جزوه جامع قوانین به زبان ساده

اسنوکر، شوت‌اوت و بیلیارد انگلیسی



گردآورنده: ایمان گلشنی

آکادمی اسنوکریا | SNOOKERIA ACADEMY

بر اساس متن رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵ و اصلاحات همراه

فهرست جامع مطالب

اسنوکر ۱–۱۴۷ | شوت‌اوت ۱۴۸–۱۵۹ | بیلیارد انگلیسی ۱۶۰–۲۰۶

سطح بازی؛ متن قانون	۱
اندازه‌گیری سطح بازی	۲
ارتفاع میز؛ متن قانون	۳
روش سنجش ارتفاع میز	۴
باندها و جهت خواب پارچه	۵
بالا و پایین میز	۶
خط بالک؛ متن قانون	۷
خط بالک و ناحیه D	۸
ناحیه D؛ متن قانون	۹
شعاع و قطر ناحیه D	۱۰
محل اسپات‌های رنگی؛ متن قانون	۱۱
جای‌گذاری اسپات‌های رنگی	۱۲
دهانه پاکت‌ها؛ متن قانون	۱۳
پاکت‌ها و شابلون استاندارد	۱۴
توپ‌ها؛ متن قانون	۱۵
توپ‌ها و ارزش امتیازی	۱۶
چوب؛ متن قانون	۱۷
ویژگی‌های چوب استاندارد	۱۸
وسایل کمکی؛ متن قانون	۱۹
انواع وسایل کمکی	۲۰
تعریف فریم	۲۱
مثال‌های فریم	۲۲
تعریف گیم و مچ	۲۳
رابطه فریم، گیم و مچ	۲۴
سفید و توپ‌های هدف	۲۵
دو گروه توپ در اسنوکر	۲۶
بازیکن در نوبت	۲۷
مثال‌های نوبت بازیکن	۲۸
تعریف ضربه	۲۹
ضربه مستقیم و غیرمستقیم	۳۰

برای رفتن به صفحه، عنوان را انتخاب کنید.

فهرست جامع مطالب

اسنوکر ۱–۱۴۷ | شوت‌اوت ۱۴۸–۱۵۹ | بیلیارد انگلیسی ۱۶۰–۲۰۶

پات، پاکت‌شدن در ضربه خطا و بریک	۳۱
تعریف سفید در دست	۳۲
جای‌گذاری سفید در D	۳۳
توپ در جریان بازی	۳۴
توپ در نوبت و توپ اعلام‌شده	۳۵
مثال‌های توپ در نوبت	۳۶
تعریف فری‌بال	۳۷
خروج توپ از میز و تخلف	۳۸
امتیاز جریمه	۳۹
تعریف حالت اسنوکر	۴۰
جزئیات تشخیص اسنوکر	۴۱
مثال‌های حالت اسنوکر	۴۲
تعریف اسپات اشغال	۴۳
ضربه پوش یا هل‌دادنی	۴۴
تعریف ضربه پرشی	۴۵
تاچ و فاصله کم در ضربه پرشی	۴۶
تعریف میس	۴۷
فری‌بال و اولین برخورد	۴۸
تعریف دوره مشورت	۴۹
مثال‌های دوره مشورت	۵۰
شرح کلی بازی اسنوکر	۵۱
نقش تاکتیکی اسنوکر	۵۲
برنده چگونه مشخص می‌شود؟	۵۳
ترتیب امتیازگیری در یک نگاه	۵۴
چیدمان توپ‌ها در شروع فریم	۵۵
چهار نکته در چیدن قرمزها	۵۶
خطای چیدمان و تمیزکردن توپ	۵۷
نشانگر جای توپ، حکم همان توپ را دارد	۵۸
ترتیب بازی و شروع فریم	۵۹
شروع فریم توسط بازیکن اشتباه	۶۰

برای رفتن به صفحه، عنوان را انتخاب کنید.

