

SNOOKER

Introduktion och de viktigaste reglerna

© Snookerhallen i Stockholm AB

Det är tillåtet att sprida materialet, i tryckt form, i sin helhet och utan förändringar.

Snookerhallen i Stockholm

Krukmakargatan 34, Stockholm

Tel: 08 658 40 30

www.snookerhallen.se

INNEHÅLL

1. NÅGRA TERMER.....	3
2. BOLLARNAS PLACERING OCH VÄRDE.....	4
3. HUR SNOOKER SPELAS.....	5
Spelets början.....	5
Spelets gång.....	5
Foul.....	7
Spelets slut.....	8
4. BOLL I HAND.....	8
5. PLACERING AV BOLL PÅ PRICK.....	9
6. PRESS.....	10
7. MER OM FOUL.....	10
Olika typer av foul.....	11
Bestraffning.....	12
Efter foul.....	14
Fri boll.....	14
När är det mask?.....	15
8. TILL SIST.....	16

1. NÅGRA TERMER

Frame	Upplägg, omgång
Break	En oavbruten serie stötar utan att missa, eller de poäng som samlas i en sådan serie.
Köboll	Den vita bollen som man stöter på.
Objektboll	Alla bollar utom <i>köbollen</i> .
De färgade	Gul, grön, brun, blå, rosa och svart boll.
D:et	Halvcirkeln som är ritad på bordet vid prickarna för gul, grön och brun boll.
Förlöpa	Att <i>köbollen</i> går i hål.
Sänka en boll	Att spela en boll i hål på regelrätt sätt.
Vid bordet	Den spelare vars tur det är sägs vara vid bordet.
Nominerad boll ...	Den (<i>färgade</i>) boll spelaren måste träffa (röda kan inte nomineras).
Skjuts	Att spela vit på en boll, som i sin tur träffar en annan boll, som går i.
Spelbar boll	En boll som vit får träffa i sin första bollkontakt eller en boll som får <i>sänkas</i> . Det är oftast samma sak – endast vid fri boll är det någon skillnad.
Mask	I dagligt tal: när det inte går att träffa en tillåten boll utan att spela i vall först [eng. snooker]. Reglerna har en annan definition, se <i>När är det mask?</i> .
Bakmask	När vit ligger ”precis bortanför” en annan boll och man alltså måste köa

över den störande bollen [eng. Chinese snooker].

Biljardmask..... När vit ligger på kanten till ett hål och vallens kanter (läpparna) är i vägen för vits färd mot en *spelbar* boll (kallas även bordsmask).

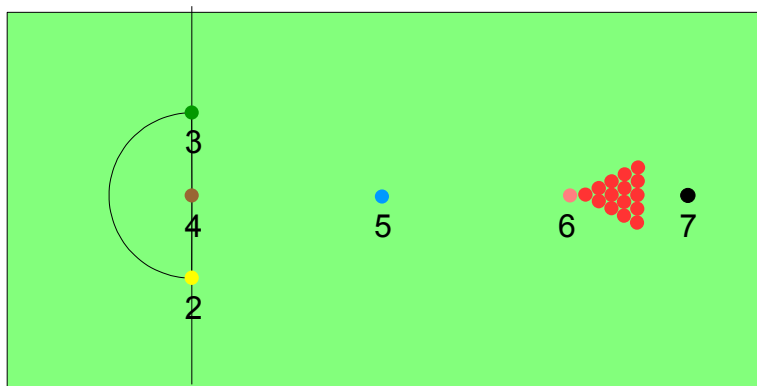
Latmask..... När man sträcker sig för långt i stället för att använda kratta som man borde. Häpnadsväckande vanligt, men kanske inte helt etablerat som term.

Foul..... Regelbrott.

Press..... När *köbollen* ligger mot en annan boll [eng. touching ball].

2. BOLLARNAS PLACERING OCH VÄRDE

Snookerspelas med 15 röda bollar, 6 *färgade* bollar samt en vit *köboll*. Innan ett *frame* börjar placeras bollarna enligt bilden nedan.



Bollarnas placering och värde

De *färgade* bollarna ligger på sina respektive prickar. Den främsta röda bollen ligger så nära rosa boll som möjligt utan att nudda. Till vardags kan man acceptera något större avstånd mellan rosa och röd än vid tävling, bara inte rosa har fri passage till de närmaste hörnhålen. De röda bollarna är värda 1 poäng vardera och de färgade bollarnas poängvärden framgår av bilden.

