

Snooker

1. Alment om snooker

1.1 Snooker er et engelsk spil, der i popularitet i engelsktalende lande kan måle sig godt og vel med kegle-billard herhjemme. Spillet er velorganiseret i England også professionelt.

Takket være de årlige Stoke Mandeville lege i England, er der idrætsudøvere, der har taget spillet med hjem - og startet det op.

Så i 1978 blev snooker en realitet herhjemme, idet man startede den første turnering, der økonomisk blev støttet af DHIF, men først i 1984 blev snooker officielt anerkendt som en DHIF disciplin og dermed kunne FM afholdes.

2. Klassificeringssystem

2.1 Herhjemme finder der ingen egentlig klassifikation sted af spillere -det vil sige, at man ikke inddeler spillere i klasser efter handicap, hvilket man gør ved internationale stævner.

På nationalt plan skelnes kun mellem stående og siddende spillere, der opfylder DHIF's mindstehandicapkrav.

Endvidere har man en række for dispensationsspillere.

3. Almene regler

3.1 Der spilles efter Den Danske Billard Unions (DDBU) spilleregler for snooker.

Dog med følgende tilføjelser

A: Siddende spillere må ikke løfte sig fra stolesædet ved stød, ligesom fødderne skal blive på fodstøtterne.

B: Spillere, der opfylder mindstehandicapkravet, kan anmode dommeren om hjælp ved brug/fjernelse af rest eller andet nødvendigt udstyr.

4. Idrætsmateriel

4.1 Snooker spilles endnu herhjemme på 1/1 match keglebillardborde, da snookerborde endnu ikke er særligt udbredte i Danmark. Turneringsballeme, der spilles med, er 52 mm.

5. Idrætsregler

5.1 Parti (frame)

Et parti er afsluttet når:

- a: Der opgives.
- b: Når den sorte bal som den sidste er stødt i hul.
- c: Hvis der bliver lavet en fejl, når kun den sorte bal og spillebal er på bordet.

5.2 Spil (game)

Et spil består af et antal partier. (Kun i hold kamp med singlespil).

5.3 Kamp (match)

En kamp består af et antal spil.

5.4 Bal (ball)

- a: Den hvide bal er spilleballen (Que-Ball)
- b: De 5 røde og
- c: De 6 farvede er objektballer (Object-Balls).

5.5 Spiller (striker)

Personen, der skal til at spille eller spiller, er spilleren, indtil afslutningen af stød eller serie.

5.6 Stød (stroke)

- a: Et stød foretages, når spilleren støder til spilleballen med køspidsen.
- b: For at et stød kan godkendes, skal følgende betingelser være opfyldte:
 - 1. I stødøjeblikket skal alle baller være i ro, og om nødvendigt skal alle farvede baller være på plads.
 - 2. Spilleballen skal stødes, ikke skubbes.
 - 3. Spilleballen må ikke rammes mere end 1 gang i samme stød.
 - 4. I stødøjeblikket skal mindst en af spillernes fødder berøre gulvet.
 - 5. Spilleren må ikke berøre andre baller end spilleballen.
 - 6. En bal må ikke sprænges. (Forced off the table)
- c: Et stød er ikke afsluttet, før alle baller er i ro og dommeren skønner, at spilleren har forladt bordet.

5.7 I hånden (In hand)

- a: Spilleballen er i hånden, når den har været i hul, eller den har

været sprængt.
b: Den er i hånden, indtil den er stødt.

5.8 Bal i spil (ball in play)

a: Spilleballen er i spil, når den ikke er i hånden.

b: Objektballer er i spil, når de befinder sig på spillefladen.

N.B. Hvis dommeren skønner, at spilleren berører spilleballen med køspidsen for at lægge denne til rette for næste stød, er spil leballen ikke i spil.

5.9 Spilbar bal (on ball)

Med spilbar bal, menes den bal, en spiller kan spille på uden at gøre fejl. (I det følgende benævnt ON)

5.10 Udpeget bal (nominated ball)

En udpeget bal er den objektbal, spilleren erklærer eller vis er at ville ramme ved første berøring af spilleballen.

5.11 Bal i hul(pot)

a: Et pot sker, når en objektbal efter berøring med en anden bal, går i hul.

b: En farvet bal skal lægges på plads, inden næste stød foretages.

N.B. Det er spillerens ansvar at sikre sig, at alle baller bliver rigtigt lagt på plads inden næste stød. Røde baller lægges aldrig tilbage på spillefladen.

