

# Snookerdomarens Handbok

*Utdrag ur  
the Billiards and Snooker referee's Handbook  
av John Street och Peter Rook*



**Översättning: Joakim Hirsch  
Snookerhallen i Stockholm AB**

# Innehåll

Konsten att döma .....	4
Verktygen .....	5
Förberedelser innan match.....	6
Kapitel 1 Utrustning.....	9
Bordet .....	9
Bollarna .....	11
Kön .....	12
Hjälpmedel .....	13
Kapitel 2 Definitioner .....	14
Frame .....	14
Game .....	15
Match .....	15
Bollar .....	15
Spelaren vid bordet.....	15
Stöt .....	16
Sänkning.....	17
Serie .....	17
Boll i hand.....	17
Boll i spel .....	18
Spelbar boll .....	18
Nominerad boll .....	19
Fri boll.....	20
Boll tvingad av bordet .....	20
Foul.....	21
Mask.....	21
Täckt prick .....	25
Skjutstöt .....	26
Hoppstöt .....	27
Miss .....	27
Kapitel 3 Spelet.....	29

Beskrivning .....	29
Bollarnas placering .....	30
Tillvägagångssätt .....	32
Avslutning av frame, game och match .....	36
Att spela från i hand .....	37
Att träffa två bollar samtidigt .....	37
Att placera färgerna på prick .....	39
Pressläge .....	41
Boll på fickans kant .....	44
I mask efter foul .....	46
Foul .....	50
Bestraffningar .....	52
Spela igen .....	55
Foul och miss .....	55
<b>Kapitel 4 Spelarna .....</b>	<b>74</b>
Förhållande av spelet .....	74
Osportsligt uppträdande .....	74
Bestraffning .....	75
Spelaren som inte är vid bordet .....	76
Frånvaro .....	76
Uppgivet frame .....	77
<b>Kapitel 5 Funktionärerna .....</b>	<b>78</b>
Domaren .....	78
Markören .....	79
Protokollföraren .....	80
Hjälp av funktionärer .....	80

# Konsten att döma

## *Några råd från John Street*

Det finns ett gammalt välkänt uttryck i snooker- och engelsk biljardsammanhang, ”En bra domare syns inte”, och detta borde vara ett av de viktigaste målen för en ambitiös domare. Det krävs mer än att kunna regelboken framlänges och baklänges. Du skulle knappast bli särskilt populär om du envisades med att gå i vägen för spelarna eller stå i siktlinjen. Positionering och förmåga att läsa spelet tillhör de många övriga saker du måste behärska. På de följande sidorna ska jag försöka några av de fundamentala kunskaper som man måste känna till för att bli en framgångsrik domare, och dessutom vidarebefordra några små tips som jag lärt mig under 40 år som domare. Innan jag börjar vill klargöra en sak: jag beskriver mitt eget tillvägagångssätt som domare. Du behöver inte följa mina råd in i minsta detalj, men det verkar fungera för mig.

Jag utgår i den här boken från att du är åtminstone klass-3-domare och att du alltså förstår reglerna något sånär. Men om du tror att du kan allt kommer du förr eller senare att få ett mycket bryskt uppvaknande. Reglerna i engelsk biljard och snooker är mycket komplicerade och till och med nu, efter alla år som sporterna har funnits, dyker det upp situationer som inte är helt täckta av reglerna. Förr i tiden kunde olika domares regeltolkningar skilja sig åt en hel del och det skulle ha räckt med att sammanföra några av dem för att diskutera en ovanlig händelse, och lyssna till diskussionen, för att förstå vad jag menar.

Mitt första råd är att aldrig sluta läsa regelboken och att inte vara rädd för att be andra domare om hjälp, särskilt inte om de har högre klassificering än vad du själv har. Eller ännu bättre: fråga en examiner. Vem som helst av dessa skulle mer än gärna dela med sig av den kunskap de samlat genom åren. Examinatorer, i synnerhet, har inte blivit vad de är utan anledning och för det mesta är det folk med åratals erfarenhet av reglerna. Var aldrig rädd för att be om råd.

Låt oss börja från början. När du tillfrågas om du vill döma en match, av vad slag det vara må, ta först reda på vilken typ av kläder du förväntas ha på dig när du dömer. Kom ihåg: första intrycket är viktigt. Om du måste ha blazer och grå byxor bör du också ha slips och slipshållare. Det ser hemskt illa ut med en domare som släpar slipsen i bordet så den vidrör bollarna. Döm aldrig med skjortkragen öppen i halsen! Jag tycker också att svarta skor gör sig bäst med grå strumpor. Vita strumpor är givetvis helt uteslutet! Om det är smoking som gäller ska det vara fluga samt svarta strumpor och skor (gärna lackskor om du har sådana). Själv är jag inte så förtjust i att se en näsduk sticka ut ur kavajfickan, men det är min personliga åsikt.

Se till att få en bekräftelse på när matchen börjar så du kan komma i god tid och kontrollera att allt är i ordning. Ta reda på vad spelarna heter, vilken distans man spelar matchen över och om det blir några pauser. Och dessutom, kommer

bordet att vara klart för spel när du kommer, det vill säga borstat, struket och klart?

## Verktygen

Innan du ger dig av till matchen bör du kolla och dubbelkolla att du har med dig allt du behöver. De redskap en domare behöver är:

- 1 Två par vita handskar (ett extra par för alla eventualiteter) och dessa **måste** vara av bomull. Handskar av polyester eller andra syntetmaterial bör undvikas eftersom de ger för dåligt grepp om bollarna. Ett användbart tips är att aldrig använda nya handskar innan de tvättats första gången.
- 2 Åtminstone en bollmarkör. Det finns många olika sorter att välja på och vilken du väljer är upp till dig. De flesta markörer är en bolldiameter breda och erbjuder möjlighet att mäta också halva avståndet. Det finns tre syften med markören: att ge möjlighet att kontrollera om det är ”fri boll”, att mäta om en prick är täckt när andra bollar ligger i närheten samt att markera positionen för en boll när man ska ta upp och rengöra den. Den sista av dessa säkerställer att bollen hamnar på exakt samma ställe som den befann sig innan den plockades upp.
- 3 Ett mynt med krona och klave – och kom ihåg vilken ficka du stoppar det i. Du ger ett intryck av att vara dåligt förberedd om du måste leta igenom fickorna när du ska ha det eller, ännu värre, om du måste låna ett av en spelare eller åskådare.
- 4 En aktuell regelbok. Du kommer naturligtvis inte att använda den under spelets gång, men en spelare skulle kunna ställa en fråga innan matchstart, under en paus eller efter matchen, och be dig visa vad reglerna säger.
- 5 Penna och anteckningsblock ifall du blir tvungen att notera bollarnas läge om matchen måste avbrytas av någon anledning. Dessa föremål skulle vara väldigt viktiga om du skulle döma en match i engelsk biljard och denna avbröts för att återupptas senare.
- 6 Textilkrita eller någon annan speciell penna (vit) ifall prickarna nöts bort och måste fyllas i under matchen. En blyertspenna om bordet visar sig vara markerat i svart. En kökrita är också användbar för att preparera de långa köerna.
- 7 Två små handdukar eller tygtrasor, som måste vara av ett material som inte luddar av sig, för att rengöra bollarna. Den ena ska så småningom vara fuktig och den andra torr.
- 8 Ett måttband för att, innan match, kontrollera att prickarna, kvarterslinjen och ”D:ets” radie är korrekta. Detta behövs dessutom ifall matchen

avbryts och bollarnas positioner måste antecknas. Om du har en egen triangel och egna förlängare, så at med dem också.

- 9 Vita kort (och en tjock tuschpenna) att skriva spelarnas namn på och fästlera så du kan sätta fast korten på resultattavlan.

Och kom ihåg, ditt uppträdande är mycket viktigt för spelarna. För dig kanske det bara är ”ännu en match”, men för spelarna kan det vara något stort, till exempel deras första final.

## **Förberedelser innan match**

Varje domare bör själv utföra grundläggande kontroller av bordet så att spelarna får bästa möjliga matchförutsättningar. Ta dig till arenan i god tid och se till att allt är i ordning. Den första uppgiften är att försäkra sig om att bordet är borstat och struket. Om det inte är det, se till att det blir gjort! Under tiden kan man kontrollera utrustningen vid bordet. Det gör ett bättre intryck på både spelare och publik om bordet är klart för spel när de kommer in i rummet

Gör klart för dig var utrustningen är placerad. Det finns inget värre än när en spelare ber om till exempel en ”spider” och man tvingas leta rätt på en. Jag lägger alltid utrustningen på samma sätt. Sett från kvartersändan av bordet ligger ”half butts” i krokarna till vänster och de längre ”full butts” till höger – i båda fallen med kratthuvuden och köspetsar vända mot huvudändan. Försäkra dig om att köerna har läder och krita dem. Se till att kratthuvudena sitter på ordentligt. Det ska finnas en krysskratta i krokarna vid vardera av bordets kortsidor. Återigen: kontrollera att huvudena sitter ordentligt fast.

När bordet väl är struket ska följande utföras. Om något är fel ska det korrigeras så gott som möjligt.

1. Kontrollera bordets mått, korrekt markering av prickar, kvarterslinjen samt ”D:et”.
2. Placera en boll på varje prick och kontrollera att den ligger kvar på rätt ställe utan att rulla ner i någon fördjupning i duken.
3. Fickornas nät och bollrännor ska vara hela och sitta ordentligt fast.
4. De krokar krattorna ligger i ska sitta ordentligt fast i bordet.
5. Belysningen ska vara tillräcklig.
6. Inga möbler eller sittplatser får befinna sig så nära bordet att de kan störa spelet.
7. Det ska finnas sittplatser för spelarna och ett bord med vatten, dricksglas och trasor att torka kön med.
8. Resultattavlan ska fungera. Sätt upp spelarnas namn.

9. Tvätta bollarna med rent varmt (inget diskmedel eller liknande) vatten. Torka dem med en duk som inte luddar och lägg dem i lådan. Detta är sista gången du rör bollarna utan handskar.

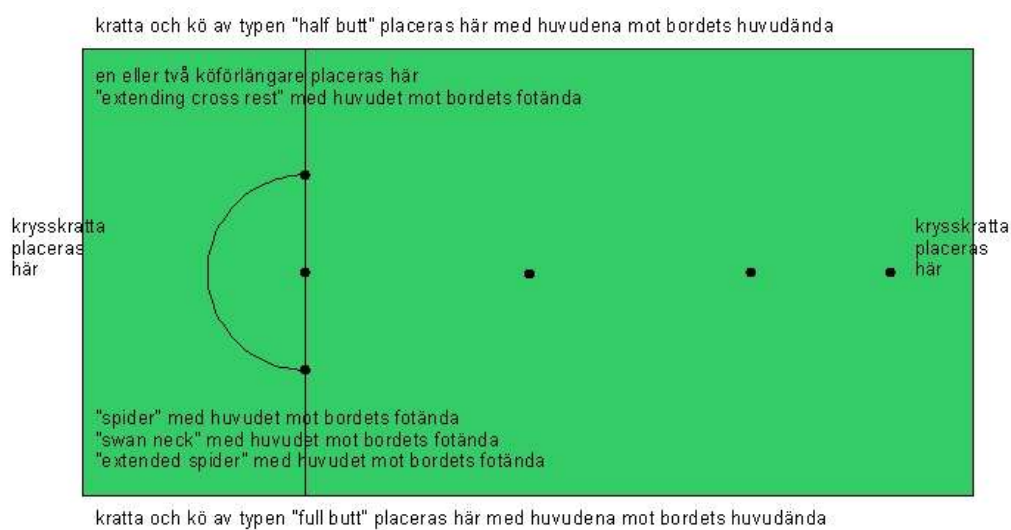
När matchstarten närmar sig tar du lådan med bollarna till bordet. Lägg inte lådan på duken – om du måste ställa den ifrån dig, gör det på vallarna i ett hörn. Släpp inte de röda bollarna ner i triangeln när du lägger upp dem – lägg dem i stället nära vallen och placera triangeln runt dem. Om du inte har en specialgjord domartriangel med hjul (som på TV) ska du lyfta triangeln en aning från duken och rulla bollarna i position. Placera sedan triangeln så att du lätt hittar den vid starten av nästa frame (eller vid omstart), men lägg den **aldrig** ovanpå lampskärmen eftersom den skulle kunna ramla ner under spel och skada duken och/eller träffa bollarna.

Rulla de färgade bollarna på sina prickar. Börja med svart. Ta sedan rosa, men sträck dig **inte** över de röda från huvudändan. Därifrån är det omöjligt att se ordentligt om rosa ligger riktigt på sin prick och dessutom riskerar du att knuffa till de röda. Placera alltid rosa på prick från **sidan**. Härifrån fortsätter jag med blå följd av brun, grön och gul.

När jag lagt upp alla färgerna kontrollerar jag från sidan att de tre lägsta färgerna ligger i linje och sedan gör jag en sista kontroll från fotändan av att bollarna på mittlinjen ligger i linje, inklusive de tre röda som hamnar på mittlinjen. Placera sedan köbollen vid fotändans kortvall så att spelaren lätt kan ta den. När första framet är slut är det bäst att du tar med dig köbollen när du lägger upp bollarna igen, vilket förhindrar att spelare förivrar sig och öppnar nästa frame innan allt är klart.

Nu till övrig utrustning: specialkrattor, förlängare och så vidare. Kontrollera återigen att alla kratthuvuden sitter ordentligt fast och placera krattorna under bordet vid fotändan med huvudena mot dig. Detta gör att du slipper krypa på knäna för att avgöra vilken som är vilken när en spelare vill ha någon särskild. Det finns även i detta fall en standardordning för hur de ska ligga – från vänster till höger är det: ”extending rest” (om sådan finnes), ”spider”, ”swan neck”, ”extended spider”.

Förlängare bör också placeras här, vanligen allra längst till vänster. Att placera utrustningen på precis detta sätt kan verka överdrivet noga, men det finns ett bra skäl till att förespråka att alla gör på samma sätt. Om domare plötsligt blir sjuk och måste bytas ut med kort varsel så kommer den som ersätter honom att veta var alla saker finns utan att behöva titta. Här är en bild på hur det bör se ut:



**Bild 1: Krattornas och förlängarnas placering vid bordet**

Nu är bordet klart för spel. Kontrollera nu resultattavlan och sätt upp spelarnas namn. Se slutligen till att det finns en stol för vardera spelaren och ett bord som de kan ha sina glas och annat på.



# Under matchen

## *Snookerregler med förklaringar*

## Kapitel 1 Utrustning

### Bordet

På sidan 83 i 1984 års Handbok inkluderade kraven för att rekord skulle godkännas villkoret att bordet skulle överensstämma fullständigt med denna regel. Bord som gör detta kallas standardbord och är ett måste i alla större tävlingar. Uttrycket mästerskapsbord är inte definierat i reglerna och bör därför inte användas i formella sammanhang.

Före september 1995 fanns det två helt olika fullstorleksbord, ett i engelska ”imperiella” måttenheter och ett i metriska. Det senare hade avrundade mått i millimeter som förstörde de ”spelmönster” för naturliga vinklar som förknippas med halvbollsträff. Kvarterslinjen befann sig närmare fotändan av bordet, och avståndet från svart prick till huvudändan var också annorlunda, än vad de ”imperiella” måttenheterna föreskrev.

Trots att B&SCC stipulerade i 1978 års Handbok att bara metriska bord skulle tillverkas från och med 1981, så övergavs snart metriska enheter på grund av dessa problem, särskilt i engelsk biljard. **Alla** bord tillverkas numer efter imperiella dimensioner men i reglerna uttrycks dessa i både imperiella och metriska enheter, där de senare måtten är avrundade till närmaste millimeter. Ett fåtal ”metriska” bord kan fortfarande finnas, men de är inte standardbord i egentlig bemärkelse. En gång i tiden nämndes också ett 6-fots standardbord med proportionellt förminskade mått i reglerna.

#### *Dimensioner*

- 1(a) Spelytan, mätt från den del av vallarna som är längst in mot spelytan, mäter 3569mm x 1778mm med en tolerans av  $\pm 13$ mm.

Även om uttrycket ”den del av vallarna som är längst in mot spelytan” [eng. cushion faces, ö.a.] används i detta kapitel är det inte definierat i reglerna. Det syftar på den lodräta del av vällen som vetter in mot mitten av bordet eller, enklare uttryckt, om en snooker- eller engelsk biljardboll rullas över bordet skulle det vara denna del av vällen bollen kom i kontakt med. Värt att notera är att det numera är spelytans area innanför vallarnas insidor som specificeras snarare än storleken på skifferskivorna, vilket var fallet innan 1984 års regler.

### Höjd

- 1(b) Bordets höjd mätt från golvet till vallarnas översida ska vara mellan 851mm och 876mm.

Detta ska normalt sett kontrolleras på alla sidor av bordet. Det skulle kunna tänkas att ett bord står på ett lutande golv. För att överensstämna med regeln får lutningen inte överstiga en tum på sex fot från sida till sida respektive en tum på tolv fot på längden. Eftersom lutningen troligtvis fortsätter förbi bordets position kan lutningen eventuellt verka större än den är.

### Fickorna

- 1(c)(i) Det ska finnas fickor i hörnen (2 vid den ända av bordet där svart prick finns, även benämnd huvudändan, och 2 vid den ända som är närmast kvarterslinjen, även benämnd fotändan) samt en ficka på mitt på vardera sidan av långvallarna (miljöerna).
- 1(c)(ii) Fickornas öppningar ska överensstämna med de mallar som auktoriseras av *World Professional Billiards and Snooker Association (WPBSA)*.

Det finns fyra mallar för att kontrollera fickornas storlek, två för hörnen och två för miljöerna. För hörnen definierar en av mallarna öppningens vidd vid den översta punkten av gummit i vallen (nominellt 3½ tum vid kanten) och den andra mallen definierar den största tillåtna insvängningen i vallarnas gummi. De två andra mallarna fyller samma funktion för miljöerna, som är fyra tum breda. För att fickorna ska vara korrekt utformade och överensstämna med mallarna ska dessa passa noggrant i fickorna. Det får inte förekomma något glapp eller någon möjlighet att röra mallarna i sidled.

Ett ofta förekommande uttryck är ”fickans kant”. Detta definieras inte i reglerna, men det syftar på den svängda kant i bordsskivan som utgör själva öppningen. Kanten får inte vara kortare än mallen anger, det vill säga hålet får inte vara för stort. Inte heller begreppet ”insvängningen i vallarnas gummi” definieras i reglerna, men detta syftar på den del av gummit som skurits bort vid ficköppningen. I slutet av kapitlet ”Bordets skötsel” [ej översatt, ö.a.] finns en bild som visar mallarnas ungefärliga form och där finns också mer information.

### Kvarterslinjen och området nedanför denna

- 1(d) En rät linje dragen 737mm från insidan av fotändans kortvall, och parallell med denna, kallas kvarterslinjen. Denna linje, och området mellan linjen och fotändan, kallas kvarteret.

Vare sig kvarterslinjens ändrar utanför ”D:et”, eller kvarteret, har någon särskild funktion i snooker, förutom att utgöra en begränsning till ”D:et”, men de är viktiga i engelsk biljard och en del andra spel som kan utövas på ett standardbord eftersom direkta stötar inom kvarteret inte är tillåtna när spelaren har boll i hand. I snooker finns inga sådana restriktioner, men man får komma ihåg att man spelar på ett bord avsett för engelsk biljard.

*"D:et"*

- 1(e) "D:et" är en halvcirkel med centrum mitt på kvarterslinjen och med en radie av 292mm.

*Prickarna*

- 1(f) Fyra prickar är markerade på bordets längsgående centrumlinje:  
1(f)(i) svart prick, belägen 324mm från en punkt lodrätt under den del av huvudändans kortvall som är längst in mot spelytan.

De domare som äger en egen tävlingstriangel (en sådan som används av professionella domare på TV) kan kontrollera detta mycket enkelt. Den inbyggda markering som visar när triangeln befinner sig på rätt avstånd från rosa prick, när man lägger upp de röda bollarna, befinner sig också  $12 \frac{3}{4}$  tum från triangelns baksida, vilket alltså ger en omedelbar möjlighet att kontrollera placeringen av svart prick genom att lägga triangeln mot huvudändans vall.

- 1(f)(ii) blå prick, belägen mittemellan de delar av kortvallarna som är längst in mot spelytan.  
1(f)(iii) rosa prick, belägen mittemellan blå prick och den del av huvudändans kortvall som är längst in mot spelytan.  
1(f)(iv) brun prick, belägen mitt på kvarterslinjen.

Ytterligare 2 prickar finns där "D:ets" cirkelbåge skär kvarterslinjen. Den till höger, sett från fotändan, kallas gul prick och den till vänster kallas grön prick.

Uttrycket prick för tankarna till de självhäftande svarta prickar som används på borden på de flesta klubbar. I praktiken är de bästa borden bara utmärkta med små ritade kryss för de fyra prickar som ligger på bordets mittlinje, de som ligger på "D:ets hörn" behöver ju ingen ytterligare utmärkning. De runda prickarna verkar locka "motionsspelare" att smälla ner bollarna i stället för att rulla på dem, vilket skapar problem för andra som vill använda bordet senare.

Andra markeringar kan finnas inlagda i träet på vallarna på en del äldre bord. De mitt på kortvallarna gav ledning om var bordets mittlinje skulle markeras, medan långvallarna hade markeringar i båda ändar ungefär där kvarterslinjen skulle dras vilket alltså möjliggjorde att placera kvarteret i valfri bordsända.

## **Bollarna**

Den här regeln specificerar diameter och tolerans för bollarna, men om vikten sägs bara att den ska vara inom ett visst intervall. Den tolerans som ges här indikerar att spridningen för individuella vikter hos bollarna ska falla inom de givna gränserna. Man skulle kunna tro att det vore möjligt att avskaffa dessa toleranser, men att göra så skulle innebära att bollarna blev orimligt mycket dyrare. Den faktiska vikten för en boll är inte definierad men de ska väga cirka 141 gram.

En del bollset har den uppgivna storleken angiven till  $2 \frac{1}{16}$  tum, men denna storlek faller under den specificerade toleransen. Det går exakt 25,4mm på en tum

så en boll som är precis 2 1/16 tum har en diameter på 52,3875mm – emedan den minimidiameter som reglerna föreskriver är 52,45mm. På elfenbensbollarnas tid gjordes ett nytt bollset något för stort. Efter några månaders spel, eller under fuktiga förhållanden, blev bollarna aningen deformerade och då slipades de ner. Vartefter tiden gick slipades de ner fler gånger (om man hade råd med det) så att de gradvis minskade i storlek tills dess att man måste byta dem mot ett nytt set.

Ett bollset av kompositmaterial angivet till 2 1/16 tum mäter ofta, om man kontrollerar med mikrometer, något mer än 52,5mm. För moderna bollset som inhandlas i en vanlig sportaffär [i England kanske men knappast i Sverige, ö.a.] är det inte ovanligt att den minsta och största bollen faller utanför den tillåtna toleransen.

Bollarna ska vara gjorda i ett tillåtet material och de ska ha en diameter av 52,5mm ± 0,05mm. Dessutom gäller:

- 2(a) bollarna ska ha samma vikt med en maximal spridning på 3g inom ett set
- 2(b) en boll, eller ett helt bollset, kan bytas ut om spelarna är överens om detta eller om domaren fattar ett sådant beslut.

Viktigt att notera här är uttrycket ”kan bytas ut” eftersom detta finns där för att förebygga missbruk av regeln, till exempel om en viljestark spelare försöker skrämma en svagare motståndare till att förena sig med honom i en begäran om att byta bollar när domaren finner detta obefogat.

Omvänt kan det vara så att en spelare avstår från att stödja ett byta om han anser att den hävdade defekten förmodligen är till motståndarens nackdel. Vanligtvis är det så att eventuella defekter påverkar spelet och domaren uppmärksammar detta. Han ska då inte tveka att byta ut bollarna.

Den vanligaste defekten är att köbollen är antingen mindre eller lättare än resten av setet vilket får att bollarna bete sig onormalt. Det ska påpekas att emedan tidigare upplagor av denna regel bara tillät utbyte **hela** bollsetet, så lyder regeln numera att ”en boll, eller ett helt bollset, kan bytas ut”. Det ska också nämnas att uttrycket ”om spelarna är överens” hänсыftar på **alla** spelarna, alltså båda i spel mellan två personer och **alla fyra** i dubbel.

## Kön

En kö ska vara minst 914mm lång och får inte avvika väsentligt från den traditionella och allmänt accepterade formen.

Det är foul att spela med en kö som är kortare än det föreskrivna måttet. Viktigt att komma ihåg är att spetsen på en tvådelad kö, om den är delad på mitten, är kortare än 914mm och om den används utan bakdelen ska domaren inte betrakta den som ”en kö”.

En tredelad kö är oftast delad nära träinläggningen vilket betyder att spetsen ensam antagligen är tillräckligt lång. Trots att det inte finns någon specificerad maximal kölängd skulle en spelare som plockade fram en femmeterskö mycket

väl kunna dömas för foul av samma anledning som väldigt korta köer inte är tillåtna – något i stil med fyra meter är vad en domare maximalt bör acceptera.

## Hjälpmedel

Diverse olika typer av krattor, långa köer (så kallade "butts" och "half-butts" beroende på längd), köförlängare och adaptorer får användas av spelare när läget så kräver. Dessa kan vara del av den normala uppsättningen vid ett bord, men även tillbehör introducerade av endera spelaren eller domaren accepteras (jmf. kapitel 3 regel 18). Alla förlängare, adaptorer och andra tillbehör för att underlätta stöten måste vara av en typ som godkänts av WPBSA.

Förutom de vanliga krattorna med krysshuvud som återfinns vid bordets kortändar har en uppsjö med olika typer av kratthuvuden dykt upp genom åren och, av dessa, har "spider", "extended spider" och "swan-neck" [svensk terminologi saknas, ö.a.] visat sig livskraftigast.

Moderna typer inkluderar en krysskratta med teleskopskaft som säkerligen kommer att ersätta de impopulära "half-butt" och "full butt" med tiden [vilket de gjort i dagens läge, ö.a.]. Bland adaptorer förekommer en tingest av plast som ger en vanlig kratta en hög brygga, men varje ny typ måste vara godkänd och får aldrig på något mekaniskt vis hjälpa underlätta stöten.