3. HUR SNOOKER SPELAS

Spelets början

En match består av ett i förväg bestämt antal *frame*. Först lottar man. Den som vinner lotten bestämmer vem som ska göra öppningsstöten i det första *framet*. Spelarna öppnar därefter varannat *frame*. Öppningsstöten görs från *boll i hand*, det vill säga från *D:et* (halvcirkeln).

När den ene spelaren är *vid bordet* (vars tur det är att spela) är den andre spelarens roll att placera bollar på deras prickar, räkna poäng och i stort sett agera domare.

Spelets gång

Man ska försöka *sänka* (spela i hål på regelrätt sätt) röda och *färgade* bollar omväxlande (röd, *färgad*, röd, *färgad*, ...). Man kan säga att varje gång man spelar i en röd får man som bonus spela på en *färgad*.

Så länge en spelare lyckas *sänka* bollar får han fortsätta spela och han får poäng motsvarande värdet av de bollar som *sänks*. När spelaren misslyckas med att *sänka* en boll, eller gör en *foul*, går turen över till

motståndaren som ska börja med att spela på röd boll (om det finns röda kvar på bordet).

De *färgade* bollarna läggs upp igen, på sina prickar, när de spelats i, men de röda läggs aldrig upp igen. När alla röda är borta, och den sista *färgade* bonusbollen spelats (och vid behov åter placerats på prick), återstår endast de 6 *färgade* bollarna. De ska då spelas i stigande poängordning – från lägsta (gul) till högsta (svart).

När man spelar på röd boll måste *köbollen* träffa en röd boll och göra det innan den träffar någon annan boll. Vilken röd boll man träffar spelar ingen roll. Man får 1 poäng för varje röd boll som går i (man får *sänka* flera i samma stöt).

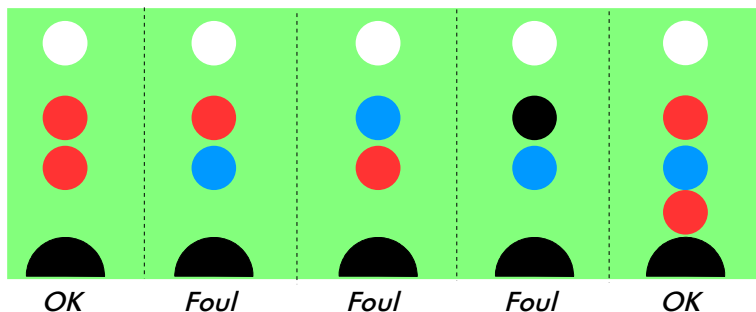
När man spelar på *färgad* boll måste man *nominera* en av dem. Den *nominerade* bollen måste träffas innan *köbollen* träffar någon annan boll och bara den *nominerade* bollen får gå i. *Sänks* den *färgade* bollen får man så många poäng som den är värd.

Oftast är det uppenbart vilken *färgad* boll man tänker spela på, helt enkelt genom att man siktar på den. När det inte är självklart *nominerar* man en boll genom att säga färgen.

Det är tillåtet att träffa flera röda bollar samtidigt, men inte röd och *färgad* eller flera *färgade*. (Undantag från detta finns, se *Fri boll*).

Det är tillåtet att spela så att vit träffar röd som träffar röd som går i (s.k. *skjuts*, se bild nedan), men inte röd på *färgad* som går i, *färgad* på röd (undantag vid *fri boll*) eller *färgad* på *färgad* (undantag vid *fri boll*).

Det är också tillåtet att spela röd på färgad på röd (eller med fler bollar inblandade så länge man träffar röd först och bara röda bollar sänks).



Foul

Vid *foul* får den felande spelaren behålla alla poäng han samlat i sina tidigare stötar (i sitt *break*), men han bestraffas för foulstöten genom att poäng tilldelas motståndaren. Den felande spelaren kan aldrig få poäng för foulstöten även om han spelar i en tillåten boll.

Det straff som utdelas vid *foul* varierar mellan 4 och 7 poäng beroende på vilken typ av *foul* det är (se *Bestraffning*). Om man vill göra det enklare för sig kan man bestämma att alla *foul* bestraffas med exempelvis 4 poäng. Detta påverkar inte själva spelet, bara poängen, men är alltså ett avsteg från reglerna.

Efter *foul* får den förfördelade spelaren välja om han vill spela eller om motståndaren ska spela igen. I båda fallen ska bollarna ligga som de ligger. Om vit *förlöpt* eller studsat av bordet får den som ska spela placera bollen på valfri plats i *D:et*.

