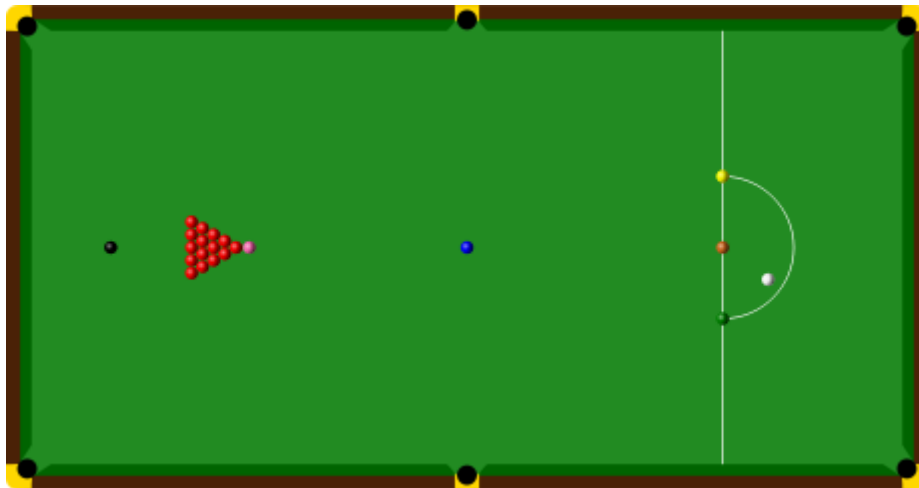


BEKNOPTE SPELREGELS SNOOKER

Samenvatting

De ballen worden voor de start van het spel volgens een bepaald patroon op de tafel geplaatst. Er zijn een witte bal (de cueball), vijftien rode ballen (elk met een waarde van 1 punt) en zes ballen met een andere kleur en elk een eigen waarde, over het algemeen de gekleurde ballen genoemd. Deze gekleurde ballen hebben elk een vaste plek (spot) op de tafel.



De spelers stoten de witte bal en moeten zo steeds proberen een rode bal weg te spelen; als hen dit lukt, mogen ze op een kleur naar keuze spelen. Wordt die ook gepot, dan wordt hij teruggelegd en mag de speler weer een rode bal spelen. Als de kleur niet wordt gepot of als de speler een fout maakt, gaat de beurt weer naar de tegenstander, die weer met een rode bal moet beginnen. Als alle rode ballen weggespeeld zijn, worden de gekleurde ballen weggespeeld in de volgorde van hun waarde, maar nu worden ze niet meer teruggelegd.

Spelverloop

De zwarte bal wordt ongeveer 32 cm boven de onderste band (top cushion) geplaatst op de laagste spot. De blauwe spot bevindt zich precies op het midden van de tafel. De spot waarop de roze bal gelegd wordt, bevindt zich tussen de blauwe spot en de top cushion.

De vijftien rode ballen worden door middel van een hulpstuk in een driehoek tegen elkaar aangelegd, en worden zonder de roze bal te raken zo dicht mogelijk onder die bal gelegd. In de praktijk plaatst de scheidsrechter meestal eerst de rode ballen en legt hij als laatste de roze bal op zijn spot.

Aan de bovenkant van de tafel bevindt zich een dwarslijn (balk line) met daarop een halve cirkel (de D). Vanaf de onderkant van de tafel gezien wordt links op de kruising tussen de lijn en de halve cirkel de gele bal gelegd, rechts de groene, en in het midden de bruine.

De witte bal (de cueball) mag door de startspeler op een willekeurige plaats in de halve cirkel worden geplaatst. Met deze cueball moeten de ballen in een bepaalde volgorde in de pockets worden gespeeld. Een speler moet telkens eerst een rode bal potten. Slaagt hij hierin, dan moet hij een gekleurde bal spelen, die hij alvorens te spelen benoemt (het zogenaamde 'callen'). In de praktijk gebeurt dit alleen als het niet meteen duidelijk is op welke bal hij gaat spelen. Wordt ook de gekleurde bal gepot, dan wordt deze teruggelegd op zijn plaats (zijn eigen spot) en moet de speler weer op een rode bal spelen. De rode ballen blijven liggen in de pockets en worden dus niet teruggeplaatst op de tafel, ook als ze foutief gepot zijn of van de tafel gesprongen. Voor elke gepotte bal krijgt de speler de waarde van de bal (zie hieronder) op het scorebord.