5.12 Serie (break)

a: Hvis en bal reglementeret går i hul, fortsætter spilleren med nyt stød.

b: En serie er en fortsat score af points i samme indgang til bordet.

5.13 Sprængt bal (forced of the table)

- a: En bal er sprængt, når den falder til ro andetsteds end på spillefladen eller i et hul.
- b: Hvis det er en farvet bal, skal den placeres reglementeret på spillefladen.

5.14 Fejl (foul)

Fejl er enhver handling i modstrid med disse regler.

5.15 Spærret bal (snookered)

- a: Spilleballen bliver snookered, efter at den ved et direkte stød i lige linie med en bal ON bliver spærret vejen af en eller flere baller, der ikke er ON.
- b: Spilleballen i hånden er snookered, hvis den er spærret fra alle positioner i D feltet.
- c: Hvis spilleballen bliver afspærret af mere end 1 bal, er den nærmeste den egentlige snookered bal.

5.16 Hulspærret (angled)

- a: Spilleballen er angled, når den efter et direkte stød mod en bal ON afspærres af et bandehjømme.
- b: Hvis spilleballen er angled efter fejl, vil dommeren dømme angled bal.
- c: Spilleballen må spilles fra hånden efter spillerens bestemmelse

N.B. Reglen om angled bal kan kun anvendes på et snookerbord.

5.17 Plet ikke fri (occupied)

En plet er ikke fri, når en bal ikke kan placeres, uden at den berører en anden bal.

5.18 Touche (push stroke)

Touche er en fejl, der sker, når køen forbliver i berøring med spilleballen.

- a: Enten når spilleballen rammer objektballen, eller
- b: Når spilleballen er påbegyndt sin rulning.

5.19 Springbal (jump shot)

Springbal er et stød, hvor spilleballen springer over en hvilken som helst bal, undtagen når den først rammer objektballen og så springer over en anden bal.

N.B. Hvis spilleballen ender på den anden side af objektballen, selv efter berøring med denne, betragtes stødet som en springbal.

5.20 Spillet

Beskrivelse af spillet

Snooker spilles på et engelsk billardbord (se punkt 4.1), 2 spillere eller 4 spillere parvis. Det er et positions- og pointspil. Point fås ved pointgivende stød og mod standerens fejlstød. Vinderen er spilleren, eller spilleparret, der opnår den højeste score eller som får tilkendt sejren på grund af modstanderens utilbørlige opførsel.

Hver spiller bruger samme hvide spillebal, og der er 21 objektballer.

15 røde á 1 point,
1 gul á 2 points,
1 grøn á 3 points,
1 brun á 4 points,
1 blå á 5 points,
1 lyserød á 6 points,
1 sort á 7 points.

2. Pointgivende stød udføres ved at støde skiftevis røde og farvede baller i hul, indtil alle røde er af bordet. Herefter spilles de farvede efter stigende talværdi i hul, dvs. fra gul til sort.

Bal-positioner

Før hvert parti placeres objektballerne som følger:

Den sorte bal placeres på et punkt, som ligger $\frac{1}{11}$ af spillefladens længde fra den korte bande. (På et helt keglebord er det 25,8 cm).

Den lyserøde bal lægges op på den nederste salvoplet. Den blå bal lægges på pletten midt på bordet. Den brune bal placeres bag den øverste salvoplet på et punkt, som ligger $\frac{1}{5}$ af spillefladens længde fra den øverste kortbande. (På et helt keglebord er det 56,8 cm).

Den gule bal ligger på et punkt, som ligeledes er $\frac{1}{6}$ af spillefladens bredde, men til højre for brun.

Den grønne bal ligger på et punkt, som er $\frac{1}{6}$ af spillefladens bredde til venstre for den brune. (På et helt keglebord er det 23,6 cm).

Gældende fra 1. september 2000

3. De 15 røde baller lægges i en trekant med spidsen så tæt på som muligt bagden lyserøde bal, men ikke pres på denne og med den modstående side parallel med øverste bande. Indbyrdes ligger de pres.

Med centrum i brun bals placering og afstanden til gul/grøn som radius kan der nu dannes et D felt.