Läs vidare om foul i avsnittet *MER OM FOUL*.

Spelets slut

Ett *frame* är slut:

- då någon spelare ger upp,
- då endast svart återstår på bordet och den *sänks* eller en *foul* begås eller
- om den spelare som är vid stöten begär detta, när endast svart återstår på bordet och han leder med mer än 7 poäng. Med andra ord: när endast svart är kvar finns det bara 7 poäng kvar att dela ut – antingen genom *sänkning* eller genom *foul*.

Om ställningen är lika efter det att svart *sänkts* (eller *foul* gjorts med bara svart kvar) återplaceras svart (på sin prick) för ett avgörande. Spelarna lottar och den som vinner lotten väljer vem som ska börja med *boll i hand*. Så fort svart *sänks* eller någon gör en *foul* är *framet* slut.

4. BOLL I HAND

Vid *boll i hand* placeras *köbollen* med sin tyngdpunkt innanför eller på *D:et*. *Köbollen* får spelas i valfri riktning – det finns inga särskilda restriktioner.

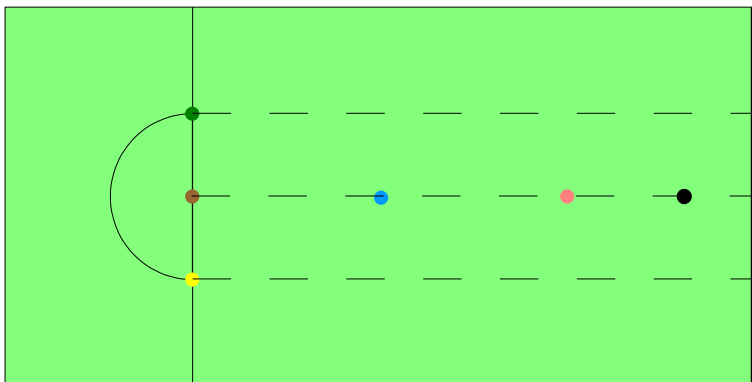
Man spelar från *boll i hand* när *köbollen förlöpt* (gått i håll) eller studsat av bordet samt vid öppningsstöten och när svart återplaceras vid lika för att avgöra ett *frame* (se *Spelets slut*).

5. PLACERING AV BOLL PÅ PRICK

De röda bollarna läggs aldrig tillbaka på bordet (förrän ett nytt *frame* ska börja). En *färgad* boll placeras på sin prick, när den *sänkts* eller studsat av bordet, till och med det att den sista röda spelats i och en *färgad sänkts* som bonusboll. Därefter placeras de *färgade* bollarna bara på prick om de spelats i (eller ut över vallen) i en *foulstöt*.

En *färgad* boll ska i första hand placeras på sin egen prick. Den ska ligga mitt på pricken utan att röra någon annan boll. Om detta inte är möjligt, för att andra bollar ligger i vägen, ska den placeras på högsta lediga prick.

Om ingen prick är ledig gör man som följer: dra en tänkt linje genom bollens egen prick och parallellt med långvallen (se bild nedan). Bollen placeras mitt på linjen, så nära sin egen prick som möjligt, och på den sida av pricken som är närmast svarts kortvall. För svarts och rosas del kan det hända att det inte finns plats på ”rätt” sida om respektive prick. Man tar då andra sidan av pricken i stället.



Placera bollen på respektive linje och på den sida av pricken som är närmast svarts kortvall (markerad).

Om fler än en *färgad* ska placeras på prick efter en stöt börjar man med de vilkas prickar är fria. Därefter tar man de återstående bollarna i ordning från högsta poäng.

Exempel: Gul, rosa och svart går i håll. Endast gul och blå prick är fria. Lägg gul på dess prick. Lägg därefter svart på blå prick. Lägg därefter rosa på linjen mellan rosa och svart prick, så nära rosa prick som möjligt.

6. PRESS

Om *köbollen* ligger *press* mot en annan boll måste vit spelas bort ifrån *objektbollen*. Om *objektbollen* är *spelbar* räknas det som om man har träffat den. Om *objektbollen* inte är *spelbar* räknas det som om man inte har träffat den.

Exempel: Spelaren ska spela på röd. Vit ligger *press* mot en röd. Vit spelas bort från röd och träffar blå. Detta är OK eftersom den röda räknas som träffad först.

Exempel: Spelaren ska spela på *färgad*. Vit ligger *press* mot blå. Om blå *nomineras* ska vit spelas bort från blå och blå räknas som träffad. Om någon annan färg *nomineras* ska vit spelas bort från blå, som inte räknas som träffad.