## Kapitel 2 Definitioner

*De kursiveringar som används i regelboken är bevarade i de citat som används.*

### Frame

Ett *frame* snooker inleds med den första *stöten*, med alla bollar placerade enligt kapitel 2 regel 3, och avslutas genom att:

Det är helt avgörande att notera uttrycket ”första stöten” och förstå innebörden i detta, men läs också kapitel 3 regel 3(c) för en mer exakt beskrivning av när ett *frame* börjar. En ”stöt” utförs när köbollen träffas av köspetsens ända [lädret, ö.a.] (kapitel 2 regel 6(a)). Trots att det står ”med alla bollar placerade enligt...” gäller detta även om det saknas, eller finns felplacerade, bollar (t.ex. om grön och brun bytt plats) och *framet* inleds med den första stöten eller första *foulen* enligt kapitel 3 regel 3(c).

1(a) någon spelare ger upp när det är hans tur att spela,

En spelare kan bara ge upp ett *frame* när han är vid bordet, så numera är det omöjligt för motståndaren att beröva spelaren möjligheten att göra en ”högsta serie” etc. Se också kapitel 4 regel 6.

1(b) spelaren *vid bordet* begär detta när bara svart återstår och det skiljer mer än 7 poäng i dennes favör,

Detta gör det omöjligt för en spelare att dra ut i det oändliga på ett *frame* han inte har någon möjlighet att vinna, men det gäller inte *frame* (utom det avgörande) i en match där total poäng räknas.

1(c) den sista *sänkningen* eller *foulen* inträffar när bara svart återstår, eller

När svart är den enda objektboll som återstår på bordet slutar *framet* efter den första **sänkningen** eller **foulen**. Trots den populära uppfattningen att om en spelare, som leder med exempelvis fem poäng när bara svart återstår, förlöper från svart, får nästa spelare inte chansen att stöta för att sänka svart. *Framet* tog slut när den andra spelaren förlöpte. Lägg också märke till uttrycket ”**sista** sänkningen eller *foulen*”, vilket utesluter fallet att ställningen är lika efter en sänkning eller *foul* eftersom detta då inte skulle vara den ”sista”.

1(d) domaren tilldömer en spelare *framet* i enlighet med kapitel 3 regel 14(c) eller kapitel 4 regel 2.

Läs de refererade reglerna för relevant information.

## Game

Ett *game* består av ett i förväg överenskommet eller stipulerat antal *frame*.

Ett *game* är till exempel bäst av 3 *frame* – eller vilket antal man kommit överens om, eller till och med ett i förväg bestämt antal *frame* som alla ska spelas oavsett om en spelare skaffar sig en ointaglig ledning innan alla *frame* spelats. Ett sådant format används i tävlingar som den europeiska ligan [eng. European League, ö.a.], där varje *game* spelas i 8 *frame* (vilket utgör en match när det handlar om singel).

## Match

En *match* består av ett i förväg överenskommet eller stipulerat antal *game*.

Ordet *game* används normalt bara när man talar om lagtävlingar. I annat fall kan man bortse från detta ord och i stället använda ”*match*”. En lagmatch är när till exempel ett lag utgörs av fyra spelare och de möter vardera en spelare, från ett annat lag med fyra spelare, i singlar över bäst av tre *frame*. En sådan **match** skulle då bestå av 4 **game** över bäst av 3 **frame** vardera.

## Bollar

4(a) Den vita bollen är *köbollen*.

4(b) De 15 röda bollarna och de 6 färgade (*färgerna*) är *objektbollar*.

Denna regel behöver inte förklaras ytterligare, men man bör komma ihåg att **alla** bollar utom köbollen är **objektbollar**.

## Spelaren vid bordet

Den spelare som står i begrepp att *stöta*, eller håller på att *stöta*, är *vid bordet* tills dess att domaren bedömer att han lämnat bordet och det inte längre är hans tur att spela.

Detta är en viktig definition eftersom termen ”vid bordet” används i så många andra regler. Värt att notera är att en spelare kan tro att det inte är hans tur längre, efter att han gått ifrån bordet – men om någon boll fortfarande rör sig i det ögonblicket så är det inte så. Det är inte förrän alla bollar kommit till vila som nästa spelare blir spelaren vid bordet. En boll i rörelse skulle kunna studsas mot en annan boll och sänkas på ren tur (s.k. tupp [eng. fluke, ö.a.]! Alternativt skulle det kunna bli en foul naturligtvis.

Notera att om en spelare inte gjort några poäng när bollarna stannat och spelaren fortfarande inte gått ifrån bordet, så är det fortfarande hans tur att spela (och därför den sista stöten i hans tur att vara vid bordet) tills domaren bedömer att han **har** gått undan från bordet. Han skulle fortfarande kunna begå en foul eller ådra sig ett högre straff genom att begå en högre värd foul.

## Stöt

Denna definition är ytterst viktig eftersom den inte bara definierar vad en stöt är, och när den är avslutad, utan dessutom definierar allt det som bestämmer om en stöt är korrekt eller inte. Låt oss gå igenom dem i den ordning de står i regelboken.

6(a) En *stöt* görs när spelaren *vid bordet* stöter köspetsen mot *köbollen*.

Lägg särskilt märke till att köbollen måste stötas med lädret. Andra typer av kontakt, till exempel med sidan av kön eller ändan av bakdelen, är foul.

6(b) En *stöt* är *regelrätt* när den inte bryter mot dessa regler.

Om det förekommer något som helst brott mot reglerna så blir det en foulstöt.

6(c) En *stöt* är inte avslutad förrän alla bollar stannat.

Det är mycket viktigt att till fullo förstå denna del av regeln. Innebörden är precis det som sägs. Det spelar ingen roll vad ställningen är eller hur mycket en spelare leder med – om någon boll fortfarande är i rörelse så är stöten **inte** avslutad. När bara rosa och svart återstår, och det är stor poängskillnad, så är det många domare som inte dömer foul när en spelare sänker rosa och, innan köbollen stannat, spelar mot svart!

En lam ursäkt som uppgavs vid förfrågan om denna bristfälliga regel tillämpning var ”eftersom den andra spelaren behövde så många straffpoäng brydde jag mig inte om att döma foul”. I en del fall skulle den andra spelaren till och med ha kunnat vinna av egen kraft om domaren bara följt reglerna.

6(d) En *stöt* kan vara *direkt* eller *indirekt*:

6(d)(i) *stöten* är direkt om köbollen träffar en objektboll utan att först gå i vall.

6(d)(ii) *stöten* är indirekt om köbollen går i en eller flera vallar innan den träffar någon objektboll.

I snooker används dessa termer bara när man talar om den boll som köbollen träffar i första bollträffen. Om köbollen carambolerar vidare till en annan boll efter den första bollträffen är det visserligen så att den andra bollen träffats indirekt, men det är bara den först träffade bollen som har någon betydelse i snooker. Vikten av att definiera en direkt stöt blir uppenbar när köbollen ligger i mask, eller när en Miss gjorts från ett läge som tillät en direkt stöt efter en rät linje (i våra regelkommentarer skriver vi ”miss” med stor bokstav för att visa att en miss bedömts som ”foul och miss”).

Definitionen av indirekt används till att täcka en specifik situation där köbollen ska spelas från ett läge där det är omöjligt att träffa en tillåten boll [eng. *impossibly 'snookered'*, ö.a.].



## Sänkning

*Sänkning* är när en objektboll, efter kontakt med någon annan boll och utan att någon överträdelse av dessa regler inträffat, faller i en ficka. Att åstadkomma detta kallas för att *sänka* en boll.

Om en objektboll som inte är spelbar faller i en ficka har den bara gjort just detta, den har inte **sänkts** [eng. **pocketed** but not **potted**; ”spela i en ficka” används fortsättningsvis för ”to pocket”, ö.a.]. Ordet ”pot” är förmodligen det som oftast missbrukas av såväl TV-kommentatorer som spelare. På TV hör man ofta saker i stil med\*: ”Steve was very unlucky to have potted both the red and the black – and now the balls are nicely placed for Jimmy to win with a clearance” när det, givetvis, inte sänkts någon boll överhuvudtaget eftersom det var foul.

\* Ö.a. Begreppet pocketed finns inte på svenska, och det sänds i skrivande stund väldigt lite snooker med svensk kommentar på TV, så det misshagliga missbruket förekommer bara på engelska. Citatet betyder ungefär: Det var oturligt för Steve att han sänkte både röd och svart – och nu ligger bollarna bra för Jimmy som borde kunna rensa av och vinna”.

## Serie

En *serie* är ett antal *sänkningar* i successiva *stöt*ar inom ramen för en spelares tur att spela under ett *frame*.

Denna regel är mycket enkel att förstå, men uttrycket ”sänkningar i successiva stöt

är mycket beaktas. I motsats till vad många tror är serien slut när spelaren begär en foul även om motståndaren begär att han ska spela igen. En foul kan inte vara del i en sekvens av successiva sänkningar. Om spelaren som får spela igen sänker en boll är detta inledningen av en ny serie. Det anses inte vara en del av hans förra tur att spela eftersom denna serie tog slut när han gjorde foulstöt.

När svart sänks så att ett frame blir oavgjort och samma spelare öppnar efter att svart placerats på prick igen så räknas detta inte heller som en fortsättning på den senaste serien. Formellt sett borde regeln avslutas med ett komma följt av ”där varje stöt efter den första görs med bollarna placerade som de låg efter närmast föregående stöt.”, eftersom ingen stöt i en serie kan göras från något annat läge.

## Boll i hand

- 9(a) *Köbollen är i hand*
- 9(a)(i) före inledningen av varje *frame*,
- 9(a)(ii) när den har hamnat i en ficka (*förlöpt*), eller
- 9(a)(iii) när den har *tvingats av bordet*.

Termen ”i hand” är en ren teknikalitet. Dess innebörd är att nästa stöt görs från ”D:et”. Köbollen är också i hand inför den första stöten efter att svart placerats på prick i ett oavgjort frame.

- 9(b) Den förblir *i hand* till dess att den  
9(b)(i) har spelats regelrätt från *i hand*, eller  
9(b)(ii) en *foul* har begåtts när bollen är på bordet.

9(b)(ii) tarvar en förklaring. Antag att köbollen förlöpt och nu är i hand. Domaren tar den från fickan och ger den till nästa spelare när han kommer till bordet. Spelaren lägger köbollen på bordet, inte nödvändigtvis i "D:et", för att plocka bort lite skräp från bordet. När han gör detta rubbar han en annan boll än köbollen.

Domaren dömer foul och utdömer lämpligt straff. Motståndaren, som nu kommer till bordet, måste spela köbollen därifrån den ligger eftersom en foul blivit begången medan köbollen låg på bordet och inte längre är i hand. Han kan förstås utnyttja sin rätt att, efter en foul, överlåta stöten. Detta skulle i så fall också ske från det uppkomna läget, och inte från i hand, även om många spelare, om de ombads spela igen i detta läge, kanske skulle tro att bollen fortfarande var i hand.

Denna situation skulle också kunna uppstå genom att domaren lägger köbollen på bordet nedanför kvarterslinjen åt nästa spelare. Innan spelaren placerat köbollen begår han en foul. Resultatet är detsamma, köbollen måste spelas som den ligger, eftersom den inte är i hand längre.

Om köbollen däremot skulle befinna sig i spelarens hand när foulen begås så är den fortfarande i hand (även om den är i kontakt med klädet) och ska spelas från "D:et" av nästa spelare, eller av samma spelare om stöten överlåts i enlighet med kapitel 3 regel 11(h)(ii).

- 9(c) Spelaren *vid bordet* sägs ha *boll i hand* när köbollen är *i hand* enligt ovan.

En del äldre domare envisas med att det, om rätt ska vara rätt, är köbollen som är i hand, men referensen till att en spelare kan ha boll i hand har länge varit inkluderad i reglerna.

## Boll i spel

- 10(a) *Köbollen* är *i spel* när den inte är *i hand*.  
10(b) *Objektbollar* är *i spel* från början av ett *frame* tills dess att de spelats i en ficka eller *tvingats av bordet*.  
10(c) *Färgerna* återgår *i spel* när de placeras på prick.

De här definitionerna är självklara. Huruvida en boll är i spel eller inte kan vara betydelsefullt. Om spelaren vid bordet skulle ta en sänkt boll och ge den till domaren skulle han inte bestraffas.

## Spelbar boll

En *objektboll* som regelrätt kan träffas av köbollen i första bollträffen, samt varje annan boll som inte kan bli träffad på detta sätt, men som får *sänkas*, är *spelbar*.

Enkelt uttryckt innebär detta att om en spelare sänker en röd är nästa ”spelbara” boll en färgad. Sänker han en färgad är nästa ”spelbara” boll röd (under förutsättning att det finns röda kvar). Om det inte finns röda kvar är ”spelbar” boll nästa färgade i stigande ordning, se kapitel 3 regel 3(f)(iii).

”...träffas av köbollen i första bollträffen” betyder precis vad det står. Den objektboll som träffas av första bollträffen är den som köbollen först kommer i kontakt med, oavsett om spelaren avsåg att träffa denna först eller inte.

Orden ”samt varje annan boll som inte tillåts bli träffad på detta sätt men som får sänkas” har lagts till regeln för att täcka sådant som fribollsläge där den spelbara bollen ju **inte** får träffas av köbollen i första bollträffen, men väl sänkas som följd av en senare kontakt med köbollen eller någon annan boll. Den täcker också in de röda bollarna i mitten av packen tidigt i ett frame, vilka inte kan träffas av köbollen första bollträff (det skulle vara en hoppstöt) men som ändå får sänkas.

## Nominerad boll

12(a) *Nominerad* boll är den *objektboll* som spelaren *vid bordet* säger, eller på annat sätt indikerar till domarens belåtenhet, att han avser träffa med köbollen i dess första bollträff.

Den här regeln har orsakat mycket bråk genom åren, främst på grund av övernitiska domare som insisterar på att spelare ska säga vilken boll de nominerar även när det är uppenbart. Faktum är att BA&CC, den beslutande instansen dåförtiden, redan 1938 bestämde att ”spelare inte längre hörbart måste nominera en färg utom när deras val inte var uppenbart”.

Regeln ålägger spelaren att identifiera den nominerade bollen nöjaktigt för domaren och han kan göra detta genom att säga det **eller** indikera det på annat sätt. För det mesta är det uppenbart för vem som helst vilken boll en spelare nominerat när de färgade är spelbara. Det är inte nödvändigt att en spelare säger högt vad han tänker göra när detta tydligt framgår av vart han siktar. Genom sitt handlande **indikerar** han för domaren vilken boll han avser att träffa, och domaren behöver då knappast kräva att spelaren **säger** det.

Om det däremot är så att två eller fler färger ligger nära varandra, och domaren inte är säker på vilken boll spelaren siktar mot och avser träffa, så är det fullt i sin ordning att domaren frågar. En del spelare säger alltid vilken boll de nominerar för säkerhets skull och för att undvika missförstånd.

Lydelsen ”indikerar till domarens belåtenhet” är mycket viktig när det gäller att utdöma straffpoäng. Om en spelare exempelvis står i begrepp att stöta och helt klart siktar på rosa (men inte har sagt ”rosa”), och han vidrör gul, så är straffet sex poäng och inte sju för att inte ha nominerat någon boll.

12(b) Om domaren så begär måste spelaren *vid bordet* tala om vilken boll han nominerar.

Om domaren väl bett spelaren säga vilken boll han nominerar så **måste** han göra detta. Om han inte gör det utdöms sju straffpoäng (se kapitel 3 regel 12dv) även om det vore omöjligt att träffa svart. Att peka på en boll med ett finger eller kön skulle vara tillräckligt för att besvara domarens fråga om, till exempel, spelaren vore stum och därför oförmögen att svara muntligen – men för det stora flertalet spelare innebär ”säga” att ”verbalt namnge färgen”.

Om en spelare ignorerar domarens begäran kostar det honom sju poäng även om han träffar den avsedda bollen. Att domaren begär att spelaren ska säga vilken färg som avses förekommer för det mesta efter att en röd sänkts när köbollen stannat press mot en färg, i vilket fall det är helt avgörande att domaren vet om spelaren väljer färgen som ligger press eller någon annan.

## Fri boll

*Fri* boll är en boll som spelaren *vid bordet* nominerar som *spelbar* boll när han ligger i *mask* efter en *foul* (se kapitel 3 regel 10).

Återigen, här innebär ”nominerar” inte nödvändigtvis ”deklarerar verbalt” eftersom det kan vara uppenbart vilken boll som nominerats. En del domare anser att detta läge är ett undantag då muntlig deklaration **är** nödvändig, men så är **inte** fallet.

## Boll tvingad av bordet

En boll är *tvingad av bordet* om den kommer till vila någon annan stans än på bordets spelyta eller i en *ficka*, eller om den plockas upp av spelaren *vid bordet* när den är *i spel* med undantag för de lättnader som ges i kapitel 3 regel 14(h).

Det finns en mycket viktig passus i den här regeln och det är orden ”kommer till vila”. En boll kan hoppa upp från bordet och rulla längs ovansidan av en vall och om den stannar där är den tvingad av bordet. Om bollen däremot skulle rulla uppe på vallen för att sen ramla ner på bordet igen, och stanna där, så vore det en helt korrekt stöt. Om en boll rullar på vallen och faller ner i en ficka så räknas den. Under förutsättning att bollen var spelbar vore det en korrekt stöt.

Skulle spelaren vid bordet plocka upp en boll i spel så anses den vara tvingad av bordet, även om spelaren inser sitt misstag och lägger tillbaks bollen (det finns ett undantag precis som regeln säger). Förr var det så att om köbollen lades tillbaks på bordet innan domaren dömt foul så blev den i spel igen, men om domaren dömde foul innan bollen släpptes så var den i hand. Detta innebar att samma företeelse hanterades på olika sätt beroende på domarens snabbhet, så regeln ändrades för att undvika detta.

Om spelaren vid bordet skulle plocka upp en boll **i rörelse** från golvet och lägga tillbaks den på bordet så är det inte svårt att inse att var bollen ”kommer till vila” är irrelevant. Bollen är ”tvingad av bordet” när den plockas upp (oavsett

varifrån) oberoende av det faktum att den redan var tvingad av bordet så när som på att den inte stannat än. Även om någon annan än spelaren vid bordet skulle plocka upp en rullande boll från golvet så ska den anses vara ”tvingad av bordet”.

## Foul

Varje brott mot dessa regler utgör en *foul*.

Ännu en självförklarande utsaga. Domaren ska aldrig säga något annat än ”foul” även om en del har tagit för vana att säga ”foulstöt” [eng. ”foul stroke”, ö.a.], till och med när ingen stöt gjorts vilket kan förefalla löjligt. Regelboken definierar inte uttrycket ”foulstöt” som något domaren kan döma, vilka uttryck står med stora bokstäver. En spelare skulle mycket väl kunna begå en foul utan att veta om det och det finns inget att invända mot att domaren upplyser honom om vad han dömt för.

## Mask

*Köbollen* är i *mask* när det inte är möjligt att träffa någon *spelbar* boll med en *direkt stöt* utefter en rät linje på grund av att alla dessa skymms, helt eller delvis, av en eller flera bollar som inte är *spelbara*. *Köbollen* är inte i *mask* om det finns åtminstone en *spelbar* boll som kan träffas på sina båda ytterkanter utan hindras av en icke *spelbar* boll.

Detta första stycke beskriver vad som menas med ”mask” och det första man bör lägga märke till är att det rör sig om ”en direkt stöt utefter en rät linje”. Det innebär att spelaren vid bordet inte ska behöva spela en ”masséstöt”, eller spela med förvall, för att kunna träffa den ”spelbara” bollen. Sen måste spelaren också kunna träffa ”båda ytterkanter” av en ”spelbar” boll (detta innebär att köbollen måste kunna snudda objektbollen på båda sidor).

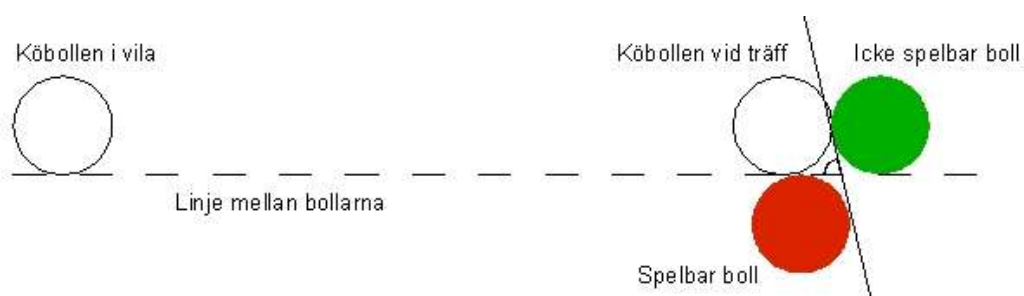
Tre andra viktiga ord här är ”någon spelbar boll”, det vill säga om spelbar boll är röd och det finns 15 röda på bordet så måste **alla** vara skymda för att det ska vara mask i regelns mening. Slutligen ska det hinder som orsakar masken vara ”en eller flera bollar som inte är spelbara” (annars skulle spelaren som öppnar ett frame ligga i mask eftersom han inte kan träffa någon röd på båda sidor).

Ett vanligt misstag begås av en del domare och spelare, som tror att den hindrande bollen måste ligga framför en boll för att det ska vara mask. Detta är inte korrekt eftersom det ibland inträffar att den icke spelbara bollen faktiskt ligger bortom den spelbara – men den kan likväl utgöra ett hinder för att spela väldigt tunt (se Bild 2).

Om den icke spelbara bollen är i linje med de andra bollarna, som på bilden, och det är ett svårbedömt läge, kan man avgöra situationen från sidan. Då är det nämligen så att om ”linjen mellan bollarna”, som visas i bilden, och tangenten till den spelbara och den icke spelbara bollen skär varandra under en vinkel som är 90 grader eller mindre, så är köbollen i mask. Men om vinkeln är större än 90 grader

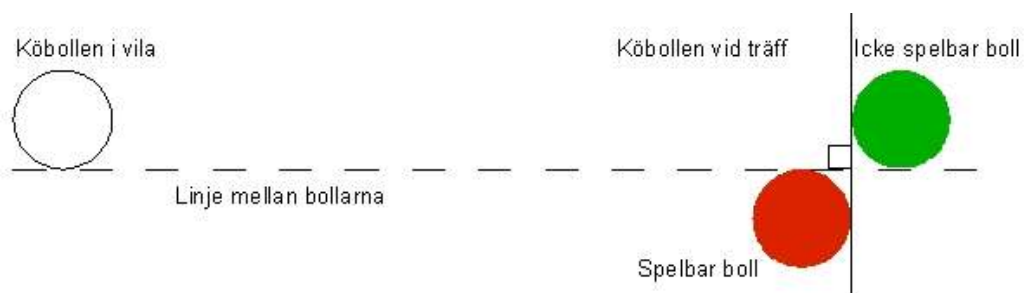
så är det inte mask. Om grön på bilden befinner sig längre ner så att den delvis ligger bakom den röda sett från köbollen, som i Bild 4, så ger vinkeln ingen ledning.

Det är mycket viktigt för domare att bedöma detta rätt från början. Att inte döma fri boll efter att en spelare ligger i mask efter foul, och sen vara tvungen att ändra domslutet efter ett överklagande, ökar knappast spelarnas förtroende för domaren – mer om detta under kapitel 3 regel 10.



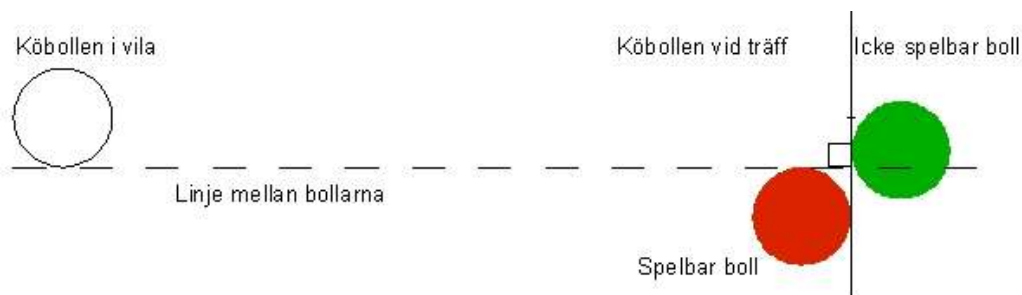
### **Bild 2: I mask**

*Grön träffas före röd. Tangenten mellan grön och röd bildar en spetsig vinkel med linjen mellan bollarna.*



### **Bild 3: I mask**

*Grön och röd träffas samtidigt. (Köbollen måste kunna träffa röd utan hinder.)*



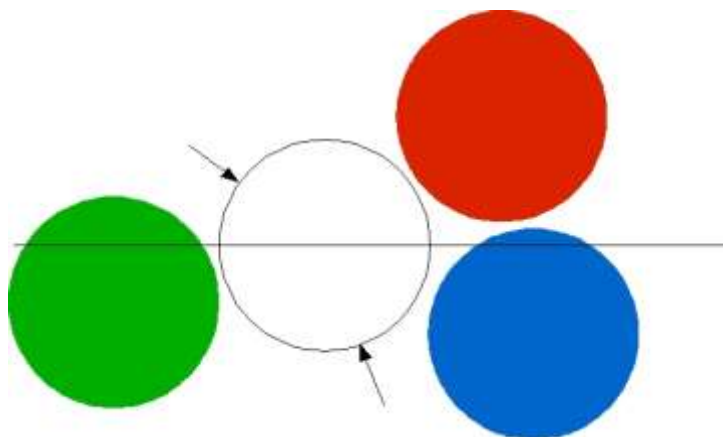
#### Bild 4: I mask?

Nej. Grön ligger synbarligen bakom röd och köbollens högra kant kommer i träffögonblicket att befinna sig i den punkt som markerats på den vertikala tangenten till röd och grön. Vinkeln mellan tangenten till röd/grön och linjen mellan bollarna ger ingen ledning.

16(a) Om köbollen är i hand är den i mask om den hindras enligt ovan från varje position i "D:et".

Det väsentliga här är orden "varje position". När en spelare har boll i hand tillåts han inte lägga köbollen var han vill i "D:et", och sen hävda att han ligger i mask, om det finns något annat ställe i "D:et" där köbollen kan placeras utan att ligga i mask.

Särskild försiktighet måste iakttagas för att bedöma fall där den spelbara bollen ligger nära eller till och med i "D:et". Om köbollen kan placeras så att den nästan nuddar den spelbara bollen ska det till två icke spelbara bollar ännu närmare köbollen (en på var sida) för att köbollen ska ligga i mask. Spelriktningarna från köbollen för att träffa den spelbara bollens ytterkanter skulle bli nästan diametralt motsatta – i praktiken skulle de skiljas åt av ungefär 176 grader (se pilarna i Bild 5 där vit alltså inte ligger i mask för spel på röd).



#### Bild 5: Inte i mask

Röd är spelbar boll och ligger just utanför kvarteret. Köbollen är i hand och ligger på kvarterslinjen. Grön och blå ligger båda i "D:et". Köbollen ligger **inte** i mask.

