

Snookerreglement conform WPBSA en IBSF d.d. september 1995

DEZE REGELS STAAN ONDER COPYRIGHT © VAN DE WORLD PROFESSIONAL BILLIARDS AND SNOOKER ASSOCIATION (WPBSA) EN DE INTERNATIONAL BILLIARDS AND SNOOKER FEDERATION (IBSF).

Aan deze vertaling kunnen geen rechten worden ontleend. Zij dient slechts ter ondersteuning van de interpretatie van de officiële Engelse "Rules of the game of Snooker", uitgave en © WPBSA en IBSF, september 1995.

Toestemming voor vertaling en publicatie verleend 12-12-1999 (WPBSA). Beschikbaar gesteld door de Dutch Referee Association; vertaling Rob van Jaarsveld en Linda den Hartog-Wiedijk.

Inhoudsopgave

Sectie 1

- 1 De standaard tafel
- 2 Ballen

Materiaal

- 3 Keu
- 4 Hulpstukken

Sectie 2

- 1 Frame
- 2 Game
- 3 Match
- 4 Balls
- 5 Striker
- 6 Stroke
- 7 Pot
- 8 Break
- 9 In-hand
- 10 Ball in play

Definities

- 11 Ball on
- 12 Nominated ball
- 13 Free Ball
- 14 Forced off the table
- 15 Foul
- 16 Snookered
- 17 Spot occupied
- 18 Push stroke
- 19 Jump shot
- 20 Miss

Sectie 3

- 1 Beschrijving
- 2 Positie van de ballen
- 3 Het spel
- 4 Eind van een frame, game of match
- 5 Spelen vanuit in-hand
- 7 Twee ballen tegelijk raken
- 8 Kleuren spotten
- 9 Aanliggende ballen
- 10 Bal op de rand van de pocket
Gesnookerd na een fout

Het Spel

- 11 Fouten
- 12 Strafpunten
- 13 Opnieuw spelen
- 14 Foul en miss
- 15 Bal bewogen door iemand anders dan de striker
- 16 Patstelling
- 17 Koppelspel
- 18 Gebruik van hulpstukken
- 19 Interpretatie

Sectie 4

- 1 Tijdrekken
- 2 Onsportief gedrag

De Spelers

- 4 Non-striker
- 5 Afwezigheid

3 Straf t.a.v. bovenstaande feiten

6 Opgeven

Sectie 5

- 1 De Scheidsrechter**
- 2 De Marker**

De Officials

- 3 De Recorder**
- 4 Assistentie door officials**

Sectie 1: Materiaal

In dit reglement zullen zoveel mogelijk de originele Engelse termen gehanteerd worden. De tussen haakjes vermelde maten zijn gegeven in gehele millimeters.

[Terug naar boven](#)

1. Standaardtafel

Afmetingen

- a. Het speeloppervlak, gemeten tussen de banden, dient 11 feet 8,5 inches bij 5 feet 10 inches (3569 x 1778 mm) te zijn, met een maximaal toegestane afwijking van +/- 0,5 inch (+/- 13 mm).

Hoogte

- b. De hoogte van de tafel, gemeten van de vloer tot de bovenkant van de band, dient tussen 2 feet 9,5 inches en 2 feet 10,5 inches te liggen (tussen 851 en 876 mm).

Pocketopeningen

- c.
 - i. Er dienen pockets te zijn op alle hoeken. Twee aan de "spot end" (de bovenkant van de tafel); toppockets genaamd, en twee aan de "balk end" (de benedenkant van de tafel); bottompockets genaamd, en een in het midden van de twee lange zijden van de tafel (centerpockets genaamd).
 - ii. De pocketopeningen dienen overeen te komen met de mallen, die goedgekeurd zijn door de WPBSA (World Professional Billiards and Snooker Association).

Baukline en Balk

- d. Een rechte lijn, getrokken op het speeloppervlak, op 29 inches (737 mm) van, en evenwijdig aan, de bottomcushion (benedenband), heet de baukline. De ruimte tussen benedenband en baukline heet "balk".

De "D"

- e. De "D" is een halve cirkel, gesitueerd in balk, met het centrum

in het midden van de baulkline en met een straal van 11,5 inches (292 mm).

Spots

- f. Vier spots zijn op het speeloppervlak aangebracht op de denkbeeldige middellijn over de lengte van de tafel; alle spots zijn gemeten loodrecht vanaf de topcushion (bovenband):
 - i. De Spot (bekend als de zwarte spot): Op 12,75 inches (324 mm) van de bovenband.
 - ii. De Centerspot (bekend als de blauwe spot): Precies in het midden van het speeloppervlak.
 - iii. De Pyramidespot (bekend als de roze spot): Precies midden tussen de bovenband en de centerspot.
 - iv. Een spot op het midden van de baulkline, bekend als de bruine spot.

Twee andere spots, die gebruikt worden, zijn aangebracht op de hoekpunten van de "D". Gezien vanaf de benedenband, is de spot op de rechterhoekpunt bekend als de gele spot; die op de linkerhoekpunt is bekend als de groene spot.

[Terug naar boven](#)

2. Ballen

De ballen dienen gemaakt te zijn van een goedgekeurd materiaal en dienen een diameter te hebben van 52,5 mm, met een maximaal toegestane afwijking van +/- 0,05 mm en:

- a. zij dienen gelijk van gewicht te zijn met een onderling maximaal toegestane afwijking van 3 gram binnen een set ballen,
- b. een bal of een set ballen mag vervangen worden met goedkeuring van beide spelers of na een scheidsrechterlijke beslissing.

[Terug naar boven](#)

3. Keu

Een keu mag niet korter zijn dan 3 feet (+/- 914 mm) en mag geen wezenlijke uiterlijke verschillen vertonen met de traditionele en algemeen aanvaarde vorm.

[Terug naar boven](#)

4. Hulpstukken

Verschillende rests (steunen), lange keu's (butts en half-butts genaamd), verlengstukken en aanschuifstukken mogen door de spelers gebruikt worden als zij geconfronteerd worden met een lastige keupositie. Deze hulpstukken mogen onderdeel zijn van wat men normaal bij een snookertafel aantreft, maar ook van het persoonlijke arsenaal van een speler of een scheidsrechter. Zie ook Sectie 3, Regel 18. Alle verlengstukken, aanschuifstukken en andere hulpstukken moeten goedgekeurd zijn door de WPBSA.