فهرست جامع مطالب

اسنوکر ۱–۱۴۷ | شوت‌اوت ۱۴۸–۱۵۹ | بیلیارد انگلیسی ۱۶۰–۲۰۶

دو مثال از آغاز اشتباه فریم	۶۱
ضربه قانونی و وسایل روی میز	۶۲
اولین ضربه هر نوبت	۶۳
ادامه بریک و ترتیب رنگی‌ها	۶۴
پیش از اسپات‌گذاری ضربه نزنیم	۶۵
بعد از آخرین قرمز چه می‌شود؟	۶۶
قرمز معمولا به میز برنمی‌گردد	۶۷
پایان نوبت و ترک میز	۶۸
تخلف بازیکن خارج از نوبت	۶۹
توپ وارد پاکت شود و برگردد	۷۰
پایان فریم روی مشکی	۷۱
مثال‌های تساوی و مشکی	۷۲
تساوی مجموع امتیازها	۷۳
بازی از حالت سفید در دست	۷۴
اولین برخورد هم‌زمان	۷۵
اسپات‌گذاری رنگی‌ها	۷۶
رنگی اشتباهی بازاسپات‌شده	۷۷
رنگی جاافتاده از اسپات‌گذاری	۷۸
قرمز اشتباهی به‌جای رنگی	۷۹
مثال‌های قرمز اضافی	۸۰
اسپات اشغال و اولویت رنگی‌ها	۸۱
وقتی همه اسپات‌ها اشغال‌اند	۸۲
تاچ؛ اعلام داور و وظیفه بازیکن	۸۳
چه زمانی برخورد دیگری لازم نیست؟	۸۴
تاچ با توپ خارج از نوبت	۸۵
اگر وضعیت تماس تغییر کند	۸۶
توپ روی لبه پاکت؛ متن قانون	۸۷
افتادن خودبه‌خودی خارج از ضربه	۸۸
افتادن توپ پیش از رسیدن سفید	۸۹
خطا یا مکث لحظه‌ای روی لبه	۹۰

برای رفتن به صفحه، عنوان را انتخاب کنید.

فهرست جامع مطالب

اسنوکر ۱–۱۴۷ | شوت‌اوت ۱۴۸–۱۵۹ | بیلیارد انگلیسی ۱۶۰–۲۰۶

اعلام خطا و زمان اعلام جریمه	۹۱
امتیازها و ادامه بازی پس از خطا	۹۲
خطا پیش از زدن سفید	۹۳
خطا در حالت سفید در دست	۹۴
جریمه بر اساس توپ در نوبت	۹۵
سایر خطاهای بند الف	۹۶
توپ در نوبت یا توپ مربوط	۹۷
تماس، وسایل و خروج توپ از میز	۹۸
اولین برخورد هم‌زمان با دو توپ	۹۹
خطاهای دارای جریمه ثابت ۷ امتیاز	۱۰۰
خطا پیش از انتخاب رنگی	۱۰۱
جریمه خارج از نوبت و هنگام مشورت	۱۰۲
فری‌بال چه زمانی اعلام می‌شود؟	۱۰۳
اولین برخورد با فری‌بال	۱۰۴
اسنوکر پشت فری‌بال اعلام‌شده	۱۰۵
امتیاز پات فری‌بال و توپ اصلی	۱۰۶
دو لبه، دو مسیر آزاد	۱۰۷
چه زمانی توپ‌های کناری مانع‌اند؟	۱۰۸
سفید نزدیک؛ بدون موانع	۱۰۹
سفید نزدیک؛ با توپ‌های کناری	۱۱۰
وقتی سفید واقعا تاچ است	۱۱۱
از بین رفتن حق فری‌بال	۱۱۲
درخواست بازی مجدد	۱۱۳
فول و میس؛ وظیفه بازیکن	۱۱۴
استثناهای اعلام میس	۱۱۵
انتخاب‌های حریف پس از میس	۱۱۶
وقتی مسیر مستقیم باز است	۱۱۷
توالی میس و هشدار واگذاری فریم	۱۱۸
مثال‌های هشدار میس	۱۱۹
خطا پس از بازسازی و پیش از ضربه	۱۲۰

برای رفتن به صفحه، عنوان را انتخاب کنید.