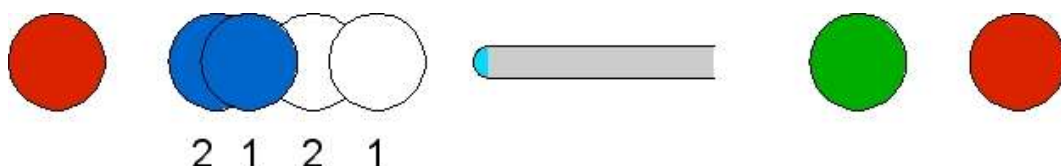
- 16(b) Om *köbollen* hindras från att träffa en *spelbar* boll på detta sätt av flera icke *spelbara* bollar
- 16(b)(i) anses den boll som är närmast *köbollen* vara den *maskande*, och
- 16(b)(ii) om flera hindrande bollar befinner sig på samma avstånd från *köbollen* så anses alla dessa vara *maskande*.

Det är alltid bollen närmast köbollen som är den maskande. Denna del av "maskregeln" blir synnerligen viktig i fall som berör "mask bakom nominerad boll" efter att "fri boll" dömts. En annan hindrande boll än den fria **måste** ligga **närmare** köbollen, annars är det foul och fri boll döms till den andra sidans fördel. Om den fria bollen och en annan icke spelbar boll är lika nära köbollen så är det likaså foul (och återigen fri boll).

- 16(c) Om röd är *spelbar* boll och *köbollen* hindras från att träffa olika röda av olika icke *spelbara* bollar, så finns det ingen *maskande* boll.

Detta förklaras bäst med ett exempel. Antag att det finns två röda kvar och dessa har, efter en foul, hamnat på linje med andra bollar i följande ordning: röd, blå, vit, grön, röd (Bild 6). Domaren dömer fri boll och spelaren nominerar blå. Han rullar upp bakom blå, når precis fram för en försiktig träff, så att bollarna fortfarande ligger i samma ordning.

Den andra spelaren hävdar att det är foul eftersom han hamnat i mask bakom nominerad boll. Domaren måste då avvisa hans begäran eftersom han inte ligger i mask på **alla** röda bakom nominerad boll, utan bara den ena. Grön hindrar köbollen att träffa den **andra** röda.



#### Bild 6: Inte fri boll

1 = position före stöten, 2 = position efter stöten.

- 16(d) Spelaren *vid bordet* är i *mask* när *köbollen* är i *mask* enligt ovan.

Här är det återigen så att en del äldre domare insisterar på att det är **köbollen**, inte spelaren, som är i mask, men i de tidigaste hänsyftningarna i reglerna är det spelaren som är i mask. Det är däremot inte korrekt att påstå att den spelbara bollen ligger i mask.



- 16(e) *Köbollen* kan inte vara i *mask* bakom en vall. Om den svängda delen av en vall hindrar *köbollen* och befinner sig närmare denna än varje hindrande icke *spelbar* boll, så är *köbollen* inte i *mask*.

Emedan den icke spelbara boll som är närmast *köbollen* är den maskande, enligt 16(b) ovan, så gäller samma princip när något annat, som helt eller delvis blockerar vägen till någon spelbar boll, är närmast *köbollen*.

Om *köbollen* ligger i en ficköppning, och vallens kurvatur där är det närmaste hindret, så är *köbollen* inte i *mask*. Denna situation kallades i äldre utgåvor av reglerna "biljardmask" [eng. "cue-ball angled, dåför tiden fanns ingen svensk regelöversättning, så begreppet har aldrig varit definierat på svenska, men hade det gjort det hade "biljardmask" troligen använts, ö.a.] och föreskrev lättnader för spelaren vid bordet om han hamnat så efter en foul, men denna regel togs bort från september 1995.

Det finns inte längre, vilket det alltså gjorde innan omarbetningen 1995, någon möjlighet att spela från i hand om man ligger i biljardmask efter en foul. Det blir inte heller fri boll (vilket hävdats av åtminstone en känd TV-kommentator som också är en välkänd professionell spelare).

De enda alternativ en spelare har om han hamnat i biljardmask efter en foul, om Miss inte dömts, är att spela som det ligger, på spelbar boll, eller låta motståndaren göra det.

## Täckt prick

En prick är *täckt* om det är omöjligt att placera en boll på den utan att den vidrör någon annan boll.

Att placera en boll på prick när andra bollar ligger nära pricken kan emellanåt vara mycket svårt och om det föreligger något som helst tvivel om att bollen "går upp" bör domaren alltid mäta först på något sätt. Detta kan vara en känslig uppgift som bör utföras med stor försiktighet, för skulle den störande bollen rubbas finns det ingen möjlighet att efteråt avgöra om det hade gått eller inte.

Ett stort problem som förekommer på klubbord, på grund av flitigt användande, är att klädet blir nött på prickarna och en grop bildas. När detta skett tenderar bollen att rulla ner i försänkningen i samma ögonblick som man släpper den och så rullar den upp mot den andra bollen så att de hamnar press. Om detta inträffar, och det är omöjligt att placera bollen på prick på grund av gropen, får domaren följa den procedur som beskrivs i kapitel 3 regel 7, Att placera färgerna på prick, styckena (d) till (h).

## Skjutstöt

*Skjutstöt* är när köspetsen fortfarande vidrör *köbollen*

18(a) efter det att *köbollen* börjat röra sig framåt, eller

Detta **verkar** ju enkelt eftersom det står att om lädret förblir i kontakt med köbollen efter att denna börjat röra sig framåt så är det en skjutstöt, men i nästan varje stöt med genomslag förblir lädret i kontakt med köbollen under en liten del av dennas rörelse. Detta är tydligast vid understöt.

Lydelsen i 18a är avsedd att beskriva en typ av stöt där lädret, utifrån ett läge mycket nära köbollen, trycks igenom så att kontakten varar motsvarande ungefär en tum [2,54cm, ö.a.] eller längre. Detta inträffar oftast vid mjuka stötar men de kan inträffa även när mycket kraft används. Vid understöt eller masséstöt krävs en kort och koncis bollkontakt för att överföra under- eller sidskruv, och detta kan inte åstadkommas med en mjuk stöt.

18(b) när *köbollen* träffar en *objektboll*, med undantag för om *köbollen* och *objektbollen* nästan ligger press mot varandra och *köbollen* träffar *objektbollen* mycket tunt.

Den senare delen av den här meningen finns till för att tillåta stötar när köbollen nästan vidrör en annan boll. I sådana fall är det nästan omöjligt att undvika brott mot den första delen av 18(b) där lädret, köbollen och objektbollen vidrör varandra samtidigt.

Den andra delen av 18(b) säger alltså att om domaren anser att spelaren försöker träffa objektbollen ytterst tunt så är det en korrekt stöt. Detta innebär inte att det enda sättet att göra en korrekt stöt, när bollarna ligger på det här viset, är att spela ”mycket tunt”. Många spelare klarar att stöta rakt mot köbollen och om domaren anser att läder, köboll och objektboll inte var i kontakt samtidigt så ska han tillåta stöten.

Det finns också spelare som klarar att stöta med köns bakdel högt upp och en mycket lätt träff med lädret mot köbollen. I varje enskilt fall är det upp till domaren att bedöma om stöten innebar ett brott mot någon del av regeln.

Det ska också kommas ihåg att kapitel 2 regel 6 säger att ”spelaren *vid bordet stöter* köspetsen mot *köbollen*”, vilket ju innebär att köbollen inte får fösas. Den mest påfallande uppenbara typen av skjutstöt, som ignoreras av många domare, inträffar när köbollen ligger ganska nära objektbollen. Den spelas inte rakt mot objektbollen, utan i vinkel, och med mycket underskruv, så att köbollen beskriver en vacker kurva – efter att ha passerat **över** det område där objektbollen tidigare låg.

I en korrekt stöt vore det knappast möjligt för köbollen att inkräkta på objektbollens område överhuvudtaget – och, som Riso Levi påpekade i sin bok ”Strokes of the Game” (om engelsk biljard), är det möjligt att göra en hårt skruvad stöt om bara köbollen ligger åtminstone 1/16 tum [ca 1,5cm, ö.a.] från objektbollen! När man åstadkommer något sådant startar köbollen sin rörelse i riktning utefter tangenten till träffpunkten på bollarna innan skruven börjar bita, och köbollen undviker alltså det förbjudna området.

## Hoppstöt

*Hoppstöt* är när *köbollen* passerar över någon del av en *objektboll*, oavsett om *objektbollen* träffas eller inte, med följande undantag:

En populär teori är att om *köbollen* inte passerar över centrum på en boll så är det ingen hoppstöt. Detta är helt gallet! Låt oss undersöka ordalydelsen så långt, så vi förstår precis vad som menas med ”passerar över någon del av en objektboll”.

Om *köbollen* lättar från bordet och dess yttersta högerkant (om så bara en millimeter) passerar över den yttersta vänsterkanten (återigen 1mm) av en *objektboll*, så är det en hoppstöt. Eller annorlunda uttryckt: om *köbollen*, ifall den rullat, skulle ha träffat *objektbollen* så har en hoppstöt gjorts. Huruvida *köbollen* träffar *objektbollen* eller inte på väg över är oväsentligt. Om den passerar över en del av en boll är det en hoppstöt.

En intressant och nyttig övning är följande. Placera *köbollen* mot en vall och lägg två färgade bollar 15cm bort med 5cm mellanrum (d.v.s. något mindre än en bolldiameter). Lägg en röd 125cm bortanför färgerna i linje med *köbollen* och mellanrummet mellan färgerna.

Stöt en aning ner på *köbollen*, halvhårt – och *köbollen* förefaller passera genom gapet mellan färgerna! Denna typ av hoppstöt kan vara svår att upptäcka under spel. Den kan inträffa var som helst på bordet när köns bakdel är något höjd i stöten, som den exempelvis är när man bryggjar över en annan boll.

19(a) om *köbollen* först träffar en *objektboll* och sedan hoppar över en annan boll,

Denna del av regeln är självförklarande och om det inträffar är det ingen hoppstöt.

19(b) om *köbollen* hoppar och träffar en *objektboll*, men inte landar bortanför denna,

Om *köbollen* hoppar, träffar en annan boll så att denna förflyttar sig vidare framåt, och sedan landar bakom *objektbollen*, så är det ingen hoppstöt eftersom *köbollen* inte passerade över den andra. Skulle *objektbollen* i samma ögonblick studsa i en vall så att den passerar under *köbollen* innan denna landar, så är det inte hoppstöt trots att *köbollen* kommer att landa bortanför *objektbollen*. I ett sådant här fall skulle *köbollen* inte ha landat bortanför *objektbollen* om det inte vore för vallen och sunt förnuft måste få råda.

19(c) om *köbollen*, efter en regelrätt stöt, först går i vall eller träffar en boll och därefter hoppar över en annan boll.

Det här stycket klargör att om *köbollen* skulle träffa en boll, gå i vall, och sedan hoppa över samma *objektboll*, så är det inte hoppstöt.

## Miss

*Miss* är när en spelare misslyckas med att, med *köbollens* första bollträff, träffa en *spelbar* boll och domaren bedömer att spelaren inte gjort ett tillräckligt bra försök att träffa en *spelbar* boll.

Den här regelns lydelse ändrades i september 1995. Den är numera formulerad så att det är upp till domaren att bestämma om spelaren gjort "ett tillräckligt bra försök att träffa en spelbar boll". Han måste naturligtvis ta med just den här spelarens skicklighet och förmåga i bedömningen av stöten.

Notera att köbollen inte måste missa alla bollar för att det ska vara Miss. Om köbollen träffar en icke spelbar boll först kan Miss likväl dömas, och i så fall blir straffpoängen det högsta värdet av den spelbara och den träffade bollen. Detta måste läsas tillsammans med kapitel 3 regel 14 för att förstås tillfullo.

# Kapitel 3 Spelet

## Beskrivning

Snooker spelas av två eller fler spelare, antingen individuellt eller i lag. Spelet kan sammanfattas på följande sätt:

- 1(a) Alla spelare använder samma vita *köboll* och det finns 21 *objektbollar* - 15 röda vardera värda 1 poäng samt 6 färgade: gul värd 2 poäng, grön värd 3, brun 4, blå 5, rosa 6 och svart 7.
- 1(b) En spelare samlar poäng genom att *sänka* bollar när det är hans tur att spela, röda och färgade i alternerande *stöt*ar, tills dess ingen röd finns kvar på bordet, varpå färgerna *sänks* i stigande ordning efter deras värde.
- 1(c) De poäng spelaren får i en *stöt* läggs till hans totala poäng.
- 1(d) Straffpoäng vid *foul* läggs till motståndarens totalpoäng.
- 1(e) En taktik man kan använda när som helst under spelet är att lämna *köbollen* bakom en icke *spelbar* boll, så att nästa spelare är i *mask*. Om en spelare, eller ett lag, ligger under med mer än vad de återstående bollarna maximalt kan ge blir detta spelsätt synnerligen viktigt.
- 1(f) Vinnare av ett *frame* är den spelare eller det lag
  - 1(f)(i) som får den högsta totalpoängen,
  - 1(f)(ii) vars motståndare efterskänker *framet*, eller
  - 1(f)(iii) som blir tilldömd *framet* i enlighet med kapitel 3 regel 14(c) eller kapitel 4 regel 2.

Det finns ett tillfälle när ett *frame* kan sluta oavgjort. Det är när det ingår i ett *game* eller en *match* där totalpoäng räknas i stället för vunna *frame*. Ett oavgjort *frame* förblir då oavgjort, och båda spelarna/lagen bokförs för lika många poäng. I det sista *framet* blir däremot ett oavgjort resultat intressant, när det är totalpoäng som räknas. Om det då skulle vara så att poängen för alla spelade *frame* är lika så placeras svart på *prick* för att få fram ett avgörande (en spelare som låg under med 87 poäng i *framet* **skulle alltså kunna vinna matchen** genom att sänka svart).

- 1(g) Vinnare av ett *game* är den spelare eller det lag som
  - 1(g)(i) vinner flest *frame* eller det stipulerade antalet *frame*,
  - 1(g)(ii) får den största totalpoängen över samtliga *frame* när detta är relevant, eller
  - 1(g)(iii) blir tilldömd *gamet* i enlighet med kapitel 4 regel 2.
- 1(h) Vinnare av en *match* är den spelare eller det lag som vinner flest *game*, eller, när totalpoäng räknas i stället, som har den största totalpoängen räknat över samtliga *game*.

Regel 1 är en allmän sammanfattning av spelet för att ge en introduktion. Alla detaljer går igenom mer noggrant i de följande reglerna i kapitlet.

## Bollarnas placering

- 2(a) När ett *frame* inleds är *köbollen i hand* och *objektbollarna* placerade som följer:
- 2(a)(i) De röda bollarna läggs i en tätt packad likbent triangel, med den röda som utgör triangelns apex på bordets längsgående mittlinje, mellan rosa prick och huvudändan, och så nära rosa boll som möjligt utan att nudda denna. Triangelns bas ska befinna sig närmare huvudändans kortvall och vara parallell med denna.

Regeln säger alltså att de röda ska placeras i en ”tätt packad likbent triangel”. Det står inte att alla ska röra varandra helt enkelt för att detta är närmast omöjligt att åstadkomma, om de inte har **exakt** samma diameter och duken är slät som marmor. Om en röd med minimidiameter omgärdas av sex stycken som är något större, inom toleransen, så är det inte möjligt att få alla att ligga dikt.

- 2(a)(ii) Gul boll placeras på ”D:ets” högra hörn.  
2(a)(iii) Grön boll placeras på ”D:ets” vänstra hörn.

Vänster och höger ska ses från fotändan. Se sista stycket i kapitel 1 regel 1.

- 2(a)(iv) Brun boll placeras på brun prick.  
2(a)(v) Blå boll placeras på blå prick.  
2(a)(vi) Rosa boll placeras på rosa prick.  
2(a)(vii) Svart boll placeras på svart prick.  
2(b) När ett *frame* har börjat får en boll som är *i spel* rengöras av domaren endast om spelaren *vid bordet* begär det och om domaren anser detta vara rimligt. Då ska...

Ibland begär en spelare rengöring av en boll (inte alltid köbollen) bara för att få tid att tänka efter lite i lugn och ro. Att i ett jämnt *frame* begära att domaren ska rengöra en boll ger ofta spelaren några sekunders betänketid.

Det har också framkastats att spelare i kinkiga situationer utnyttjar rengöring av en boll av taktiska skäl. Ett skulle vara att låta motståndaren vänta lite extra och ett annat att eventuellt få lite mer utrymme när bollen läggs tillbaka. Det andra skälet skulle förstås kunna motverkas lika gärna. I ett känsligt läge, till exempel om en boll är på gränsen till att vara klar och spelaren begär rengöring, ska domaren **alltid** kontrollera först. Han ska kontrollera igen när bollen rengjorts och återplacerats, så att spelaren inte dragit vare sig fördel eller nackdel av åtgärden och vid behov får bollens läge justeras för hand.

Uttrycket ”domaren anser detta vara rimligt” skrevs medvetet in i regeln för att underlätta för domaren att neka spelare som oupphörligt begär rengöring för att störa motståndaren. Skrivelsen kan också användas som en försäkring mot att behöva rengöra en boll i en svår situation där detta bara är möjligt om en eller flera bollar måste flyttas först för att komma åt. I ett sådant läge, om bollen inte är mycket smutsig, ska spelaren upplysas om att hans begäran inte kan tillmötesgå på ett säkert sätt, att han ska göra sin stöt och att bollen kommer att rengöras så fort läget tillåter.

- 2(b) ...Då ska  
2(b)(i) bollens position, om den inte ligger på prick, markeras med en lämplig markör innan den lyfts från bordet,

Termen ”lämplig markör” är inte definierad eftersom det finns så många olika ”bollmarkörer” i omlopp och det är en ren smaksak vilken man väljer. Man kan med rätt stor säkerhet säga att den tid då man lade två mynt på bordet, och sakta sköt dem mot varandra tills de rörde bollen, för evigt är förbi.

Dagens bollmarkörer är gjorda i plast och de underlättar väsentligt uppgiften att markera en bolls läge. De kan också nyttjas för att avgöra fribollslägen och för att undersöka om en boll går upp på prick, om de har rätt dimensioner för detta.

- 2(b)(ii) markören som representerar den lyfta bollens position anses ha samma värde som bollen själv tills dess att denna lagts tillbaka. Om någon spelare som inte är *vid bordet* vidrör eller rubbar markören ska han bestraffas som om han var *vid bordet*, men utan att spelordningen påverkas. Domaren ska därefter, om så krävs, lägga tillbaks markören eller den lyfta bollen på den ursprungliga positionen, på ett i hans egna ögon tillfredsställande sätt, även om markören lyftes bort från bordet av spelaren.

Här finns två viktiga fraser. Den första är ”spelare som inte är vid bordet”, vilket låter förstå att om spelaren vid bordet gör sig skyldig till att röra bollmarkören så bestraffas han som om han rört bollen. Det blir alltså foul varpå det inte längre är hans tur att spela (men han kan ombes spela igen).

Det andra viktiga uttrycket är ”ska han bestraffas som om han var vid bordet” – vilket alltså gäller när det är någon annan än spelaren vid bordet som är skyldig. Alltså, vad avser utmätning av straff betraktas bollmarkören som bollen själv. Om spelaren som inte är vid bordet rubbar markören ska domaren överväga vilket straffet skulle ha blivit om det var spelaren vid bordet som begick foul. Det straff han kommer fram till utdöms till förmån för spelaren vid bordet.

Om till exempel rosa rengörs när spelbar boll är röd, och markören plockas upp av spelaren vid bordet, så har rosa ”tvingats av bordet” och ska placeras på prick. Straffet blir sex poäng. Om samma regelbrott begås av spelaren som inte är vid bordet resulterar i samma straff, men domaren ska placera rosa där han anser att den låg och spelaren vid bordet ska fortsätta med röd som tidigare.

Spelare A sänker en röd, men anser att det var dålig bollkontakt mellan köboll och objektboll. Han begär rengöring av vit medan han funderar över vilken färg han ska välja. Domaren lägger ner en bollmarkör och plockar upp köbollen.

Medan spelare A väntar på att domaren ska återplacera vit flyttas markören av spelare B. Om spelare A hade begått foulén innan han nominerat en färg skulle straffet ha blivit sju poäng. Med samma logik får spelare B samma straff. Även om det i denna situation inte är klart uttalat i reglerna vad domaren ska säga är det beprövad praxis att säga ”bestraffning, sju poäng till spelare A”.

Anledningen till att regeln är utformad på det här sättet är att spelaren som inte är vid bordet normalt sett inte kan bestraffas eller dömas för foul. Formellt sett kan domaren inte säga ”Foul”, för om han gjorde det skulle den andra spelaren (den felande) ha de sedvanliga alternativen efter foul.

Om domaren dömer ”Foul” skulle spelordningen kunna påverkas och en förslagen spelare skulle möjligen kunna tänka ut ett skäl att utnyttja detta. Därför säger regeln uttryckligen ”utan att spelordningen påverkas”.

## Tillvägagångssätt

Spelarna lottar om vem som ska börja eller kommer överens på annat sätt.

I snooker singlar man som regel slant för att avgöra vem som ska öppna det första framet. Den som vinner singlingen kan välja att öppna eller be motståndaren göra det.

3(a) När spelordningen bestämts får den inte ändras under ett *frame*, men efter en *foul* kan en spelare uppmanas av nästa spelare att spela igen.

Hänsyftningen till foul görs därför att en spelare kan ombes spela igen om han begått en foul. Notera dock att meningen bara uttalar sig om ordningen i ett enstaka frame, som ju löper mycket större risk att tappas bort i dubbel.

3(b) Spelarna eller lagen ska börja vartannat *frame*.

Detta tar hand om en gammal surdeg som funnits i många år. Det står nu helt klart (bortsett från situationen med ett oavgjort frame) att man bara tekar eller lottar **en** gång per game. Den spelare (eller det lag i dubbel) som öppnar första framet gör så också i tredje, femte etc., och hans motståndare öppnar i andra, fjärde och så vidare. Det är inte aktuellt att lotta inför det avgörande framet om ställningen är lika.

En annan myt som behöver avfärdas är att, när totalpoäng räknas, den spelare som sänker den sista svarta i ett frame öppnar nästa ”för att fortsätta sin serie” eller, om han begår foul på den sista svarta, förlorar sin rätt att öppna nästa frame. Regeln säger att spelarna (eller lagen) öppnar vartannat frame oavsett om totalpoäng räknas eller inte.

Ett beslut av regelkommittén [the Rules Committee, ö.a.] 1997 härrörde från att ett frame hade öppnats av fel spelare efter det att domaren sagt fel namn. Det beslutades då att om ett frame öppnas av fel lag (i parspel) eller fel spelare (i individuellt spel) så måste det startas om av rätt spelare eller lag, under förutsättning att bara öppningsstöten gjorts.

Om en andra stöt, eller en foul efter den första stöten, gjorts, så fortsätter framet till sitt slut. Därefter öppnas nästa frame av den spelare som ursprungligen skulle göra det, vilket betyder att samma sida kommer att börja tre frame i rad. Ett undantag finns: om ett frame som öppnats av fel sida startas om på grund av dödläge. Då ska rätt spelare eller lag börja i enlighet med kapitel 3 regel 16(a).

3(c) Den första spelaren börjar med boll *i hand* och *framet* börjar när *köbollen* placerats på bordet och träffas av köspetsen, antingen...

Fast regeln säger att den första spelaren börjar med boll i hand så klargörs det nu, efter september 1995, att ett frame börjar när köbollen placerats på bordet och



träffas av köspetsen. Det är underförstått att köspetsen avser den smala ändans framkant (lädret) och inte dess sida.

Spelare flyttar ibland köbollen en kort bit till önskad position med hjälp av köspetsen. Sunt förnuft borde tillämpas och ingen domare borde bestraffa en spelare för detta även om det, tekniskt sett, kan anses att köspetsen vidrört köbollen. Notera också orden ”placerats på bordet” vilket innebär **var som helst** på bordet, inte nödvändigtvis i ”D:et”!

En annan punkt att trycka på vid detta passande tillfälle är att många spelare, som mest spelar för sällskaps skull, verkar tro att om de missar hela packen av röda, så får de försöka igen utan straff. Detta är naturligtvis inte alls sant. Vilken stöt som helst startar framet oavsett vad den träffade eller missade. Till och med att oförhoppandes göra touché under adresseringen, som de följande underparagraferna klargör.

3(c) ...antingen

3(c)(i) när en *stöt* utförs, eller

3(c)(ii) när *köbollen* adresseras.

Paragrafen åsyftar att spelaren gör en stöt och ii betyder att han gör touché [eng. feather, ö.a.], vilket är en term som används när en spelare adresserar bollen (d.v.s. rör kön fram och tillbaka medan han förbereder stöten) och oavsiktligt nuddar köbollen med lädret [touché används i vidare bemärkelse än det engelska uttrycket och täcker in i princip all oönskad bollkontakt, ö.a.].

Om detta inträffar är det förstås foul. Att adressera köbollen har emellanåt kallats att provsvinga [återigen används feathering, men i en annan betydelse, ö.a.], men detta är inte den gängse betydelsen av ordet.

Skulle spelaren som ska öppna ett frame komma åt en färgad boll när han **placerar** köbollen på bordet är det inte foul eftersom framet inte börjat. På samma sätt är det om spelaren av misstag till exempel stöter på gul i stället för vit, eftersom framet inte heller i detta fall börjat.

Anledningen till att det är på det här viset är att det i (c) ovan står att framet börjar ”när **köbollen** placerats på bordet och träffas av köspetsen”. Kapitel 2 regel 4(a) slår fast att vit boll är köbollen, så det är den som måste beröras av köspetsen för att framet ska börja.

3(d) För att en *stöt* ska vara *regelrätt* krävs att det inte sker något brott mot regel 12, Bestraffningar, enligt nedan.

Det här stycket behöver inte förklaras.

3(e) För varje gång en spelare blir *vid bordet*, och så länge det finns röda bollar kvar, är *spelbar* boll antingen röd eller en nominerad *fri* boll, och värdet av varje röd boll, samt eventuellt *fri* boll, som *sänks* i samma *stöt* räknas spelaren tillgodo.

Det här är ett annorlunda sätt att säga att om två röda sänks i samma stöt räknas båda och spelaren får två poäng. Sänker han tre röda får han tre poäng! Samma sak, han får två poäng, om han sänker en *fri* boll, nominerad som röd i enlighet med kapitel 2 regel 13, och en röd, om stöten bara var korrekt i övrigt.

Kom ihåg att det bara är röda bollar som behandlas på detta sätt. Om alla röda är borta och spelaren sänker en färgad boll och en nominerad boll i samma stöt räknas **bara den ena** (se kapitel 3 regel 10(e)).