[Terug naar boven](#)

Sectie 2: Definities

Standaarddefinities, die in dit reglement gebruikt worden, zullen vanaf dit onderdeel *schuingedrukt* worden.

[Terug naar boven](#)

1. Frame

Aan het begin van elk *frame* zijn de ballen gerangschikt zoals beschreven in Sectie 3, Regel 2. Een *frame* omvat de speelperiode, gemeten vanaf de eerste *stroke* totdat het *frame* is beëindigd doordat:

- a. een van de spelers, als hij aan de beurt is, opgeeft,
- b. het *frame* wordt opgeëist door de *striker* wanneer alleen de zwarte bal op tafel ligt en het verschil in punten meer dan zeven is in het voordeel van de *striker*,
- c. de laatste *pot* of *foul* is gemaakt wanneer alleen de zwarte bal nog op tafel ligt, of
- d. het *frame* wordt toegekend door de scheidsrechter op grond van Sectie 3, Regel 14 (c) of Sectie 4, Regel 2.

[Terug naar boven](#)

2. Game

Een *game* is een overeengekomen of vastgesteld aantal *frames*.

[Terug naar boven](#)

3. Match

Een *match* is een overeengekomen of vastgesteld aantal *games*.

[Terug naar boven](#)

4. Ballen

- a. De witte bal is de *cue-ball* (de speelbal).
- b. De 15 rode en 6 anders gekleurde ballen zijn de object balls (objectballen). De anders gekleurde ballen zullen, vanwege de leesbaarheid, vanaf nu "kleuren" genoemd worden.

[Terug naar boven](#)

5. Striker

De speler, die gaat spelen of aan de beurt is, is de *striker*. Hij blijft dit totdat de scheidsrechter beslist heeft dat hij de tafel heeft verlaten aan het einde van zijn beurt.

[Terug naar boven](#)

6. Stroke

- a. Een *stroke* is gemaakt wanneer de *striker* de *cue-ball* raakt met de pomerans (het topje) van de keu.
- b. Een *stroke* is reglementair wanneer geen regel uit deze reglementen overtreden wordt.
- c. Een *stroke* is pas beëindigd wanneer alle ballen tot stilstand zijn gekomen.
- d. Een *stroke* mag *direct* of *indirect* gemaakt worden en wel als

volgt:

- i. Een *stroke* is *direct* wanneer de *cue-ball* een objectbal raakt zonder eerst een band geraakt te hebben.
- ii. Een *stroke* is *indirect* wanneer de *cue-ball* één of meer banden geraakt heeft, voordat hij een objectbal raakt.

[Terug naar boven](#)

7. Pot

Een *pot* is gemaakt wanneer een objectbal na contact met een andere bal en zonder overtreding van deze reglementen in een pocket valt. Het maken van een *pot* heet *potten*.

[Terug naar boven](#)

8. Break

Een *break* is een aantal *pots* in opeenvolgende *strokes*, in één beurt gemaakt door een speler gedurende een *frame*.

[Terug naar boven](#)

9. In-hand

- a. De *cue-ball* is *in-hand*
 - i. voor de start van elk *frame*,
 - ii. wanneer hij in een pocket is beland,
 - iii. wanneer hij *van de tafel geforceerd* is *forced off the table*.
- b. Hij blijft *in-hand* totdat
 - i. hij reglementair vanuit *in-hand* is gespeeld, of
 - ii. een *foul* is gemaakt terwijl de bal op tafel is.
- c. De *striker* wordt *in-hand* genoemd wanneer de *cue-ball* *in-hand* is, zoals hierboven omschreven.

[Terug naar boven](#)

10. Ball in play

- a. De *cue-ball* is *in play* wanneer hij niet *in-hand* is.
- b. Objectballen zijn *in play* vanaf de start van het *frame* totdat zij in de pocket zijn beland of *van de tafel geforceerd*.
- c. Kleuren komen weer *in play* wanneer zij opnieuw gespot worden.

[Terug naar boven](#)

11. Ball on

Elke bal die reglementair het eerst geraakt mag worden door de *cue-ball*, of reglementair *gepot* mag worden is een mogelijke *ball on*.

[Terug naar boven](#)

12. Nominated ball

- a. Een *nominated ball* (genomineerde bal) is de objectbal die de *striker* benoemt of naar tevredenheid van de scheidsrechter aanduidt om als eerste met de *cue-ball* te raken.
- b. Op verzoek van de scheidsrechter moet de *striker* aangeven welke bal *on* is.

[Terug naar boven](#)

13. Free ball

Een *free ball* is een bal, die door de *striker* als *ball on* wordt *genomineerd*, nadat de *cue-ball snookered* (gesnookerd) ligt na een *foul* (Zie Sectie 3 Regel 10).

Terug naar boven

14 Forced of the table

Een bal is *forced off the table* als hij tot rust komt anders dan op het speeloppervlak (bed) of in een pocket, of als hij door de *striker* is opgepakt, terwijl de bal *in play* is, behalve in het geval zoals omschreven in Sectie 3, Regel 14 (h).

Terug naar boven

15. Foul

Een *foul* (fout) is elke overtreding van deze reglementen.

Terug naar boven

16. Snookered

De *cue-ball* is *snookered* wanneer een directe *stroke* in een rechte lijn naar elk gedeelte van elke *ball on* geheel of gedeeltelijk wordt gehinderd door één of meer ballen *niet on*. Als één of meer ballen *on* aan beide uiterste zijden geraakt kunnen worden, zonder gehinderd te worden door een bal *niet on*, dan is de *cue-ball* niet *gesnookerd*.

- a. Als de *cue-ball in-hand* is, is hij pas *gesnookerd* als hij zoals hierboven beschreven gehinderd wordt op elke afzonderlijke positie op of binnen de lijnen van de "D".
- b. Als de *cue-ball* als onder a. gehinderd wordt om een *ball on* te raken door meer dan één bal *niet on*:
 - i. dan is de bal *niet on*, die het dichtst bij de *cue-ball* ligt, de effectief *snookerende* bal,
 - ii. als meerdere hinderende ballen *niet on* op gelijke afstand van de *cue-ball* liggen, dan zijn al die ballen effectief *snookerende* ballen.
- c. Als rood de *ball on* is en de *cue-ball* door verschillende ballen *niet on* gehinderd wordt om verschillende rode ballen te raken, dan is er geen effectief *snookerende* bal.
- d. De *striker* heet *gesnookerd* te zijn als de *cue-ball gesnookerd* is zoals hierboven beschreven.
- e. De *cue-ball* kan niet *gesnookerd* worden door een band. Als de ronding van een band de *cue-ball* hindert en dat deel van de band dichterbij de *cue-ball* is dan welke hinderende bal *niet on* dan ook, dan is de *cue-ball* niet *gesnookerd*.