7. MER OM FOUL

Endast den spelare som är *vid bordet* kan göra *foul* – den andre agerar ju domare. *Färgade* bollar som går i eller

studsar av bordet placeras alltid på prick vid *foul*, utom vid *foul* på sista svarta.

Olika typer av foul

Nedanstående lista över olika typer av foul är inte fullständig, men den täcker det mesta. Det är foul:

- att spela innan alla bollar stannat och de bollar som ska placeras på prick kommit på plats.
- att inte träffa *spelbar* (eller *nominerad*) boll. Ska man spela på röd måste *köbollen* träffa någon röd boll och dessutom innan den träffar någon annan boll. Spelar man på *färgad* boll måste *köbollen* träffa den *nominerade* bollen i sin första bollkontakt. Om vit träffar andra bollar efter den första bollkontakten spelar ingen roll.
- att *förlöpa*.
- om fel boll går i hål. Spelar man på röd får vilken röd som helst, eller flera röda, gå i, men inte *färgade*. Spelar man på *färgad* får bara den *nominerade* bollen *sänkas*.
- om någon boll hoppar över vallen. Däremot är det OK om en boll rullar på vallen och sen kommer in på bordet igen, eller om en boll rullar från vallen i hål (vilket alltså ger poäng).
- att göra en hoppstöt. Det är inte tillåtet att spela så att vit helt eller delvis passerar ovanför en annan boll och landar på dess bortre sida. Det är alltså OK om vit studsar upp på en annan boll och sen ”faller tillbaka”, men inte om vit fortsätter över. (Det finns undantag från regeln: om vit studsar på en boll och hoppar över en annan, eller om vit

studsar på en boll, i vall och sen över samma boll.)

- att röra bollarna med händerna, sina kläder eller liknande, s.k. touché (utom när man placerar boll på prick eller vid *boll i hand*).
- att göra en skjutstöt (fösning).
- att göra en dubbelstöt.
- om vit träffar flera bollar samtidigt i den första bollkontakten. Undantag: flera röda får träffas samtidigt. Även *fri boll* och den egentligen *spelbara* bollen får träffas samtidigt.
- att lägga *mask* bakom *fri boll* utom när bara rosa och svart återstår.
- att inte vidröra golvet med åtminstone någon del av en fot i själva stötögonblicket.

Bestraffning

När en *foul* begås bestraffas detta genom att den andre spelaren får poäng (inga minuspoäng utdelas alltså). Det lägsta straffet är 4 poäng och det högsta 7.

Så här avgör man vad straffet blir: Om svart är *nominerad* blir straffet 7 poäng (värdet av svart) oavsett vilken typ av *foul* som begåtts. Om rosa är *nominerad* blir straffet minst 6 poäng (värdet av rosa). Men det blir 7 poäng om svart träffas i första bollkontakten, eller om svart går i hål eller tvingas av bordet. Om blå är *nominerad* blir straffet minst 5 poäng. Men det blir 6 poäng om rosa... och 7 poäng om svart... (i analogi med ovan).

Om flera olika fel begås i samma stöt bestraffas bara den värsta *foulen*.

Exempel: Röd boll är spelbar. Köbollen träffar ingen boll. Foul 4 poäng för att ha missat röd.

Exempel: Röd boll är spelbar. Köbollen träffar grön i första bollkontakten. Foul 4 poäng för att ha träffat fel boll, dock ej blå, rosa eller svart.

Exempel: Röd boll är spelbar. Vit träffar blå i första bollkontakten. Straffet för att inte träffa röd först är 4, men straffet för att felaktigt träffa blå först är 5. Foul 5 poäng.

Exempel: Rosa är nominerad. Vit träffar blå i första kontakten. Straffet för att felaktigt träffa blå först är 5, men rosa är nominerad så straffet måste bli minst 6. Foul 6 poäng.

Exempel: Röd är spelbar. Vit träffar röd först, men förlöper därefter. Foul 4 poäng.

Exempel: Svart är nominerad. Vit träffar svart först men förlöper sen. Foul 7 poäng.

Exempel: Blå är nominerad. Vit träffar blå först, blå går i men därefter träffar vit svart som också går i. Foul 7 poäng.

Efter foul

Efter en *foul* övergår turen till motståndaren. Han kan då alltid välja mellan att spela från det läge som uppstått eller att överlåta stöten till den felande spelaren. Om vit *förlöpt* eller tvingats av bordet är det *boll i hand* (även vid överlåtelse av stöten). Det är då spelaren som ska göra stöten som bestämmer var vit ska ligga i *D:et*.