- 3(f)(i) Om en röd, eller *fri* boll nominerad som röd, *sänks* ska samma spelare fortsätta och då är nästa *spelbara* boll den färg som spelaren nominerar. Om även denna *sänks* räknas dess värde spelaren tillgodo och den färgade bollen placeras på prick.

Se också kapitel 3 regel 7, Att placera färgerna på prick.

- 3(f)(ii) *Serien* fortsätter genom att röda och färgade *sänks* i alternerande *stötar*, tills dess att inga röda återstår och, när så är tillämpligt, en färgad har spelats följande på *sänkningen* av den sista röda.

Här förklaras hur en serie fortgår tills dess alla röda är borta. Det framgår klart att omedelbart efter att den sista röda sänkts ska samma spelare ta en färgad. Förr i tiden trodde en del att man inte behövde välja en färg efter att ha sänkt den sista röda.

En teoretiskt möjlig situation, som förhoppningsvis inte inträffar så ofta, täcks inte av reglerna: Ingen av spelarna upptäcker att det återstår en röd på bordet, utan de börjar spela färgerna i ordning. Röd ligger i så fall förmodligen inklämd mot huvudändan av rosa, svart eller båda, och har av någon anledning blivit förbisedd.

Anta att den röda upptäcks efter att brun spelats i hål [eng. pocketed, här handlar det alltså inte om sänkning, ö.a.]. Ispelandet av gul (med en röd kvar på bordet) var en foul, men denna blir överspelad när grön spelas (se kapitel 3 regel 11(c)). På samma sätt utdelas inget straff för det regelvidriga ispelandet av grön efter det att nästa stöt gjorts på brun.

Denna stöt var alltså den sista innan upptäckten av röd och måste alltså dömas som foul. Om brun spelats i ska den placeras på prick eftersom det var foul. Nästa spelbara boll är nu röd (om den knackats ut så att det inte är *fri* boll) och om den sänks ska den följas av en färgad som vanligt. Därefter återupptas spelandet på färgerna, i ordning, med brun, blå, rosa och svart.

Detta var i alla fall vad regelkommittén [eng. the Rules Committee] i det gamla B&SCC kom fram till och det gäller fortfarande. Det vore teoretiskt möjligt för röd att vara gömd endast bakom svart och att detta inte upptäcktes förrän vad som förmodades vara en stöt på den sista svarta gjordes – men detta är det officiella beslutet på hur situationen ska hanteras!

- 3(f)(iii) Färgerna blir efter detta *spelbara* i ordning efter stigande värde i enlighet med kapitel 3 regel 1(a), när de *sänks* förblir de borta från bordet, med undantag för vad som stipuleras i regel 4 nedan, och spelaren *vid bordet* fortsätter med nästa *spelbara* färgad.

Stigande ordning betyder precis vad det står. Man börjar med gul, sedan grön, brun, blå, rosa och slutligen svart. När en färg sänkts förblir den borta från bordet utom i de fall som behandlas i regel 4 (nästa regel i detta kapitel) som handlar om oavgjort frame.

Underliga saker kan dock inträffa och här är ett exempel. Spelare A har sänkt den sista röda följt av gul. Domaren missade att placera gul på prick utan att

någon reagerade. Spelare A fortsatte med att sänka grön och brun. Han spelade sen på blå utan att sänka den och först då upptäcktes att gul inte placerats på prick som ju skulle skett. Vad händer då?

Eftersom spelaren inte kan lastas för att domaren gjorde fel så var det inte foul. Gul placerats på prick och spelare B ska spela gul. Om han sänker den ska han fortsätta med blå. I strid med vad många tror ska grön och brun inte läggas upp igen eftersom de sänkts på korrekt sätt. I analogi med detta är det så att om spelare A sänkt blå och det sedan upptäckts att gul inte plockats upp skulle gul placerats på prick och blivit spelbar, även om A legat i mask.

3(g) Röda förblir borta från bordet när de spelats i en ficka eller *tvingats av bordet* oavsett om en spelare tjänar på att begå en *foul*. Undantag från denna regel ges i kapitel 3 reglerna 2(b)(ii), 9, 14(f), 14(h) och 15.

Precis som regeln säger läggs röda alltså **aldrig** tillbaka på bordet utom vid de undantag som tas upp. Detta kan tyckas orättvist i vissa mycket ovanliga situationer. Favoritexemplet är när bara en röd återstår, spelare A leder med 32 poäng så spelare B kan uppenbarligen vinna med tre poäng av egen kraft genom att sänka röd, svart och sen färgerna.

Spelare A stöter, sänker röd och förlöper samtidigt. Fyra poäng till B – men nu kan B inte längre vinna av egen kraft eftersom han ligger under med 28 poäng och det bara ligger 27 på bordet! Det förefaller nu säkert att A kommer att vinna framet tack vare en foul. Detta är en riktig sinkadus och det finns inget att göra åt saken.

Somliga kanske skulle säga ”Lägg tillbaka den röda på bordet någonstans”, men det är lättare sagt än gjort. Till att börja med: var skulle man lägga den? Bollarna hamnar ju aldrig på samma ställen i två olika frame. ”Lägg den på långvallen mittemellan miljön och huvudändan” är ett förslag som nämnts, men om det redan ligger bollar där? Eller om en annan boll ligger i vägen så spelaren hamnar i mask?

Det finns en uppsjö med komplikationer och det skulle behövas för många alternativa handlingssätt för att täcka in dem alla. En möjlighet skulle vara att ge nästa spelare fri boll oavsett om han ligger i mask eller inte, men detta skulle bara ha någon effekt för nästa stöt.

Och var ska man dra gränsen för att lägga tillbaka röda efter denna typ av foul? Vad göra om en spelare leder med 40 poäng när två röda återstår, eller leder med 50 och det är tre röda kvar? Var går gränsen? Nej, det inträffar ju trots allt väldigt sällan, så det är bättre att låta regeln även framdeles lyda ”oavsett om en spelare tjänar på att begå en foul”.

3(h) Om spelaren *vid bordet* inte lyckas *sänka* någon boll, eller begår en *foul*, är det nästa spelares tur. Han ska då spela *köbollen* som den ligger eller från *i hand* om denna inte ligger på bordet.

När en spelare förlorar sin tur att vara vid bordet kan han ändå ombes att spela igen efter en foul, enligt regel 13 eller regel 14 i detta kapitel, och således kommer samma spelare till bordet igen och får möjlighet att påbörja en ny serie.

## Avslutning av frame, game och match

- 4(a) När endast svart återstår på bordet, avslutas *framet* vid första sänkning eller *foul*, utom ifall båda följande villkor är uppfyllda:
- 4(a)(i) ställningen är lika och
- 4(a)(ii) totalpoäng över *game* eller *match* inte räknas.

En viktig detalj att komma ihåg här är att i en match där totalpoäng avgör utgången placeras svart på prick igen endast i det avgörande *framet*. Reglerna är utformade så att ett avgörande alltid nås oavsett om man räknar frame eller totalpoäng. Att placera svart på prick för ett "tie-break" är alltså ett sätt försäkra sig om antingen att varje frame får en vinnare eller att en match inte kan sluta oavgjord när totalpoäng räknas.

Trots att första sänkning eller foul normalt avslutar *framet*, när bara svart återstår, så gäller detta inte om *framet* då blir oavgjort i en match där vunna frame räknas. Om ställningen är lika i en match där totalpoäng avgör så blir *framet* oavgjort om det inte är det avgörande *framet* och totalpoängen också är lika.

- 4(b) Om båda villkoren i 4(a) ovan är uppfyllda ska
- 4(b)(i) svart placeras på prick,
- 4(b)(ii) spelarna lotta och den som vinner lotten väljer vem som ska börja,
- 4(b)(iii) nästa spelare spelar från *i hand*, och
- 4(b)(iv) nästa *sänkning* eller *foul* avslutar *framet*.

Det framgår i (ii) att man singlar slant (eller lottar på annat sätt) för att avgöra vem som får **välja** att öppna eller inte. Den som vinner lotten behöver inte spela först. Det har blivit populärt bland domare att be spelarna välja krona eller klave varannan gång. Så den som valde när spelet började blir inte tillfrågad om det blir avgörande på svart. Nästa gång ett frame avgörs på detta sätt återgår turen att välja till den förste igen, och så vidare.

- 4(c) När totalpoäng avgör vem som vinner ett *game* eller en *match*, och totalpoängen är lika vid slutet av det sista *framet*, ska spelarna gå tillväga enligt 4(b) ovan.

Game som avgörs genom räkning av totalpoäng består av två eller fler frame. Om till exempel, i ett game över två frame som avgörs på totalpoäng, det står lika i det första *framet* efter att svart sänkts (eller efter foul på svart), så placeras svart **inte** på prick igen.

Om distansen i ställer är tre frame och ställningen i *framet* blir lika efter att svart sänkts (eller efter foul på svart) i första eller andra *framet*, så placeras svart **inte** på prick igen. Bara om totalpoängen blir lika efter det **sista** *framet* ska svart placeras på prick.

Antag exempelvis att spelare C möter spelare D i ett game över två frame i en match över 4 frame mellan, å ena sidan, A och C och, å andra sidan, B och D. Spelare A vann tidigare över B med 12 poäng och nu ligger spelare C under med 5 poäng mot D i det sista *framet*. Nu foular C den sista svarta. Detta gör inte att

framet blir oavgjort men däremot totalpoängen, så spelare C och D fortsätter, med svart placerad på prick, för att avgöra matchen.

## Att spela från i hand

När man spelar från *i hand* ska *köbollen* ligga i eller på "D:et", men den kan spelas åt godtyckligt håll.

Denna regel är mycket viktig för spelare av engelsk biljard som börjar med snooker, eftersom det där är synnerligen ovanligt att spela ner i kvarteret från i hand.

5(a) Domaren ska på förfrågan tala om ifall *köbollen* är korrekt placerad (det vill säga inte utanför "D:et").

"På linjen" anses vara "innanför", så om en spelare skulle fråga i ett sånt läge så är bollen korrekt placerad. I det här sammanhanget anses de tre prickarna på kvarterslinjen vara en del av denna. Om *köbollen* spelas från ett läge utanför "D:et" så kallas det att han spelar "regelvidrigt från i hand" (se regel 12(a)(iv)).

5(b) Om köspetsen råkar beröra *köbollen*, och domaren anser att spelaren inte avsåg att göra en *stöt*, så är *köbollen* fortfarande inte *i spel*.

Detta förklarades under regel 3(c)(ii) och samma synpunkter om touché är giltiga här.

## Att träffa två bollar samtidigt

Det är inte tillåtet att träffa två bollar samtidigt, vid *köbollens* första träff, utom ifall båda dessa är röda eller den ena är nominerad *fri* boll och den andra är en annan *spelbar* boll.

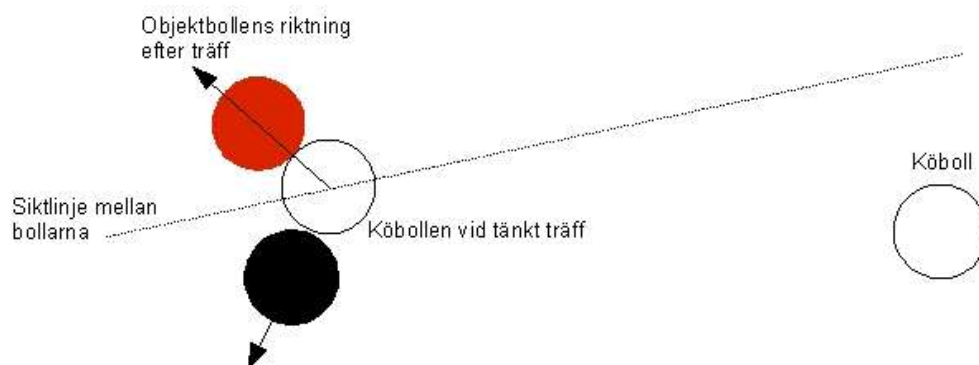
Trots att betydelsen av denna regel är uppenbar borde den läsas tillsammans med kapitel 3 regel 10(b)(i) och 12(c) för att förstås helt och fullt. Att träffa två röda bollar samtidigt är förstås bara i sin ordning om röd är spelbar. Vad regeln säger är att om en *fri* boll och en spelbar boll träffas samtidigt så utgör detta ett undantag från regeln.

Att avgöra om två bollar träffats samtidigt eller inte tillhör förmodligen de svåraste bedömningar en domare tvingas göra och det blir inte lättare av att en del spelare gör dessa stötar med lite extra kraft, i förhoppning om att domaren inte ska kunna avgöra om stöten var korrekt eller inte. En gång tillfrågades en nybliven professionell domare, vid en domarutfrågning, hur han gjorde för att bedöma samtidig träff. Han svarade att han dömde foul om han var tveksam – knappast ett rättvist beslut! Spelaren vid bordet bör frias i tveksamma situationer.

Ofta hörs ett tydligt "dubbelknack" som bekräftelse på att den ena bollen träffats före den andra. Antag att domaren står bakom spelarens siktlinje, men så att avståndet mellan objektbollarna ser så stort som möjligt ut (som visas av den

streckade linjen i Bild 7, vilken utgör en tangent till båda bollarna om de ligger press).

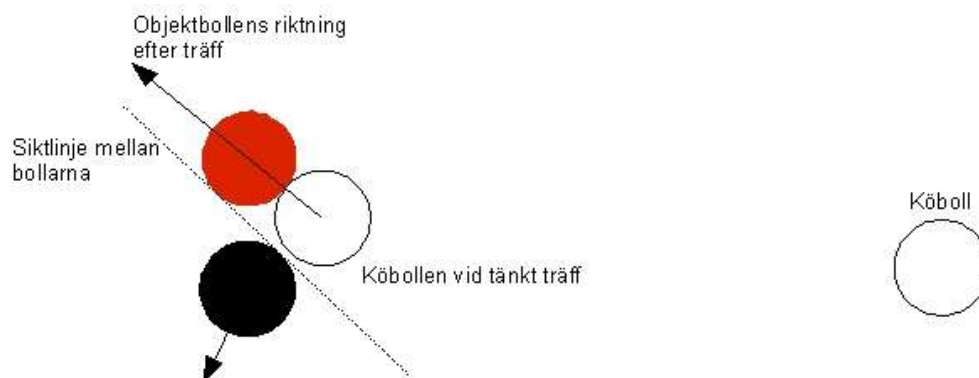
Då kommer den boll som träffas först att avvika minst från domarens siktlinje (d.v.s. rulla ”rakast” framåt). Om båda bollarna förefaller avvika lika mycket från framåtriktningen, och om bara en träff hördes, så träffades båda bollarna samtidigt.



#### **Bild 7: Korrekt träff**

*Stöten är korrekt eftersom den röda bollens rörelseriktning ligger närmare den streckade linjen.*

Om den tänkta rörelseriktningen för den nominerade eller spelbara bollen är känd i förväg kan det hjälpa att stå i linje med objektbollarnas tangent (se Bild 8). Den faktiska rörelseriktningen kan ge en ledtråd om ifall det var foul eller inte och också den andra bollens rörelseriktning kan vara till hjälp.



#### **Bild 8: Korrekt träff**

*Stöten är korrekt eftersom den röda bollen korsar siktlinjen (tangenten till objektbollarna).*

## Att placera färgerna på prick

När en färgad boll spelats i en ficka eller *tvingats av bordet* ska den placeras på prick innan nästa *stöt*, tills dess att den *sänkts* i enlighet med kapitel 3 regel 3(f).

7(a) Spelaren är inte ansvarig för om domaren inte placerar bollarna rätt.

Denna del av regeln inleddes första gången i september 1995 och frikänner spelare från ansvar för domarens misstag. Det betraktas som en stor förbättring av spelet. Ett officiellt beslut fattat av regelkommittén [eng. the Rules Committee, ö.a.] 1997 kan tjäna som exempel på vad som händer om en röd placeras på prick i stället för brun efter att brun sänkts:

- 1 Om den röda, när felet upptäcks, fortfarande befinner sig på pricken där den placerades, eller om den rört sig men fortfarande går att identifiera, ska den tas bort och brun placeras på prick (inte på den plats där röd låg om inte den ”falska” röda låg på rätt prick).
  - 2 Om den röda har spelats i en ficka som röd boll, eller om den rört sig så att den inte längre kan identifieras (till exempel om den hamnat bland andra röda), så ska brun placeras på prick och framet fortsätta som ett frame med 16 röda.
- 7(b) Om en färg felaktigt placeras på prick efter att ha *sänkts*, i stigande ordning, i enlighet med kapitel 3 regel 3(f)(iii), ska den tas bort från bordet när misstaget upptäcks varpå spelet fortsätter.

Följande exempel kan hjälpa förståelsen av denna osannolika situation och vi tänker oss gul som den boll som felaktigt lagts upp igen på bordet.

- 1 Om felet upptäcks medan gul fortfarande finns på bordet ska den tas bort omedelbart (detta följer samma princip som när det upptäcks att en färg **saknas** på bordet, då saken åtgärdas genom att placera den felande bollen på prick). Samma spelare fortsätter med grön som spelbar boll. Om köbollen då skulle ligga i mask på grön betraktas detta som en ren sinkadus. Fri boll kommer inte på fråga eftersom ingen foul begåtts.
- 2 Om en spelare just spelat gul i en ficka, och om felet upptäcks innan nästa stöt, räknas inte de två poängen men spelaren får fortsätta med grön som spelbar boll. Det kan tyckas mer logiskt att återplacera köbollen i det här fallet, men den måste spelas som den ligger efter att gul felaktigt spelats i.
- 3 Om gul sänks och felet inte upptäcks förrän **efter nästa** stöt, eller efter en foul som inte gjorts i samma stöt, så överser man med foulens som lämnas utan åtgärd. Detta inträffar oavsett om fler bollar sänkts efteråt och även om två extra poäng har en väsentlig inverkan på framet. Detta beror på

att det finns en snookerregel som säger att man tolererar poäng som görs i strid med reglerna efter det att nästa stöt gjorts. En spelare som "sänkt" en extra gul på grund av domarens misstag kommer inte att, som en följd av detta, fråntas två poäng efter nästa stöt eller foul.

7(c) Om en *stöt* görs när en eller flera bollar är felaktigt placerade ska dessa fortsättningsvis anses vara korrekt placerade. Färger som felaktigt saknas på bordet ska placeras på prick:

7(c)(i) utan att straff utdöms vid upptäckten om felet begåtts tidigare,

Om någon boll inte ligger på bordet på grund av ett domarfel så ska den placeras på prick utan att spelaren bestraffas. Det mest sannolika scenariot för detta är när gul sänkts efter den sista röda och sen inte placeras på prick igen, varpå spelaren fortsatt spela på grön.

Det är till och med fullt tänkbart att felet aldrig upptäcks om inte två poäng hit eller dit utgör en väsentlig skillnad för slutresultatet (vilket kan ha tänkts ut i förväg), till exempel om spelaren räknat ut att han kunde vinna framåt med en poäng men sedan upptäcker att det inte finns tillräckligt med poäng kvar på bordet. I ett sådant fall skulle färgerna mycket väl kunna sänkas i ordningen: grön, brun, blå, rosa, gul och svart, och detta helt i enlighet med reglerna, om misstaget inte insetts förrän efter att rosa sänkts.

7(c)(ii) och straff ska utdömas om spelaren *vid bordet* gjort nästa *stöt* innan domaren hunnit placera bollen på prick.

Spelaren måste tillåta domaren tid nog att placera bollar på prick, när så krävs, innan han gör nästa stöt. Skulle han inte göra det resulterar det i en foul som bestraffas i enlighet med kapitel 3 regel 12(b)(ii).

7(d) Om en boll ska placeras på prick, när dess egen prick är täckt, ska den placeras på den högst värda, icke täckta, pricken.

Ordet "täckt" refererar i den här regeln till definitionen i kapitel 2 regel 17. Inkluderandet av frasen "när dess egen prick är täckt" antyder, helt riktigt, att en färg som går upp på sin egen prick tas om hand innan andra överväganden görs.

7(e) Om mer än en boll ska placeras på prick, och deras egna prickar är täckta, ska den högst värda bollen placeras först.

Säg till exempel att en foul blivit begången och både grön och rosa har spelats i och därför måste placeras på prick igen. Såväl rosa som grön prick är täckt varför rosa, som har högre värde än grön, måste tas om hand först. Om vi antar att endast blå prick är fri så placeras rosa där innan turen kommer till grön.

Om det däremot varit så att endast grön prick varit fri, så skulle grön placerats där (på dess rättmätiga plats) och sen skulle rosa hanterats. Vi fortsätter exemplet och antar återigen att rosa och grön ska läggas upp, men att det i stället är så att bara gul och brun prick är fria. Eftersom regeln specificerar att den högst värda bollen ska prioriteras så läggs den på brun prick medan grön hamnar på gul prick.

7(f) Om alla prickar är täckta ska bollen placeras så nära sin egen prick som möjligt, mellan pricken och huvudändans närmaste punkt.



Uttrycket ”huvudändans närmaste punkt” innebär att bollen ska placeras i linje rakt mot huvudändan och så nära sin egen prick som möjligt. Frasen används för att även om brun, blå, rosa och svart alla faktiskt placeras på mittlinjen, så gäller inte detta för gul och grön och lydelsen täcker in alla bollar.

- 7(g) För rosa och svart gäller, när alla prickar är täckta och det inte finns plats att placera bollen mellan dess prick och huvudändans närmaste punkt, att bollen ska placeras så nära sin egen prick som möjligt, mellan pricken och fotändan, på den längsgående mittlinjen.

Den här delen av regeln behövs därför att det, när det gäller svart och rosa, kan inträffa att allt utrymme på mittlinjen mellan respektive prick och huvudändan är upptaget av andra bollar. Det skulle alltså kunna vara omöjligt att placera de bollarna på ett korrekt sätt i riktning mot huvudändan.

Om det är så placeras de, som det sägs, i stället i riktning mot **fotändan**, men fortfarande så nära sina prickar som möjligt. Om både rosa och svart behöver läggas upp och det inte finns några fria prickar så kan man applicera antingen e och f eller e, f och g tillsammans. Dessutom läggs svart upp på mittlinjen före rosa eftersom den har högre värde.

- 7(h) En boll som placerats på prick får inte vidröra någon annan boll.

- 7(j) För att en färgad boll ska vara korrekt placerad på prick ska den ha placerats för hand på den plats som stipuleras i dessa regler.

Det förekommer att en kö används för att placera en boll på prick, men detta är inte tillåtet och bör alltså undvikas. (Detta inträffar som regel bara när riktig domare saknas och en av spelarna iklär sig rollen i stället.)

## Pressläge

- 8(a) Om *köbollen* ligger så att den vidrör en eller flera bollar som är, eller kan nomineras som, *spelbara* ska domaren säga PRESS (eller TOUCHING BALL) och indikera vilka av dessa *spelbara* bollar som avses.

Den här regeln kräver ett mer ingående studium eftersom det finns **två** olika tolkningar av samma pressbollsläge. I det ena spelar man bort från den aktuella bollen och bedöms inte ha träffat den, medan man i det andra spelar bort från bollen och anses ha träffat den!

Det man måste lägga märke till är att paragraf a endast avser spelbara bollar. Frasen ”eller kan nomineras som, spelbara” täcker fallet att en färgad ligger press mot köbollen när en färgad är spelbar efter att en röd sänkts (eller en fri boll i stället för röd), eller efter att fri boll dömts. Domaren ska inte döma ”Press” om köbollen rör en icke spelbar boll.

Detta betyder inte att domaren inte ska ta reda på huruvida en icke spelbar boll ligger press mot köbollen – han måste ju trots allt bedöma om nästa stöt är korrekt. Det skulle också kunna inträffa att spelaren gör en Miss och köbollen ska återplaceras – då måste domaren veta om den låg press eller inte.

Om ett pressläge uppstår efter att en röd (eller fri boll som röd) sänkts, så är **alla sex** färgerna, även såna som ligger i pressläge, potentiellt spelbara. Om

spelaren då nominerar en sådan och spelar bort från den, utan att den rubbas, så anses han ha träffat den. Eller också kan spelaren nominera en annan färg och så länge han spelar bort från bollen i pressläge, utan att den rör sig, så anses han **inte** ha träffat den.

I de här lägena är det alltså ytterst viktigt att spelaren, för sin egen skull, tydligt deklarerar vilken boll han nominerar. Domaren bör, i pressläge med en färg som kan bli spelbar, säga ”Press. Vilken färg?” för att undvika att hamna i tvivelsmål angående vilken färg som nominerats. Spelaren **måste** besvara frågan. Gör han inte detta är det foul så fort han träffar köbollen och han ska bestraffas enligt kapitel 3 regel 12(d)(v).

En del domare säger ”nominera” i stället för ”vilken färg”, vilket är helt i sin ordning, men ”nominera” kan man ju göra utan att säga något, även om domaren menade att han ville ha ett muntligt svar. Frågan ”vilken färg?” är därför att föredra eftersom den kräver ett svar. [Här för författarna ett resonemang om fördelen med att använda ”declare” (deklarera, förkunna, uttala) hellre än ”nominate” (nominera), ö.a.]

Regeln säger också att domaren ska ”indikera vilka av dessa spelbara bollar som avses”, men det är bara nödvändigt om mer än en boll ligger nära köbollen.

8(b) När *pressläge* har konstaterats måste spelaren *vid bordet stöta köbollen* bort från den nuddande bollen, utan att denna rubbas, för att undvika *skjutstöt*.

Stöten får inte vara bara en lätt knackning ovanpå bollen med minimal, om någon, rörelse som följd. Den måste följa definitionen för en ”regelrätt stöt” (kapitel 2 regel 6), köbollen måste röra sig från sitt läge och dessutom bort från bollen i pressläge utan att denna rör sig för att det inte ska vara skjutstöt (med undantag enligt stycke f i denna regel).

8(c) Förutsatt att spelaren *vid bordet* inte rubbar objektbollen ska straff inte utdömas om:

8(c)(i) bollen är *spelbar*,

8(c)(ii) bollen kan nomineras som *spelbar* och spelaren *vid bordet* gör detta, eller

8(c)(iii) bollen kan nomineras som *spelbar*, men spelaren nominerar en annan boll som också är nominerbar, varpå *köbollen* träffar denna i sin första bollträff.

Det är viktigt att vara medveten om att duken eller skifferplattan kan vara något ojämnt, vilket kan orsaka att objektbollen rör sig när köbollen spelas bort från den. Om objektbollen i press rör sig mot köbollen innan stöten borde det vara uppenbart att spelaren inte orsakat rörelsen.

Domaren bör också observera möjligheten att spelaren siktar parallellt med tangenten till bollarnas beröringspunkt vilket utgör en högst tänkbar källa till skjutstöt. Underparagraferna till (c) är lättfattliga numera till skillnad mot hur det varit i tidigare versioner av regeln.