Terug naar boven

17. Spot occupied

Een spot wordt *occupied* (bezet) genoemd als een bal niet op deze spot geplaatst kan worden zonder een andere bal te raken.

Terug naar boven

18. Push stroke

Een *push stroke* (duwstoot) wordt gemaakt wanneer de pomerans van de keu in contact blijft met de *cue-ball* :

- a. nadat de *cue-ball* zijn voorwaartse beweging is begonnen, of
- b. als de *cue-ball* contact maakt met een objectbal, behalve in het geval dat de *cue-ball* en de objectbal bijna *touching* liggen wordt er geen *push stroke* gemaakt als de *cue-ball* de objectbal zo dun mogelijk raakt.

[Terug naar boven](#)

19. Jump shot

Een *jump shot* (springstoot) wordt gemaakt wanneer de *cue-ball* over enig deel van een objectbal beweegt, ongeacht of hij die objectbal tijdens dit proces raakt of niet, behalve:

- a. wanneer de *cue-ball* eerst een objectbal raakt en daarna over een andere bal springt,
- b. wanneer de *cue-ball* opspringt en een objectbal raakt, maar niet aan de achterzijde (verder dan de halve baldiameter) van die objectbal belandt,
- c. wanneer, nadat een objectbal reglementair is geraakt, de *cue-ball* over diezelfde bal springt nadat hij een band of een andere bal heeft geraakt.

[Terug naar boven](#)

20. Miss

Er is sprake van een *miss* wanneer de *cue-ball* niet als eerste contact maakt met een ball *on* en de scheidsrechter van mening is dat de *striker* geen goede poging heeft ondernomen om een ball *on* te raken.

[Terug naar boven](#)

Sectie 3: Het spel

[Terug naar boven](#)

1. Beschrijving

Snooker kan gespeeld worden door twee of meer spelers, zowel individueel als in teamverband. Het spel kan als volgt worden samengevat:

- a. Elke speler gebruikt dezelfde witte *cue-ball*. Daarnaast zijn er 21 objectballen (15 rode ballen, elk één punt waard en zes kleuren: de gele bal is twee punten waard; de groene drie; de bruine vier; de blauwe vijf; de roze zes en de zwarte bal zeven).
- b. Scorende *strokes* worden gemaakt tijdens een beurt van een speler door afwisselend rode en gekleurde ballen te *potten* totdat alle rode ballen van de tafel zijn. Vervolgens worden de kleuren in oplopende volgorde van hun waarde van de tafel gespeeld.
- c. Punten gemaakt tijdens scorende *strokes* worden opgeteld bij de score van de *striker*.
- d. Strafpunten van *fouls* worden opgeteld bij de score van de tegenstander.
- e. Een tactisch gebruik tijdens het spel is om de *cue-ball* achter een bal niet *on* te leggen, zodat de *cue-ball gesnookerd* is voor de volgende speler. Als een speler of team meer punten achterstaat dan er mogelijk te behalen punten op tafel liggen, dan is het

leggen van snookers in de hoop extra punten uit *fouten* van de tegenpartij te behalen van het grootste belang om de frame alsnog te kunnen winnen.

- f. Een speler of een team wint een *frame*:
 - i. door meer punten te verzamelen dan de tegenstander,
 - ii. doordat de tegenstander het *frame* opgeeft, of
 - iii. doordat het *frame* toegekend wordt volgens Sectie 3, Regel 14 (c) of Sectie 4, Regel 2.
- g. Een speler of team wint een *game*:
 - i. door het vereiste of meeste aantal *frames* te winnen,
 - ii. door het meeste aantal punten te verzamelen als de wedstrijd gaat om cumulerende (optellende) scores (aggregate points),
 - iii. doordat het *game* toegekend wordt volgens Sectie 4, Regel 2.
- h. Een speler of team wint een *match* door de meeste *games* te winnen of, als de wedstrijd gaat om de meeste punten, het hoogste aantal punten te scoren.

[Terug naar boven](#)

2. Positie van de ballen

- a. Aan het begin van elke *frame* is de *cue-ball in-hand* en worden de objectballen als volgt op de tafel geplaatst:
 - i. De rode ballen worden zo dicht mogelijk tegen elkaar gepakt, in de vorm van een gelijkzijdige driehoek geplaatst. De onderste rode bal ligt daarbij op de middellijn, juist boven de Pyramidespot en wel zo dat deze de roze bal net niet raakt; de basis van de driehoek ligt zo dicht mogelijk en parallel aan de bovenband.
 - ii. De gele bal ligt op de rechterhoekpunt van de "D", gezien vanaf de benedenband,
 - iii. De groene bal ligt op de linkerhoekpunt van de "D", gezien vanaf de benedenband,
 - iv. De bruine bal ligt op het midden van de baulkline,
 - v. De blauwe bal ligt op de Centerspot,
 - vi. De roze bal ligt op de pyramidespot, en
 - vii. De zwarte bal ligt op de Spot.
- b. Nadat een *frame* begonnen is, mag een bal *in play* slechts na een redelijk verzoek daartoe van de *striker*, door de scheidsrechter schoongemaakt worden en
 - i. zal de positie van deze bal indien deze niet gespot is gemarkeerd worden door een daartoe vervaardigd instrument (ball-marker) alvorens die bal opgepakt wordt om schoongemaakt te worden,
 - ii. zal dit instrument beschouwd worden als - en de waarde aannemen van - de opgepakte bal totdat die bal teruggeplaatst is. Als een speler, anders dan de *striker*, dit instrument aanraakt of doet bewegen, zal deze bestraft worden alsof hij de *striker* was, zonder echter de speelvolgorde te wijzigen. De scheidsrechter zal vervolgens het instrument of de schoon te maken bal op zijn oorspronkelijke positie terugleggen, indien noodzakelijk, naar eigen goeddunken, zelfs wanneer de

bal werd opgepakt.

[Terug naar boven](#)

3. Speelwijze

De spelers bepalen de volgorde van spelen door loting of op een andere, door beide spelers overeengekomen manier.