Spil og rækkefølge

- a: Spillerne aftaler indbyrdes rækkefølge, som skal forblive den samme under hele spillet.
- b: Den første spiller begynder med spilleballen i hånden, og partiet er i gang ved første stød.
- c: Spilleballen:
 - 1) Skal først ramme bal ON, og
 - 2) Må ikke gå i hul
- d: En bal, der ikke er ON, må ikke gå i hul.
- e: 1) I første stød ved hver indgang er rød bal ON.
2) Hver rød bal i hul i samme stød giver point.
- f: Hvis rød bal går i hul, er den næste bal ON farvet, som giver pålydende værdi i score, når den spilles i hul.
- g: En serie fortsættes, indtil alle røde er af bordet ved skiftevis at støde røde og farvede i hul.
- h: Hvis en spiller ikke scorer, fortsætter den næste spiller fra det sted, hvor spilleballen ligger.
- j: Efter at de røde er af bordet, bliver de farvede ON efter stigende værdi, og når de er stødt i hul, forbliver de af bordet (undtaget er situationen anført i følgen de punkt).
- k: Når den sorte bal er alene tilbage på bordet, afsluttes partiet ved første score eller fejl, medmindre scoren er lige, I så fald:

- 1) Den sorte anbringes på sin plet.
- 2) Spillerne trækker lod om valg af rækkefølge.
- 3) Den næste spiller spiller fra hånden.
- 4) Den næste score eller fejl afgør partiet.

N.B. Totalscore i games eller kamp (Matches) , hvor totalscore er afgørende, spilles kun efter ovenstående, når resultatet af det sidste parti skaber en uafgjort situation.

Spilleren skal efter bedste evne bestræbe sig på at ramme den bal, der ON. Hvis dommeren skønner, denne regel er overtrådt , skal han:

- 1) Dømme fejl.
- 2) Tildele modstanderen de behørigt antal strafpoint, og
- 3) Spørge modstanderen, om han ønsker at få ballerne lagt tilbage og lade spilleren spille igen.

N.B. Hvis en bal ON er umulig at ramme, må det bedømmes, om spillere n virkeligforsøger at ramme ballen ON.

4. Spillebal i hånden (to play in hand)

Spilleballen skal stødes fra en position på eller indenfor linierne af D -et. N.B. Dommeren skal på forespørgsel besvare, om spilleballen er rigtigt placeret.

5. At ramme to baller samtidigt (hitting two balls simultaneously) To baller må ikke rammes samtidigt, medmindre der er tale om to røde eller en fri bal sammen med bal ON.

6. Genplacering af farvede baller (spotting colours)

- a: Hvis en farvet bal skal lægges tilbage på spillefladen, og dens egen plet ikke er fri, skal den anbringes på den plet, der har højest værdi.
- b: Hvis der er mere end en farvet bal, og deres egne pletter ikke er frie, har ballen med højeste værdi fortrinsret.
- c: Hvis ingen pletter er frie, skal den farvede bal anbringes så tæt som muligt ved dens egen plet mod øverste bande.
- d: Er der tale om den sorte og den lyserøde bal, og området mellem dens egen plet og øverste bande ikke er frit, skal den farvede bal anbringes så tæt som muligt ved egen plet på midterlinien nedenfor pletten.

7. Pres bal (touching ball)

- a: Hvis spilleballen ligger pres med en anden bal, der er eller kan være ON, skal dommeren dømme Pres bal.
- b: Spilleren skal spille væk fra den. I modsat fald er det et touche stød (push stroke).
- c: Straf idømmes derfor ikke, når der spilles væk fra ballen hvis:
 - 1) Ballen ikke er ON.
 - 2) Ballen er ON, og spilleren udpeger denne.
 - 3) Ballen er ON, og spilleren udpeger en anden bal, som han rammer først.

N.B. Hvis dommeren skønner, at en bal, der ligger pres, bevæger sig uden spilleren er skyld heri, er det ikke en fejl.

8. Bal på hulkant (ball on edge pocket)

- a: Hvis en bal går i hul uden at være ramt af en anden bal, skal den lægges tilbage på hulkanten.

Gældende fra 1. september 2000

- b: Hvis den ville være blevet ramt af en hvilken som helst bal impliceret i stødet, skal alle baller lægges tilbage, og stødet tages om.
- c: Hvis ballen balancerer et øjeblik på hulkanten og så går i hul, skal den lægges tilbage på hulkanten.

9. Fn bal (free ball)

- a: Hvis spilleballen er snookered efter en fejl, skal dommeren dømme FRI BAL.
- b: Hvis den spiller, der ikke lavede fejlen, tager det næste stød, må han udpege en hvilken som helst bal som ON.
- c: Ved dette stød skal en sådan bal betragtes som ballen ON med pålydende værdi. (jvf, pkt. 9.e.)
- d: Det er fejl, hvis spilleballen l) ikke rammer først, eller
- 2) bliver snookered af den frie bal, undtagen når kun lyserød og sort er på spillefladen.
- e: Hvis den frie bal stødes i hul, tæller den værdien af ballen ON. f: Hvis ballen ON stødes i hul, tæller den sin egen værdi.
- g: Hvis både den frie bal og ballen ON stødes i hul, tæller kun værdien af ballen ON. (jvf, pkt. 3.e.2).