8(d) Om *köbollen* vidrör, eller ligger nära, en icke *spelbar* boll ska domaren, om han tillfrågas huruvida det är *pressläge*, svara JA eller NEJ. Spelaren *vid bordet* måste då spela bort från denna utan att den rubbas, enligt ovan, och måste träffa en *spelbar* boll i *köbollens* första bollträff.

Detta tillägg gjordes i september 1995 för att undvika ytterligare några missförstånd som tidigare versioner av regeln orsakade.

- 8(e) Om *köbollen* vidrör både en *spelbar* och en icke *spelbar* boll ska domaren indikera endast den *spelbara* bollen som varande i *pressläge*. Om spelaren *vid bordet* begär att få veta huruvida även den icke *spelbara* bollen vidrör *köbollen* ska domaren upplysa honom.

Denna del av regeln, som gäller en begäran om upplysning av det faktiska läget, lades också till i september 1995.

- 8(f) Om domaren är övertygad om att spelaren *vid bordet*, i stötögonblicket, inte rubbat någon boll i *pressläge* ska *foul* inte dömas.

Innebörden är att om bollen i *pressläge* rör sig trots att spelaren uppenbarligen följt regeln och spelat *köbollen* bortåt, så ska domaren inte bestraffa honom. Sådant här kan inträffa om det finns en försänkning i duken på grund av att den skadats av en *kö* eller, vilket är vanligast, om en *prick* har fått en fördjupning av att en boll drämts ner så att det blivit en skada i skifferskivan eller om duken blivit nött.

När *köbollen* stannar mot en annan boll i ett sånt läge kan den andra bollen knuffas lite uppför kanten på gropen. Så länge bollarna är i kontakt med varandra händer inget, men när *köbollen* spelas bort är det troligt att den andra bollen rullar ner i gropen igen. Detta är inte spelarens fel och regeln är skriven så att han inte bestraffas. Det borde vara självklart att aldrig placera en boll på *prick* genom att drämna ner den i *bordet* eftersom detta orsakar skador på *bordet*.

- 8(g) Om en stillaliggande objektboll, som inte vidrör *köbollen* när domaren undersöker situationen, senare, men innan *stöten* utförts, ses vidröra *köbollen*, ska bollarna återplaceras till domarens belåtenhet.

Detta tillägg gjordes i september 1995 för att hantera fall där domaren kontrollerar att det inte är *pressläge* och är övertygad om att så inte är fallet. Men bollarnas position kan ändras på två eller tre olika sätt utan att det är någons fel. Efter att domaren tittat kan bollarna sjunka ned något hamna i *press*.

Eller också kan det hända att bollarna flyttar sig något när spelaren sätter handen på duken. Det kan till och med inträffa på grund av vibrationer när spelaren rör sig runt *bordet*! Rörelsen är minimal, men det händer. I dessa lägen är det avgörande för domaren att vara noggrann och absolut säker på om det är *pressläge* eller inte när han undersöker det ursprungliga läget.

Om det är *pressläge* när han kontrollerar igen, och han är säker på att det inte var så tidigare, kan han återplacera bollarna som han finner lämpligt. Det omvända kan också inträffa, det vill säga att bollar som bedömts ligga i *press* flyttar sig isär och då ska domaren återigen återplacera bollarna som han anser att de låg.

## Boll på fickans kant

Detta kallas ofta, men felaktigt, ”vibrationsregeln” [eng. 'vibration' Rule, ö.a.], trots att ordet vibration inte nämns numera – det kan dock återfinnas i äldre regelsamlingar. Men ordet har onekligen sina poänger eftersom någon sorts vibration är faktiskt är det enda, förutom fysisk kontakt, som kan få en stillaliggande boll att röra sig.

För att göra det lättare att förklara regeln kan det ibland vara tillåtet att använda ordet ”vibration”. Det finns många tänkbara anledningar till att en boll på kanten till en ficka ramlar i – inklusive att arenan ligger nära en flygplats, järnvägen, ett vägarbete och så vidare eller om rummet som bordet står i har ett sviktande golv. I det sistnämnda fallet kan till och med en spelares fotsteg få en boll att ramla i om den ligger absolut på fickans yttersta kant.

- 9(a) Om en boll faller i en ficka utan att ha träffats av någon annan boll, och utan att vara inblandad i en pågående *stöt*, ska den återplaceras och de poäng som i övrigt gjordes i *stöten* räknas.

Det här stycket är tillämpligt när det inte förekommit någon kontakt med en annan boll eller annan fysisk påverkan av till exempel en skjortärm, en kratta eller liknande. Då ska spelaren alltså inte heller bestraffas om en boll skulle falla i en ficka. Domaren ska i stället ta upp bollen och återplacera den så nära dess ursprungliga position som möjligt.

Det bör kommas ihåg att detta är ett av de få tillfällen när en röd **kan** återplaceras på bordet. Det är naturligtvis tänkbart att en foul begåtts i *stöten* och om bollen som faller i inte är involverad ska den återplaceras som ovan, utan att påverka det straff som utdöms för fouden vilken hanteras som vanligt. Nästa spelare spelar som bollarna ligger eller från ”D:et” om köbollen inte ligger på bordet.

- 9(b) Om bollen annars skulle ha träffats av en boll som var inblandad i *stöten*:  
9(b)(i) och ingen överträdelse av dessa regler förekommit, ska alla bollar återplaceras och samma *stöt* göras igen av samma spelare, eller en annan dessäng om spelaren *vid bordet* så väljer.

Här täcker man situationer när en boll faller på grund av vibrationer när den, om den inte fallit, skulle träffats av en eller flera bollar inblandade i *stöten*. Det utdöms inget straff för detta utan domaren ska lägga tillbaka alla bollar på deras ursprungliga positioner (eller så bra som han kan åstadkomma), inklusive köbollen och bollen som föll, och låta samma spelare stöta igen.

Kom ihåg att spelaren inte behöver välja samma dessäng som innan. Han behöver inte spela på samma röda, när röd är spelbar, och han får välja en annan färg om han haft fri boll. Även om den boll som föll inte var spelbar och **skulle** ha träffats först så utdöms **inget straff**, eftersom en foul som faktiskt inte inträffat inte kan utdömas.

- 9(b)(ii) och en *foul* begåtts, bestraffas spelaren *vid bordet* på föreskrivet sätt, alla bollar återplaceras varpå nästa spelare har de vanliga alternativen efter *foul*.

Här behandlas situationen att en foulstöt gjordes och under stöten föll en boll, som skulle ha blivit involverad, i fickan. Alla bollar som flyttat sig i stöten måste återplaceras på sina ursprungliga positioner (inklusive köbollen, även om den förlöpt). Det är viktigt att skilja mellan en foul som skulle involverat bollen som föll i och en som inte skulle gjort det. Nästa spelare befinner sig i ett läge liknande om en lätt touché gjorts på köbollen.

En ovanlig företeelse kan nämnas här. Om det var köbollen som låg på kanten, och om den föll i när spelaren stod i begrepp att stöta, så skulle det inte vara foul om köbollen börjat falla innan den, eller någon annan boll, vidrörts av kön eller på annat sätt. Om köbollens plötsliga försvinnande gjorde att spelaren stötte i luften och träffade en annan boll, så skulle spelaren naturligtvis inte bestraffas för detta oavsett om det var en spelbar boll eller inte. I båda fallen skulle den tillämpliga regeln vara regel 15 i det här kapitlet, Boll rubbad av annan än spelaren vid bordet.

Om det däremot var den begångna foulen, till exempel någon form av beröring, som orsakat att bollen föll, så skulle kapitel 3 regel 12 tillämpas i stället och den aktuella bollen skulle förbli borta från bordet om det var en röd, placeras på prick om det var en färg eller vara i hand om det var köbollen.

- 9(c) Om en boll för ett ögonblick balanserar på kanten till fickan och sen faller i räknas detta som en *sänkning* och bollen ska inte återplaceras.

Här handlar det om att en boll som rullar sakta mot ficka till synes stannar men sen faller i. Domaren måste ibland fatta ett hårfint beslut om ifall bollen föll på grund av vibrationer eller om dess rörelsemängd varit tillräcklig för att hålla bollen i rörelse. Om han finner att det senare var fallet ska poängen eller straffet gälla.

Det finns ingen gräns för hur länge en boll kan balansera på kanten utan det är upp till domaren att bedöma. Som tumregel skulle något i stil med tre sekunder av skenbar stillhet kunna vara maximal tolerans, men domaren skulle inte ha fel om han ansåg två sekunder, eller till och med mindre, vara nog. Det är en fråga om individuell bedömning som skulle kunna variera beroende på hur nött duken är – en ny duk eller en med mycket ”ludd” skulle kunna hålla kvar bollen en aning längre – eller till och med beroende på klädets kvalitet. En extremt tunn duk håller kvar en boll något kortare tid än en som har mycket ”ludd” och som är gjord för att hålla ett år eller längre.

## I mask efter foul

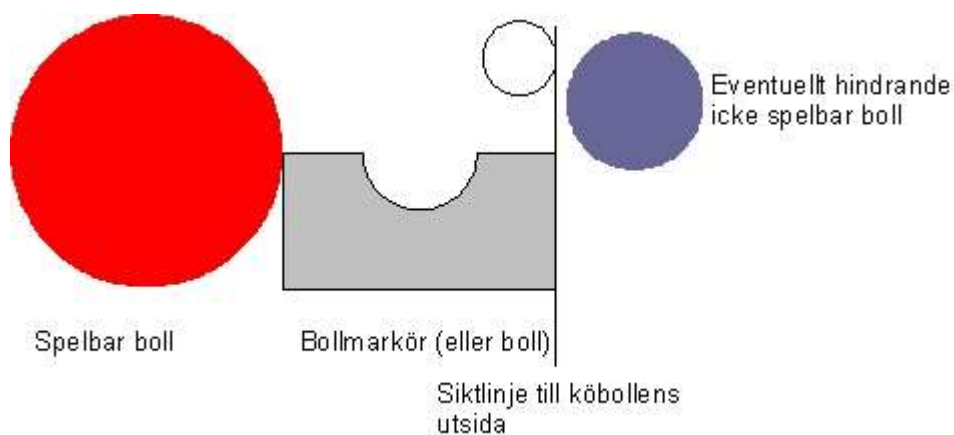
Om *köbollen* ligger i *mask* efter en *foul* ska domaren deklarerera FRI BOLL (se kapitel 2 regel 16).

- 10(a) Om nästa spelare väljer att ta nästa *stöt*,
- 10(a)(i) får han nominera valfri boll som *spelbar* och
- 10(a)(ii) den nominerade bollen betraktas som, och antar samma värde som, den annars *spelbara* bollen. Om den nominerade bollen *sänks* ska den placeras på prick.

Till att börja med kan det vara lämpligt att titta på hur man bedömer om köbollen ligger i mask eller inte när detta inte är uppenbart. Det finns ett bra sätt för domaren att försäkra sig om spelarnas respekt – genom att inte behöva ändra överilade beslut efter ett överklagande från en spelare. Studera först de lägen som diskuterades i kapitel 2 regel 16. Nu kan vi fortsätta med fall där svårbedömda lägen ofta missuppfattas av oerfarna domare.

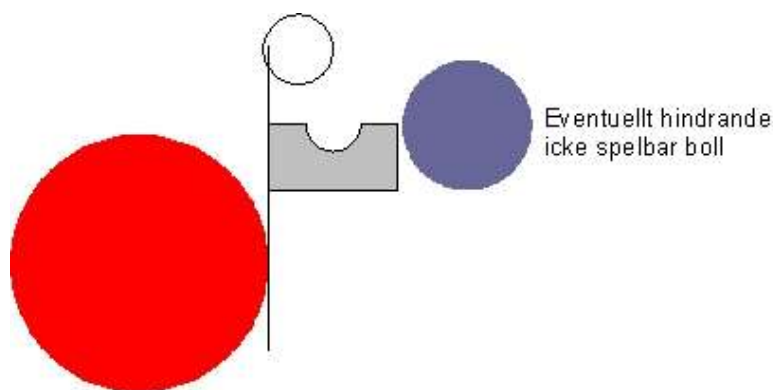
Det vanligaste misstaget är att, från ett läge bakom köbollen, försöka uppskatta om det finns en tillräckligt vid korridor så att köbollen kan träffa båda sidor av den spelbara bollen. Det typiska läget med köboll, färgad och röd nästan på linje är, när bedömningen görs endast bakifrån köbollen, den som oftast resulterar i att fri boll felaktigt döms. När man tittar bakifrån köbollen ser denna massiv ut och utrymmet runt en mer avlägsen röd **ser** alldeles för litet ut. Ett felaktigt domslut skulle i det här läget kunna avgöra framet eller rentav matchen, så det är viktigt att det blir rätt. Att försöka avgöra hur mycket utrymme det finns är svårt – det är betydligt lättare, och i högsta grad möjligt, att använda sig av en enda siktlinje för en riktig bedömning.

Det finns två sätt att kontrollera ifall köbollen kan träffa båda sidor på den spelbara bollen (vi antar att den är röd) och bilderna nedan bör studeras noga och memoreras (du kan inte fram den här boken under en match). Vi börjar med metod 1 som ger en siktlinje som kan nyttjas från endera ändan av spelriktningen (men vi rekommenderar att man tittar från ett läge bakom objektbollen som på bilden).



**Bild 9: Metod 1**

I metod 1 (se Bild 9) placerar du en bollmarkör mycket försiktigt mot den relevanta kanten på den röda och kontrollerar sedan siktlinjen från markörens utsida till den sida av köbollen som skulle vara längst från köbollen i träffögonblicket. Om den hindrande bollen inte bryter siktlinjen är det inte mask. Om en vall eller annan röd boll gör det omöjligt att placera markören på detta sätt kan metod 2 användas. Metod 2 kan naturligtvis användas som förstaalternativ om så önskas och har du ingen bollmarkör kan du som domare använda en boll som inte är i spel i stället (eller i nödfall en boll som ligger på prick).



**Bild 10: Siktlinjen skär köbollens yta. Det är alltså inte mask (för att vara mask måste linjen passera utanför köbollen).**

I metod 2 (se Bild 10) placerar du markören så nära den färgade som möjligt utan att de rör varandra (köbollen får inte röra bollen så det får inte markören heller) och detta ska vara på den sida av den färgade som köbollen kommer att röra sig. Om du sen följer linjen från kanten på den röda, via den sida av markören som är längst från den färgade bollen, och denna träffar köbollens yta (och inte utanför köbollen) så bevisar detta återigen att köbollen inte är i mask.

Om detta känns svårbegripligt, tänk så här: Om köbollen på bilden flyttades lite åt höger så att dess vänstra kant (från dig sett) tangerade siktlinjen, så skulle den precis få plats att träffa kanten på röd utan att träffa den färgade. Om det å andra sidan är tvärtom, det vill säga att siktlinjen passerar till vänster om köbollen, så är köbollen i mask vad avser just den röda – glöm bara inte att alla röda måste kontrolleras.

En detalj till – eftersom köbollen är vit är det bäst att titta från röd boll mot den vita, precis som det beskrivs ovan. Det är betydligt lättare att se den vita på lite håll än en röd eller färgad. I knepiga situationer när röd är spelbar får du vara beredd att markera och ta bort andra röda som hindrar fri sikt, så att du kan fatta ett beslut du känner dig säker på. Glöm bara inte att lägga tillbaka de markerade bollarna lika försiktigt som du tog bort dem.

Det är värt att påpeka att det är domarens sak att döma fri boll när köbollen ligger i mask efter en foul. Spelaren ska inte behöva be domaren att fatta ett beslut.

När domaren väl dömt ”fri boll” får nästa spelare nominera vilken boll som helst som spelbar, varpå denna boll antar samma värde som den boll som egentligen var spelbar. Spelaren måste inte säga högt vilken boll han nominerar men han bör göra det för sin egen skull.

Ett exempel: Fri boll är dömt när röd är spelbar och spelaren kan då nominera svart som en röd och sänka den. Eftersom den nominerade bollen antar samma värde som spelbar boll ger svart en poäng. Svart placeras sedan på prick som vanligt och en färgad boll är spelbar i vanlig ordning.

Kom ihåg att även om spelaren ligger i mask efter en foul och blir tilldömd fri boll, så måste han inte utnyttja detta – han kan fortfarande spela på den normalt spelbara bollen om han så önskar. Underparagraf i ovan säger att han **får** nominera en fri boll. Om den felande spelaren ombeds spela igen får han inte fördelen av fri boll (se f nedan).

10(b) Det är *foul* om *köbollen*

10(b)(i) inte träffar den nominerade bollen i första bollträffen, eller samtidigt som en *spelbar* boll i första bollträffen, eller

När spelaren väl beslutat sig för att välja fri boll måste han den nominerade bollen vara den första som köbollen träffar, men att träffa nominerad boll och spelbar boll **exakt** samtidigt är också tillåtet.

10(b)(ii) kommer till vila i *mask* för alla röda, eller *spelbar* boll, bakom den nominerade bollen, utom i det fall att endast rosa och svart återstår på bordet.



Spelaren får inte lägga mask för sin motståndare bakom den nominerade bollen, varken avsiktligt eller oavsiktligt. Det spelar alltså ingen roll om det inte var meningen, det är lika fullt foul. Det enda undantaget från detta är när rosa och svart är de enda objektbollar som finns kvar på bordet. Detta är det enda tillfälle när det är tillåtet att lägga köbollen i mask bakom nominerad fri boll.

10(c) Om *fri* boll *sänks* placeras den på prick och värdet av *spelbar* boll räknas.

Detta är rätt naturligt. Den fria bollen måste förstas placeras på prick eftersom det alltid är en färgad. Dessutom har den högre värde än spelbar boll och eftersom den fria bollen antar värdet av spelbar boll, så är det detta lägre värde som läggs till spelarens poäng.

10(d) Om en *spelbar* boll *sänks* efter att den nominerade bollen träffats i första bollträffen, eller samtidigt som en *spelbar* boll i första bollträffen, räknas poängen för *spelbar* boll och denna förblir borta från bordet.

Antag till exempel att inga röda återstår på bordet, spelbar boll är gul och spelaren har fri boll. Han nominerar grön, spelar köbollen mot den och träffar den varpå grön träffar gul som går i. Detta är en regelrätt stöt (för att han träffade nominerad boll först), gul förblir borta från bordet, spelaren får två poäng och ska spela på grön. Samma sak om det är köbollen som sänker gul efter att först ha träffat grön.

10(e) Om både den nominerade bollen och en *spelbar* boll *sänks* räknas bara poängen för den *spelbara* bollen, om denna inte är röd i vilket fall varje *sänkt* boll räknas. Den *fria* bollen placeras därefter på prick medan den *spelbara* bollen förblir borta från bordet.

Vi tar samma exempel som ovan igen. Om både grön (nominerad boll) och gul (spelbar boll) hade gått i, så hade endast gul givit poäng. Gul förblir borta från bordet, precis som förut, och grön placeras på prick. Spelaren får alltså **inte** dubbla poäng (fyra) – han får bara två!

Annorlunda är det däremot om spelbar boll var röd. Antag att det bara finns en röd på bordet, att spelaren fick fri boll och nominerade till exempel brun. Nu finns det i praktiken **två** röda på bordet, eftersom brun, i den här stöten, räknas som röd. Dock är det ju så att den röda inte får träffas först och den ”återtar inte sin identitet” förrän brun träffats först.

Om nu spelaren stöter vit så att den träffar brun först, varpå brun och röd båda går i, så ger detta **två** poäng. En del anser det vara obegripligt att det ger två poäng om man sänker fri boll och en röd samtidigt, men att det, när samma sak händer med fri boll nominerad för en färg, bara är den ena bollen som ger poäng. Det här baseras på principen att det, utan fri boll, i normala fall är möjligt att sänka flera röda samtidigt, men inte flera färgade. För att vara konsekvent är regeln är densamma när bara en röd återstår på bordet.

10(f) Om den felande spelaren ombeds spela igen gäller inte *fri* boll.

Detta är självklart, men måste finnas med för tydlighetens skull.

## Foul

Om en *foul* begås ska domaren omedelbart säga FOUL.

Ordet ”omedelbart” är synnerligen viktigt och om en foul begås ska domaren inte vänta på något innan han säger ”foul”. Lägg märke till att regeln säger att det heter ”foul” och inget annat.

11(a) Om spelaren *vid bordet* inte gjort någon *stöt* avslutas hans tur att spela omedelbart och domaren utdömer straffet.

Det kan uppstå problem om spelaren fortsätter sin stöt efter att domaren sagt foul, möjligen för att vinna någon fördel. Antag till exempel att spelare A leder med 33 poäng med en röd kvar på bordet och denna ligger på hålkanten – en mycket enkel stöt för att säkra framet. Han har däremot en mycket besvärlig stöt framför sig för han måste köa över gul.

När han adresserar köbollen rör han gul med handen och domaren dömer foul. Spelaren, som naturligtvis inser att hans motståndare nu kan vinna framet från den enkla röda, fortsätter sin stöt och spelar i den röda. Om vi nu studerar 11(a) noga ser vi att det står att hans tur att spela ”avslutas omedelbart”. När domaren sa foul avslutades spelare A:s tur att vara vid bordet. Det fanns inga bollar som fortfarande var i rörelse eftersom han inte träffat köbollen än.

Han skulle fortfarande kunna bestraffas för en foul av högre värde eftersom han inte gått ifrån bordet än, men han var inte berättigad att göra en stöt. Regel 12(a)(iii) är tillämplig och spelaren får **ytterligare** ett straff för att ha spelat när det inte var hans tur. Han skulle till och med kunna dömas att förlora framet i enlighet med kapitel 4 regel 2.

En spelare som tvingas köa över en annan objektboll skulle mycket väl kunna komma åt bollen under kön i stöten, men innan kön träffar köbollen. Om foulen begås **under köns framåtgående rörelse i själva stöten** ska stöten gälla och paragraf 11(b) ska tillämpas enligt nedan.

11(b) Om en *stöt* utförts ska domaren vänta tills *stöten* är avslutad innan han utdömer straffet.

Trots att en foul kanske blivit begången så fort köbollen börjat röra sig, och trots att domaren sagt foul omedelbart, måste han vänta tills alla bollar stannat innan straffet utmäts. Anledningen är att ytterligare foul, med högre straff, kan inträffa innan bollarna kommit till vila.

Antag exempelvis att spelaren spelar på röd och att han, i stöten, kommer åt gul med armen. Domaren säger ”Foul”. Därefter missar köbollen röd och träffar i stället svart. Om domaren sagt ”Foul, fyra” direkt skulle han vara tvungen att ändra sitt domslut när köbollen träffade svart, eftersom straffvärdet nu är sju poäng.

Detta är inte bara ett oskick, utan det kan dessutom skapa förvirring – särskilt för markören. Det är betydligt bättre att vänta tills alla bollar stannat, och till och med tills färgerna placerats på prick om så krävs, innan straffet tillkännages.

- 11(c) Om en *foul* inte genast utdöms av domaren, eller framgångsrikt hävdas av motståndaren innan nästa *stöt* görs, är den överspelad.

Detta är ett mycket viktigt stadgande, som måste förstås grundligt av alla domare. Uttrycket ”innan nästa *stöt* görs” kan vara mycket förvirrande. Enklast är att förklara detta med några exempel.

Om en *foul* begås under genomförandet av en *stöt*, men efter att köbollen träffats, och den varken döms av domaren eller hävdas av motståndaren, så är den överspelad i och med att följande *stöt* görs, det vill säga **nästa** *stöt*.

Låt oss nu i stället anta att en spelare begår en *foul* under genomförandet av en *stöt*, men **innan** köbollen träffats, och återigen varken dömd eller påtalad och så vidare. Regeln avser **inte** att en sådan *foul* ska efterskänkas i och med att köbollen träffas i samma *stöt*, utan i och med genomförandet av nästa *stöt*. Om motståndaren hävdar att det var *foul* innan nästa *stöt* gjorts måste han döma för den om han anser att det som inträffat faktiskt var en *foul*.

Uppenbarligen är det så att om domaren inte dömde *foul* så kan han själv inte ha sett vad som hände. Han kan däremot, vid överklagande från en spelare, konferera med andra funktionärer eller opartiska åskådare som varit bättre placerade och domaren bör, om det bekräftas att det var *foul*, inte ignorera detta.

- 11(d) En färg som inte korrekt placerats på prick ska förbli där den är, utom då den inte är på bordet i vilket fall den ska placeras på prick.

Det vanligaste misstaget domare gör när det gäller att placera bollar på prick är att blanda ihop gul och grön genom att till exempel lägga upp gul boll på grön prick fast gul prick är fri. Om felet upptäcks innan nästa *stöt* görs, eller en *foul* begås, är det helt i sin ordning att domaren rättar till misstaget och placerar gul på sin egen prick.

Ett annat förekommande fel är när området runt rosa prick är fullt med röda bollar och rosa, efter att ha sänkts, måste placeras på svart prick. Spelaren fortsätter sedan sänka röda bollar och den rosa och varje gång måste rosa läggas tillbaka på svart prick.

Så blir rosa prick plötsligt fri, men domaren, som nu vant sig vid att använda svart prick, kontrollerar inte rosa prick utan lägger återigen rosa boll på svart prick. Under förutsättning att felet upptäcks innan nästa *stöt* eller *foul* utförs har domaren möjlighet att rätta till misstaget genom att placera rosa på sin egen prick.

Skulle däremot en *stöt* eller *foul* göras måste bollen ligga kvar där den är. Om domaren missat att placera en färg på prick, efter att ha spelats i eller tvingats av bordet, ska den placeras på prick så snart detta upptäcks. Spelaren bestraffas aldrig för domarens misstag om han placerar en boll fel eller underlåter att placera en boll på prick.

- 11(e) Alla poäng en spelare gjort i en *serie* innan han begår en *foul* räknas honom tillgodo, men spelaren *vid bordet* får inga poäng för den *stöt* där en *foul* begås.

Det här är uppenbart, men för att alla säkert ska förstå: De poäng en spelare gör i en serie **innan** han begår *foul* i en *stöt* räknas till hans fördel. Om spelaren spelar i

en boll och sedan begå en foul innan stöten är avslutad får han inga poäng för den bollen.

I dubbel kan det hända att en någon spelar fast det inte är hans tur. Om detta inte uppmärksammas under hans tre första stötar, utan först när han gjort en fjärde stöt och spelat i en fjärde boll, får han behålla poängen från de tre första stötarna och bestraffas med värdet (dock minst fyra poäng) av den boll han spelade i den fjärde stöten.

11(f) I nästa *stöt* spelas vit från det läge där den kommit till vila, utom ifall vit inte ligger på bordet då den spelas från *i hand*.

