbas vērtība: 1 punkts (katra)
 - 1 dzeltenā bumba vērtība: 2 punkti
 - 1 zaļā bumba vērtība: 3 punkti
 - 1 brūnā bumba vērtība: 4 punkti
 - 1 zilā bumba vērtība: 5 punkti
 - 1 rozā bumba vērtība: 6 punkti
 - 1 melnā bumba vērtība: 7 punkti
- (b) Rezultatīvos sitienus spēlētāji veic savā kārtā pārmaiņus iesitot sarkanās un krāsainās bumbas līdz tiek iesistas visas sarkanās bumbas, pēc tam iesitot krāsainās to vērtības augošā secībā.
- (c) Par rezultatīvajiem sitieniem sitējam tiek pieskaitīti punkti.
- (d) Soda punkti par pārkāpumiem tiek pieskaitīti pretiniekam.
- (e) Taktiskais mērķis freima ietvaros ir atstāt sitambumbu aiz nekārtas bumbas tādā veidā, lai otram spēlētājam tā atrastos snūķera pozīcijā. Ja spēlētājs vai komanda zaudē vairāk punktu, nekā ir iespējams iegūt izspēlējot uz galda esošās bumbas, tad snūķera pozīcijas veidošana ar cerību iegūt punktus no pretinieka pārkāpumiem kļūst par svarīgāko mērķi.
- (f) Par uzvarētāju freimā tiek atzīts spēlētājs vai komanda:
 - (i) kurš ir nopelnījis visvairāk punktu;
 - (ii) kam pretinieks piekāpjas freimā; vai
 - (iii) kam ir piešķirta uzvara freimā atbilstoši 3.14.(d)(ii) punktam vai 4.2. punktam.
- (g) Par uzvarētāju spēlē tiek atzīts spēlētājs vai komanda:
 - (i) kurš ir sasniedzis nepieciešamo uzvarēto freimu skaitu vai ir guvis uzvaru vairākos freimos nekā pretinieks;
 - (ii) kurš kopumā ir nopelnījis visvairāk punktu, ja tiek vērtēta punktu kopsumma;
 - (iii) kam ir piešķirta uzvara spēlē atbilstoši 4.2. punktam.
- (h) Par uzvarētāju mačā tiek atzīts spēlētājs vai komanda, kurš ir uzvarējis vairākās spēlēs nekā pretinieks, vai kurš ir nopelnījis visvairāk punktu, ja tiek vērtēta punktu kopsumma.

3.2. Bumbu izvietojums

- (a) Katra freima sākumā sitambumba tiek izspēlēta „no rokas”, un mērķbumbas ir izvietotas uz galda šādi:
 - (i) sarkanās bumbas cieši novietotas vienādmalu trīsstūra formā; bumba trīsstūra virsotnē atrodas uz galda centrālās līnijas virs piramīdas atzīmes tādā veidā, lai tā būtu pēc iespējas tuvāk rozā bumbai, tai nepieskaroties; trīsstūra pamats atrodas pie augšējā borta un paralēli tam;
 - (ii) sešas krāsainās bumbas uz atzīmēm, kas aprakstītas 1.1.(f) punktā.
- (b) Ja tika pieļauta kļūda bumbu izvietojumā, tad ir piemērojams 3.7.(c) punktā minēts noteikums, freimam uzsākoties tā, kā ir aprakstīts 3.3.(c) punktā.
- (c) Kad freims jau ir uzsākts, tikai tiesnesis var veikt bumbas tīrīšanu pēc aktīvā spēlētāja pamatota pieprasījuma, turklāt:
 - (i) ja bumba neatrodas uz sava punkta, tā pozīcija tiek fiksēta ar speciālo ierīci pirms bumba tiek noņemta no galda tīrīšanai;
 - (ii) bumbas marķieri izmanto, lai apzīmētu bumbas pozīciju, kad tā tiek noņemta no galda tīrīšanai, un šī ierīce tiek uzskatīta par bumbu un tai piemīt bumbas vērtība līdz brīdim, kad bumba ir notīrīta un atgriezta uz galda. Ja jebkurš neaktīvais spēlētājs pieskaras ierīcei vai to pārvieto, tiesnesis viņam piemēros sodu tāpat kā sitējam, spēles secībai nemainoties. Šajā gadījumā tiesnesis atgriež ierīci vai notīrītu bumbu savā pozīcijā uz galda kā tas ir nepieciešams pēc viņa ieskatiem, pat ja bumba tikusi pacelta.

3.3. Spēles princips

Spēlētāji nosaka spēles secību izlozes kārtā vai pēc abpusējas vienošanas.

(a) Noteiktā spēles secība paliek nemainīga freima ietvaros, izņemot gadījumus, kad spēlētājs pieprasa pretiniekam atkārtot sitienu pēc pārkāpuma.

(b) Spēlētājs vai komanda uzsāk katru freimu pārmaiņus visas spēles gaitā.

(c) Pirmais spēlētājs izpilda sitienu „no rokas”, un freims ir uzsākts brīdī, kad sitambumba ir novietota uz galda un tai ir pieskaries kijas gals:

(i) kad tiek izpildīts sitiens; vai

(ii) kad spēlētājs pietuvo kijas galu sitambumbai pirms sitiena.