Fri boll

Om vit ligger i *mask* efter en *foul* finns dessutom möjligheten för den förfördelade spelaren att välja en *fri boll*. Han får då *nominera* en *färgad* boll, i stället för den som han egentligen skulle ha spelat på, och denna *nominerade* boll antar då tillfälligt rollen som *spelbar*. *Sänks* den *fria bollen* ska den placeras på prick. Krångligt? Vi tar ett par exempel:

Exempel: Spelaren är i *mask* efter *foul*. Han ska spela på röd men väljer blå som fri boll. Blå räknas nu som röd. Får han i bollen ger det 1 poäng, blå placeras på prick och spelaren fortsätter med *färgad* (som efter en vanlig röd boll).

Exempel: Alla röda är borta. Då ska gul spelas. Spelaren finner att han är i *mask* efter *foul*. Han väljer brun som fri boll. *Sänker* han den får han 2 poäng (värdet av gul) och brun går upp på prick. Sen spelas den riktiga gula.

Vid *fri boll* är det tillåtet att träffa den *nominerade* bollen och den egentligen *spelbara* bollen samtidigt (men inte

nominerad boll efter annan spelbar). Det är dessutom OK att *sänka* den egentligen *spelbara* bollen.

Exempel: Grön är nominerad som fri boll för gul. Vit träffar grön först, grön träffar gul som går i. Detta är OK.

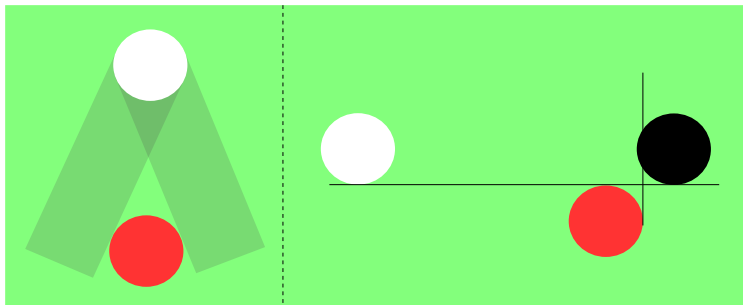
Exempel: Gul spelas som *fri boll* för röd. Vit träffar röd och gul samtidigt och röd går i för 1 poäng. Om gul också går i blir det 2 poäng.

Det är *foul* att lägga *mask* bakom fri boll utom när bara rosa och svart återstår.

När är det mask?

I dagligt tal säger man att det är *mask* ifall man inte kan träffa någon *spelbar* (tillåten) boll alls utan att förvalla eller skruva runt andra bollar.

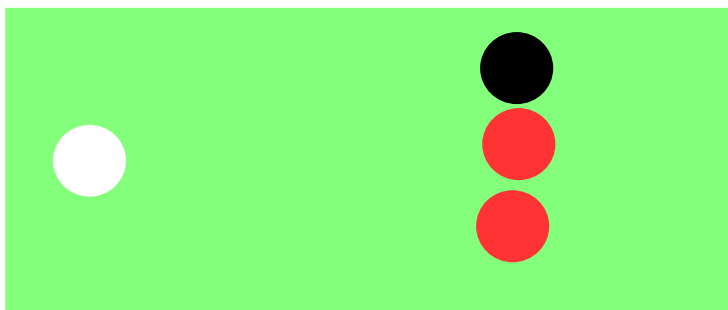
Reglerna har en mer strikt definition. De säger att man ska kunna träffa någon *spelbar* boll extremt tunt på båda sidor (se bild nedan). Annars är det *mask*. Denna definition medför att en färgad boll som ligger ”snett bakom” en röd kan maska den röda.



Till vänster: om vit inte kan passera obehindrat i de skuggade korridorerna är det mask.

Till höger: svart träffas före röd. Alltså mask.

De röda bollarna kan dock inte *maska* varandra – ska man bedöma läget när röd är *spelbar* får man betrakta de röda var för sig och ”tänka bort” de andra röda (se bild nedan).



Inte mask. Vit kan visserligen inte träffa någon röd på båda sidor, men den röda i mitten måste "tänkas bort" vid beaktande av den nedre röda.

8. TILL SIST

Det finns fler regler. En del hanterar situationer som nästan aldrig uppkommer. Andra är svåra att tillämpa utan domare. De fullständiga reglerna finns i svensk översättning på www.snooker.se.