فهرست جامع مطالب

اسنوکر ۱–۱۴۷ | شوت‌اوت ۱۴۸–۱۵۹ | بیلیارد انگلیسی ۱۶۰–۲۰۶

باقی‌ماندن هشدار قبلی	۱۲۱
جابه‌جایی توپ توسط عامل بیرونی	۱۲۲
مثال‌های دخالت عامل بیرونی	۱۲۳
جابه‌جایی عمدی توپ ساکن	۱۲۴
بازسازی پس از جابه‌جایی عمدی	۱۲۵
توپ متحرک و رفتار غیرورزشی	۱۲۶
بن‌بست و شروع دوباره فریم	۱۲۷
اسنوکر چهارنفره؛ ترتیب بازی	۱۲۸
مشورت و مسئولیت هم‌تیمی	۱۲۹
شش‌قرمز؛ سقف توالی میس	۱۳۰
شش‌قرمز؛ اسنوکر پشت رنگی انتخابی	۱۳۱
مسئولیت ابزار کمکی	۱۳۲
تفسیر و تطبیق اجرای قوانین	۱۳۳
رفتار غیرورزشی؛ اخطار داور	۱۳۴
تکرار رفتار غیرورزشی	۱۳۵
پیشنهاد واگذاری فریم	۱۳۶
واگذاری؛ خطای عمدی و امتیاز مجموع	۱۳۷
اتلاف وقت	۱۳۸
اثر واگذاری فریم یا گیم	۱۳۹
رعایت تمرکز حریف	۱۴۰
مسئولیت درستی امتیاز	۱۴۱
غیبت از کنار میز و تعیین نماینده	۱۴۲
وظایف داور	۱۴۳
پاسخ‌های غیرمجاز داور	۱۴۴
وقتی داور صحنه را ندیده است	۱۴۵
امتیازنگار و ثبت‌کننده ضربه‌ها	۱۴۶
کمک مجاز عوامل مسابقه	۱۴۷
دو تایمر مستقل؛ مقدمه و بندهای ۱ و ۲	۱۴۸
مهلت ضربه؛ بند ۳	۱۴۹
شروع تایمر ضربه؛ بند ۴	۱۵۰

برای رفتن به صفحه، عنوان را انتخاب کنید.

فهرست جامع مطالب

اسنوکر ۱–۱۴۷ | شوت‌اوت ۱۴۸–۱۵۹ | بیلیارد انگلیسی ۱۶۰–۲۰۶

توقف تایمر و بازبینی صحنه؛ بندهای ۵ و ۶	۱۵۱
پرسش از داور و تمیزکردن توپ؛ بندهای ۷ تا ۹	۱۵۲
تعیین آغازکننده با لگ؛ بند ۱۰	۱۵۳
پایان زمان، بن‌بست و مشکی آخر؛ بندهای ۱۱ تا ۱۳	۱۵۴
تساوی و شوت‌اوت توپ آبی؛ بند ۱۴	۱۵۵
سفید در دست پس از خطا؛ بند ۱۵	۱۵۶
خطای زمان و شرط باند؛ بندهای ۱۶ و ۱۷	۱۵۷
تحویل سفید، میس و فری‌بال؛ بندهای ۱۸ و ۱۹	۱۵۸
حواس‌پرتی، آداب بازی و داور؛ بندهای ۲۰ تا ۲۲	۱۵۹
میز استاندارد؛ سطح بازی و ارتفاع	۱۶۰
خط بالک، ناحیه بالک و D	۱۶۱
چهار اسپات و شش پاکت	۱۶۲
توپ‌های بیلیارد انگلیسی	۱۶۳
چوب و وسایل کمکی	۱۶۴
گیم و مچ	۱۶۵
توپ هر بازیکن و وجه باندها	۱۶۶
استرینگ؛ تعیین آغازکننده	۱۶۷
بازیکن در نوبت و تعریف ضربه	۱۶۸
ضربه مستقیم، پات و این‌آف	۱۶۹
هازارد و کنون	۱۷۰
بریک و کیوبال در دست	۱۷۱
توپ در جریان بازی، بالک و میس	۱۷۲
رانینگ ا کوپ و مفهوم تخلف	۱۷۳
خروج توپ، اسپات اشغال و پوش	۱۷۴
ضربه پرشی و سه استثنا	۱۷۵
شرح بازی و راه‌های امتیازگیری	۱۷۶
برنده گیم و برنده مچ	۱۷۷
آغاز گیم و انتخاب کیوبال	۱۷۸
نوبت‌ها و روند ادامه بازی	۱۷۹
جدول امتیازگیری و ضربه ترکیبی	۱۸۰

برای رفتن به صفحه، عنوان را انتخاب کنید.