(d) Ja freimu uzsāk spēlētājs vai komanda ārpus savas kārtas:

(i) freims tiek uzsākts no jauna, nepiemērojot sodu, ja bija veikts tikai viens sitiens un arī netika pieļauta neviena kļūda; vai

(ii) iesāktais freims tiek turpināts, ja jau tika izpildīts vēl viens sitiens, vai ja bija pieļauta kļūda pēc pirmā sitiena. Šajā gadījumā pareizā spēles uzsākšanas kārtā tiek turpināta nākamajā freimā, tādējādi viens spēlētājs vai viena komanda uzsāk spēli trīs freimus pēc kārtas; vai

(iii) ja ir izveidojusies pata situācija (sk. 3.16. punktu), freimu atkārtoti uzsāk pareizais spēlētājs vai komanda.

(e) Lai sitiens tiktu uzskatīts par pareizu, nevar tikt fiksēts neviens no pārkāpumiem, kas ir aprakstīti zemāk 10. punktā (Sodi).

(f) Katras kārtas pirmajā sitienā, kamēr visas sarkanās bumbas nav izspēlētas, sarkanā bumba vai jebkura brīvā bumba, kas ir pasludināta par sarkano bumbu, tiek uzskatīta par kārtas bumbu, un katras viena sitiena ietvaros iesistas sarkanās bumbas (vai jebkuras brīvās bumbas, kas ir pasludinātas par sarkano) vērtība tiek pieskaitīta spēlētājam.

(g)

(i) Ja ir iesista sarkanā bumba vai brīvā bumba, kas ir pasludināta par sarkano bumbu, tas pats spēlētājs izpilda nākamo sitienu. Tajā brīdī par nākamo kārtas bumbu ir uzskatīta krāsainā bumba pēc sitēja izvēles, par kuru, ja tā ir iesista, tiek pieskaitīti punkti un tā tiek atgriezta uz savas atzīmes;

(ii) Sērija turpinās, pārmaiņus iesitot sarkanās un krāsainās bumbas līdz brīdim, kad visas sarkanās bumbas ir izspēlētas, un pēc pēdējās iesistās sarkanās bumbas tika izspēlēta krāsainā;

(iii) Pēc tam par kārtas bumbām kļūst krāsainās bumbas to vērtības augošā secībā, kā ir noteikts 3.1.(a)punktā, un kad tās tiek izspēlētas, tās vairs netiek atgrieztas uz galda, izņemot 3.4. punktā aprakstītos gadījumus, un sitējs spēlē nākamo krāsaino kārtas bumbu;

(iv) Gadījumā, ja sērijas vidusitējs izpilda sitienu pirms tiesnesis ir novietojis krāsaino bumbu uz savas atzīmes un pārējās bumbas ir apstājušās, iesistās krāsainās bumbas vērtība netiks pieskaitīta un tiks piemēroti noteikumi, kas aprakstīti 3.10.(a)(i) vai 3.10.(b)(ii) punktos.

(h) Sarkanās bumbas netiek atgrieztas uz galda, ja tie bija iesisti vai pārkrituši pāri galda malai, neskatoties uz to, ka spēlētājs var no šāda pārkāpuma gūt labumu. Daži izņēmumi šajā sakarā ir aprakstīti 3.2.(c)(ii), 9., 14.(b) un (f), 15.(a) un 18.(c) punktos.

(i) Ja sitējs neiesit bumbu lūzā, viņam ir jāatstāj spēles galds bez nepamatotās aizkavēšanās. Ja spēlētājs pametot galdu vai tieši pirms tam izpelna faulu, viņam tiks piešķirts sods atbilstoši 3.10. punktam. Nākamais sitiens tiek veikts no vietas, kur sitambumba ir apstājusies, vai arī tiek izspēlēts “no rokas”, ja sitambumba ir ārpus galda, izņemot gadījumus, kad sitambumba tiek nomainīta atbilstoši 3.14.(e) punktam.

(j) Ja jebkāda bumba iekrīt lūzā un atlec atpakaļ uz galda virsmas, tā netiek uzskatīta par iesistu. Spēlētājam netiek kompensēti punkti, ja tas notiek dēļ tā, ka lūza ir pārpildīta.

3.4. Freima, spēles vai mača beigas

(a) Kad melnā bumba ir vienīgā uz galda atlikusī mērķbumba, tad pirmais rezultatīvais sitiens vai pārkāpums pabeidz freimu, ja tikai vienlaicīgi netiek attiecināti šādi nosacījumi:

(i) punktu skaits ir kļuvis vienāds abiem spēlētājiem; un

(ii) punktu kopsumma netiek vērtēta.

(b) Ja abi (a) punktā minētie nosacījumi ir attiecināmi:

(i) melnā bumba atgriežas uz galda;

(ii) spēlētāji izlozes kārtībā nosaka, kurš spēlēs pirmais;

(iii) nākamais spēlētājs izpilda sitienu „no rokas”; un

(iv) pirmais rezultatīvais sitiens vai pārkāpums pabeidz freimu.

(c) Ja spēles uzvarētāju nosaka punktu kopsumma, bet spēlētāju rezultāts pēdējā freima beigās ir vienāds, tad spēlētājiem šajā freimā jāizpilda augstāk aprakstītā (b) punktā paredzētā procedūra – papildu melnā bumba („*Re-spot black*”).

3.5. Spēle „no rokas”

Lai izpildītu sitienu „no rokas” sitambumba jānovieto „D” sektorā vai uz tā līnijas, taču sitienu var veikt jebkurā virzienā.

- (a) Ja sitējs uzprasa tiesnesim, vai sitambumba „D” sektorā ir novietota pareizi, tiesnesim ir jāatbild.
- (b) Ja kijas uzgalis pieskaries sitambumbai tās novietošanas brīdī un tiesnesis uzskata, ka sitējs nav mēģinājis izpildīt sitienu, tad sitambumba neatrodas „spēlē”.