Het aantal punten dat een speler achtereenvolgens maakt (dus zonder een bal te missen), wordt een break genoemd. Wanneer een break beëindigd is (door een bal niet te potten of een fout te maken), is het de beurt aan de tegenstander, die ook weer met een rode bal moet beginnen. Dit gaat zo door, tot de laatste rode bal gepot is. De speler mag dan voor de laatste keer een kleur kiezen waarop hij gaat spelen. Pot hij die, dan wordt de bal teruggelegd en mag hij doorgaan, zo niet is de tegenstander aan de beurt. Nu worden alle gekleurde ballen in volgorde van hun waarde weggespeeld.

De volgorde is (waarde tussen haakjes) geel (2) - groen (3) - bruin (4) - blauw (5) - roze (6) - zwart (7).

De speler die na het potten van de laatste bal de meeste punten heeft, heeft het frame (een enkel spelletje) gewonnen. De tegenspeler kan ook vroeger opgeven als het puntenverschil te groot geworden is en hij zijn tegenstander moeilijk nog tot fouten kan dwingen. Een frame is beëindigd wanneer of alle ballen gepot zijn, of enkel zwart nog op tafel is, het puntenverschil groter is dan zeven punten en de speler die op dat moment mag spelen verkiest niet verder te spelen, of een fout gemaakt wordt met enkel zwart nog op tafel, of wanneer de scheidsrechter iemand een frame toewijst op grond van een andere regel.

Een wedstrijd bestaat uit een vooraf vastgesteld aantal frames. De wedstrijd wordt beëindigd als één van de spelers het merendeel van de frames weet te winnen. Wanneer een wedstrijd wordt gespeeld over 19 frames (best of 19), betekent dit dat de wedstrijd beëindigd is wanneer één van de spelers 10 frames heeft gewonnen. Grote wedstrijden worden vaak gespreid over meerdere sessies van bijvoorbeeld 8 frames.

Bijzonderheden

De bal waarop gespeeld wordt (een rode bal of een gekleurde bal die men gecalled heeft), noemt men de ball-on. De speler moet deze ball-on als eerste bal raken met de cueball, zo niet volgen er strafpunten. Als de ball-on niet rechtstreeks geraakt kan worden, meestal doordat een andere bal in de weg ligt, dan spreekt men van een snooker.

Het komt ook sporadisch voor dat, als de cueball op de rand van een pocket ligt, de rand van de band verhindert dat de cueball de ball-on in een rechte lijn raakt. In dat geval zegt men dat de cueball angled is.

Het potten van twee of zelfs meer rode ballen in een beurt is toegestaan - de speler krijgt dan per extra rode bal een extra punt.

Wanneer de spot van een gekleurde bal bezet is, wordt deze op de beschikbare spot gelegd met de hoogste waarde. Zijn alle spots bezet, dan moet de bal zo dicht mogelijk tegen zijn eigen spot aan geplaatst worden, op de lijn in het midden van de tafel, zo dicht mogelijk bij de top cushion. Als verschillende gekleurde ballen teruggelegd moeten worden, dan heeft de bal met de hoogste waarde voorrang.

Als er een fout gemaakt wordt terwijl enkel nog de zwarte bal op tafel ligt, is het frame voorbij. De tegenstander krijgt zeven strafpunten, de eindstand bepaalt wie het frame wint.