Kom ihåg att det finns omständigheter (till exempel Miss) som upphäver detta.

11(g) Om mer än en *foul* begås i samma *stöt* utdöms bara det högsta straffvärdet.

Om röd var spelbar och en spelare träffade röd först, varefter köbollen fortsatte och träffade rosa och svart, så att båda gick i, skulle straffet bli sju poäng för foul på svart – inte sex poäng för foul på rosa.

Om en spelare försökte träffa röd, men missade och träffade först rosa och sedan svart utan att någon boll gick i, skulle straffet bli sex poäng – alltså värdet av den först träffade bollen.

11(h) Den spelare som begått en *foul*

11(h)(i) bestraffas enligt regel 12 nedan, och

11(h)(ii) måste spela igen om nästa spelare begär det.

När foul dömts oh straffet förkunnats ges dessa poäng till motståndaren och därmed avslutas spelarens stöt, serie och tur att spela. Nästa spelare måste nu välja om han vill ta nästa stöt själv eller begära att samma spelare ska spela igen. Om han väl valt det senare kan han inte ändra sig (se kapitel 3 regel 13).

## Bestraffningar

En *foul* bestraffas med fyra poäng om inget högre straff stipuleras i stycke (a) till (d) nedan. Bestraffningen är:

12(a) värdet av *spelbar* boll

12(a)(i) vid dubbelstöt,

Se 12(b)(i) nedan för en aktuell bedömning av detta.

12(a)(ii) när *stöten* utförs utan att någon fot berör golvet,

Det är tillräckligt om tåspetsen berör golvet – hela foten behöver inte vara i marken.

12(a)(iii) när en spelare spelar fast det inte är hans tur,

Det här kan i princip inte inträffa i individuellt spel, men finns med för att hantera dubbel.

12(a)(iv) när en spelare spelar regelvidrigt från *i hand*, inkluderande öppningsstöten,

Det här tillägget gjordes i september 1995 och ersatte då ett äldre krav på att öppningsstöten skulle vara ”regelrätt”. Den gamla skrivningen gjorde att det inte var foul att öppna med köbollen utanför ”D:et” och, som en följd av detta, var domaren helt i sin rätt om han varnade spelaren om att köbollen låg utanför för att undvika omstart. Nuvarande lydelse är betydligt enklare och en sådan stöt som ovan skulle vara foul som alltid annars. Ordet ”regelvidrigt” betyder utanför ”D:et” i det här sammanhanget.

12av när köbollen inte träffar någon objektboll,  
12avi när köbollen förlöper,  
12avii när köbollen hamnar i *mask* bakom *fri* boll,

Utom när bara rosa och svart återstår på bordet förstås.

12aviii vid *hoppstöt*,

Straffet skulle naturligtvis kunna bli högre om en boll av högre värde träffades först.

12aix vid spel med otillåten kö, eller  
12ax när en spelare rådgör med en medspelare i strid med kapitel 3 regel 17e.

De här båda underparagraferna inkluderades för första gången i september 1995. Om konfererandet försiggick efter att en röd sänkts, men innan en färg nominerats eller indikerats, måste straffet bli sju poäng i enlighet med 12dvi nedan.

12b värdet av *spelbar* boll eller *inblandad* boll, vilken som är mest värd,  
12bi när en *stöt* utförs innan alla bollar stannat,

Definitionen av en avslutad stöt i kapitel 2 regel 6c klargör att detta bara är tillämpligt efter att en spelare på börjat en serie. Om en spelare som inte var vid bordet skulle närma sig bordet väl tidigt måste domaren hindra honom från att stöta innan alla bollar stannat eftersom en stöt skulle vara ogiltig innan han blev vid bordet. Straffet för att stöta ”innan alla bollar stannat” var tidigare värdet av spelbar boll, oavsett vilken den aktuella bollen var, men detta ändrades i september 1995. Då bestämde regelkommittén [eng. theRules Committee, ö.a.] att det var mer naturligt med värdet av spelbar boll om detta var högre. Men alltsedan regelkommittén fattade detta beslut så är denna regel överflödigt, ty om spelaren vid bordet stöter igen innan alla bollar stannat så har han träffat köbollen mer än en gång i samma stöt. Straffet för detta bestäms i 12ai ovan. Man kan tycka att det finns starka argument mot regelkommitténs beslut – tills man begrundar vad som händer om **nästa** spelare döms för foul för att ha spelat innan alla bollar stannat. Antag att spelare A är vid bordet och misslyckas med att sänka en röd med, som man säger, en mil. Full av vämjelse stegar han bort från bordet. Spelare B kommer fram till bordet och stöter innan den röda stannat. Antag dessutom att domaren dömer ”foul”, varpå den röda, som fortfarande rullar, studsar på en annan boll och går i! – eller kanske knuffar i en färgad! I det första fallet har spelare A gjort en

korrekt sänkning och i det andra fallet måste han bestraffas. Båda fallen rättfärdigar regelkommitténs beslut att göra denna del av regeln överflödig.

12bii när en *stöt* utförs innan domaren har placerat alla bollar på prick,  
12biii när en boll som inte är *spelbar* spelas i en ficka,  
12biv när *köbollen* i sin första bollträff träffar en icke *spelbar* boll,  
12bv vid *skjutstöt*,  
12bvi om en boll, annan än *köbollen*, berörs med köpetsen, när en *stöt* utförs, eller  
12bvii om en boll *tvingas av bordet*.

För att en boll ska anses tvingad av bordet behöver den inte nödvändigtvis spelas av. Om någon plockar upp den är den likafullt tvingad av bordet (se kapitel 2 regel 14).

12c värdet av *spelbar* boll, eller det högre värdet av två inblandade bollar, när *köbollen* i sin första bollträff träffar två bollar samtidigt, utom när de två bollarna är röda eller när de är *fri* boll och *spelbar* boll.

För att ge ett kort exempel: Om domaren anser att *köbollen* just träffat grön och rosa exakt samtidigt, i *köbollens* första träff, dömer han foul och ett straff på 6 poäng – **om det inte var så** att grön var *spelbar* och rosa nominerad som *fri* boll för grön, vilket vore regelrätt. Antag i stället att brun nominerats, efter sänkning av en röd, och att *köbollen* hamnat i mask. Om då *köbollen*, i nästa *stöt*, träffar blå och grön samtidigt i första träffen (efter att ha gått i vall) så är straffet 5 poäng. Regeln tycks antyda att inget straff utdöms för att träffa två röda samtidigt, men detta är inte fallet om röd inte är *spelbar*.

12d sju poäng om spelaren vid bordet  
12di använder en boll som inte är *i spel* för något som helst syfte,  
12dii använder något föremål för att mäta mellanrum eller avstånd,  
12diii spelar på röda bollar, eller *fri* boll följd av röd, i successiva *stötar*,

De väsentliga orden här är ”**spelare på**”. Det är foul med ett straff på 7 poäng om spelaren **spelare på** röd två gånger i följd. När en färg är *spelbar*, efter att en röd sänkts, kan det hända att spelaren får felträff vilket kan orsaka att en röd faktiskt träffas först. Detta medför inte nödvändigtvis ett straff på 7 poäng. Under förutsättning att spelaren definitivt spelade på, till exempel, blå (om han sade detta, indikerade det på annat sätt eller helt enkelt tydligtvis siktade på den) skulle straffet vara fem poäng snarare än sju.

12div använder någon annan boll än vit som *köboll* efter att ett *frame* börjat,

Om spelaren använder en annan boll än vit som köboll i öppningsstöten är det inte foul eftersom framet inte börjat. Om han gjorde under ett frame vore det givetvis foul.

12dv inte uttryckligen nominerar en boll när domaren begär detta, eller  
12dvi begår en *foul* efter att ha *sänkt* röd eller *fri* boll, men innan han nominerat en färg.

Som tidigare sagts i kapitel 2 regel 12 betyder nominera inte nödvändigtvis att göra detta muntligt. Antag att en spelare, som sänkt en röd, köar över en annan röd och uppenbarligen siktar på en färgad. Antag vidare att inga andra färgade ligger nära denna. Om han då, utan att muntligt ha nominerat den färgade, begår foul på den röda ska domaren utdöma ett straff om fyra poäng eller värdet av den färgade om detta är högre. I allt väsentligt har han då, genom att indikera detta, nominerat att han spelade på just denna färgade.

## Spela igen

När en spelare väl begärt att en motståndare ska spela igen efter en *foul* kan begäran inte återkallas. Den felande spelaren som ombetts spela igen är berättigad till  
13a att ändra sig vad beträffar  
13ai vilken dessäng han väljer  
13aai vilken *spelbar* boll han tänker spela på.  
13b att få poäng för de bollar han *sänker*.

Detta stadgande har lagts till eftersom det förr i tiden hände att en spelare begärde att förövaren skulle spela igen och sedan, efter att ha upptäckt något han inte sett tidigare, ändrade sig och återtog sin begäran. Det är tänkbart att förövarens agerande, när han förbereder sig för stöten efter att ha ombetts spela igen, skulle kunna antyda en dessäng som den andra spelaren förbisett. Tillägget till den här regeln förhindrar att nästa spelare drar fördel av motståndarens vakenhet.

## Foul och miss

Spelaren *vid bordet* ska, så gott han kan, försöka träffa en *spelbar* boll. Om domaren finner att så inte skett ska han döma FOUL OCH MISS, utom ifall endast svart återstår på bordet eller det är ett läge där det är omöjligt att träffa en *spelbar* boll. I det senare fallet ska det anses att spelaren vid bordet försökt träffa en *spelbar* boll under förutsättning att han spelat, *direkt* eller *indirekt*, i riktning mot en *spelbar* boll och tillräckligt hårt, enligt domarens mening, för att ha nått den *spelbara* bollen om ingen hindrande boll, eller bollar, funnits.

Den här inledningen ger en mycket allmän definition av den numera omtalade "Foul och miss-regeln". Vad som oftast glöms bort är att Miss-regeln funnits i regelboken åtminstone sedan 1936, men den utnyttjades mycket sällan, om alls. Ganska länge var det till och med så att det var upp till domaren (som inte behövde tillfråga nästa spelare) att avgöra om några bollar skulle återplaceras. Ett "officiellt beslut", som det kallades (och detta fanns fortfarande med i 1978 års upplaga av reglerna) sa att "Om spelaren vid bordet gör en miss kan domaren beordra honom att spela samma stöt igen och bestraffa honom på tillämpligt sätt för varje miss, men spelaren får alla poäng han gör efterföljande stötar". Detta sakernas tillstånd var långt ifrån tillfredsställande eftersom det skulle kunna vara till nackdel för nästa spelare. Denna "Foul och miss-regel" är helt ny i regelboken, men den har anpassats och putsats på av professionella spelare, i alla deras tävlingar, i många år innan den introducerades i regelboken som gäller för alla spelare i september 1995. Den säger kort och gott att om en spelare kan se en spelbar boll så **måste** han träffa en spelbar boll i köbollens första bollträff. Han behöver inte träffa den boll han ser, han får till och med försöka träffa en boll han ligger i mask på om han så önskar, men han **måste** träffa en spelbar boll i första bollträffen. Spelare får inte längre misslyckas med att träffa bollar de kan se. Skulle de misslyckas med detta döms det automatiskt Miss om inte endera spelaren "behöver straffpoäng" (se paragraf 14b nedan).

Det står också klart nu att om en spelare har ett omöjligt läge så måste han ändå göra ett riktigt försök. Det är inte längre möjligt att komma undan med vilket försök som helst som tillräckligt bra. Det exempel man alltid kommer att tänka på är när köbollen ligger på hålkanten med rosa och svart i vägen så att det inte finns någon väg förbi. Spelbar boll är röd som ligger mitt på bordet, så det är en situation där är omöjligt att träffa en spelbar boll. Före september 1995 kunde spelaren spela köbollen i fickan och detta bedömdes som ett godkänt försök. Genom att göra så begränsades straffet till fyra poäng i stället för sex eller sju. Foul var det givetvis, men Miss dömdes inte. Men icke så längre!

14a Efter att *foul* och *miss* dömts kan nästa spelare begära att samma spelare ska spela igen som bollarna ligger, eller, om han så önskar, från det föregående läget, i vilket fall *spelbar* boll ska vara densamma som innan den förra *stöten*, nämligen:

14ai vilken röd som helst om röd var *spelbar* boll,

14aaii den färg som var *spelbar*, om ingen röd återstår på bordet, eller

14aiii den färg som spelaren *vid bordet* väljer, om *spelbar* boll var en färgad efter att en röd *sänkts*.

Efter att Miss dömts har den förfördelade spelaren dels de vanliga alternativen att välja mellan (att spela själv eller begära att motståndaren ska spela igen) och dessutom har han den ytterligare möjligheten att be motståndaren spela igen från det **ursprungliga** läget. I det senare fallet får förövaren, om han så önskar, ändra sig om vilken dessäng han ska spela och vilken boll han ska spela på. Han måste **inte** spela exakt samma dessäng igen. Betänk att om han i sin senaste regelrätta stöt sänkte en röd så har han **sex** färgade att välja mellan. Att han nominerade en viss färgad i sitt första försök, som dömdes som Miss, har ingen som helst



relevans i det andra försöket, eller något därpå följande. Dessutom är det så att om han träffade fel färgade boll i det första försöket är han i sin fulla rätt att välja den färgen i nästa och försöka åstadkomma samma stöt igen.

14b Om spelaren vid bordet, i stöten, inte träffar en spelbar boll i köbollens första bollträff, när det är fri väg från köbollen till någon del av någon boll som är eller skulle kunna vara spelbar, ska domaren döma *foul* och *miss* om inte endera spelaren behövde straffpoäng från motståndaren innan, eller som ett resultat av, stöten och om domaren anser att *missen* inte var avsiktlig.

Först och främst: den här paragrafen gäller fall när spelaren kan se åtminstone en del av någon spelbar boll i rät linje från köbollen. Den ”delen” kan vara vad som helst från 0,1mm till möjlighet att träffa ”full boll”. Stycket behöver studeras noga, men det måste påpekas att fall där fullbollsträff är möjlig också är inkluderade. Den följande paragrafen (14c) kompletterar denna bara i de fall där det går att träffa full boll.

Den här paragrafen måste studeras noggrant för att förstås helt och fullt. Det finns inget logiskt skäl till varför en spelare skulle göra ett undermåligt försök att träffa en spelbar boll i vetskapen om att han, om han skulle missa, skulle behöva straffpoäng. Ta ett enkelt exempel. En spelare ligger under med 17 poäng, när blå till svart återstår, och han ligger i mask. Missar han så hamnar han i ett väldigt dåligt läge eftersom han inte kan vinna (utan straffpoäng). Han kommer att göra allt han kan för att träffa – ja, han skulle förmodligen offra sin högra hand för att träffa! Om han misslyckas finns det en sak du kan ta för givet: han gjorde så gott han kunde. Alltså finns det ingen anledning att döma Miss. Med samma resonemang – antag att han inte låg i mask, men var tvungen att träffa mycket tunt på blå för att hamna på ett ofarligt ställe. Samma logik är applicerbar. Missar han behöver han straffpoäng för att vinna så det finns ingen anledning att döma Miss. Om han å andra sidan ledde med 19 poäng med blå till svart kvar, oavsett om han låg i mask eller ej, och misslyckades med att träffa blå skulle hans motståndare kunna vinna – så varför skulle han kasta bort denna fördel genom att inte försöka träffa blå? Det finns hur många exempel som helst. En spelare ligger under med 36 poäng med en röd kvar på bordet, som han kan träffa ganska lätt. Han spelar och missar så nu behöver han inte straffpoäng från en mask utan **två!** Samma typ av resonemang fungerar förstås även åt andra hållet. En spelare som leder med 36 poäng med en röd kvar vet att hans motståndare behöver straffpoäng samt den röda, en högvärd färg och sedan alla färgerna för att vinna framet. Ledaren kan se den röda och tänker inte missa den om det kan undvikas, för i så fall skulle motståndaren kunna vinna utan straffpoäng. Om han misslyckas med att träffa ska Miss inte dömas. Kom ihåg att detta gäller även om han skulle kunna träffa full boll.

Glöm inte att en spelare kan klara sig utan straffpoäng för att åstadkomma ett oavgjort resultat. Antag att en spelare ligger under med 31 poäng med en röd kvar. Han kan se den röda men missar. Här ska Miss dömas om inte straffet för foulen blev högre än fyra poäng. Ett straff på fyra poäng skulle innebära att han låg under med 35 poäng, så han skulle fortfarande kunna vinna genom att utjämna framet

och sen vinna efter att svart tagits upp igen. Ett straff på fem poäng eller mer skulle däremot innebära att han behövde straffpoäng.

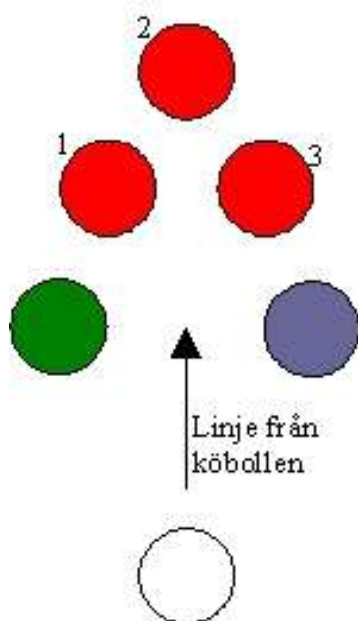
Denna regel inleds med en mycket viktig mening och denna **måste** man ha i åtanke när man läser resten av regeln. Det står att ”Spelaren vid bordet ska, så gott han kan, försöka träffa en spelbar boll” och detta har mycket medvetet lagts till reglerna så att en spelare **inte**, i en svår situation, kan nöja sig med att peta till köbollen så att den knappt rör sig. Det spelar ingen roll om han behöver straffpoäng eller inte, utan han måste **alltid** ”försöka träffa en spelbar boll”. Ta ett läge där spelaren kommer till bordet när han ligger under med 36 poäng, med en röd kvar, och då ligger ordentligt i mask bakom grön, som ligger på prick. Röd ligger vid huvudändan med rosa och svart intill. Han vet att han sannolikt inte kommer att lyckas träffa röd, utan det är troligare att han träffar rosa eller svart, så att han sedan skulle vara ännu mer hopplöst efter och att han dessutom eventuellt lämnar ett upplägg efter sig. För att hålla siffrorna nere knacker han försiktigt fram köbollen från läget bakom grön, så att han undviker att lämna en fri boll. I det här fallet har köbollen inte varit inom 3 meter från spelbar boll och domaren skulle svika sina plikter svårt om han inte dömde Miss. Föreställ dig motståndarens känslor!

Det finns egentligen tre typer av missar: när ingen spelbar boll kan träffas i en direkt stöt, när man bara kan se en del av en spelbar boll och när man kan spela full boll på spelbar boll. I det sista fallet blir konsekvenserna helt andra och denna del av regeln **måste** studeras noga och förstås till fullo. Den förra paragrafen (14b) kan anses handla om när ”delar av eller hela den spelbara bollen syns”, medan 14c enbart handlar om när det går att träffa ”full boll” och den utgör ett tillägg till 14b endast under sådana omständigheter. Om det inte går att se full boll från köbollen, så kan en spelare inte dömas att förlora framet (eller varnas om detta) för att han misslyckas med att träffa en spelbar boll – detta oavsett hur många gånger han missar.

14c Efter att *miss* har dömts under 14b ovan, när det är fri väg från *köbollen* till någon boll som är eller skulle kunna vara *spelbar*, på ett sådant sätt att bollen kunde träffas mitt på (i fallet röd boll ska detta förstås som en hel diameter av någon röd som inte skyms av en färgad), så

Den här delen av regeln behandlar situationer som redan avhandlats paragraf 14b ovan, men ger ytterligare instruktioner till domaren när spelaren kan träffa en spelbar boll centralt. Att kontrollera om det går att träffa en boll mitt på får inte blandas ihop med hur man bedömer om en spelare har rätt till fri boll efter att eventuellt ha hamnat i mask efter foul. Det är två helt olika saker! För att nekas fri boll måste spelaren kunna träffa längst ut på båda sidor av objektbollen. Detta innebär i praktiken att han måste kunna snudda den på båda sidor (se kapitel 2 regel 16). För att det ska anses möjligt att träffa full boll, i detta sammanhang, behöver det inte vara möjligt att träffa på båda sidor, utan det måste vara möjligt att träffa mitt på om man tittar utefter en rät linje från köbollen. Det får inte finnas några hindrande icke spelbara bollar. Notera dock att röda bollar inte kan ligga i vägen för varandra i det här sammanhanget. Tänk dig en situation där fem bollar

ligger som en liten pilspets (se bild 10). Grön ligger framför röd (1) och döljer ungefär den vänstra halvan. Bakom den röda ligger en annan röd (2), vars vänstra fjärdedel döljs av röd (1). Till höger och framför röd (2) ligger ytterligare en röd (3) som döljer något mer än dess högra fjärdedel. Blå ligger framför röd (3) och döljer bollens högra halva. Spelaren kan **inte** hävda att han inte kan träffa full boll därför att om röd (1) och (3) togs bort skulle han kunna träffa röd (2) mitt på. Om däremot röd (2) inte legat där, utan det bara varit röd (1) och (3) skulle fullbollsträff inte varit möjlig (eller, mer korrekt, en hel bolldiameter skulle inte ha varit synlig), paragraf 14b ovan skulle alltså varit tillämplig och spelaren skulle inte kunna dömas att förlora framet på grund av han begick en Miss.

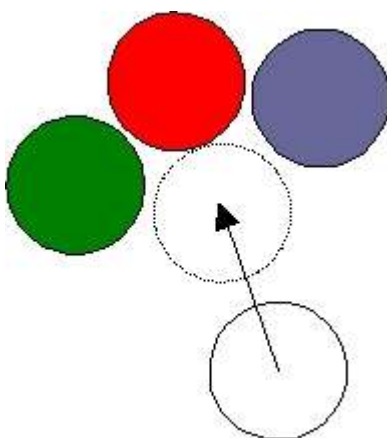


**Bild 11:** Hela diametern synlig

Om röd (2) inte legat där – och om någon spelare behövde straffpoäng efter att ett andra, eller påföljande, försök misslyckats efter att Miss dömts för ett tidigare (första) försök i samma läge – så skulle Miss inte dömas om spelaren återigen misslyckades med att träffa en röd. Röd (2) är en mycket viktig boll att ha i åtanke.

Med bollarna som de ligger i Bild 11 ska Miss inte dömas om **endera** spelaren behöver straffpoäng antingen före eller efter stöten. Om däremot ingendera spelaren behöver straffpoäng ska Miss dömas för det första misslyckandet att träffa röd varefter paragraf 14c gäller.

Bild 12 visar hur det kan vara möjligt att träffa full boll, men möjligheten att tilldöma en spelare framet existerar bara om bollens hela diameter var synlig för köbollen (vilket för övrigt också gäller när färgad boll är spelbar i stället för röd).



**Bild 12:** Hela diametern syns inte.

14ci ska ytterligare en misslyckad *stöt*, från samma position, bedömas som FOUL OCH MISS oavsett poängställning, och

Detta är den viktigaste delen av regeln för det är här ett frame kan förloras ”i en stöt”! Som förklarats ovan **kan en spelare inte** förlora ett frame genom att missa en boll han bara **delvis** kan se, oavsett hur många gånger han missar den. Det kan han när han kan se full boll utan att hindras av en icke spelbar boll! Dessutom spelar ställningen inte lika stor roll som tidigare – men domaren måste likafullt ha noggrann kontroll på ställningen i den här situationen. Om en spelare kan se full boll, enligt ovan, och inte träffar i första försöket, **men som en följd av detta behöver straffpoäng**, så ska Miss inte dömas. **Samma sak skulle gälla** om hans motståndare behövde straffpoäng **innan** stöten, men inte efter det att spelaren missat de röda.

Men det är här den här delen av regeln viker av åt annat håll. Låt oss till exempel anta att spelare A, när en röd återstår, ligger under med 30 poäng. Han kan se den röda tillräckligt för fullbollsträff. Han spelar och missar röd – foul och Miss, och fyra till motståndaren. Han är nu 34 poäng efter och ombeds spela igen från samma läge. Om han nu skulle missa igen **så döms** Miss eftersom regeln säger att detta nu ska ske ”oavsett poängställning”. Det spelar alltså ingen roll att han nu behöver straffpoäng – Miss **måste** dömas.

14cii om den felande spelaren ombeds spela igen från samma läge ska han varnas av domaren om att ett tredje misslyckande resulterar i att motståndaren blir tilldömd *framet*.

Om spelaren, efter att ha missat två gånger, ombeds spela igen från det ursprungliga läget, **måste** domaren varna honom om ”att ett tredje misslyckande resulterar i att motståndaren blir tilldömd *framet*”. Det står visserligen inte i regeln, men sunt förnuft måste tillämpas här, att om domaren underlåter att varna spelaren innan den tredje stöten så tillåts han göra stöten utan att riskera att förlora *framet* på grund av tre missar. Han har rätt till en stöt till **efter** att ha varnats. Domaren ska vara beredd att utfärda varningen vid det korrekta tillfället, annars

kommer den andra spelaren att känna sig förfördelad på grund av domarens oförmåga. För övrigt ska en förlust av frame på detta sätt inte blandas ihop med förlust av frame enligt kapitel 4. När ett frame förloras på det sätt som beskrivs här förlorar spelaren inte sina poäng från framet vilket kan vara viktigt om totalpoäng räknas. Han skulle till och med kunna ha högre poäng i framet än motståndaren, vilket skulle kunna vara till hans motståndares nackdel i ett game eller en match av den typen.

14d Om spelaren begär ännu en *foul*, på vilken boll som helst inklusive *köbollen*, under sina förberedelser för att *stöta*, efter att *köbollen* återplacerats i enlighet med denna regel och om det är fri väg från *köbollen* till någon del av någon boll som är eller skulle kunna vara *spelbar*, ska *miss* inte dömas om ingen *stöt* utförts. I detta fall ska det normala straffet utdömas och

En spelare **måste** alltså ha gjort en stöt för att miss ska dömas. Det vore fruktansvärt orättvist och mot spelets idé om en spelare, i en svår situation, blev dömd att förlora framet på grund av att han oavsiktligt råkat röra en boll med till exempel ärmen eller handen. Han kanske var tvungen att både brygga mitt inne bland de röda och sträcka sig, och då är det lätt hänt att komma åt någon boll. Syftet med regeln är inte att sätta dit folk utan att främja rent spel.

14di nästa spelare kan välja om han vill spela eller begära att samma spelare spelar igen, eller

Nästa spelare bestämmer i vanlig ordning vad som händer härnäst.