3.6. Sitiens vienlaicīgi pa divām bumbām

Izpildot pirmo sitienu, sitambumba nedrīkst vienlaicīgi skart divas bumbas, ja tās nav sarkanās vai viena brīvā un viena kārtas bumba.

3.7. Krāsaino bumbu atgriešana uz galda („Spotting”)

Visas iesistas vai pāri galda malai pārkritušas krāsainās bumbas jānovieto atpakaļ uz galda pirms nākamā sitiena izpildīšanas, līdz brīdim, kad tiek veikti nobeiguma krāsaino bumbu iesitieni kā ir aprakstīts 3.3.(g)(iii)punktā.

- (a) Spēlētājs nav atbildīgs par jebkurām tiesneša kļūdām, atgriežot bumbas uz galda.
- (b) Ja krāsainā bumba tika kļūdaini novietota brīdī, kad tiek izpildīti nobeiguma sitieni bumbu vērtības augošā secībā, kā ir noteikts 3.3.(g)(iii)punktā, tad pēc kļūdas atklāšanas bumba jānovāc no galda bez soda punktiem un spēle jāturpina no esošās pozīcijas.
- (c) Ja ir veikts sitiens, kad bumba vai bumbas ir nepareizi novietotas uz galda, tad, veicot turpmākos sitienus, tās tiks uzskatītas par pareizi novietotām. Jebkurai krāsainai bumbai, kas kļūdaini trūkst uz galda, jābūt novietotai:
- (i) bez soda, kad ir atklāta bumbas neesamība iepriekšējās kļūdas dēļ;
 - (ii) ar sodu, ja sitējs ir veicis sitienu pirms tiesnesis fiziski varējis paspēt to novietot.
- (d) Ja krāsainā bumba jāatgriež uz galda, bet tās atzīme ir aizņemta, tad tā ir jānovieto uz brīvās atzīmes, kurai ir visaugstākā vērtība.
- (e) Ja uz galda jāatgriež vairākās krāsainās bumbas, bet to atzīmes ir aizņemtas, tad bumbai ar austāko vērtību jābūt prioritātei novietošanas kārtībā.
- (f) Ja visas atzīmes ir aizņemtas, tad krāsainā bumba ir jānovieto pēc iespējas tuvāk savai atzīmei, starp to atzīmi un tuvāko augšējā borta malu.
- (g) Rozā vai melnās bumbas atgriešanas gadījumā, ja visas atzīmes ir aizņemtas un nav piemērotas vietas starp attiecīgu atzīmi un tuvāko augšējā borta malu, tad krāsainā bumba jānovieto pēc iespējas tuvāk savai atzīmei uz galda centrālās līnijas zem tās atzīmes.
- (h) Visos gadījumos, kad uz galda atgriežas krāsainā bumba, tā nedrīkst skart citu bumbu.
- (i) Lai krāsainā bumba būtu pareizi atgriezta uz galda, tā jānovieto uz atzīmes atbilstoši šiem noteikumiem ar roku.

3.8. „Touching ball” situācija (saskare ar bumbu)

- (a) Ja sitambumba apstājas saskarē ar vienu vai vairākām bumbām, kas ir kārtas bumba vai var kļūt par tādu, tiesnesis pasludina „Touching ball” situāciju un norāda, kurai kārtas bumbai (-ām) sitambumba pieskaras. Ja sitambumba pieskaras vairākām krāsainām bumbām pēc tam, kad tika iesista sarkanā bumba (vai par sarkanu nominēta brīvā bumba), tiesnesim jāpieprasa sitējam norādīt, kura krāsainā bumba ir kārtas bumba.
- (b) Kad ir pasludināta „Touching ball” situācija, sitējam jāizspēlē sitambumba no bumbas, kurai tā pieskaras, nepakustinot to, citādi tas tiks uzskatīts par stumto sitienu.
- (c) Ja sitējam izdodas izpildīt sitienu, nepakustinot blakus stāvošu bumbu, sods netiek piemērots šādos gadījumos:
- (i) tā ir kārtas bumba;
 - (ii) tā ir potenciāla kārtas bumba un sitējs to pasludina par kārtas bumbu; vai
 - (iii) tā var būt kārtas bumba un sitējs pasludina citu bumbu par kārtas bumbu un ar pirmo kontaktu tai pieskaras.
- (d) Ja sitambumba apstājas, pieskaroties vai gandrīz pieskaroties citai ārpus kārtas bumbai, tiesnesim, ja viņam uzjautā par bumbu saskari, ir jāatbild „jā” vai „nē”. Sitējs veic sitienu no tās bumbas, tai nepieskaroties, bet viņam obligāti vispirms jātrāpa pa kārtas bumbu.
- (e) Ja sitambumba vienlaicīgi pieskaras kārtas bumbai un ārpus kārtas bumbai, tiesnesis pasludina saskari tikai ar kārtas bumbu. Ja šajā brīdī sitējs pavaicā tiesnesim, vai sitambumba pieskaras arī ārpus kārtas bumbai, tad tiesnesim ir jāatbild.
- (f) Ja tiesnesis uzskata, ka pieskarušās bumbas kustību neizraisīja sitējs sitiena brīdī, viņš sodunepiešķir.
- (g) Ja mērķbumba pēc apstāšanās nepieskaras sitambumbai un pakustas pēc tam, kad tiesnesis to ir apskatījis, vai tiek uzskatīts, ka bumba pieskarās sitambumbai pirms tika izpildīts sitiens, bumbas ir jānovieto atpakaļ pēc tiesneša ieskatiem. Šis arī tiek piemērots gadījumos, kad pēc „Touching ball” pasludināšanas vēlāk tiesnesis konstatē, ka saskarsmes nav, bumbas jāpārvieta pēc tiesneša ieskatiem.