- a. De aldus vastgestelde speelvolgorde mag tijdens het *frame* niet wijzigen, behalve wanneer een speler na het maken van een *foul* door de volgende speler gevraagd wordt nogmaals te spelen.
- b. De speler of het team dat begint wisselt ieder *frame* gedurende de wedstrijd.
- c. De eerste speler speelt vanuit *in-hand*, het *frame* begint wanneer de *cue-ball* op de tafel is geplaatst en met de pomerans op één van de volgende manieren is geraakt:
 - i. een *stroke* is gemaakt, of
 - ii. tijdens het adresseren van de *cue-ball* voor een *stroke*.
- d. Een *stroke* is geldig, wanneer geen enkele fout, zoals hieronder beschreven in Regel 12 wordt gemaakt.
- e. Voor de eerste *stroke* van elke beurt is rood, of een *free ball genomineerd* als de ball *on*, de ball *on*, totdat alle rode ballen van de tafel zijn. Elke rode bal en elke *free ball genomineerd* als een rode bal, die in dezelfde *stroke gepot* wordt, wordt gescoord.
- f.
 - i. Als een rode bal, of een *free ball genomineerd* als een rode bal, *gepot* wordt, is dezelfde speler aan de beurt voor de volgende *stroke*. De volgende ball *on* is een kleur, die de *striker* zelf uit mag kiezen. Wordt deze *gepot*, dan wordt hij gescoord en teruggeplaatst.
 - ii. De *break* gaat door zolang er afwisselend rode en gekleurde ballen worden *gepot*, totdat alle rode ballen van de tafel zijn. Nadat de laatste rode bal van de tafel is moet nog éénmaal een willekeurige kleur gespeeld worden.
 - iii. Als ook deze *gepot* is, wordt telkens één van de kleuren de ball *on* in oplopende volgorde van waarde, zoals beschreven in Sectie 3, Regel (a). Wordt dan een bal *gepot*, dan blijft hij van de tafel, tenzij Regel 4 van deze sectie van toepassing is.
- g. Rode ballen worden niet teruggeplaatst als zij *gepot* zijn of *forced off the table*, ongeacht of een speler door een *foul* voordeel behaalt. Uitzonderingen op deze regel staan beschreven in Sectie 3 Regel 2(b)(ii), Regel 9, Regel 14(f), regel 14(h) en regel 15.
- h. Als de *striker* niet scoort of een *foul* maakt, dan eindigt zijn beurt en de volgende speler speelt verder ofwel vanaf de positie, waar de *cue-ball* tot stilstand is gekomen, ofwel vanuit *in-hand*, als de *cue-ball* van de tafel is.

[Terug naar boven](#)

4. Einde van een frame, game of match.

- a. Als alleen de zwarte bal nog op tafel is, eindigt de *frame* bij de eerstvolgende score of *foul*, behalve wanneer:
 - i. Na deze score de stand gelijk is, en
 - ii. De wedstrijd niet gaat om cumulerende punten.

- b. Als beide voorwaarden onder (a) van toepassing zijn
 - i. wordt de zwarte bal gespot,
 - ii. wordt er geloot om de keuze wie moet beginnen,
 - iii. begint de *striker* vanuit *in-hand*, en
 - iv. beëindigt de eerstvolgende score of *foul* de *frame*.
- c. Als de wedstrijd gaat om cumulerende punten, wordt de procedure voor een terugplaatsing van de zwarte bal, zoals beschreven onder (b) hierboven, pas toegepast als na de allerlaatste *frame* de totaalscore gelijk is.

Terug naar boven

5. Spelen vanuit in-hand

Om vanuit *in-hand* te spelen, moet de *cue-ball* gestoten worden vanaf een positie op of binnen de lijnen van de "D". De *cue-ball* mag in elke gewenste richting gespeeld worden.

- a. Op verzoek van de speler zal de scheidsrechter aangeven of de *cue-ball* juist geplaatst is (dat wil zeggen: niet buiten de lijnen van de "D").
- b. Als de pomerans de *cue-ball* raakt tijdens het positioneren van de *cue-ball* en de scheidsrechter is van mening dat de *striker* geen poging deed een *stroke* te spelen, dan is de *cue-ball* niet *in play*.

Terug naar boven

6. Het gelijktijdig raken van twee ballen

Twee ballen, niet zijnde twee rode of een *free ball* en een ball *on*, mogen niet gelijktijdig worden geraakt tijdens het eerste contact van de *cue-ball*.

Terug naar boven

7. Het plaatsen (spotten) van de kleuren

Elke gekleurde bal, die in de pocket komt of *forced off the table* gaat, moet teruggeplaatst worden voordat de volgende *stroke* gemaakt wordt, totdat de kleur conform Sectie 3, Regel 3(f) definitief *gepot* wordt.

- a. Een speler wordt niet verantwoordelijk gehouden voor enige fout van de scheidsrechter bij het correct spotten van een bal.
- b. Als een kleur onterecht wordt gespot, nadat hij in oplopende volgorde is *gepot* zoals beschreven in Sectie 3, Regel 3(f)(iii), zal deze bal zonder *penalty* van de tafel verwijderd worden op het moment dat de fout ontdekt wordt, waarna het spel hervat wordt.
- c. Als een *stroke* gemaakt wordt, terwijl één of meerdere ballen niet correct gespot zijn, worden zij als correct gespot beschouwd voor de daarop volgende stoten. Elke kleur, die onterecht van de tafel is wordt gespot:
 - i. zonder strafpunten als ontdekt wordt dat hij ten onrechte van tafel is, zonder dat dit hiervoor opgevallen is,
 - ii. met strafpunten als de *striker* speelde voordat de scheidsrechter in staat was het spotten van de kleur te voltooien.
- d. Als een kleur gespot moet worden en zijn eigen spot is bezet, zal

- hij gespot worden op de hoogst beschikbare spot.
- e. Als meer dan één gekleurde bal gespot moet worden en hun eigen spots zijn bezet, zal de bal met de hoogste waarde steeds eerst gespot worden.
 - f. Als alle spots bezet zijn, zal de kleur zo dicht mogelijk bij zijn eigen spot geplaatst worden en wel op een plaats tussen die spot en het dichtstbijzijnde gedeelte van de bovenband.
 - g. In het geval van roze en zwart, als alle spots bezet zijn en er is geen ruimte tussen de betreffende spot en het dichtstbijzijnde gedeelte van de bovenband, zal de kleur zo dicht mogelijk op de middellijn van de tafel onder zijn eigen spot geplaatst worden.
 - h. In alle gevallen mag de kleur als hij gespot wordt nooit een andere bal raken.
- j. Een kleur moet, om correct gespot te worden, met de hand op de in dit reglement beschreven betreffende spot geplaatst worden.