14dii nästa spelare kan begära att alla bollar återplaceras i sina ursprungliga lägen och att samma spelare spelar igen, och

Trots att detta kan tyckas lite fånigt vis första anblicken, så är det inte det om man tänker efter. Om en spelare rör en boll (vilket inte har med stöten att göra) med ärmen, när köbollen ligger öppet, är det mer än otroligt att nästa spelare begär återplacering. Men i en annan situation kanske spelaren ligger i bakmask [eng. Chinese snooker, ö.a.]. Denna term används när köbollen ligger omedelbart **framför** en annan boll – de kanske till och med ligger press. Spelaren har inga problem att se objektbollen, men en annars enkel stöt kan bli mycket svår på grund av nödvändigheten att köa över den andra bollen. Om han begår foul i ett sådant läge kan det tänkas att han flyttar endera bollen en aning så att nästa stöt blir lättare. I en sådan situation är det högst sannolikt att nästa spelare begär återplacering och att motståndaren ska spela från det ursprungliga läget.

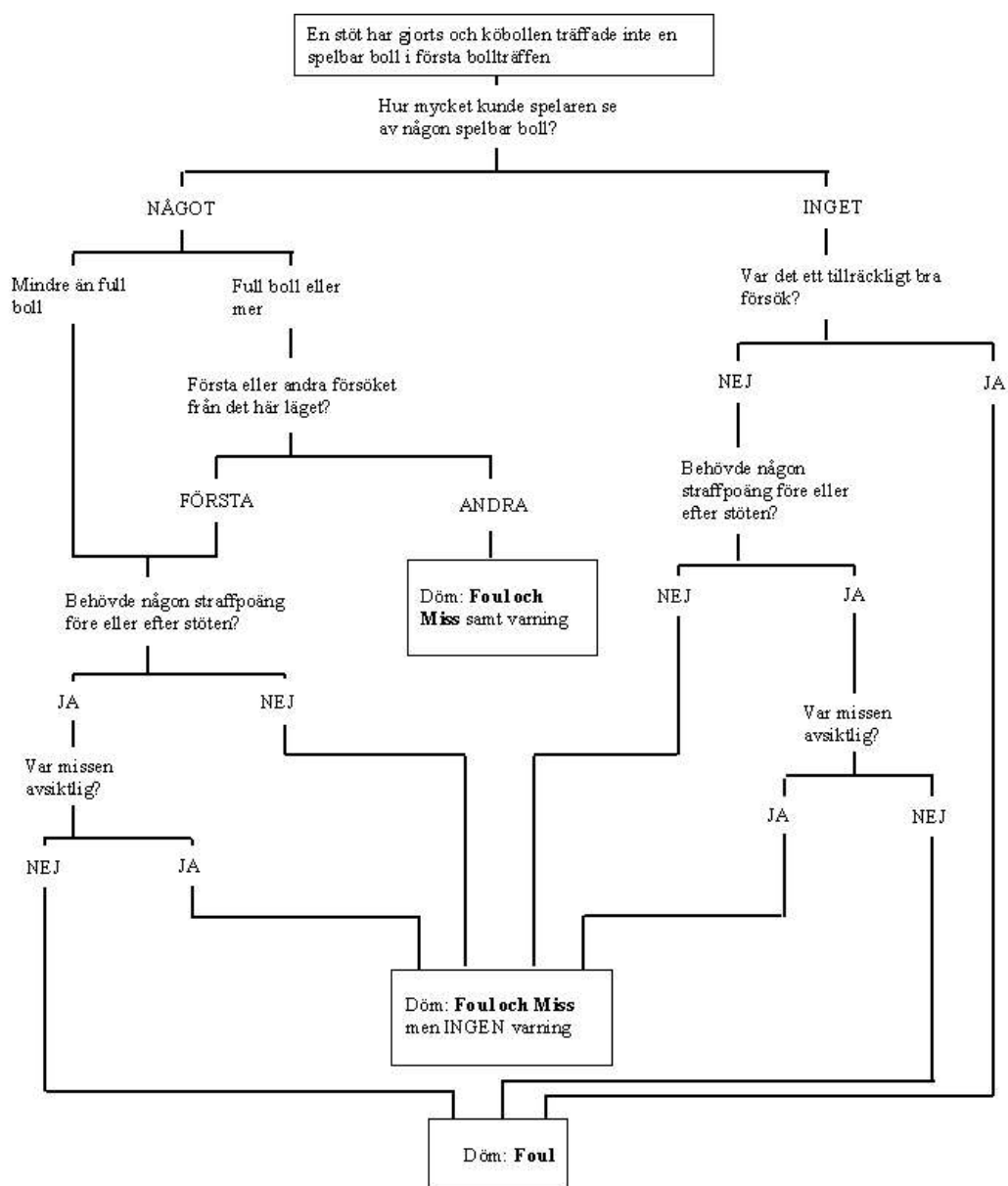
14diii om situationen ovan uppkommer under en sekvens av *stöt*ar som bedömts som *miss*, så ska eventuella varningar om att *framet* kan komma att tilldömas motståndaren fortfarande gälla.

Här förklaras att om en foul begås utan att en stöt gjorts, så ska en eventuell varning fortfarande gälla. Det är lättast att förklara genom ett exempel. Antag att spelaren redan missat två gånger och fått köbollen återplacerad för ett tredje försök (med möjlighet att träffa full boll, eller hur). Domaren skulle i ett sådant

läge ha utfärdat en varning om att ett ytterligare misslyckande med att träffa en spelbar boll skulle innebära förlust av framet. Därefter går spelaren fram till bordet och begår foul på en objektboll med ärmen, utan att göra någon stöt. Då ska foul dömas **men inte miss** (enligt d ovan). Om han sedan ombeds spela igen (från det ursprungliga läget) så är varningen fortfarande i kraft – han måste alltså träffa en spelbar boll för att inte förlora framet. Att spelaren gjorde en foul emellan påverkar inte varningen och domaren bör påminna honom om detta.

14e *Miss* kan i övrigt dömas efter domarens godtycke.

Alla tidigare paragrafer (före e) i den här regeln har behandlat lägen där en spelare kan se hela eller delar av en spelbar boll. Det här stycket anses för det mesta handla om missar som inträffar när man inte kan se någonting av någon spelbar boll utefter en rak linje från köbollen. Men den täcker också de sällsynta fall då spelaren inte gör något försök alls att träffa spelbar boll. När en spelare inte kan se någon spelbar boll (det vill säga det som populärt kallas att ligga i mask, men som skiljer sig från regeldefinitionen) och inte heller lyckas träffa någon är det upp till domaren att avgöra om detta uppfyller villkoren för kapitel 2 regel 20 (definition av *Miss*). Här måste man återigen komma ihåg att poängställningen kan påverka beslutet. Om domaren inte anser att det var ”ett tillräckligt bra försök” är det motiverat att döma *Miss* om ingen spelare behöver straffpoäng. Om han anser att det var en avsiktlig miss ska han döma för detta oavsett ställningen. När de här situationerna bedöms måste domaren ta hänsyn till spelarens förmåga och skicklighet. En spelare som inte är särskilt driven i spelet, och inte klarar att sänka en boll som nästan ligger i fickan redan, kan knappast förväntas ta sig ur ett maskläge när han måste spela två förvallar. Detta måste alltid begrundas innan man dömer *Miss*.



**VALMÖJLIGHETER FÖR NÄSTA SPELARE**

Efter godtycklig foul: 1. Spela som bollarna ligger, med fri boll om detta är tillämpligt. 2. Be den felande spelaren spela igen som bollarna ligger – på spelbar boll.

Efter foul och miss: Båda de ovanstående alternativen samt att begära återplacering och att den felande spelaren ska spela igen från samma läge.

Reproduktion från en affisch utgiven av Portsmouth & District B&S Association

Bild 13: Flödesschema över Foul och Missregeln

14f Efter att *miss* dömts och nästa spelare begärt återplacering av köbollen, ska objektbollar som rubbats förbli där de är om inte domaren anser att detta är till fördel för den felande spelaren. I det senare fallet kan alla eller vissa bollar återplaceras som domaren finner lämpligt och i båda fallen ska eventuella färger, som felaktigt inte finns på bordet, placeras på prick.

Om många bollar rört sig finns det ingen domare i världen som skulle klara att komma ihåg hur de låg innan stöten. Här följer några exempel på hur den här regeln tillämpas.

(1) Köbollen ligger i mask efter att en röd sänkts och spelaren nominerar grön. Han spelar två förvallar men träffar en röd – dock framgick det tydligt att han skulle ha träffat grön om den röda inte varit i vägen. Här är det absolut nödvändigt att återplacera även den röda bollen om köbollen återplaceras.

(2) Samma scenario som i (1), men den röda som träffas knuffar grön till ett mer fördelaktigt läge. Både röd och grön ska då återplaceras tillsammans med köbollen.

(3) Köbollen ligger i mask på alla röda med röd boll som spelbar. Spelaren träffar rosa som knackar fram ett antal röda till lägen där de kan träffas direkt. När köbollen återplaceras är det rimligt att också lägga tillbaka rosa (eftersom den träffades) och att försöka lägga de röda som rört sig ungefär där de låg. Domaren måste vara noga med att inte göra det lättare för spelaren än det var innan.

Man kan ge otaliga exempel men de nämnda borde ge ett hum om vad som förväntas.

14g När en boll återplaceras efter en *miss* ska både den felande spelaren och nästa spelare konsulteras om dess position, varefter domaren fattar det slutgiltiga beslutet.

Syftet med den här regeln är att undvika meningsutbyte om placeringen av bollarna när framet är slut. Domaren ska först återplacera bollarna i deras ursprungliga lägen (eller där han tror att de låg). För det mesta är det bara köbollen som ska flyttas och då borde domaren ha en god uppfattning om var den ska ligga. En bra domare förutser för det mesta när det kan bli en *Miss* och memorerar var köbollen ligger innan stöten. Om det föreligger ovisshet om positionen är det mycket möjligt att den som gjorde stöten vet exakt var bollen låg och hjälper domaren – men kom ihåg att han inte får röra någon boll på bordet. När domaren och spelaren vid bordet väl är överens tillfrågas motståndaren om han är nöjd med hur bollarna återplacerats. Vanligtvis är han det, eftersom han varit längre ifrån händelserna, och spelet kan fortsätta. Det händer ibland att han har synpunkter på placeringen – att bollen låg lite mer åt det ena eller andra hållet – men så fort spelarna är överens kan nästa stöt ta vid. I de sällsynta fall då spelarna **inte** kan enas fattar domaren ensam det avgörande beslutet.

14h Om endera spelaren, under en sådan konsultation, rör en boll i spel ska han bestraffas som om han var *vid bordet*, men utan att spelordningen påverkas. Den vidrörda bollen ska om nödvändigt



återplaceras av domaren, som han finner för gott, även om denna lyfts från bordet.

Detta är i princip samma sak som i kapitel 3 regel 2bii, utom att vi pratar om en boll här och inte en bollmarkör. Det sägs visserligen inte i reglerna vad domaren ska döma i ett sådant fall, men det är accepterad praxis att säga "bestraffning" (oavsett om det var spelaren vid bordet eller om hans motståndare som felade) och därpå vad straffet blir och vem som får poängen. Straffets storlek beror av vilken boll som var spelbar och vilken boll som rördes (om det var köbollen blir det värdet av spelbar boll), vilken som nu är mest värd. Regeln är utformad så här därför att den spelare som inte är vid bordet normalt inte kan bestraffas eller bli dömd för foul. Formellt sett är det omöjligt för domaren att döma "Foul" för om han gjorde det skulle den felande spelaren få välja mellan de vanliga alternativen efter en foul. Om domaren dömde foul skulle detta dessutom kunna påverka spelordningen och en förslagen spelare skulle möjligen kunna tänka ut ett skäl att utnyttja detta. Därför säger regeln "utan att spelordningen påverkas". Om en boll lyftes från bordet skulle det inte betraktas som att den "tvingats av bordet" i det här sammanhanget. Domaren skulle helt enkelt lägga tillbaka den där den låg.

14j Nästa spelare har rätt att fråga domaren om han avser att återplacera fler bollar än köbollen, ifall han skulle begära återplacering och att samma spelare ska spela igen från det ursprungliga läget, och då ska domaren upplysa honom om detta.

Om fler bollar än köbollen rört sig i stöten kan den förfördelade spelaren undra vilka bollar domaren tänker återplacera i enlighet med f ovan. Detta kan påverka hans beslut. Därför har han rätt att få veta vad domaren tänker göra. Ett beslut om huruvida spelaren har rätt att få veta var **köbollen** låg innan han bestämmer sig togs i augusti 1997. Det bestämdes att denna information, med tanke på spelets bästa, ska undanhållas spelaren för att undvika senare motanklagelser från den spelare som inte tillfrågats i ämnet. Så spelaren måste själv bedöma var köbollen tidigare låg, men han får naturligtvis erbjuda sina synpunkter om den korrekta positionen när han väl bestämt sig för att den ska återplaceras. Detsamma gäller logiskt sett även objektbollar. Domaren får tala om vilka bollar han tänker återplacera om nästa spelare frågar, men han får inte uttala sig om någon bolls position innan beslut om återplacering fattats.

Bild 12 visar ett flödesschema över "Foul och Miss-regeln". Det är en reproduktion från en affisch utgiven av Portsmouth & District Billiards & Snooker Association och den visar precis hur regeln ska tillämpas, även stadgarna för avsiktliga missar, både för masklägen och för lägen utan hindrande bollar. Genom att besvara frågorna kan man komma från den första rutan till rätt beslut i någon av de tre sista rutorna.

## 15 Boll rubbad av annan än spelaren vid bordet

Om en boll, i vila eller i rörelse, störs eller rubbas av någon annan än spelaren *vid bordet*, ska denna återställas av domaren till det läge där han bedömer att den befann sig, eller skulle ha stannat, och detta utan att straff utdöms.

15a Denna regel omfattar de fall där någon annan händelse eller person än spelarens *vid bordet* medspelare orsakar spelaren *vid bordet* att störa bollen.

Här behandlas fallet att någon annan kraft påverkar spelaren vid bordet så att han gör touché och avsikten är att försäkra sig om att spelaren inte bestraffas för att bollarna rubbas när det inte är enbart hans fel. Det har hänt att åskådare antingen rört bollarna eller knuffat till spelaren så att han rört dem. Om detta inträffar ska domaren, som regeln säger, lägga tillbaka bollarna där han anser att de låg. Om det gällde en rullande boll måste domaren försöka bedöma var den skulle ha hamnat och lägga den där. I dubbel betraktas spelarens vid bordet medspelare som en förlängning av honom själv vad avser denna regel. Om han orsakar att spelaren rör en boll är det foul. I teorin skulle regeln kunna tolkas så en sänkning eller foul utdöms om domaren var säker på att en boll skulle ha gått i en ficka, men i praktiken döms inte en foul som ”hade kunnat inträffa” – en stöt som ”precis missade hålet” måste eventuellt bedömas under kapitel 5 regel 1a. Den här regeln täcker också incidenter som att en boll rör sig på grund av att duken är dåligt spänd. Kläden tenderar att töja sig något (vilket är anledningen till att en del klubbord så småningom får dubbla kvartelinjer, en gammal och en ny efter att duken spänts igen). När spelaren lägger handen på duken bör han göra en stadig brygga för att lyckas med stöten och denna fasthet kan göra att en löst spänd duk rör sig något – vilket mycket väl kan få en boll att rulla ner i en liten grop. Det skulle inte vara rätt att bestraffa spelaren som om han rört bollen i sådana fall. Domaren skulle normalt sett inte korrigera den typen av små rörelser, men om det försakade en boll att hamna i ett läge som försvårade för spelaren, **och** om domaren var säker på att han kunde återplacera den korrekt, så skulle bollen kunna återplaceras, med motspelarens medgivande eller, om domaren så beslutade. Andra fall skulle kunna betraktas som ren otur [eng. ”rub of the green”, ö.a.] för spelaren, liknande fallet med den ökända ”kixen” [eng. ”kick”, ö.a.] som emellanåt inträffar när köbollen får vad som brukar kallas ”dålig kontakt” med en objektboll. Fenomenet ”kix” är något vi inte kan förklara – det förblir ett mysterium som möjligen beror på statisk elektricitet, ett kritkorn, eller till och med någon kemisk reaktion. Ingen vet, men det är nästan alltid till förfång för spelaren vid bordet.

15b Ingen spelare ska bestraffas om domaren stör bollarna.

Som tidigare förklarats är spelarna inte ansvariga om domaren rör bollarna. Ingen spelare bestraffas om detta inträffar. Domaren **måste** försöka återplacera de bollar han rubbat, så gott han kan. Han måste försäkra sig om att ingendera spelaren vinner fördelar på grund av missgreppet.

## 16 Dödläge

Om domaren anser att ett dödläge uppstått, eller är i vardande, ska han föreslå spelarna att starta om *framet*. Om någon spelare motsätter sig detta ska domaren tillåta spelet att fortsätta med förbehållet att situationen måste förändras inom en bestämd period, vanligen efter tre eller fler *stötar* för varje spelare/lag men efter domarens godtycke. Om situationen är i princip densamma vid slutet av perioden ska domaren återställa poängställningen som den var innan *framet* startade, bollarna ska läggas upp för att starta ett *frame* och

Här är det viktigt att komma ihåg orden ”eller är i vardande”. Domaren behöver inte invänta att det inträffar – han kan göra något åt saken om han ser att det kanske är på gång. Ofta händer det inte med detsamma, utan det tar en stund för det att utvecklas. Den vanligaste situationen är när någon, i inledningen av *framet*, missat att sänka svart och lämnat den på hålkanten. Sedan följer ett antal defensiva *stötar* som gradvis driver flera röda mot svart tills den är omringad. Därefter kan båda spelarna hela tiden spela mycket tunt på någon röd och få köbollen tillbaka till kvarteret eller däromkring. Den här situationen kan vara hur länge som helst. Om det verkar omöjligt att någon spelare så småningom skulle råka knuffa i svart så har man ett dödläge. Detta skulle kunna ta en god stund för att utvecklas och en bra domare borde inse vad som är på gång. Det betyder däremot inte att domaren, så snart en färgad hamnar nära en ficka, ska kasta sig in och deklarerar dödläge – han måste använda sitt omdöme.

En annan situation är när en röd boll ligger nära kvarteret och ingen spelare vill ”lägga upp den”, så de fortsätter att ideligen spela köbollen löst in mot packen med röda. Ibland kommer spelarna överens om att de inte kommer någonvärt och föreslår att ”rackar om” [eng. re-rack. Här förklarar författarna att detta är en pool-term och att det på Queens English heter ”re-set”. Ö.a.]. Detta är helt i sin ordning och domaren bör aldrig avvisa ett sådant förslag.

Låt oss anta att domaren beslutat sig för att säga till spelarna att det håller på att bli dödläge. Han erbjuder dem att starta om *framet* med detsamma och om båda accepterar är allt frid och fröjd. Men om någon spelare reser invändningar måste domaren fatta beslut om hur länge han ska tillåta den nuvarande situationen att fortgå. När han bestämt sig kallar han till sig spelarna för att tala om för dem att situationen **måste** ha ändrat sig inom någon given period – annars kommer han att förklara *framet* ogiltigt. Här har det uppstått många dispyter mellan domare genom åren. En del menar att det måste vara en tidsperiod, andra att det ska vara ett givet antal *stötar*. Låt oss analysera förslaget om tid först. Om domaren exempelvis säger ”fem minuter” och spelare A (som är mycket långsam) ska göra första *stöten* (för enkelhets skull delar vi inte upp tiden i sekunder). Han tar 2 minuter på sig för sin *stöt*, varpå spelare B tar 1 minut på sig för sin. Spelare A tar sedan återigen 2 minuter på sig för nästa *stöt*, varefter domaren meddelar att tiden är ute och *framet* ogiltigt. Spelare B kommer säkerligen att beklaga sig över att han bara fått göra en *stöt* medan motståndaren fått göra två.

Självklart kommer det, när domaren pratar med spelarna, att vara någon som just gjort en *stöt* och den andre kommer till bordet efter diskussionen. Om gränsen

sätts till ett jämnt antal stötar kommer personen som just spelade att göra den sista stöten. Om ett udda antal nämns kommer den ena spelaren att få en stöt mer än den andra, vilket kan anses orättvist. Om domaren säger mellan sex och åtta stötar från nu, så har han möjlighet att avbryta framet efter sex, sju eller åtta stötar. Men någon spelare skulle kanske tolka detta som tre eller fyra stötar **vardera** och beklaga sig om man bröt efter sju. Det bästa sättet är förmodligen att ge ett båda spelarna ett visst antal stötar var. Då kan det näppeligen uppstå någon diskussion. Vilket antal han väljer är helt och hållet hans ensak. Det behöver inte vara tre som föreslås i regeln, utan det kan vara vilket antal han än tycker. Om det efter det bestämda antalet stötar inte skett någon väsentlig förändring, så nollas poängen, bollarna läggs upp och framet startar om igen.

16a samma spelare ska öppna *framet* igen,

Detta är uppenbart. Om det var, säg, det femte framet i en match så förblir det femte efter att bollarna lagts upp igen och samma spelare ska öppna igen. Men regeln är viktigare i dubbel. Samma spelare ska öppna igen, inte bara samma lag. Det finns ett undantag som klubbades 1997. Om öppningsstöten gjordes av fel lag ska rätt spelare göra öppningsstöten i händelse av dödläge. Om fel spelare i rätt lag öppnar efter att bollarna rackats up igen är det, givetvis, foul.

16b samma spelordning ska gälla igen.

I dubbelspel där spelordningen i ett frame är A-C-B-D ska samma ordning gälla efter omstart. Men om framet, innan omstarten, inletts felaktigt (som i a) korrigeras detta med C-B-D-A eller D-A-C-B.

## 17 Dubbel

17a När ett *game* spelas mellan två par ska varje par öppna vartannat *frame*, spelordningen ska fastslås vid inledningen av varje *frame* och ska, när detta beslutats, bibehållas genom hela *framet*.

Antag att spelare A och C möter B och D. Spelordningen bestäms på följande sätt: Om singlingen utfaller så att A och C ska öppna (vilken sida som än vann singlingen) så får A och C välja vem av dem som ”bryter”. Sedan bestämmer B och D vem av **dem** som ska spela härnäst. Så om C öppnar varpå B spelar har spelordningen blivit fastlagd för det framet till C-B-A-D, vilket ska antecknas av markören eller protokollföraren.

Det är bäst att notera att regeln säger att paren ska ”öppna vartannat frame”. Det står inte att spelarna måste alternera inom laget. Så inom ett lag med spelare A och C kan spelare A öppna första, tredje och femte framet och så vidare. Spelare C behöver inte öppna alls. I det andra laget kan antingen B eller D ta alla öppningsstötar, alltså i frame två, fyra, sex och så vidare.

17b Spelarna kan byta spelordning mellan två *frame*.

Spelordningen får alltså ändras mellan varje *frame*. Anta att spelar B i ovanstående match öppnar andra *frame*t. Då kan antingen A eller C vara närmast på tur. Första *frame*t kunde ha haft ordningen C-B-D-A för att ändras till B-C-D-A i nästa. När ordningen väl bestämts ska den bibehållas genom hela *frame*t.

17c Om en *foul* begås och det begärs att samma spelare ska spela igen, så ska spelaren som begick *foul* spela igen även om det inte egentligen var dennes tur att spela. Den ursprungliga spelordningen ska fortsätta gälla även om detta innebär att den felande spelarens partner går miste om sin tur att spela.

Det är säkrast att ge ett exempel här för att klargöra läget. Anta att A och C möter B och D och att spelordningen för tillfället är A-B-C-D. Vid något tillfälle upptäcker man att B just spelat i stället för D och *foul* döms. Spelordningen återställs då genom att A spelar närmast (eftersom han normalt följer D, vars stöt det skulle ha varit). Men om A och C säger "spela igen" efter *foulen* är det spelare B (som gjorde *foul*) som ska ta stöten för att så småningom följas av A när stöten eller serien avslutades. Spelare D, som skulle ha spelat i stället för B, har gått miste om sin tur. Det kan hända att en spelare spelar i fel ordning utan att detta upptäcks därför att det andra laget tar vid och fortsätter i fel ordning (om det finns en markör, eller bra domare utan markör, borde spelordningen skrivas ner i början av varje *frame*). Om spelarna växlar några gånger vid bordet kan det vara omöjligt att avgöra vem som först gjorde fel. Troligtvis kommer domaren, om han missat den första spelordnings*foulen*, att missa alla följande också.

En spelare kan också begå en spelordnings*foul* utan att ens stöta. Begrunda fallet att fel spelare kommer till bordet och gör *touché* på en boll när han lägger handen på bordet. *Foul* döms. Han stod i begrepp att spela i fel ordning och hade blivit dömd för det i alla fall. Betrakta sedan fallet att samma spelare hade kommit till bordet, som förut, men insett sitt misstag innan han gjort en stöt. När han så lämnar bordet berör han av en händelse en boll. De två fallen är i princip exempel på samma sak – en *foul* har begåtts innan en stöt gjorts och partnern till den spelare som rätteligen skulle vara vid bordet är lika skyldig som spelaren vid bordet i dubbel. Regeln säger "om en *foul* begås" utan att referera till om en stöt gjorts eller inte och det är spelaren som gjorde *foul* (inte den som spelade) som ska ta nästa stöt.

17d Om ett *frame* slutar oavgjort gäller kapitel 3 regel 4. Om det är nödvändigt att placera svart på prick får det par som ska stöta i detta läge välja vem som ska ta stöten. Spelordningen ska därefter vara densamma som tidigare i *frame*t.

Skulle ett *frame* sluta oavgjort ska svart placeras på prick och, som beskrivs i kapitel 3 regel 4, spelarna ska lotta varpå vinnaren väljer vilket lag som börjar. Det lag som börjar har rätt att välja vilken spelare som tar den första stöten. När detta skett ska spelordningen vara densamma som tidigare i *frame*t.

17e Medspelare får konferera under ett *frame* men inte  
17ei medan den ena spelaren är *vid bordet* och befinner sig framme  
vid bordet.  
17eii från den första *stöten* i en spelares tur att vara *vid bordet*  
tills dess *hans serie* är avslutad.