فهرست جامع مطالب

اسنوکر ۱–۱۴۷ | شوت‌اوت ۱۴۸–۱۵۹ | بیلیارد انگلیسی ۱۶۰–۲۰۶

پایان جلسه و پایان گیم	۱۸۱
بازی از کیوبال در دست	۱۸۲
خط بالک و الزام عبور کیوبال	۱۸۳
هشدار دیرهنگام و تکمیل عبور	۱۸۴
اسپات‌گذاری قرمز و پات‌های پیاپی	۱۸۵
چه زمانی توپ اسپات‌شده است؟	۱۸۶
محدودیت کنون و هازارد	۱۸۷
توپ روی لبه پاکت	۱۸۸
جابه‌جایی بیرونی و تاچینگ‌بال	۱۸۹
فول‌ها؛ فهرست قسمت اول	۱۹۰
فول‌ها؛ فهرست قسمت دوم	۱۹۱
پس از فول؛ پایان نوبت و امتیازها	۱۹۲
پس از فول؛ دو انتخاب بازیکن ورودی	۱۹۳
تصمیم پس از میس و بازی دونفره تیمی	۱۹۴
تجهیزات کمکی و تفسیر مقررات	۱۹۵
رفتار غیرورزشی؛ اخطار و باخت گیم	۱۹۶
رفتار شدید و واگذاری مستقیم	۱۹۷
اتلاف وقت و زمان جبرانی	۱۹۸
تکرار اتلاف وقت و اثر جریمه	۱۹۹
واگذاری و رفتار بازیکن خارج از نوبت	۲۰۰
مسئولیت امتیاز و تعیین نماینده	۲۰۱
وظایف داور	۲۰۲
محدودیت پاسخ داور و امتیازنگار	۲۰۳
ثبت ضربه، زمان‌سنجی و کمک مسئولان	۲۰۴
پایان قوانین و یادداشت مرجع	۲۰۵
عوامل تدوین مرجع اصلی	۲۰۶

برای رفتن به صفحه، عنوان را انتخاب کنید.

میز استاندارد

بند ۱، قسمت الف | سطح بازی

یادداشت اندازه‌گیری

اندازه‌های متریکِ داخلِ پرانتز، تا نزدیک‌ترین میلی‌متر گرد شده‌اند.

ترجمهٔ متن قانون

سطح بازی، محدودهٔ داخلِ رویه‌های باند است و باید اندازه‌های زیر را داشته باشد:

۱ طول: ۱۱ فوت و ۸٫۵ اینچ، معادل ۳۵۶۹ میلی‌متر

۲ عرض: ۵ فوت و ۱۰ اینچ، معادل ۱۷۷۸ میلی‌متر

اختلاف مجاز در هر یک از این دو اندازه، نیم اینچ کمتر یا بیشتر، معادل ۱۳ میلی‌متر است.

توضیح ساده — جدا از متن قانون

برای اندازه‌گیری، فقط فضای بازی میان لبه‌های داخلی باندها را در نظر می‌گیریم؛ چوب و بدنهٔ بیرونی میز جزو این اندازه نیستند.

عدد ۱۳ میلی‌متر، مقدار اختلاف مجازِ هر بُعد است؛ نه مقداری که همیشه به طول و عرض اضافه کنیم.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 1 Rule 1(a) | Printed page 7
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

میز استاندارد؛ اندازهٔ سطح بازی

اندازه‌گیری از لبهٔ داخلی باندها انجام می‌شود، نه از بدنهٔ بیرونی میز.



عرض:
۱ متر و ۷۷٫۸ سانتی‌متر

طول:
۳ متر و ۵۶٫۹ سانتی‌متر

اختلاف مجاز هر بُعد:
۱۳ میلی‌متر کمتر یا بیشتر

معادل:
۱۱ فوت و ۸٫۵ اینچ × ۵ فوت و ۱۰ اینچ

مثال ساده

اگر بدنهٔ بیرونی میز را اندازه بگیریم، عدد بزرگ‌تری به دست می‌آید؛ ملاگ قانون، فقط فضای داخل باندهاست.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 1 Rule 1(a) | Printed page 7

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

ارتفاع استاندارد میز

بند ۱، قسمت ب | ارتفاع

ترجمهٔ متن قانون

ارتفاع میز از کف زمین تا بالاترین سطح ریل باند باید ۲ فوت و ۱۰ اینچ، معادل ۸۶۴ میلی‌متر باشد.

اختلاف مجاز این اندازه، نیم اینچ کمتر یا بیشتر، معادل ۱۳ میلی‌متر است.

۱ ارتفاع استاندارد: ۸۶۴ میلی‌متر

۲ معادل متریک: ۸۶٫۴ سانتی‌متر

توضیح ساده — جدا از متن قانون

ابتدای اندازه‌گیری، کف زمین است و انتهای آن، بالای ریل باند.

ارتفاع را تا سطح پارچه اندازه نمی‌گیریم؛ سطح پارچه با بالای ریل باند یکی نیست.

اختلاف مجاز، هم به سمت کمتر و هم به سمت بیشتر از **اندازه** استاندارد است.

مثال ساده

اگر متر را از زمین تا پارچه بگیریم، روش اندازه‌گیری این بند را رعایت نکرده‌ایم؛ متر باید تا بالای ریل باند ادامه پیدا کند.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 1 Rule 1(b) | Printed page 7

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

ارتفاع استاندارد میز

ارتفاع از کف زمین تا بالاترین سطح ریل باند اندازه‌گیری می‌شود.





اندازه‌ها در شکل شماتیک‌اند.