[Terug naar boven](#)

8. Touching ball

- a. Als de *cue-ball* tot stilstand komt tegen een andere bal of ballen, die *on* zijn of zouden kunnen zijn, zal de scheidsrechter "touching ball" aankondigen en aangeven aan welke bal of ballen *on* de *cue-ball* touching ligt.
- b. Als een *touching ball* is aangekondigd, moet de *striker* de *cue-ball* wegspeken van die bal zonder dat deze beweegt, anders is het een *push stroke*.
- c. Vooropgesteld dat de *striker* de objectbal niet doet bewegen, zullen er geen strafpunten gegeven worden als:
 - i. de bal *on* is,
 - ii. de bal *on* zou kunnen zijn en de *striker* aangeeft dat die objectbal *on* is, of
 - iii. de bal *on* zou kunnen zijn en de *striker* aangeeft dat een andere ball *on* is en deze ook als eerste raakt.
- d. Als de *cue-ball* tot stilstand komt tegen of bijna tegen een bal die niet *on* is, zal de scheidsrechter indien door de *striker* gevraagd wordt of de ballen elkaar raken, met "Ja" of "Nee" antwoorden. De *striker* moet van die bal wegspeken zoals hierboven beschreven zonder hem te bewegen; hij moet echter als eerste een ball *on* raken.
- e. Als de *cue-ball* tegen zowel een ball *on* als een bal niet *on* tot stilstand komt, zal de scheidsrechter alleen de ball *on* als "touching" aankondigen. Als de *striker* aan de scheidsrechter vraagt of de *cue-ball* ook de bal niet *on* raakt, moet de scheidsrechter deze vraag beantwoorden.
- f. Als de scheidsrechter ervan overtuigd is dat een beweging van een *touching ball* op het moment van stoten niet veroorzaakt wordt door de *striker*, zal hij geen *foul* aankondigen.
- g. Als een stilliggende objectbal, die de *cue-ball* niet raakte toen de scheidsrechter dit onderzocht, wel als *touching* wordt gezien voordat een *stroke* gespeeld wordt, zullen de ballen door de scheidsrechter teruggelegd worden naar zijn goedgevoelen.

[Terug naar boven](#)

9. Bal op de rand van de pocket

- a. Als een bal in de pocket valt, zonder door een andere bal geraakt te worden en zonder deel uit te maken van enige gemaakte *stroke*, zal deze worden teruggelegd, en alle gescoorde punten tellen.
- b. Als zo'n bal geraakt zou zijn door een bal, die deel uit maakte van een *stroke* zullen:
 - i. als geen regel uit dit reglement overtreden werd, alle ballen teruggelegd worden en zal dezelfde *striker* opnieuw mogen stoten, waarbij hij ook voor een andere stoot mag kiezen.
 - ii. als een fout begaan is, zal de *striker* bestraft worden met de voorgeschreven *penalty*, alle ballen worden teruggelegd en de volgende speler heeft vervolgens de normale opties, welke een speler heeft na een *foul*.
- c. Als een bal tijdelijk balanceert op de rand van een pocket en er alsnog invalt, zal hij tellen als in de pocket en niet teruggeplaatst worden.

Terug naar boven

10. Gesnoekerd na een foul

Als de *cue-ball* na een *foul gesnoekerd* ligt, zal de scheidsrechter "free ball" aankondigen (Sectie 2, Regel 16).

- a. Als de volgende speler ervoor kiest om de volgende *stroke* te spelen,
 - i. mag deze elke bal als ball *on nomineren*, en
 - ii. zal deze *genomineerde* bal gezien worden als de ball *on* en ook zijn waarde aannemen. Als deze bal *gepot* wordt, dan zal hij *gespot* worden.
- b. Het is een *foul* als de *cue-ball*
 - i. niet eerst of tegelijkertijd met een ball *on*, de *genomineerde* bal raakt, of
 - ii. *gesnoekerd* komt te liggen op alle rode ballen (of de ball *on*) door de zojuist *genomineerde free ball*. Dit geldt niet als nog slechts de roze en de zwarte bal als objectballen op tafel liggen.
- c. Als de *free ball gepot* wordt, wordt deze *gespot* en de waarde van de ball *on* wordt gescoord.
- d. Als een ball *on* wordt gepot nadat als eerste de *genomineerde* bal is geraakt (of tegelijkertijd met een ball *on*), wordt deze ball *on* gescoord en blijft van de tafel.
- e. Als zowel de *genomineerde* bal als een ball *on* gepot worden, scoort alleen de ball *on*. Als echter de ball *on* een rode bal was, scoort elke bal die *gepot* werd. Daarna wordt de *free ball* *gespot* en elke ball *on*, die *gepot* werd, blijft van de tafel.
- f. Als de veroorzaker van de *free ball* gevraagd wordt om nog eens te spelen, dan vervalt de *free ball*.

Terug naar boven

11. Foul

Als een *foul* wordt begaan, dan zal de scheidsrechter onmiddellijk "foul"

aankondigen.

- a. Als de *striker* nog geen *stroke* gemaakt heeft, eindigt zijn beurt onmiddellijk en zal de scheidsrechter het aantal strafpunten noemen.
- b. Als een *stroke* gemaakt is, zal de scheidsrechter wachten tot de *stroke* beëindigd is voordat het aantal strafpunten genoemd wordt.
- c. Als een *foul*, vóórdat de volgende *stroke* is gemaakt, noch door de scheidsrechter toegekend wordt, noch daarop door de tegenstander succesvol geclaimd wordt, wordt deze *foul* geacht niet gemaakt te zijn.
- d. Elke kleur, die niet correct *gespot* is, zal blijven liggen waar hij ligt, behalve als hij van de tafel is. Dan zal hij correct *gespot* worden.
- e. Alle punten, gescoord in een *break* vóórdat de *foul* werd toegekend, blijven geldig. De *striker* scoort echter geen punten voor ballen die *gepot* zijn in een *stroke* die als *foul* is aangekondigd.
- f. De volgende *stroke* wordt gespeeld vanaf de plaats waar de *cue-ball* tot stilstand is gekomen of, als de *cue-ball* van de tafel is, vanuit *in-hand*.
- g. Als meer dan één *foul* tijdens dezelfde *stroke* werd gemaakt, zal de straf met de hoogste waarde worden toegekend.
- h. De speler, die de *foul* maakte
 - i. wordt bestraft, zoals in Regel 12 hieronder beschreven wordt, en
 - ii. moet de volgende *stroke* spelen als de volgende speler hierom vraagt.