3.9. Bumba uz lūzas malas

Ja bumba iekrīt lūzā, nekontaktējoties ar citu bumbu, un:

(a) ja tā nepiedalījās sitienu spēlē, tā ir jāatgriež uz galda vietā, kur tā atradās pirms tā tika iesista, un jāieskaita visi pirms tam gūtie punkti.

(b) Ja sitienu rezultātā tajā varēja atrasties kāds no šajā sitienā iesaistītajām bumbām:

(i) ja netiek fiksēts spēles noteikumu pārkāpums, tad visas bumbas jānovieto atpakaļ uz galda un jāatkārto tāds pats sitiens, vai tam pašam spēlētājam ir jāizpilda cits sitiens pēc saviem ieskatiem;

(ii) ja ir bijis pārkāpums, sitējam piemēro 3.10. punktā minēto sodu, visas bumbas tiek atkārtoti novietotas uz galda, un nākamajam spēlētājam tiek piedāvātas visas iespējas, kādas ir ierastas pēc pretinieka pārkāpuma.

(c) Ja pēc kontakta bumba kādu brīdi balansē uz lūzas malas un pēc tam tajā iekrīt, tad tā ir jāuzskata par iesistu un tā nav jāatgriež sākumpozīcijā.

3.10. Sodi

Šādas rīcības tiek uzskatītas par pārkāpumiem un izpelna sodu četru punktu apmērā, ja tikai nav piemērojams lielākais sods, kā ir aprakstīts zemāk punktos (a) līdz (d). Sodi ir:

(a) kārtas bumbas vērtībā, ko piešķir, ja:

(i) veic sitienu pirms tiesnesis ir pabeidzis krāsainās bumbas, kas tiek uzskatīta par brīvo bumbu, novietošanu uz atzīmes;

(ii) sitienu ietvaros pasitambumbai sit vairāk par vienu reizi;

(iii) sitienu brīdī abas kājas ir atrautas no grīda;

(iv) spēlē ārpus savas kārtas vai veicot sitienu pirms pretinieka kārtas ir beigusies pretrunā ar 2.6.(e) punktu;

(v) nepareizi izpilda sitienu pozīcijā „no rokas”, ieskaitot sākuma sitienu;

(vi) pieļauj, ka sitambumba neskar ne vienu no mērķbumbām;

(vii) sitambumba iekrīt lūzā;

(viii) izveido snūķera pozīciju aiz brīvās bumbas, izņemot gadījumu, kas ir aprakstīts 3.12.(b)(ii) punktā;

(ix) izpilda pārlēciensitienu;

(x) spēlē ar nestandartu snūķera kiju; vai

(xi) uzsāk diskusiju ar partneri pretrunā ar 3.17.(e) punktu.

(b) kārtas bumbas vērtībā vai vērtībā, kas ir augstākā no visām iesaistītajām bumbām, ko piešķir, ja:

(i) izpilda sitienu, kamēr visas bumbas nav apstājušas;

(ii) izpilda sitienu pirms tiesnesis ir pabeidzis krāsainās bumbas (kas nav brīvā bumba) novietošanu uz atzīmes;

(iii) lūzā iekrīt ārpuskārtas bumba;

(iv) sitambumba vispirms pieskaras ārpuskārtas bumbai;

(v) izpilda stumto sitienu;

(vi) pieskaras kādai bumbai vai bumbas marķierim „spēlē”; vai

(vii) sitienu rezultātā bumba pārkrīt pāri galda malai.

(c) kārtas bumbas vērtībā vai augstākā vērtībā no divām iesaistītajām bumbām, ja sitambumba vienlaicīgi pieskaras divām bumbām, ja abas nav sarkanās (kad sarkanā ir kārtas bumba), vai, ja viena ir brīvā un otra ir kārtas bumba.

(d) septiņu (7) punktu vērtībā, ja sitējs:

(i) jebkādam mērķim izmanto bumbu, kas atrodas ārpus galda;

(ii) izmanto jebkuru objektu lai izmērītu atstarpi vai attālumu;

(iii) pieskaras jebkurai bumbai apspriešanas laikā, kā aprakstīts 3.14.(g) punktā;

(iv) divos sitienos pēc kārtas spēlē sarkanās bumbas vai sarkano uzreiz pēc brīvās bumbas;

(v) jebkuram sitienam izmanto jebkuru bumbu, kas nav baltā, par sitambumbu pēc freima uzsākšanas;

(vi) nepaziņo izvēlēto kārtas bumbu pēc tiesneša pieprasījuma; vai

(vii) iesitot sarkano bumbu vai par sarkano nominēto brīvo bumbu, izdara pārkāpumu pirms bija paziņota izvēlēta krāsainā bumba.

3.11. Fauli (klūdas, pārkāpumi)

Ja ir izdarīts pārkāpums, tiesnesis nekavējoties pasludina: „Foul”.

(a) Ja sitējs nav paspējis izpildīt sitienu, viņa kārtas uzreiz beidzas un tiesnesis piešķir viņam sodu.

(b) Ja sitiens tika izpildīts, tiesnesis sagaida sitienu beigas pirms piešķirt sodu.

(c) Ja tiesnesis faulu nepiešķir un neaktīvais spēlētājs to nepieprasa, sodu neieskaita.

(d) Jebkura nepareizi novietota krāsainā bumba paliek savā pozīcijā, izņemot gadījumu, ja tā atrodas ārpus galda, tad bumba jānovieto uz pareizās atzīmes.