Bij een gelijke stand aan het eind van een frame wordt, om te beslissen wie het frame wint, de zwarte bal teruggelegd (re-spotted black), en de cueball ergens naar keuze in de D gelegd. Door middel van kop of munt wordt bepaald wie aan de beurt is; die speler mag kiezen of hij zelf speelt of zijn tegenstander laat spelen. Wie het eerst de zwarte bal binnenspeelt, heeft het frame gewonnen. Bij een fout (de cueball binnenspeelen of de zwarte niet raken) wint de tegenstander.

Fouten

- De cueball wegspelen (in een pocket of zelfs van de tafel) of die over een bal laten 'springen', als die bal voor een snooker zorgt (in de weg ligt dus). Een weggespeelde cueball wordt door de tegenspeler ergens naar keuze in de D gelegd. Hij mag van daaruit naar elke kant van de tafel spelen.

- Geen bal of als eerste een verkeerde bal raken
- De verkeerde bal potten
- Een andere bal dan de cueball aanraken, of de cueball met iets anders dan de pomerans van de keu aanraken
- Het gelijktijdig in aanraking zijn van pomerans, cueball en de ball-on. Er mag dus niet 'doorgestoot' worden wanneer de cueball en de ball-on erg dicht bij elkaar liggen. Raken ze elkaar, dan wordt er touching ball aangegeven en moet de speler van de bal wegspeelen. Hierbij mag hij ook geen bal raken, of een bal die niet on is.
- Niet met minstens één voet de grond raken bij het uitvoeren van een stoot
- Spelen terwijl nog niet alle ballen op tafel liggen (bijvoorbeeld als een gekleurde bal nog niet teruggelegd is) of als nog niet alle ballen tot stilstand gekomen zijn

Fouten worden bestraft met strafpunten; deze worden niet afgetrokken van het puntenaantal van de speler, maar aan de tegenspeler gegeven. Het aantal strafpunten is altijd de waarde van de waardevolste bal betrokken bij de fout (de ball-on, een bal die onterecht gepot of als eerste geraakt is, ...), maar altijd minstens 4 punten.

Op een rode bal spelen maar niets raken levert dus 4 strafpunten op; wordt de zwarte bal geraakt in plaats van een andere bal, dan levert dit 7 strafpunten op.

Als er verschillende fouten in een beurt gemaakt worden, dan telt de fout die de meeste strafpunten oplevert.

Bij een fout vervallen ook eventuele punten die al gemaakt zijn bij een stoot. Als een rode bal bijvoorbeeld correct gepot wordt maar de cueball ook binnenrolt, krijgt de speler geen punten, enkel strafpunten. De punten die in eerdere beurten van de break gemaakt zijn, vervallen uiteraard niet. Heeft de speler bijvoorbeeld al 10 punten gemaakt in zijn break en maakt hij bij de volgende stoot een fout, dan krijgt hij de 10 punten en zijn tegenstander de strafpunten van de fout.

Na de fout is de tegenspeler aan de beurt, maar hij kan zijn beurt doorgeven aan de speler die de fout gemaakt heeft. In dat geval moet hij 'opnieuw' spelen, maar de ballen worden niet teruggelegd op de plaats waar ze lagen voor de fout. In de praktijk wordt dit enkel gedaan als er geen goede kans ontstaan is voor de tegenspeler na een fout. Een eventuele free ball (zie hieronder) vervalt als de beurt doorgegeven wordt.

Free ball

Als de bal na een fout van de speler zo komt te liggen dat de term snooker van toepassing is (de ball-on kan niet aan beide kanten rechtstreeks geraakt worden doordat er een of meer andere ballen tussen liggen), dan wordt een free ball toegekend. De tegenspeler mag dan elke andere bal 'nomineren' als ball-on. Deze bal heeft dan ook de waarde van de ball-on, ongeacht de waarde die de bal normaal heeft. Als de uitgekozen bal een gekleurde bal is, wordt deze teruggeplaatst nadat deze gepot is.

Als de free ball toegekend wordt voor een rode bal (als de speler normaal dus moest spelen op een rode bal), dan mag de speler op een gekleurde bal spelen als hij de free ball binnengespeeld heeft, ook wanneer een gekleurde ball als free ball werd uitgekozen.