[Terug naar boven](#)

12. Straffen

Elke *foul* die gemaakt wordt betekent dat de tegenstander vier punten toegekend krijgt, tenzij een hogere straf wordt beschreven in de paragrafen (a) tot en met (d) hieronder. De tegenstander zal dan dat hogere aantal punten toegekend krijgen. De straffen hebben de waarde van:

- a. de ball *on* als
 - i. de *cue-ball* tijdens het afstoten meer dan één keer wordt geraakt,
 - ii. beide voeten van de *striker* van de grond waren tijdens het stoten van de *cue-ball*,
 - iii. gespeeld wordt terwijl men niet aan de beurt is,
 - iv. op een onjuiste manier vanuit *in-hand* (inclusief de beginstoot) wordt gespeeld,
 - v. de *cue-ball* alle objectballen mist,
 - vi. de *cue-ball* in een pocket verdwijnt,
 - vii. de *cue-ball gesnookerd* komt te liggen achter een *free ball*,
 - viii. een *jump shot* gespeeld wordt,
 - ix. met een *keu* wordt gespeeld die niet voldoet aan de standaardnormen, of
 - x. er met een medespeler wordt overlegd anders dan is

- toegestaan volgens Sectie 3, Regel 17(e).
- b. de ball *on* of de betreffende bal en wel die, waarvan de waarde het hoogst is, als
 - i. er gestoten wordt terwijl niet alle ballen stilliggen,
 - ii. er gestoten wordt vóórdat de scheidsrechter een kleur gespot heeft,
 - iii. een bal niet *on* in een pocket verdwijnt,
 - iv. de *cue-ball* als eerste een bal niet *on* raakt,
 - v. een *push stroke* gemaakt wordt,
 - vi. een bal *in play*, behalve de *cue-ball*, met de pomerans wordt geraakt terwijl een *stroke* wordt gemaakt,
 - vii. een *bal van de tafel geforceerd* wordt.
 - c. De waarde van de ball *on* of hogere waarde van de twee betrokken ballen indien de *cue-ball* de twee aangespeelde twee ballen als eerdte en gelijktijdig raakt, behalve als dit twee rode ballen of een *free ball* en een ball *on* betreft.
 - d. zeven punten als de *striker*:
 - i. een bal, die van de tafel is, voor welk doel dan ook gebruikt,
 - ii. welk object dan ook gebruikt om ruimtes of afstanden te meten,
 - iii. een rode bal speelt nadat in de voorgaande *stroke* eveneens een rode bal of een *free ball* is gespeeld,
 - iv. een andere dan de witte bal als *cue-ball* gebruikt nadat de *frame* is begonnen,
 - v. niet aan de scheidsrechter, op diens verzoek, duidelijk maakt welke bal de ball *on* is,
 - vi. na een rode bal of een *free ball*, *genomineerd* als een rode bal gepot te hebben een *foul* maakt vóórdat een kleur *genomineerd* is.

Terug naar boven

13. Opnieuw spelen

Als een speler zijn tegenstander verzocht heeft om opnieuw te spelen na een *foul*, kan dit verzoek niet meer ingetrokken worden. De veroorzaker, die verzocht is om opnieuw te spelen, mag:

- a. in overweging nemen om
 - i. een andere *stroke* te spelen, en
 - ii. een andere ball *on* te kiezen.
- b. punten scoren voor elke bal of ballen die *gepot* worden.

Terug naar boven

14. Foul and a Miss

De *striker* moet naar beste kunnen proberen om een ball *on* te raken. Als de scheidsrechter meent dat deze regel overtreden wordt, zal hij "foul and a miss" aankondigen, behalve wanneer alleen de zwarte bal nog op de tafel is, of in een situatie waarin het onmogelijk is om een ball *on* te raken. In het laatste geval moet de scheidsrechter beoordelen of de *striker* probeert een ball *on* te raken, met dien verstande dat hij speelt in de richting van een ball *on*, direct of indirect en met voldoende snelheid om de afstand naar de ball *on* te overbruggen wanneer er geen ballen niet *on* in de weg hadden gelegen.

- a. Nadat een *foul and a miss* is aangekondigd, mag de volgende speler verzoeken of de veroorzakende speler opnieuw speelt en bepalen of dit moet gebeuren vanuit de positie die is blijven liggen of vanuit de originele positie. In het laatste geval blijft de ball *on* dezelfde als in de *stroke* die eraan vooraf ging, namelijk:
 - i. elke rode bal als rood de ball *on* was,
 - ii. de kleur *on* , als alle rode ballen van de tafel waren, of
 - iii. een kleur naar keuze van de *striker*, als juist daarvoor een rode bal was *gepot*.
- b. Als de *striker* bij het spelen van een *stroke* er niet in slaagt om een ball *on* te raken, terwijl er vanaf de *cue-ball*, in een rechte lijn, enig deel van een ball *on* geraakt kon worden, dan zal de scheidsrechter *foul and a miss* aankondigen, tenzij één van de spelers vóór of als gevolg van deze *stroke* snookers nodig had (heeft) én de scheidsrechter ervan overtuigd is dat de *miss* niet opzettelijk gespeeld was.
- c. Nadat een *miss* is aangekondigd, zoals beschreven in paragraaf (b) van deze regel, terwijl er een vrije doorgang was van de *cue-ball*, in een rechte lijn naar een bal die *on* was of *on* had kunnen zijn, zodanig dat een "centraal, vol balcontact" mogelijk was, zal:
 - i. als vanuit dezelfde positie bij een *stroke* wederom geen ball *on* geraakt wordt, opnieuw een *foul and a miss* aangekondigd worden, ongeacht het verschil in punten, en
 - ii. wanneer daarna opnieuw vanuit dezelfde positie gespeeld moet worden, de scheidsrechter de veroorzaker waarschuwen dat, bij een derde mislukte poging om een ball *on* te raken, de *frame* toegekend zal worden aan de tegenstander.
- d. Als, volgens deze regel, de *cue-ball* teruggelegd is terwijl er vanaf de *cue-ball*, in een rechte lijn, enig deel van een ball *on* geraakt kon worden, en er wordt door de *striker* een *foul* gemaakt op welke bal dan ook, inclusief de *cue-ball* tijdens de voorbereiding van een *stroke*, dan wordt geen *foul and a miss* aangekondigd als er geen *stroke* gemaakt is. In dit geval worden de bij die *foul* behorende strafpunten toegekend en
 - i. mag de volgende speler kiezen of hij zelf de *stroke* speelt of dat de veroorzaker vanuit de positie, die is blijven liggen, verder moet spelen, of
 - ii. mag de volgende speler de scheidsrechter verzoeken om alle ballen terug te leggen in de originele positie en de veroorzaker vanuit die positie opnieuw te laten spelen, en
 - iii. als bovenstaande situatie zich voordoet tijdens een serie *miss*-aankondigingen, zal een waarschuwing dat de *frame* aan de tegenstander zal worden toegekend, geldig blijven.
- e. Alle andere *misses* zullen worden toegekend naar het oordeel van de scheidsrechter.
- f. Na een *miss* en een verzoek van de volgende speler om de *cue-ball* terug te leggen, zullen alle objectballen die bewogen zijn tijdens de *miss*, blijven liggen, tenzij de scheidsrechter van mening is dat de veroorzaker daar voordeel van heeft of zou kunnen hebben. In het laatste geval mogen enige of alle bewogen ballen naar tevredenheid van de scheidsrechter teruggelegd worden op hun originele positie. In elk geval moeten