(e) Visi sērijā iegūti punkti pirms pārkāpuma tiek pieskaitīti, bet sitējs neiegūst punktus par jebkurām iesistām bumbām sitienu rezultātā, kad bija fiksēts pārkāpums.

(f) Nākamais sitiens tiek izpildīts no vietas, kur apstājās sitambumba, vai, ja sitambumba atrodas ārpus galda, no rokas.

(g) Ja viena sitienu ietvaros tiek pieļautas vairākas kļūdas, tiek piešķirts lielākās vērtības sods.

(h) Spēlētājam, kas izdara pārkāpumu:

- (i) piešķir sodu saskaņā ar 10. punktu (Sodi); un
- (ii) jāveic nākamais sitiens, ja to ir pieprasījis otrs spēlētājs.

(i) Ja sitiens, atrodoties snūķera pozīcijā vai ja sitiens ir citādi apgrūtināts, izpelna faulu uz jebkuras bumbas, ieskaitot sitambumbu, gatavojoties izpildīt sitienu, un pretinieks pieprasa atkārtot sitienu, pretiniekam ir iespēja norādīt, vai kārtas bumba būs tā pati, kas bija pirms pieļautās kļūdas, proti:

- (i) jebkura sarkanā bumba, ja tā ir bijusi kārtas bumba;
- (ii) krāsainā kārtas bumba, kad visas sarkanās jau ir izspēlētas;
- (iii) krāsainā bumba pēc sitēja izvēles, kad kārtas bumba ir bijusi krāsainā pēc iesistas sarkanās; vai
- (iv) iespēja spēlēt nākamo sarkano vai dzelteno, kad vairs nav nevienas sarkanās bumbas.

Jebkuras bumbas, kas tika pakustētas, tiesnesim jāatgriež uz to sākotnējām pozīcijām, ja to pieprasa spēlētāja pretinieks.

3.12. Snūķera pozīcija pēc faula

Ja pēc pārkāpuma sitambumba atrodas snūķera pozīcijā (sk. 2.17. punktu), tiesnesis pasludina: „*Free ball*” (brīvā bumba).

(a) Ja nākamais spēlētājs izvēlas veikt nākamo sitienu:

- (i) viņš var pieteikt jebkuru bumbu par kārtas bumbu, bet brīvā bumba nevar būt kārtas bumba;
- (ii) visas pieteiktās bumbas tiek uzskatītas par kārtas bumbām un iegūst to vērtību, un, ja bumba ir iesista, tā ir jāatgriež uz atzīmes.

(b) Pārkāpums tiek fiksēts, ja sitambumba:

- (i) netrāpa ar pirmo kontaktu pieteiktai bumbai vai pieskaras vienlaicīgi pieteiktai un kārtas bumbai; vai
- (ii) pieteiktās brīvās bumbas dēļ ir nosnūķerota un „neredz” nevienu sarkano bumbu vai kārtas bumbu, izņemot gadījumu, kad uz galda paliek tikai rozā un melnā bumba.

(c) Ja brīvā bumba ir iesista, tā atgriežas uz savas atzīmes un bumbas punktu vērtība tiek ieskaitīta.

(d) Ja kārtas bumba ir iesista pēc tam, kad sitambumba vispirms trāpīja pa pieteikto bumbu vai arī vienlaicīgi ar to, kārtas bumbas vērtība tiek pieskaitīta un bumba paliek lūzā.

(e) Ja tiek iesistas abas bumbas – pieteiktā un kārtas bumba, punkti tiek gūti tikai par kārtas bumbu, ja tikai tā nav sarkanā bumba, kad visas iesistas bumbas tiek ieskaitītas. Brīvā bumba pēc tam tiek atgriezta uz savas atzīmes un kārtas bumba paliek lūzā.

(f) Ja spēlētāju, kas ir izpelnījis pārkāpumu, lūdz atkārtot sitienu, brīvās bumbas pasludināšana zaudē spēku.

3.13. Atkārtot sitienu

Tiklīdz spēlētājs ir pieprasījis pretinieku atkārtot sitienu pēc pārkāpuma vai lūdza atgriezt bumbu (-as) pēc „*Foul and a miss*” (pārkāpums un netrāpījums), šādu prasību nevar atsaukt. Noteikumu pārkāpējam, kam ir piedāvāts atkārtot sitienu, ir šādas iespējas:

(a) pārdomāt attiecībā uz:

- (i) sitienu, kādu viņš veiks; un
- (ii) kārtas bumbu, kuru viņš centīsies izspēlēt;

(b) saņemt punktus par jebkuru iesistu bumbu vai bumbas.

3.14. „*Foul and a miss*” (pārkāpums un netrāpījums)

(a) Sitējam atbilstoši savām spējām jāmēģina trāpīt pa kārtas bumbu vai bumbu, kas var kļūt par kārtas bumbu pēc iesistās sarkanās. Ja tiesnesis uzskata, ka ir izdarīts pārkāpums, viņš paziņos „*Foul and a miss*”, izņemot gadījumus, kad:

- (i) kādam no spēlētājiem ir nepieciešami soda punkti (ko saņem no pretinieka kļūdām atrodoties snūķera pozīcijā) pirms sitienu vai tā rezultātā;
- (ii) punktu starpība starp abiem spēlētājiem sakrīt ar uz galda esošo punktu kopsummu pirms sitienu vai tā rezultātā, neskaitot punktus par papildu melno bumbu („*Re-spotblack*”), un ja tiesnesis neuzskata, ka „*Miss*” bija izdarīts ar nolūku;
- (iii) ir situācijā, ka nav iespējams trāpīt pa kārtas bumbu.