اختلاف مجاز:
۱۳ میلی‌متر کمتر یا بیشتر

معادل:
۲ فوت و ۱۰ اینچ

ارتفاع استاندارد:
۸۶٫۴ سانتی‌متر

مثال ساده

عدد ۸۶۴ میلی‌متر باید تا بالای ریل باند اندازه‌گیری شود؛ اندازه‌گیری تا پارچه، ملاک این بند نیست.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 1 Rule 1(b) | Printed page 7

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

باند بالا، باند پایین و جهت خواب پارچه

بند ۱، قسمت ج

ترجمهٔ متن قانون

دو ضلع کوتاه‌تر میز، باند پایین و باند بالا نام دارند. باند پایین، باند بالک نیز نامیده می‌شود.

اگر میز با پارچهٔ خواب‌دار پوشیده شده باشد، جهت صافِ خواب پارچه باید از باند پایین به‌طرف باند بالا باشد.

توضیح ساده — جدا از متن قانون

سمتی که ناحیه D قرار دارد، پایین میز یا سمت بالک است.
سمت مقابل آن، در انتهای مشکی، بالای میز است.
بالا و پایین در اینجا نام دو انتهای میز است؛ منظور ارتفاع یا شیب میز نیست.

مثال ساده



اگر کنار باند پایین بایستیم و به سمت مشکی نگاه کنیم، جهت صافِ خواب پارچه از سمت ما به‌طرف باند بالا خواهد بود.

باند بالا، باند پایین و جهت خواب پارچه





خواب پارچه: از باند پایین به باند بالا

نکتهٔ مهم

بالا و پایین، نام دو انتهای میز است؛ میز نباید شیب‌دار باشد.

این جهت برای پارچهٔ خواب‌دار است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 1 Rule 1(c) | Printed page 7

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

خط بالک و ناحیهٔ بالک

بند ۱، قسمت د

ترجمهٔ متن قانون

خط مستقیمی که به فاصلهٔ ۲۹ اینچ، معادل ۷۳۷ میلی‌متر، از رویهٔ باند پایین و موازی با آن، از یک باند کناری تا باند کناری دیگر کشیده می‌شود، خط بالک نام دارد.

این خط و فضای میان آن و باند پایین، ناحیهٔ بالک نامیده می‌شود.

۱ فاصله از رویهٔ باند پایین: ۷۳۷ میلی‌متر

۲ معادل: ۲۹ اینچ یا ۷۳٫۷ سانتی‌متر

توضیح ساده — جدا از متن قانون

خط بالک، خطی عرضی و موازی با باند پایین است.

فاصله را از لبهٔ داخلی باند پایین اندازه می‌گیریم، نه از بدنهٔ چوبی میز.

ناحیه بالک فقط داخل D نیست. تمام فضای بین خط بالک و باند پایین و خود خط بالک جزو این ناحیه است.

مثال ساده

اگر نقطه‌ای بین خط بالک و باند پایین باشد، داخل ناحیهٔ بالک است؛ حتی اگر بیرون از D قرار داشته باشد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 1 Rule 1(d) | Printed page 7

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

خط بالک و ناحیه بالک

بند ۱، قسمت د



نمای بزرگ از پایین میز



جای ناحیه بالک روی میز

فاصله خط بالک از رویه باند پایین

۷۳۷ میلی‌متر = ۲۹ اینچ

نقطه ب: بیرون از بالک

نقطه الف: داخل بالک، بیرون از D

نکتهٔ مهم

ناحیه بالک فقط D نیست؛ تمام فضای بین خط بالک و باند پایین و خود خط را شامل می‌شود.

⚠ داخل بالک بودن، به معنی مجاز بودن جایگذاری سفید در دست نیست.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 1 Rule 1(d) | Printed page 7

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

ناحیه D

بند ۱، قسمت ه

ترجمهٔ متن قانون

ناحیه D یک نیم‌دایره در ناحیه بالک است. مرکز قسمت مستقیم آن، در وسط خط بالک قرار دارد و شعاع آن ۱۱٫۵ اینچ، معادل ۲۹۲ میلی‌متر است.

۱ شعاع D: ۲۹۲ میلی‌متر

۲ معادل: ۱۱٫۵ اینچ یا ۲۹٫۲ سانتی‌متر

توضیح ساده — جدا از متن قانون

قسمت مستقیم D روی خط بالک قرار دارد.

مرکز D همان نقطه میانی خط بالک است.

قوس نیم‌دایره به سمت باند پایین قرار می‌گیرد.