Det faktum att spelarna i ett lag får konferera inbördes är självklart och när de sitter eller står tillsammans, medan det andra laget är vid bordet, är det högst sannolikt att de samtalar tyst med varandra. De får inte överlägga när det är deras tur efter det att spelaren vid bordet närmat sig detta. Den (nya) spelaren vid bordet får prata med medspelaren innan han går fram till bordet, men när han väl gjort det får han inte lämna det för att konferera – han får inte heller göra det från sin position vid bordet. Genom användandet av orden ”medspelare” och ”konferera” antyds starkt att **båda** spelarna måste vara involverade i en dialog för att det ska vara ett brott mot reglerna. Vad händer om den spelare, i ett lag, som inte är vid bordet säger något men inte får något svar? Är detta ”osportsligt uppträdande” eller anses de ha ”konfererat”? I vilka fall bestraffas de enligt kapitel 3 regel 12ax trots det faktum att spelaren vid bordet, som är den som kommer att dömas för foul, inte har sagt ett ord? En ledtråd till detta gavs i kommentaren till regel 15 i det här kapitlet. Där konstaterades att medspelaren till spelaren vid bordet betraktas som hans förlängning. Skulle medspelaren säga något som påverkar spelarens agerande så döms foul med ett straff motsvarande spelbar boll (sju om han skulle spela på en ännu inte nominerad färgad, utom om det var fri boll). Det beror i hög grad på vad som sägs förstås. Spelaren vid bordet kanske ligger i ett knepigt maskläge och, för att lätta på trycket, säger ”Några förslag?”, till världen i allmänhet, utan att förvänta sig svar. Om medspelaren i det läget skulle säga ”Ja, snookra honom tillbaks!” (ett uppenbart skämt när problemet är att överhuvudtaget träffa en spelbar boll), så skulle ingen åtgärd vidtas. Snooker utan humor skulle inte vara alls lika underhållande som det är. Men om spelaren ställde upp sig för att spela på en röd på andra sidan bordet och medspelaren oombedd gav rådet ”Titta bakom dig!” – där en lättare röd låg – så skulle det vara foul. Att göra en spelare uppmärksam på en boll eller en tänkbar dessäng är alltid foul om informationen kommer från spelarens partner. En enkel kommentar som ”Vem är det härnäst?” från medspelaren kan ha den underliggande betydelsen ”Gå inte för bollen – lägg mask bakom den där färgen!” och ska bestraffas.

Frågan om konfererande mellan medspelare i dubbel sträcker sig också över lagmatcher i singel, då en spelare inte får motta råd från sina medspelare när han är vid bordet och så vidare (liksom ovan). Skulle en åskådare ge råd kan spelaren inte straffas, men åskådaren kan varnas och, om nödvändigt, förbjudas att närvara.

#### 18 Användande av hjälpmedel

Spelaren *vid bordet* ansvarar för såväl placering som borttagande av utrustning som han använder vid bordet.

Detta är helt sant men sunt förnuft måste tillämpas också. Domaren är inte där bara för att räkna poäng och lägga upp bollar – han ska se till att spelet flyter på

också. Skulle en spelare be domaren om något hjälpmedel som finns vid bordet, som en kratta eller liknande, så hämtar domaren den och ger den till honom – vid sidan av bordet inte över det. Användandet av ”half butt” och ”long rest”, tillsammans med tillhörande köer, avtar generellt sett, allteftersom förlängare och tredelade köer blir populärare. Men de används faktiskt nu och då. Det är spelarens ansvar att placera sådan utrustning på bordet och skulle han begå foul när han gör det så bestraffas han. Om röd var spelbar och han gjorde touché på en annan röd med krattan skulle straffet vara fyra poäng. Om krattan eller, något annat hjälpmedel, placerats inne bland bollarna så att det fanns en risk att spelaren, när han tog bort den, skulle komma åt en boll av högre valör, så måste han ta bort den själv. I fall som detta måste han ta bort utrustningen innan han lämnar bordet, annars ska domaren kalla tillbaks honom för att göra det.

Nu kommer vi till de tillfällen där domarens sunda förnuft kommer till uttryck. Det verkar inte vettigt att insistera på att spelaren ska ta bort krattan innan stöten kan anses vara avslutad, om spelaren uppenbarligen tänker använda den i nästa stöt också. Om en stöt utförts med krattan och det inte finns någon risk att spelaren ska göra touché på en boll, så kan domaren gärna ta bort krattan för att hålla spelet igång. En del spelare låter krattan glida bakåt efter avslutad stöt så att domaren kan ta den och det finns inget att invända mot detta. En del hävdar att det, oavsett var bollarna ligger, kan hända att spelaren tappar krattan på dem, men detta är rent pedanteri. Som med allt annat som rör konsten att döma lär man sig snart när det är lämpligt att ta bort utrustningen och när det inte är det. Om domaren är tveksam kan han alltid be spelaren ta bort utrustningen från bordet.

18a Spelaren vid bordet ansvarar för alla föremål inklusive, men inte begränsat till, krattor och förlängare som han tar med sig till bordet, oavsett om han äger eller har lånat dem (utom om han lånat av domaren), och han bestraffas om han begår *foul* när han använder denna utrustning.

Spelaren ansvarar för allt han tar med sig till bordet och det inkluderar hans kö. Om utrustningen är behäftad med fel och detta gör att han begår foul, så blir han bestraffad. Om exempelvis lädret föll av kön, när han skulle stöta, rullade runt och träffade en boll, så är det foul och han får ta straffet. Detta skulle gälla också om han, av någon anledning, lånade motståndarens kö och samma sak inträffade. Om han lånar en förlängare, eller liknande, från den andra spelaren, och om denna var trasig på något sätt vilket orsakade en foul, så drabbas han av ett liknande öde. Uttrycket ”utom om han lånat av domaren” har lagts till regeln därför att förlängare ibland inte finns vid bordet, utan domaren tar med sig en av sina till arenan att användas av alla spelare vid det bordet.

18b Utrustning som normalt finns vid bordet, och som har tillhandahållits av någon tredje part eller domaren, är inte spelarens ansvar. Om denna utrustning visar sig vara behäftad med fel, och därigenom orsakar att spelaren kommer åt en eller flera bollar, ska *foul* inte dömas. Domaren ska, om så krävs, återplacera bollarna i enlighet med regel 15 ovan och spelaren vid bordet får, om han är mitt i en *serie*, fortsätta utan att bestraffas.

I vanliga fall är bord utrustade med allt, eller delar av, följande: krysskrattor, ”half butts”, ”full butts”, ”spider rest”, ”extended spider rest”, ”swan neck rest” och eventuellt en ”long spider” [detta är diverse olika typer av krattor och köer av vilka de flesta saknar namn på svenska, ö.a.]. Bordet kan också vara utrustat med någon typ av köförlängare. Om spelaren begår foul på grund av fel i denna utrustning blir han, som regeln säger, inte bestraffad. Tänk dig att spelaren gör en stöt med hjälp av en ”half butt” (en lång kö) och just när han stöter faller lädret av kön, rullar runt och träffar en boll. Spelaren ska då inte bestraffas eftersom kön (half butt) var utrustning som hörde till bordet. Om bollen var i rörelse, och lädret gjorde att den stannade, måste domaren försöka lista ut var den skulle ha stannat och placera den där.

## 19 Tolkning

19a I dessa regler och definitioner gäller ord som antyder maskulint kön även feminint kön i samma utsträckning.

19b Omständigheter kan göra det nödvändigt att anpassa hur regler tillämpas för personer med fysiska handikapp. I synnerhet, och som exempel, gäller detta:

19bi kapitel 3 regel 12a<sup>ii</sup> kan inte tillämpas på personer i rullstol, och

19bii en spelare som inte kan skilja på färger har rätt att begära att domaren talar om vilken färg en boll har, t.ex. röd eller grön.

19c Om det inte finns någon domare, exempelvis i en sällskapssmatch, fyller motståndarsidan denna funktion för att upprätthålla dessa regler.

Det finns inget i den här regeln som behöver förklaras. Syftet med paragraf c är inte att skapa missämja genom obefogade Miss-domslut under sällskapsspel. Den talar om vem som ansvarar för att färgade placeras på prick och liknande, men seriösa spelare borde vinnlägga sig om att iaktta de automatiska Missarna (om man kan se en spelbar boll men missar när straffpoäng inte behövs). Om det uppstår tveksamhet om huruvida Miss ska dömas automatiskt eller inte kan flödesschemat i bild 12 vara till någon hjälp. Det automatiserar nästan allt som har med regeln att göra. Det är i princip bara en fråga som behöver besvaras i de fall där köbollen ligger helt i mask (så att ingen del av någon spelbar boll kan träffas direkt) och det är: ”Var det ett tillräckligt bra försök?”, det vill säga tror du att spelaren försökte träffa en spelbar boll (efter bästa förmåga). Det finns visserligen en annan fråga som skulle kunna ställa till problem (den förekommer på två ställen) när den ska tillämpas, oavsett om köbollen låg i mask eller inte. Frågan är helt enkelt ”Var det en avsiktlig miss?” vilket i själva verket betyder ”Var missen inte bara ett dåligt försök utan ett flagrant och avsiktligt icke-försök?”, vilket man knappast förväntar sig i sällskapsspel i alla fall.

Vissa variationer finns, även om de inte står i de ”officiella” reglerna, som ledning i matcher som inbegriper handikappade spelare. För rullstolsburna spelare gäller för det första att de måste sitta ner hela tiden och för det andra att de måste hålla fötterna på fotstöden, som inte får röra golvet. Det senare betyder att om en



rullstolsburen spelare skulle resa sig, och placera en fot i golvet under stöten, så är det foul.

Skulle en spelare fråga domaren om färgen på en viss boll finns det givetvis ingen anledning för domaren att be om ett läkarintyg som styrker färgblindhet. En bolls färg är en fråga om fakta och i en del bollset är det små skillnader mellan grön och blå i visst ljus. Andra kan ha en brun som påminner om de röda. Ibland kan en regel avsedd för dubbel vara tillämplig även i individuellt lagspel, till exempel den om konfererande som beskrivs i slutet av regel 17. Se även kommentarer under kapitel 5 regel 4.

## Kapitel 4 Spelarna

### Förhalande av spelet

Om domaren anser att en spelare tar onormalt lång tid på sig för att göra en *stöt*, eller välja en *dessäng*, ska domaren varna honom om att han riskerar att *framet* tilldöms motståndaren.

Mycket viktiga ändringar och tillägg till den här regeln trädde ikraft i september 1995. Den gamla regeln om förhalande av spelet sa att en ”spelare kan komma att diskvalificeras” – detta gäller inte längre utan nu riskerar han bara att förlora *framet*. Det andra viktiga tillägget är frasen ”eller välja en *dessäng*”. I den gamla regeln hade domaren bara att bedöma hur lång tid spelaren tog på sig för själva stöten, vilket i praktiken betydde att spelaren måste stå bakom köbollen eller vara i färd med adresseringen. Som det står nu, i och med tillägget, kan domaren varna en spelare om han tar för lång tid på sig för att **välja hur** han ska spela vilket är betydligt förnuftigare. Alltför många spelare tar en evig tid på sig, vankandes runt bordet för att bestämma sig vad de ska göra, även när det är uppenbart för alla och envar vad han ska göra. Domaren har idag en starkare position och bör slå näven i bordet och tillämpa regeln som den är skriven. Kom ihåg att detta oskick med att ta en evighet på sig för att göra en stöt är mycket irriterande för motståndaren och spelaren vid bordet vet detta fuller väl. Denna typ av osportsligt uppträdande borde inte tolereras. Däremot är det inte en allmänt applicerbar regel. Den ska inte tillämpas vid varje stöt eftersom, som alla vet, en del lägen faktiskt kräver en del eftertanke av spelaren. Varje stöt måste behandlas individuellt.

### Osportsligt uppträdande

Om en spelare vägrar att fortsätta spelet, eller uppför sig på ett sätt som domaren anser vara avsiktligt eller upprepat osportsligt, inklusive såväl förhalande av spelet efter att ha varnats enligt regel 1 ovan som icke gentlemannamässigt uppförande, ska denne dömas att förlora *framet* och domaren ska varna honom om att han kommer att tilldöma motståndaren *gamet* om sådant uppträdande fortsätter.

Detta är en annan regel som borde vara till fullo förstådd av såväl spelare som domare. Notera att domaren ensam dömer i dessa frågor och lägg också märke till de viktiga orden ”avsiktligt **eller** upprepat osportsligt”. Det räcker med det ena eller det andra och behöver alltså inte vara både och. Okultiverat uppträdande täcker in en mängd olika försyndelser och det är domarens uppgift att se till att allt går juste och rättvist till, gentemot alla spelarna, under en match. Kom väl ihåg att

spelaren som inte är vid bordet kan förlora matchen även när han sitter i sin stol. Uppenbarligen kan han förlora framet om han vägrar fortsätta. Listan med mindre förseelser som den sittande spelaren kan göra sig skyldig till är ändlös, men här följer några av de vanligaste: att ljudligt krita kön, att knacka på kön eller släppa den i golvet, att prata, vissla, öppna godis-, cigarett- eller cigarrpaket, att hälla upp dricka, att inte sitta still, att ge obefogade applåder för mycket enkla stötar – eller omvänt att uttala sig nedsättande om motståndarens framgång eller stora tur, och liknande. Skulle en spelare, efter att ha blivit tillsagd av domaren, fortsätta att göra något av ovanstående, eller något annat som domaren anser vara osportsligt eller ohyfsat, skulle domaren inte ha något annat alternativ än att tilldöma motståndaren matchen. På samma sätt finns det många saker spelaren vid bordet måste avhålla sig från, för han är också skyldig att följa vissa normer. Han får inte ta för lång tid på sig för att stöta eller välja dessäng, eftersom detta bryter mot regel 1 i detta kapitel. Han får inte sätta märken på duken på vallarna på något sätt eller lämna kritan på vallen eftersom detta skulle kunna underlätta för honom i bedömningen av en vinkel.

## Bestraffning

3a Om ett *frame* pliktats på sätt som beskrivs i detta kapitel ska den felande spelaren

3ai förlora *framet*, och

3aai plikta alla poäng han fått under *framet* och motståndaren ska tilldömas ytterligare poäng motsvarande de bollar som ligger på bordet, där varje röd räknas som åtta poäng och eventuella färger som felaktigt inte befinner sig på bordet räknas som om de placerats på prick.

Om inte poäng måste räknas, som i en match som avgörs genom totalpoäng, är ovanstående irrelevant eftersom om en spelare förlorar ett *frame* så förlorar han *framet*! Så enkelt är det, utom för protokollföraren eftersom **han** måste nedteckna slutresultatet i varje *frame*. Om däremot totalpoäng räknas kommer regeln in i bilden. Det som är viktigt att komma ihåg är att om en färgad inte ligger på bordet när *framet* förloras, så räknas den ändå i slututräkningen. Notera också att i det här fallet förlorar spelaren alla sina poäng från *framet* (men inte från tidigare *frame*) till skillnad från fallet efter tre Missar i kapitel 3 regel 14cii där poängen inte påverkades.

3b Om ett *game* pliktats på sätt som beskrivs i detta kapitel ska den felande spelaren

3bi förlora det pågående *gamet* på samma sätt som i 3a, och

3bii dessutom dömas att förlora så många *frame* som krävs för att han ska förlora *gamet* om det totala antalet *frame* är relevant, eller

Samma sak som i a gäller här – poäng från tidigare *frame* påverkas inte.

3biii dessutom dömas att förlora alla återstående *frame*, vardera med 147-0, om det totala antalet poäng är relevant.

Om gamet eller matchen avgörs med totalpoäng så räknas förstås alla ospelade *frame* som värda 147 poäng för det icke syndande laget.

## Spelaren som inte är vid bordet

Den spelare som inte är vid bordet ska undvika att stå eller flytta sig i spelarens *vid bordet* siktlinje när denne spelar. Han ska stå eller sitta på ett rimligt avstånd från bordet.

Lämpligt uppträdande för spelaren som inte är vid bordet faller delvis under den här regeln men också under stadgarna i regel 2 i detta kapitel som inkluderar "osportsligt uppträdande" och "icke gentlemannamässigt uppträdande". Det bör påpekas att spelaren får "stå eller **sitta** på ett rimligt avstånd från bordet". En del spelare har fått för sig att spelaren **måste** sitta ner. Detta är helt fel som regeln förklarar.

## Frånvaro

Om spelaren som inte är vid bordet är frånvarande kan han utse ett ombud att tillvarata hans intressen samt, vid behov, hävda att en *foul* begåtts. Ombudet måste tillkännages för domaren innan spelaren avviker.

En del källor menar att eftersom ombudet kan hävda *foul* för den frånvarande spelarens räkning kan han också fatta beslut å hans vägnar under spelets gång. Med andra ord, om en miss hade dömts skulle han kunna begära att köbollen skulle återplaceras och begära att samma spelare skulle spela igen. Detta bevisar bara att en del "experter" inte läser reglerna ordentligt! Regeln säger klart och tydligt att han kan göra två saker, varken mer eller mindre, och dessa är att "tillvarata hans intressen samt, vid behov, hävda att en *foul* begåtts". Hur någon kan läsa ut något annat ur denna regel är fullkomligt obegripligt. Spelaren vid bordet kanske sänker en röd, men domaren får för sig att han sänkte två och säger "Två". Ombudet, som blivit utsedd att tillvarata spelarens intressen är då i sin fulla rätt att ifrågasätta domarens bedömning och göra honom uppmärksam på att bara en röd sänkts. Domaren skulle också kunna placera en färg på fel prick vilket skulle kunna vara till stor fördel för spelaren vid bordet. Ombudet skulle då med all rätt kunna påpeka domarens misstag. Till syvende og sist är detta antagligen precis vad spelaren själv hade gjort om han varit där! För att ge ett exempel på den typ av regelbrott som skulle kunna inträffa, antag att spelaren vid bordet just sänkt en röd och sedan, efter att ha blivit lätt distraherad, spelar i en röd till.

Domaren, som också blivit distraherad, har glömt den första röda och säger ”Ett”. Ombudet är då berättigat att hävda att en foul blivit begången. Man skulle kunna ge många fler exempel om man funderar lite på saken.

## Uppgivet frame

6a En spelare kan bara ge upp ett *frame* när han är *vid bordet*. Motståndaren har rätt att acceptera eller neka detta. Om han nekar förverkas eftergiften.

Detta är återigen ett tillägg till reglerna som gjordes 1:a september 1995. Det skrevs för att skydda spelarens vid bordet rätt att fortsätta en serie långt efter ”framebollen” om han anser sig behöva övningen eller har chans att vinna priset för högsta serie. Nu kan en spelare bara ge upp officiellt när han är vid bordet. Ett exempel: Spelare A ligger i mask i underläge 50 poäng, med bara färgerna kvar. Han stöter och missar spelbar boll och när han går för att sätta sig säger han till motståndaren ”Framet är ditt om du vill ha det”. Han ger med andra ord upp. Motståndaren, som ser att han har ett upplägg, bestämmer sig för att fortsätta, går fram till bordet och begår en foul. Eftersom han nekade motståndaren att ge upp har denne all rätt att komma tillbaka till bordet och fortsätta om han vill.

Nyss använde vi orden ”ge upp officiellt”. Det är möjligt att ge upp inofficiellt och det görs oftast av spelaren som inte är vid bordet som ett erbjudande för att spara tid. Om exempelvis spelaren vid bordet har gjort mer än nog för att vinna framet, men inte har möjlighet att vinna priset för högsta serie. Han skulle kunna vara i ett läge där han måste köa över en färgad, från andra sidan bordet, för att åstadkomma en defensiv stöt på brun. Ett erbjudande från motståndaren om att ge upp framet skulle välkomnas av såväl spelaren och domaren som publiken och det borde tillåtas.

6b När totalpoäng räknas och ett *frame* ges upp ska värdet av alla bollar som återstår på bordet läggas till motståndarsidans poäng. I detta fall ska röda räknas som åtta poäng vardera och eventuella färger som felaktigt inte befinner sig på bordet räknas som om de placerats på prick.

Återigen en regel som bara är relevant om totalpoäng räknas. När ett *frame* ges upp i andra fall ska protokollföraren skriva upp ställningen när framet gavs upp.

# Kapitel 5 Funktionärerna

## Domaren

1a Domaren ska  
1ai ensam döma i frågor om regelrätt eller regelvidrigt spel,

Domarens beslut är alltid slutgiltigt eftersom han ska döma "ensam".

1aii vara fri att fatta beslut för upprätthållande av regelrätt spel i situationer som inte täcks av dessa regler,

Här är ännu en ny regel som trädde ikraft 1:a september 1995 och många domare anser det vara den bästa regel som inkluderats på årtal. Snooker är ett mycket komplicerat spel och ovanliga situationer, som kanske aldrig förekommit tidigare och därför inte täcks av någon regel, kommer obevekligen att uppstå emellanåt. Sådana tillfällen är lyckligtvis sällsynta, men de inträffar trots allt och därav behovet av denna regel.

1aiii ansvara för korrekt genomförande av *gamet* i enlighet med dessa regler,

Domaren måste ha full insikt i reglerna och han måste alltid upprätthålla dem.

1aiv ingripa om han upptäcker något brott mot dessa regler,

Om en domare ser (eller hör som i fallet med konfererande medspelare) ett brott mot reglerna ska han inte avvakta – så fort en foul begås dömer han "foul". Spelet avbryts omedelbart och när alla bollar stannat förkunnar han straffet.

1av tala om för en spelare vilken färg en boll har om han ombeds göra detta, och

Det finns ingen anledning varför snooker inte skulle kunna avnjutas av vem som helst, även färgblinda, så om en spelare frågar vilken färg en boll har måste han få ett svar. I vissa bollset kan det vara svårt att skilja mellan grön och blå samt brun och röd.

1avi rengöra vilken som helst boll om han ombeds göra det och han anser det vara rimligt.

Se kommentar till kapitel 3 regel 2b.

1b Domaren ska inte  
1bi besvara frågor som inte sanktioneras av dessa regler,

Regeln avser speciellt sådant som rör spelet, så om en spelare behöver straffpoäng betyder detta inte att han inte kan få reda på vad klockan är om han frågar.

lbii indikera för en spelare att han håller på att begå en *foul*,  
lbiii ge råd eller uttrycka åsikter om sådant som påverkar spelet,  
lbiv besvara frågor om poängskillnad.

Domaren får inte göra något som hjälper den ena spelaren på bekostnad av den andra.

lc Om någon incident undgått domarens uppmärksamhet får han samla information om händelsen från markören, andra funktionärer eller åskådare för att underlätta ett beslut.

Lägg speciellt märke till att regeln är skriven så att den tillåter domaren att fråga andra människor om de har sett något som han kan ha missat. Han kan fråga ner än en person om han vill – och detta är oftast ett bättre sätt att lösa problemet. De svar han får ska **hjälpa** honom att fatta eller ändra ett beslut. Vad som än sägs är han inte tvingad att ändra sitt beslut, men han bör vara beredd att göra det om han anser det nödvändigt. Om möjligt är det alltid bäst att fråga markören först (om det finns en sådan) eller någon annan funktionär som tittar på matchen. Om detta inte fungerar kan han fråga den åskådare som sitter bäst till för att ha sett vad som inträffat. Han ska definitivt inte involvera spelarna, men om en spelare vittnar till sin egen nackdel bör han tacksamt acceptera hjälpen.

## Markören

Markören ska hålla reda på poängen på resultattavlan och assistera domaren i hans åligganden. Han ska också agera protokollförare om nödvändigt.

Markören måste hålla ett öga på spelet eftersom han är den första domaren kommer att vända sig till om han behöver hjälp med en incident han inte sett. Om domaren begår ett misstag under en serie bör markören göra honom uppmärksam på detta så snart som möjligt. Om domaren till exempel säger fel poäng under en serie, han kanske säger ”24” när det skulle ha varit ”25” är det allmänt accepterade sättet för markören att påkalla uppmärksamhet att säga ”rättelse” [eng. check, ö.a.] omedelbart. Domaren kan då antingen konferera med markören eller också signalera till markören att han förstått och rätta till sitt misstag själv om han inser det eller vänta tills han kan göra det utan att störa spelaren. Ytterligare en plikt åligger markören i dubbel. Han ska då notera spelordningen i början av varje frame och göra domaren uppmärksam på eventuella ändringar i ordningen.

## Protokollföraren

Protokollföraren ska nedteckna vad som händer i varje *stöt*, så att man utläsa om *foul* begåtts och hur många poäng varje spelare eller lag får. Han ska också nedteckna hur stora *serier* som görs.

Regeln är självförklarande. Protokollförarens papper visar vilken tid frame börjar och slutar, detaljer om spelarna och matchen och vem som öppnar (och spelordningen i dubbel). Poängen boll för boll, som lätt kan tolkas efteråt, skrivs i en poängtabell som är vertikalt delad på mitten, en halva för varje lag/spelare. Ett system, som gör detta lika enkelt att läsa som en bok, har utvecklats. Siffror används för att beteckna sänkningar och straff. "1" är en sänkt röd, "2" en sänkt gul, och så vidare till "7" för svart. "1+1+1" representerar tre röda sänkta i samma stöt. Bokstäver används också, ofta tillsammans med siffror. "F5" är en fempoängsfoul och den motsvaras av "+5" på den andra halvan av tabellen för att visa att motståndaren fick poängen. "FM6" är en miss på spelbar boll där rosa i stället träffats först eller gått i och Miss dömts. F:et kan utlämnas eftersom Miss alltid är foul. "M4W" indikerar att köbollen återplacerats för andra gången efter två missar, den senaste bestraffad med 4 poäng, och varning utfärdad om att en tredje miss kostar framet. "FB(3)0" betyder fri boll, grön nominerad men inte sänkt, där nominerad boll identifieras av siffran inom parentes med sitt vanliga värde. "FB(3)1+1" visar att grön nominerats för röd och sänkt tillsammans med röd (eller två röda, men inte grön). "FB(1)1" skulle indikera att fri boll dömts när röd var spelbar men att spelaren i stället valde att spela på röd och sänkte den. "+5GA" betyder att spelaren sa spela igen [eng. Go Again, ö.a.] efter en foul som involverade blå. "PB" betyder att spelaren sa "återplacera" [eng. Put Back, ö.a.] efter att Miss dömts. "S" betyder att en defensiv stöt gjordes och "SN" kan indikera att köbollen lagts i mask, men en 0:a kan likaväl användas i dessa fall.

## Hjälp av funktionärer

4a På spelarens begäran ska domaren eller markören flytta, och hålla på plats, belysningsapparat som stör spelaren vid bordet när han ska *stöta*.

Domaren utför normalt denna lilla tjänst när spelaren måste köa över en boll med hjälp av en "spider rest" eller liknande och upptäcker att lampskärmen är i vägen för stöten. Om domaren behöver stå någon annanstans för att följa spelet kan han mycket väl be markören göra detta i stället.

4b Det är tillåtet för domaren eller markören att hjälpa handikappade spelare på sådant sätt omständigheterna kräver.

Termen "handikappade spelare" ska inte förväxlas med att ge en spelare handikapp. I det här sammanhanget betyder "handikappad" "fysiskt handikappad". Domaren får hjälpa spelare i rullstol (eller med bara en hand eller annat liknande handikapp) med att placera och ta bort hjälpmedel under spelets gång, men bara om spelaren begärt sådan hjälp i förväg.