Pēdējā gadījumā ir jāuzskata, ka sitējs cenšas trāpīt pa kārtas bumbu ar nosacījumu, ka viņš spēlē pa taisno vai no borta kārtas bumbas virzienā ar spēku, kuru tiesnesis uzskata par pietiekošo, lai aizsniegtu kārtas bumbu, neskatoties uz traucējošām bumbām.

(b) Pēc „*Foul and a miss*” pasludināšanas, nākamais spēlētājs pēc saviem ieskatiem var pieprasīt pārkāpējam spēlēt tālāk no esošas pozīcijas vai no sākumpozīcijas, tad kārtas bumbai jābūt tādai pašai, kā pirms pēdējā sitiena, proti:

- (i) jebkura sarkanā bumba, ja tā ir bijusi kārtas bumba;
- (ii) krāsainā kārtas bumba, kad visas sarkanās jau ir izspēlētas; vai
- (iii) krāsainā bumba pēc sitēja izvēles, kad kārtas bumba ir bijusi krāsainā pēc iesistas sarkanās.

(c) Ja sitējam, izpildot sitienu, neizdodas trāpīt pa kārtas bumbu ar pirmo kontaktu, kad tā ir redzama pilnībā, tiesnesis pasludina „*Foul and a miss*”, izņemot gadījumus, kas aprakstīti (a)(i) un (a)(ii) punktos.

(d) Pēc „*Miss*” paziņošanas atbilstoši šo noteikumu (c) punktam, kad ir bijusi trajektorija pa taisno līniju starp sitambumbu un kārtas bumbu tā, lai tai varētu trāpīt „pierē” (attiecībā uz sarkanām bumbām, ar šo saprot pilnu sarkanās bumbas diametru, kuru nenorobežo neviena no krāsainām bumbām), tad:

- (i) ja atkal izpildot sitienu no tādas pašas pozīcijas neizdodas vispirms trāpīt pa kārtas bumbu, tas tiek uzskatīts par „*Foul and a miss*”, neskatoties uz iegūto punktu starpību;
- (ii) ja pēc otra netrāpījuma pretinieks pieprasa spēlētājam atkārtot sitienu no tādas pašas pozīcijas, tajā brīdī tiesnesis brīdina pārkāpēju, ja trešā neveiksme pielīdzināsies zaudējumam freimā; un
- (iii) ja tiek pieprasīts spēlēt no esošās pozīcijas, „*Foul and a miss*” situācija atsākas.

(e) kad sitambumba ir atgriezta savā pozīcijā saskaņā ar šiem noteikumiem, un sitējs izpelna sodu uz jebkuras bumbas, ieskaitot kārtas bumbu, gatavojoties izpildīt sitienu, „*Miss*” netiek fiksēts, ja sitiens nebija izpildīts. Šajā gadījumā tiek piemērots atbilstošs sods. Nākamais spēlētājs tad var izvēlēties spēlēt pašam vai pieprasīt pretinieku atkārtot sitienu no esošās vai sākotnējās pozīcijas. Ja pieprasīts atkārtot sitienu, kārtas bumba paliek tāda pati, kā pirms pēdējā sitiena, proti:

- (i) jebkura sarkanā bumba, ja tā ir bijusi kārtas bumba;
- (ii) krāsainā bumba, kas bija kārtas bumba, ja uz galda vairs nav sarkano bumbu; vai
- (iii) krāsainā bumba pēc sitēja izvēles, ja kārtas bumba bijusi krāsainā pēc iesistās sarkanās bumbas.

Ja aprakstīta situācija rodas „*Miss*” paziņojumu virknē kā aprakstīts (d) punktā, jebkurš brīdinājums par iespējamo uzvaras piešķiršanu šajā freimā pretiniekam paliek spēkā.

f) kad bumba tiek atgriezta pēc netrāpījuma („*Miss*”), bumbas pozīcija tiek apspriesta ar abiem spēlētājiem, un tikai pēc tam tiesnesis pieņem galīgo lēmumu.

g) ja apspriešanas laikā kāds no spēlētājiem aizskar jebkuru bumbu spēlē, viņam tiek piemērots sods kā sitējam, nemainoties spēles secībai. Tiesnesis novieto pakustēto bumbu atpakaļ pēc saviem ieskatiem, pat ja tā bija atstājusi galdu, 3.10.(d)(iii) punkts.

3.15. Bumbas pārvietošana citas personas izpildījumā

Ja stāvošu vai kustošu bumbu aizskar persona, kas nav sitējs, bumba ir jānovieto tur, kur pēc tiesneša ieskatiem tā atradās pirms tam vai kur tā būtu apstājusies, nepiemērojot sodu.

(a) šis noteikums iekļauj gadījumus, kad kāds notikums vai persona rosināja sitēju pakustēt bumbu, taču sods tiks piemērots, ja bumba pakustās kāda galda virsmas defekta dēļ, izņemot gadījumu, kad atgriezta uz atzīmes bumba pakustās pirms tiek izpildīts nākamais sitiens.

(b) neviens no spēlētājiem netiek sodīts par jebkuru bumbu pārvietošanu, ja to ir izdarījis tiesnesis.