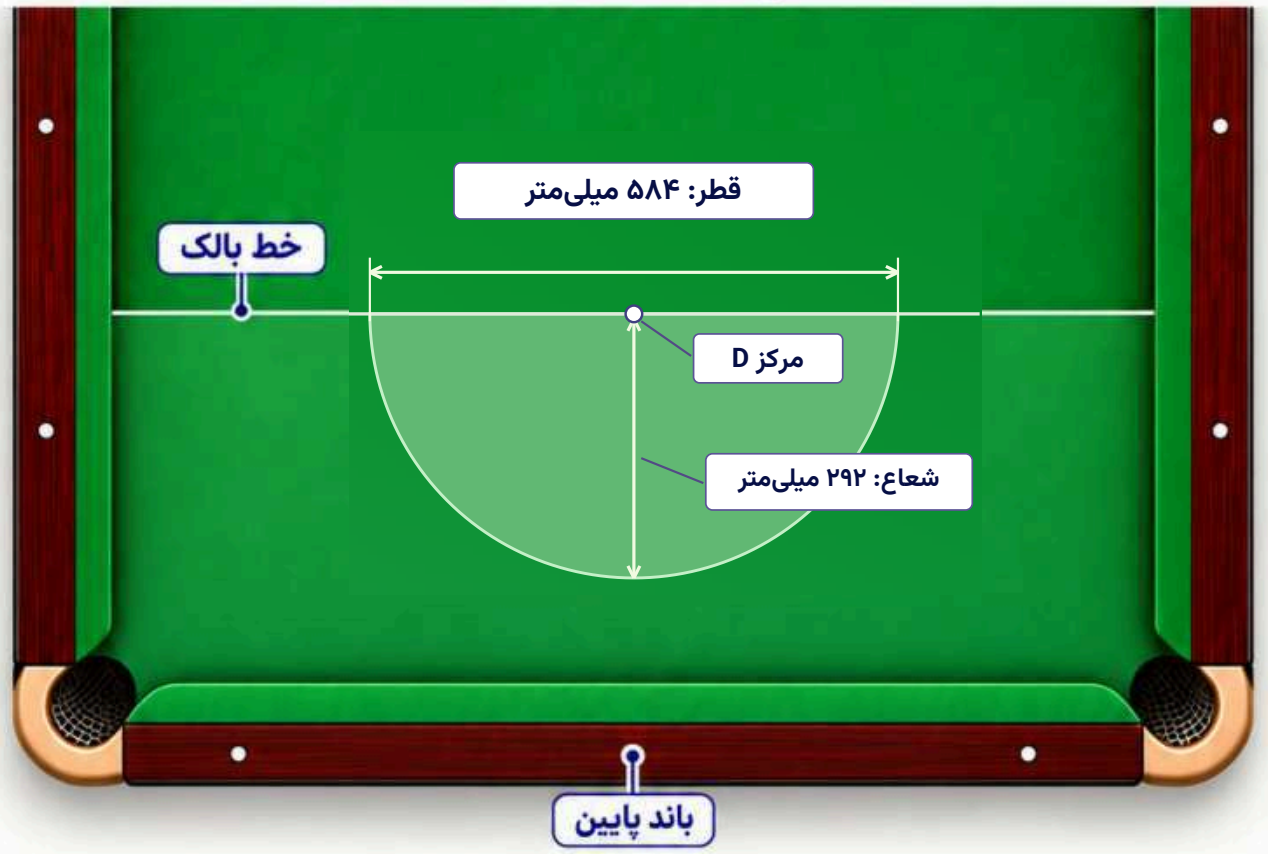
شعاع را از مرکز تا قوس اندازه می‌گیریم؛ شعاع با قطر فرق دارد.

مثال ساده

اگر از نقطه وسط خط بالک، فاصله ۲۹۲ میلی‌متر را به سمت باند پایین اندازه بگیریم، به وسط قوس D می‌رسیم.

مرکز و شعاع D

بند ۱، قسمت هـ



معادل	شعاع
۱۱٫۵ اینچ	۲۹۲ میلی‌متر

توضیح شکل

مرکز D روی وسط خط بالک قرار دارد. قوس D به سمت باند پایین است.

قطر D دو برابر شعاع است: ۵۸۴ میلی‌متر.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 1 Rule 1(e) | Printed page 7

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

محل اسپات‌های رنگی

بند ۱، قسمت و

ترجمهٔ متن قانون

در دو انتهای D دو نقطه مشخص می‌شود. از دید کسی که در سمت بالک ایستاده و به طرف بالای میز نگاه می‌کند، نقطه سمت راست اسپات زرد و نقطه سمت چپ اسپات سبز است.

چهار نقطه دیگر روی خط مرکزی طولی میز قرار دارند:

۱. قهوه‌ای: در وسط خط بالک.