10. Fejl (fouls)

- a: Hvis en fejl bliver begået:
 - 1) skal dommeren straks dømme fejl og efter stødet meddele straffen.
 - 2) Bliver fejlen ikke dømt eller krævet af modspilleren inden næste stød, ses bort fra fejlen.
 - 3) En bal, der under spillet ligger forkert i forhold til pletten, skal forblive liggende.
Går en farvet bal i hul, skal den placeres rigtigt.
 - 4) Alle points før et fejlstød tæller.
 - 5) Det næste stød efter fejlstød tages fra det sted, hvor spilleballen ligger.
- b: Bliver der begået mere end en fejl i et stød, dømmes kun points for den højeste værdi.

- c: Spilleren, som begik fejlen:
- 1) Idømmes den foreskrevne straf, som tillægges modstanderens score, og
 - 2) skal efter modstanderens anmodning støde igen. En sådan anmodning kan ikke trækkes tilbage.

11. Straf (penalties)

Følgende er fejl og medfører en straf på 4 points eller højere som foreskrevet.

a: Værdien af ballen ON:

Ved at støde:

1. Når alle baller ikke er i ro (jvf, pkt. 6).
2. Spilleballen mere end en gang (jvf, pkt. 6).
3. Uden den ene fod på gulvet (jvf, pkt. 6).
4. Uden for tur (jvf, pkt. 3.a).
5. Forkert, når spilleballen er i hånden (jvf, pkt. 4).

Ved at forårsage:

6. At spilleballen ikke rammer nogen som helst objektbal (jvf. pkt. 3).
7. At spilleballen går i hul (jvf, pkt. 3).
8. En snooker med fri bal (jvf, pkt. 9).
9. En spring bal (jvf, pkt. 19)

b: Værdien af ballen ON eller anden bal

Ved at forårsage:

1. At en bal, der ikke er ON, stødes i hul (jvf, pkt. 3).
2. At spilleballen først rammer en bal, der ikke er ON (jvf, pkt. 3).
3. Touche (jvf, pkt 18).
4. Et stød med en bal anbragt forkert (jvf, pkt. 3).
5. Berøring af en bal med andet end køspidsen (jvf, pkt. 6).
6. Sprængt bal (jvf, pkt. 3).

c: ON ballens værdi eller højeste værdi af to baller, der rammes samtidigt, udgør strafpoints (jvf, pkt. 5). Undtaget er to røde eller en fri bal og ballen ON.

d: En straf på 7 points idømmes, hvis spilleren:

1. Efter at have stødt en rød bal i hul begår en fejl, før han udpeger en farvet bal.
2. Benytter en fremmed bal i en eller anden hensigt.
3. Efter at have stødt rød bal i hul påny vælger rød bal.

Gældende fra 1. september 2000

12. Ballen flyttes af andet/andre end spilleren påvirkes ballen af andet end af spilleren, skal ballen lægges tilbage af dommeren.
13. Stilstand (stalemate)
Hvis dommeren skønner, at en situation med stilstand nærmer sig, skal han med-dele spillerne, at hvis situationen ikke er ændret i løbet af kort tid, vil han erklære spillet for ugyldigt. Partiet skal begynde påny med samme spillerækkefølge.
14. Firemands snooker
 - a: I et firemands spil (game) med mere end et parti skal parrene lægge ud skiftevis ved nyt parti. Spillerækken skal fastlægges ved begyndelsen af hvert parti og skal holdes under hele partiet
 - b: Spillerne må skifte rækkefølge ved begyndelsen af hvert parti.
 - c: Hvis fejl i rækkefølgen bliver begået, kan modparten bede om at spillet skal fortsætte, så den oprindelige spillerækkefølge holdes eller at spillet afbrydes og nyt spil påbegyndes med samme spillerækkefølge.
 - d: Opstår en situation som anført i pkt. 3. k., får parret, der skal støde først, lov til at vælge, hvem af de to spillere, der skal støde. Spillerækkefølgen skal så holdes som under hele partiet.
 - e: Makkere må rådføre sig med hinanden under spillet, men ikke mens spilleren er ved bordet.
- 5.21 Spillerne Spildtid (time waisting) Hvis dommeren skønner, at en spiller tager unormalt lang tid om at støde, skal han advares om, at han risikerer diskvalifikation.
2. Utilbørlig optræden (unfair conduct) Nægter en spiller at fortsætte et parti, eller spillerens optræden efter dommerens mening er tilsigtet og vedvarende utilbørlig, dømmes spilleren til at tabe spillet.