3.16. Pata situācija

Ja tiesnesis uzskata, ka spēle nonākusi pata situācijā vai arī tuvojas tai, viņš var piedāvāt spēlētājiem atsākt freimu no sākumpozīcijas. Ja kāds no spēlētājiem iebilst, tiesnesis var atļaut turpināt spēli ar nosacījumu, ka situācija uz galda mainīsies noteiktajā laika periodā, kura garumu nosaka tiesnesis pēc saviem ieskatiem (parasti pēc trim katra spēlētāja sitieniem). Ja situācija paliek nemainīga pēc noteiktā perioda beigām, tiesnesis anulē visus šajā freimā iegūtus punktus un atjauno bumbu sākumpozīcijas lai uzsāktu jaunu freimu. Tas pats spēlētājs uzsāk freimu un izpilda pirmo sitienu, saskaņā ar 3.3.(d)(iii) punktu, kā arī tiek saglabāta tāda pati spēles secība.

3.17. Snūkers četriem spēlētājiem

(a) Snūkera spēlē, kas ir domāta četriem spēlētājiem, katra puse uzsāk freimus pārmaiņus. Spēles secība tiek noteikta katra freima sākumā un paliek nemainīga šī freima ietvaros.

(b) Spēlētāji var mainīt spēles secību katra freima sākumā.

- (c) Ja tiek pieļauta kļūda un ir bijis pieprasījums atkārtot sitienu, spēlētājs, kurš pieļāvis kļūdu, atkārtoti sitienu, pat ja faults ir fiksēts, kad spēlētājs ir veicis sitienu ārpus savas kārtas, un sākotnēja spēles secība paliek tāda, ka pārkāpēja partneris var zaudēt savu kārtu.
- (d) Ja freims beidzas ar vienādu punktu skaitu, tiek piemērots 3.4. punkts. Ja ir nepieciešama papildu melnā bumba, spēlētāju pāris, kurš veica pirmo sitienu, var izvēlēties, kurš no savas komandas spēlētājiem izpildīs sitienu. Spēles secība turpināsies kā freimā.
- (e) Spēles partneri drīkst konsultēties savā starpā, bet ne gadījumos, kad viens no viņiem ir sitējs pie galda un viņa breiks vēl nav beidzies nerezultatīva sitiena vai faula rezultātā.

3.18. Papildaprīkojuma izmantošana

Sitējam ir pienākums pašam izvietot un noņemt jebkuru izmantoto papildaprīkojumu no galda.

- (a) Sitējs ir atbildīgs par visu aprīkojumu, ko viņš izmanto pie galda (kijas balsti, pagarinājumi utt.), kas ir viņa vai kāda cita īpašums (izņemot tiesnesi). Viņš tiks sodīts par jebkuru izpelnītu pārkāpumu, kas ir saistīts ar šī aprīkojuma izmantošanu.
- (b) Sitējs nenes atbildību par aprīkojumu, kas parasti atrodas pie galda un ko nodrošina cita puse (ieskaitot tiesnesi). Ja šim aprīkojumam atklājas defekts, kas izraisīja situāciju, ka sitējs pieskaras bumbai vai vairākām bumbām, pārkāpums netiks pasludināts.
- (c) Tiesnesis atjauno bumbu pozīciju saskaņā ar 3.15. punktu, ja tas ir nepieciešams, un sitējs var turpināt savu piegājieni un breiku, ja tāds ir bijis, bez soda punktiem.

3.19. Interpretācija

- (a) Visos šajos noteikumos un definīcijās, vārdi, kas apzīmē vīriešu dzimti, tāpat ir attiecināmi arī uz sievietes dzimti.
- (b) Dažādi apstākļi var rast nepieciešamību adaptēt noteikumu attiecināšanu uz personām ar kustības traucējumiem. Tas it īpaši attiecas uz šādiem gadījumiem:
- (i) noteikumu 3.10.(a)(iii)punkts nevar tikt piemērots personām, kas pārvietojas ratiņkrēslā; un
 - (ii) pēc spēlētāja pieprasījuma, tiesnesis pasaka priekšā bumbas krāsu, ja pats spēlētājs nespēj atšķirt dažas krāsas, kā piemēram, sarkano un zaļo krāsu.
- (c) Ja spēlē nav tiesneša, kā piemēram, draudzības spēlē, pretinieka komanda vai spēlētājs uzraug spēles noteikumu izpildīšanu.

4. Spēlētāji

4.1. Uzvedība

- (a) Gadījumos, ja:
- (i) spēlētājs nepamatoti ilgi izpilda sitienu vai arī gatavojās tam; vai
 - (ii) spēlētāja uzvedībā pēc tiesneša ieskatiem ir apzināti un ilgstoši negodīga; vai
 - (iii) spēlētāja uzvedība var tikt uzskatīta par nespportisku; vai
 - (iv) spēlētājs atsakās turpināt freimu;
- tiesnesim:
- (v) jābrīdina spēlētājs, ka šādas uzvedības turpināšana var novest pie uzvaras piešķiršanai pretiniekam šajā freimā; vai
 - (vi) piešķir uzvaru viņa pretiniekam; vai
 - (vii) ja neatbilstoša uzvedība ir īpaši nopietna, piešķir uzvaru mačā viņa pretiniekam.
- (b) Ja tiesnesis ir brīdinājis spēlētāju kā ir aprakstīts (v), un ja neatbilstoša uzvedība turpinās, tiesnesis:
- (i) piešķir uzvaru viņa pretiniekam; vai
 - (ii) ja neatbilstoša uzvedība ir īpaši nopietna, piešķir uzvaru mačā viņa pretiniekam.
- (c) Ja tiesnesis piešķir uzvaru freimā spēlētāja pretiniekam saskaņā ar augstākminētajiem noteikumiem, ja tā paša spēlētāja neatbilstoša uzvedība turpinās, tiesnesim jāpiešķir uzvaru mačā spēlētāja pretiniekam.
- (d) Jebkurš tiesneša lēmums par freima un/vai mača piešķiršanu spēlētāja pretiniekam ir galīgais un tas nav pārsūdzams.