۲. آبی: در نیمه فاصله میان نقاطی که عمودا زیر رویه باند بالا و باند پایین هستند.

۳. صورتی: در نیمه فاصله میان اسپات آبی و نقطه‌ای که عمودا زیر رویه باند بالا است.

۴. مشکی: در فاصله ۱۲٫۷۵ اینچ، معادل ۳۲۴ میلی‌متر، از نقطه‌ای که عمودا زیر رویه باند بالا است.

توضیح ساده — جدا از متن قانون

زرد و سبز در دو انتهای قطر D هستند و قهوه‌ای در مرکز آن قرار دارد.

آبی وسط سطح بازی است. صورتی بین آبی و باند بالا قرار می‌گیرد و مشکی نزدیک باند بالا است.

راست و چپ را از سمت بالک تعیین می‌کنیم؛ نه از جهت ایستادن کنار میز.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 1 Rule 1(f) | Printed page 8
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

محل اسپات‌های رنگی

بند ۷، قسمت و



مشکی:



۳۲۴ میلی‌متر
از باند بالا

صورتی:



وسط فاصله آبی
تا باند بالا

آبی:



مرکز سطح بازی

قهوه‌ای:



وسط خط بالک

نکته مهم

همه فاصله‌ها از رویه داخلی باندها
سنجیده می‌شوند؛ نه از بدنه بیرونی میز.

از سمت بالک به طرف بالای میز نگاه می‌کنیم

راست: زرد | وسط: قهوه‌ای | چپ: سبز

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 1 Rule 1(f) | Printed page 8

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

دهانه پاکت‌ها

بند ۱، قسمت ز

ترجمهٔ متن قانون

میز باید در هر یک از چهار گوشه، یک پاکت و در وسط هر یک از دو ضلع بلند نیز یک پاکت داشته باشد.

۱. پاکت‌های گوشه: ۴ عدد

۲. پاکت‌های میانی: ۲ عدد

۳. مجموع پاکت‌ها: ۶ عدد

توضیح ساده — جدا از متن قانون

- چهار پاکت در گوشه‌های میز قرار دارند.
- دو پاکت دیگر در وسط باندهای کناری بلند هستند.
- در وسط باند بالا و باند پایین، پاکت وجود ندارد.

مثال ساده

اگر از سمت بالک به میز نگاه کنیم، روی هر ضلع بلند یک پاکت میانی می‌بینیم؛ دو انتهای کوتاه میز فقط در گوشه‌ها پاکت دارند.

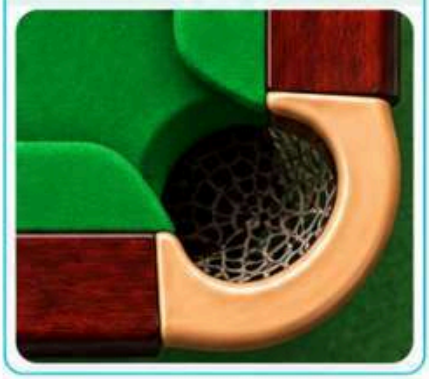
منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 1 Rule 1(g) | Printed page 8
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

جای شش پاکت روی میز

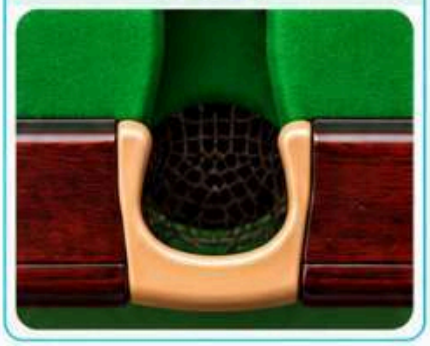
بند ۱، قسمت ز



پاکت‌های گوشه: ۴ عدد



پاکت‌های میانی: ۲ عدد



نکته مهم

پاکت‌های میانی روی ضلع‌های بلند میز قرار دارند. وسط باند بالا و باند پایین، پاکت وجود ندارد.

۴ پاکت گوشه + ۲ پاکت میانی = ۶ پاکت

شکل برای نمایش محل پاکت‌هاست: اندازه دهانه‌ها در این بند تعیین نشده است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 1 Rule 1(g) | Printed page 8

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

توپ‌ها

بند ۲ | تعداد، اندازه و وزن

ترجمهٔ متن قانون

الف یک دست توپ شامل ۱۵ توپ قرمز و از هر یک از رنگ‌های زرد، سبز، قهوه‌ای، آبی، صورتی، مشکی و سفید، یک توپ است.