- kleuren, die van tafel zijn gegaan, gespot danwel teruggelegd worden.
- g. Nadat één of meer ballen na een *miss* zijn teruggelegd, moeten beide spelers geconsulteerd worden of zij tevreden zijn met de teruggelegde situatie. Vervolgens is de beslissing van de scheidsrechter bindend.
 - h. Als tijdens zo'n consultatie een *bal in play* door welke speler dan ook aangeraakt zou worden, dan wordt deze bestraft alsof hij de *striker* was, zonder dat de speelvolgorde verandert. De aangeraakte bal zal indien noodzakelijk door de scheidsrechter naar zijn tevredenheid teruggelegd worden, zelfs wanneer de bal werd opgepakt.
 - j. De volgende speler mag de scheidsrechter vragen of hij van plan is om andere ballen dan de *cue-ball* terug te leggen, voordat hij besluit dat de *stroke* vanuit de originele positie opnieuw gespeeld moet worden. De scheidsrechter zal dan zijn bedoelingen duidelijk maken.

Terug naar boven

15. Een bal die anders dan door de striker bewogen wordt

Als een bal, stilliggend of bewegend, anders dan door de *striker* bewogen wordt, zal deze door de scheidsrechter teruggelegd worden op de plaats waar hij naar de mening van de scheidsrechter lag of tot stilstand gekomen zou zijn. Hierbij worden geen strafpunten toegekend.

- a. Deze regel geldt ook in situaties, waarbij een andere gebeurtenis of een persoon, anders dan de partner van de *striker*, doet veroorzaken dat de *striker* een bal beweegt.
- b. Geen speler zal bestraft worden voor het verstoren van de positie van de ballen door de scheidsrechter.

Terug naar boven

16. Stalemate (patstelling)

Als de scheidsrechter denkt dat een patstelling (uitzichtloze situatie) bestaat of dreigt te ontstaan, zal hij de spelers onmiddellijk aanbieden de *frame* te herstarten. Als welke speler dan ook dit niet wil, zal de scheidsrechter toestaan dat er doorgespeeld wordt, met deze restrictie: De scheidsrechter zal een periode aangeven (bijvoorbeeld drie *strokes* door beide partijen) waarbinnen de situatie moet veranderen. Als de situatie na die periode nagenoeg niet veranderd is, worden alle scores van die *frame* nietig en worden alle ballen teruggelegd op de beginposities van een *frame* en:

- a. zal dezelfde speler de beginstoot maken,
- b. zal dezelfde speelvolgorde gehandhaafd blijven.

Terug naar boven

17. Snooker met vier personen (koppels)

- a. Tijdens een *game* met vier personen zal elk team afwisselend een *frame* openen. De speelvolgorde wordt telkens aan het begin

- van elk *frame* bepaald en zal gedurende die *frame* gehandhaafd blijven.
- b. Spelers mogen de speelvolgorde veranderen bij begin van elk nieuw *frame*.
 - c. Als een *foul* wordt gemaakt en het verzoek om opnieuw te spelen is gedaan, moet de speler, die de *foul* veroorzaakte, opnieuw spelen, zelfs als de *foul* was gemaakt door een speler, die niet aan de beurt was. De originele speelvolgorde blijft gehandhaafd, waardoor (in het laatstgenoemde geval) de partner van de veroorzaker dus een beurt kan verliezen.
 - d. Wanneer de *frame* eindigt in een gelijke stand wordt Sectie 3, Regel 4 van toepassing. Als de zwarte bal ge-respot moet worden, zal het team, dat de eerste *stroke* moet maken, mogen kiezen wie van de twee dat doet. De speelvolgorde moet vervolgens gehandhaafd blijven, zoals die was tijdens de betreffende *frame*.
 - e. Partners mogen overleggen tijdens een *frame*, maar niet:
 - i. terwijl een van de twee de *striker* is en aan de tafel staat, noch
 - ii. na de eerste *stroke* van de beurt van de *striker* totdat de *break* beëindigd is.

Terug naar boven

18. Gebruik van hulpstukken

Het is de verantwoordelijkheid van de *striker* om elk hulpstuk, dat gebruikt mag worden aan de tafel, te plaatsen en/of te verwijderen.

- a. De *striker* is verantwoordelijk voor alle voorwerpen die hij naar de tafel brengt, inclusief maar niet beperkt tot steunen en verlengstukken. Hierbij maakt het niet uit of het eigen voorwerpen zijn danwel geleende (behalve als ze van de scheidsrechter zijn). De *striker* zal bestraft worden voor elke *foul* die hij maakt, terwijl hij deze voorwerpen gebruikt.
- b. Uitrusting, die normaliter bij een tafel aanwezig is en die door een andere partij, inclusief de scheidsrechter, geleverd wordt, valt niet onder de verantwoordelijkheid van de *striker*. Mocht deze uitrusting niet in orde zijn, en hierdoor de *striker* doen veroorzaken dat hij een bal of ballen aanraakt, dan zal hiervoor geen *foul* aangekondigd worden. De scheidsrechter zal dan zonodig een bal of ballen terugleggen volgens Sectie 3, Regel 15. Bovendien mag de *striker*, als hij aan een *break* bezig was, doorspelen zonder dat er strafpunten worden toegekend.