4.2. Sodi

- (a) Ja ir piešķirts zaudējums freimā atbilstoši šiem noteikumiem, pārkāpējs:
- (i) zaudē freimu; un

(ii) zaudēvisus iegūtus punktus un viņa pretiniekam tiek pieskaitīti visi punkti, kas pienākas par visām uz galda esošām bumbām, par katru sarkano bumbu pieskaitot astoņus punktus un par visām krāsainām bumbām, kas kļūdaini atrodas ārpus galda, tiek pieskaitīti punkti tā, it kā tie atrastos uz savām atzīmēm.

(b) Ja ir pasludināts zaudējums spēlē saskaņā ar šiem noteikumiem, pārkāpējs:

(i) zaudē esošu freimu atbilstoši (a) punktam; un

(ii) papildus zaudē obligāto un vēl nenospēlēto freimu skaitu, kas ir nepieciešami spēles pabeigšanai gadījumos, ja uzvaras noteikšanai piemēro starpību freimos, vai

(iii) zaudē atlikušos freimus ar punktu starpību 147 gadījumā, ja uzvaras noteikšanai piemēro iegūto kopējo punktu starpību.

4.3. Neaktīvais spēlētājs

Kad sitējs atrodas pie galda, neaktīvajam spēlētājam jāizvairās no atrašanās aktīvā spēlētāja redzes lokā. Viņam jāšēž vai jāstāv atbilstošā attālumā no galda un jāizvairās no kustībām vai darbībām, kas var traucēt sitēja koncentrācijai.

4.4. Prombūtne

Neaktīvais spēlētājs var norīkot kādu personu pārstāvēt viņa intereses un ziņot par pārkāpumiem, ja šādi notiktu viņa prombūtnes laikā no spēles norises zāles. Par šādu norīkojumu tiesnesis jāinformē pirms spēlētājs pamet spēles zāli.

4.5. Freima brīvprātīgs zaudējums

(a) Spēlētājs var izvēlēties zaudēt freimu tikai sava piegājienā. Viņa pretiniekam ir tiesības tam piekrist vai nepiekrist. Ja viņš nepiekrīt, pretinieka padošanās kļūst par spēkā neesošu.

(b) Ja uzvaras noteikšanai piemēro iegūto kopējo punktu starpību, un spēlētājs nolemj padoties, viņa pretiniekam tiek ieskaitīta visu uz galda atlikušo bumbu kopsūma. Šajā gadījumā katras sarkanās bumbas vērtība ir astoņi punkti un visas krāsainās bumbas, kas kļūdaini atrodas ārpus galda, tiek uzskatītas tā, it kā tie atrastos uz savām atzīmēm.

(c) Spēlētājs nedrīkst brīvprātīgi zaudēt freimu jebkurā mačā, izņemot gadījumus, kad viņam ir nepieciešams izveidot snūkera pozīcijas pretiniekam. Jebkurš šo noteikumu pārkāpums tiks uzskatīts par nesportisku un neatbilstošu uzvedību.

5. Spēles oficiālās personas

5.1. Tiesnesis

(a) Tiesnesis:

(i) ir vienīgais, kas var noteikt spēles atbilstību vai neatbilstību noteikumiem;

(ii) ir brīvs pieņemt lēmumus par labu godīgai spēlei visos gadījumos, kad spēles noteikumi atbilstoši neaptver esošo situāciju;

(iii) ir atbildīgs par spēles norisi atbilstoši spēles noteikumiem;

(iv) iejaucas spēlē, kad viņš konstatē jebkuru spēles noteikumu pārkāpumu;

(v) pasaka priekšā bumbas krāsu spēlētājam, ja viņš to pieprasa; un

(vi) notīra jebkuru bumbu pēc spēlētāja pieprasījuma, ar nosacījumu, ka tas ir pamatots.

(b) Tiesnesis:

(i) neatbild uz jautājumiem, kas neattiecas uz spēles noteikumiem;

(ii) nesniedz spēlētājam nekādus norādījumus, kas varētu ļaut viņam izvairīties no kļūdaina sitiena izpildījuma;

(iii) neizsaka padomus un viedokļus par punktiem, kas ietekmē spēli;

(iv) neatbild uz jautājumiem, kas attiecas uz punktu starpību.

(c) Ja tiesnesis ir palaidis kādu incidentu, viņš var pieprasīt liecinājumus spēles marķierim vai citai spēles oficiālai personai, kā arī skatītājiem, kas atradušies labākā pozīcijā incidenta brīdī, kas var palīdzēt tiesnesim pieņemt lēmumu.

5.2. Marķieris

Marķieris veic punktu uzskaiti uz tablo un palīdz tiesnesim viņa pienākumu veikšanā. Ja ir nepieciešams, viņš var kalpot arī par punktu reģistratoru.

5.3. Punktu reģistrators

Reģistrators veic visu rezultatīvu sitienu uzskaiti, fiksējot pārkāpumus un katra spēlētāja vai komandas iegūto punktu skaitu. Kā arī viņa pienākums ir veikt sēriju uzskaiti.

5.4. Spēles oficiālo personu palīdzība

(a) Pēc aktīvā spēlētāja pieprasījuma, tiesnesis vai marķieris var pārvietot jebkuru apgaismošanas iekārtu, kas traucē spēlētājam izpildīt sitienu, ja tas ir nepieciešams.

(b) Tiesnesim vai marķierim ir atļauts nepieciešamības gadījumā sniegt palīdzību spēlētājiem ar kustības traucējumiem atbilstoši viņu situācijai.