Eventuelle foranstaltninger fra højere instans skal iværksættes mod spilleren.

3. Straf (penalty)

Hvis en spiller tilkendes sejren efter disse regler, vil lovbryderen:

1) Tabe partiet/spillet.

2) Miste alle scorede points, og vinderen vil modtage points svarende til værdien af de ball er, der stadig er på bordet, idet røde baller tæller 8 points.

4. Ikke spilleren (non striker)

han skal, når spilleren er ved bordet, undgå at stå eller bevæge sig i spillerens synsline. Han bør sidde eller stå i en passende afstand fra bordet.

5. Fravær (absence)

I tilfælde af fravær fra lokalet kan spilleren udpege en stedfortræder til at varetage sine interesser.

1. 6. Officials

Dommeren (the referee)

a: Dommeren skal:

- 1) Fungere som eneste bedømmer af spillet, og han er ansvarlig for en regelret afvikling af spillet.
- 2) Skride ind overfor overtrædelser af reglerne.
- 3) Hvis en farveblind spiller beder om det, sige farven på en bal.
- 4) Efter anmodning fra spilleren rense en bal.

b: Dommeren må ikke:

- 1) Besvare spørgsmål, der ikke er tilladt efter reglerne.
- 2) Give noget tegn om, at en spiller er ved at begå en fejl.
- 3) Give noget råd, der har nogen indflydelse på spillet.

c: Har dommeren ikke bemærket en relevant hændelse i spillet, kan han benytte de bedst placerede tilskueres vidne udsagn til at træffe den rigtig beslutning.

NB. Dommeren må ikke besvare spørgsmål om pointstillingen.

Gældende fra 1. september 2000

2. Markøren (the marker) Markøren fører pointtavlen og er dommeren behjælpelig med at udføre dennes pligter.
6. Turneringsreglement
 - 6.1 Turneringer Der spilles for tiden tre turneringer om året - to for hold og en individuel. Et hold består af to spillere, der spiller parspil - bedst af tre partier. En vundet holdkamp giver to point og en tabt holdkamp giver 0 po int.
 - 6.2 Forhold For at kunne modtage DHIF's mesterskabsmedalje gælder følgende: Et hold i forbundsturneringen skal bestå af to handicappede spillere og en dispensationsspiller. For dispensationsspillere oprettes en åben turnering.
 - 6.3 Individuelt Den individuelle turnering spilles med 4, 5 eller 6 spillere i puljer. Vinderne går til finalepuljen. De spillere, som ikke går i finalepuljen, spiller i en træstrække efter cupsystemet, hvis tiden tillader dette. Der spilles forbundsmesterskaber under DHIF for siddende spillere (kørestols brugere) og forstående, som opfylder mindstehandicapkravets dvs. 2 forbunds mesterskaber. Man kan kun deltage i et af mesterskaberne. For dispensationsspillere oprettes en åben række. Spillet afvikles i weekender.
 - 6.4 Op- og nedrykning Sidste hold i en division rykker ned og bliver erstattet af vinderen fra den nærmeste lavere division. Hvis flere hold eller spillere i en division står lige, gælder følgende:
 - 1) Flest matchpoint
 - 2) Bedste sætscore
 - 3) Indbyrdes kamp
 - 4) Point totalt
 - 6.5 Stævnejury Før hver turneringsstart udnævnes en stævnejury, bestående af tre spillere fra hver sin klub, til at dømme i spillemæssige og andre tvistigheder, hvis kampdommeren anmoder herom.
 - 6.6 Turningslederen Turningslederen udpeges af idrætsudvalget til at lede og styre turneringen. Han er bemyndiget til, hvis han finder det nødvendigt af tidsmæssige grunde, at fastsætte kampens varighed til max. 45 min.
 - 6.7 Ansvarshavende

Turneringens afvikling er idrætsudvalget ansvarlig for. Det praktiske omkring stævner er den arrangerende klub ansvarlig for.
 - 6.8 Øl og spiritus er ikke tilladt i spillelokalet under turneringens afvikling.
 - 6.9 Protest Ved protest henvises til DHIF's almene bestemmelser jvf. DHIF's regelbog vedrørende protester og sanktioner.