Terug naar boven

19. Interpretatie

- a. Binnen dit snookerreglement dienen alle verwijzingen naar het mannelijk geslacht tevens zodanig gelezen te worden, dat ze ook op het vrouwelijk geslacht van toepassing kunnen zijn.
- b. Omstandigheden kunnen ervoor zorgen dat regels anders toegepast moeten worden voor spelers met een lichamelijke handicap. Met name en als voorbeeld:
 - i. Sectie 3, Regel 12(a)(ii) kan niet toegepast worden bij spelers, die in een rolstoel zitten, en

- ii. Als een speler niet in staat is kleuren te onderscheiden, zal de scheidsrechter op verzoek van die speler aangeven welke kleur een bal heeft.
- c. Als er geen scheidsrechter aanwezig is, bijvoorbeeld in een vriendschappelijke wedstrijd, zal de speler of het team, die (dat) niet aan de beurt is, beschouwd worden als scheidsrechter en dus dit snookerreglement toepassen.

Terug naar boven

Sectie 4: De spelers

Terug naar boven

1. Tijdrekken

Als de scheidsrechter van mening is dat een speler abnormaal lang over een *stroke* of het kiezen van een *stroke* doet, zal hij de speler waarschuwen dat bij volharding de *frame* aan de tegenstander toegekend zal worden.

Terug naar boven

2. Onsportief gedrag

In de volgende situaties zal de *frame* verloren gaan en toegekend worden aan de tegenstander: Voor het weigeren om een *frame* voort te zetten of voor gedrag, dat in de ogen van de scheidsrechter opzettelijk of volhardend onsportief of onfatsoenlijk is (inclusief tijdrekken na een waarschuwing, zoals in Regel 1 van deze sectie beschreven). Als in zulk gedrag volhard wordt zal de scheidsrechter de betreffende speler waarschuwen dat de *game* eveneens verloren zal gaan en toegekend zal worden aan de tegenstander.

Terug naar boven

3. Penalty

- a. Als een *frame* volgens de regels van deze sectie verbeurd verklaard wordt, zal de veroorzaker
 - i. deze *frame* verliezen, en
 - ii. alle gescoorde punten kwijtraken. De tegenstander zal een aantal punten scoren, gelijkwaardig aan de waarde van alle ballen, die op de tafel overgebleven zijn. Hierbij telt elke rode bal voor acht punten en elke gekleurde bal, die incorrect van tafel is, wordt beschouwd als zijnde op de tafel.
- b. Als een *game* volgens de regels van deze sectie verbeurd verklaard wordt, zal de veroorzaker
 - i. de betreffende *frame* verliezen, net als onder (a) hierboven, en
 - ii. vervolgens alle nog benodigde *frames* verliezen die de *game* zullen beëindigen als de wedstrijd gaat om het aantal gewonnen *frames*, of
 - iii. vervolgens alle resterende *frames* verliezen, elk met een waarde van 147 punten, als de wedstrijd gaat om het

meeste aantal punten.

[Terug naar boven](#)

4. De niet aan de beurt zijnde speler

De speler, die niet aan de beurt is (*non-striker*), moet, als de *striker* aan het spelen is, vermijden om in diens gezichtsveld te staan of te bewegen. Hij moet op een redelijke afstand van de tafel gaan zitten of staan.

[Terug naar boven](#)

5. Afwezigheid

Als de *niet-striker* afwezig is, mag deze iemand aanstellen, die zijn belangen behartigt. Deze persoon mag zonodig een *foul* claimen. Een dergelijke aanstelling moet bekend gemaakt worden aan de scheidsrechter vóórdat de *non-striker* vertrekt.

[Terug naar boven](#)

6. Opgeven

- a. Een speler mag een *frame*, *game* of *match* slechts opgeven als hij de *striker* is. De tegenstander heeft het recht dit aanbod te accepteren of te weigeren. Bij weigering wordt het aanbod nietig.
- b. Als de wedstrijd gaat om het meeste aantal punten en een *frame* wordt opgegeven, wordt aan de tegenstander een aantal punten toegekend, gelijk aan de waarde van alle ballen, die op de tafel overgebleven zijn. In dat geval telt elke rode bal voor acht punten en elke gekleurde bal, die incorrect van tafel is, wordt beschouwd als zijnde op de tafel.

[Terug naar boven](#)

Sectie 5: Officials

[Terug naar boven](#)

1. De scheidsrechter

- a. De scheidsrechter zal
 - i. de enige beoordelaar zijn over (on)sportief gedrag,
 - ii. vrij zijn om in situaties, die niet adequaat in dit reglement beschreven zijn, beslissingen te nemen in het belang van een sportief verloop van de wedstrijd,
 - iii. er verantwoordelijk voor zijn dat de *game* naar behoren verloopt volgens dit snookerreglement,
 - iv. ingrijpen als hij een overtreding van een regel ziet,
 - v. een speler de kleur van een bal meedelen, als hij hierom vraagt,
 - vi. een bal schoonmaken, als een speler hiertoe een redelijk verzoek doet.
- b. De scheidsrechter zal geen
 - i. antwoord geven op een vraag die niet beantwoord mag worden volgens dit snookerreglement,
 - ii. enkele aanwijzing geven dat een speler op het punt staat een *foul* te begaan
 - iii. enkel advies of mening geven over zaken die met het spel

- te maken hebben, noch
- iv. antwoord geven betreffende het verschil in punten.
 - c. Als de scheidsrechter een voorval niet opgemerkt heeft, mag hij naar de waarneming van anderen vragen en wel diegene(n) die de beste positie had(den) om het voorval waar te nemen. Deze anderen mogen zijn: De *marker*, andere *officials* of zelfs toeschouwers. Hij mag deze informatie mee laten wegen in zijn uiteindelijke beslissing.

Terug naar boven

2. De marker

De marker houdt de score bij op het scorebord en mag de scheidsrechter assisteren bij het uitvoeren van zijn taken. Zonodig zal hij ook als recorder optreden.

Terug naar boven

3. De recorder

De recorder legt elke gespeelde *stroke* vast en wel zodanig dat elke *foul*, zowel als alle gescoorde punten, gemaakt door alle spelers c.q. teams, genoteerd worden. Hij noteert ook de totalen van alle *breaks*.

Terug naar boven

4. Assistentie door officials

- a. Op verzoek van de *striker* zal de scheidsrechter of de marker elk verlichtingsapparaat, dat hem het stoten bemoeilijkt, in een niet belemmerende positie brengen en houden.
- b. Het is de scheidsrechter of marker toegestaan om gehandicapte spelers de noodzakelijke assistentie te verlenen.