ب توپ‌ها باید از مواد مورد تأیید ساخته شده باشند. قطر هر توپ باید ۵۲٫۵ میلی‌متر با اختلاف مجاز ۰٫۰۵ میلی‌متر کمتر یا بیشتر باشد.

ج توپ‌ها باید تا حد امکان هم‌وزن باشند. اختلاف وزن سنگین‌ترین و سبک‌ترین توپ در یک دست نباید بیشتر از ۳ گرم باشد.

د یک توپ یا تمام دست توپ‌ها را می‌توان با توافق بازیکنان یا با تصمیم داور تعویض کرد.

توضیح ساده — جدا از متن قانون

۱ مجموع توپ‌ها ۲۲ عدد است: ۱۵ قرمز، ۶ رنگی و ۱ سفید.

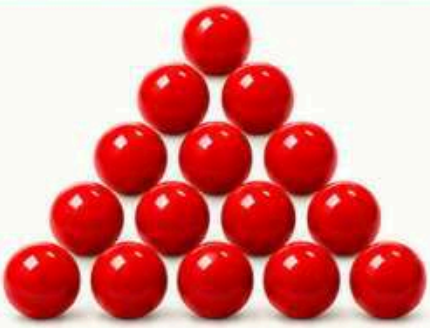
۲ قطر استاندارد برای همه توپ‌ها یکسان است.

۳ عدد ۳ گرم، اختلاف وزن بین سنگین‌ترین و سبک‌ترین توپ است؛ نه وزن هر توپ.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 1 Rule 2 | Printed page 8
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

مشخصات یک دست توپ

بند ۲ | نمایش تصویری



۱۵ توپ قرمز



۶ توپ رنگی



۱ توپ سفید

۱۵ قرمز + ۶ رنگی + ۱ سفید = ۲۲ توپ

وزن توپ



اختلاف وزن سنگین‌ترین و سبک‌ترین توپ:
حداکثر ۳ گرم.

قطر توپ



قطر: ۵۲٫۵ میلی‌متر

اختلاف مجاز قطر: ۰٫۰۵ میلی‌متر کمتر یا بیشتر.

توضیح ساده

همه توپ‌ها قطر یکسان دارند و باید تا حد امکان هم‌وزن باشند.

نکته قانونی

تعویض یک توپ یا کل دست توپ‌ها با توافق بازیکنان یا تصمیم داور ممکن است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 1 Rule 2 | Printed page 8
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

چوب اسنوکر

بند ۳ | چوب

ترجمهٔ متن قانون

طول چوب نباید کمتر از ۳ فوت، معادل ۹۱۴ میلی‌متر باشد.

چوب باید شکل و ساختار سنتی باریک‌شونده خود را حفظ کند و تیپ مخصوص ضربه زدن به سفید، به انتهای باریک‌تر آن متصل باشد.

۱ حداقل طول: ۹۱۴ میلی‌متر

۲ معادل: ۳ فوت یا ۹۱٫۴ سانتی‌متر

توضیح ساده — جدا از متن قانون

۹۱۴ میلی‌متر حداقل طول مجاز است؛ نه طول اجباری همه چوب‌ها.

چوب از قسمت دسته به طرف تیپ باریک می‌شود.

محل ضربه به سفید، تیپ متصل به انتهای باریک چوب است.

مثال ساده

چوبی به طول ۸۰ سانتی‌متر، شرط حداقل طول این بند را ندارد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 1 Rule 3 | Printed page 9

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

مشخصات چوب اسنوکر

بند ۳ | نمایش تصویری



تیپ در انتهای باریک چوب قرار دارد.

متن قانون

بند قانون جنس خاصی برای شفت تعیین نکرده است.

مثال ساده

۹۱۴ میلی‌متر حداقل طول است؛
چوب می‌تواند بلندتر باشد.

نکات آموزشی

شکل سنتی چوب، باریک‌شونده است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 1 Rule 3 | Printed page 9

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

وسایل کمکی

بند ۴ | تجهیزات کمکی

ترجمهٔ متن قانون

بازیکنان می‌توانند از انواع رست، چوب‌های بلند، اکستنشن‌ها و رابط‌ها استفاده کنند.

این وسایل ممکن است جزو تجهیزات معمول کنار میز باشند یا توسط بازیکن یا داور آورده شوند.

تمام اکستنشن‌ها، رابط‌ها و سایر وسایلی که به چوب‌زدن یا نشانه‌گیری کمک می‌کنند، باید پیشاپیش به تأیید نهاد حاکم مربوط رسیده باشند.

توضیح ساده — جدا از متن قانون

رست برای تکیه دادن و هدایت چوب در ضربه‌هایی به کار می‌رود که دسترسی با دست دشوار است.

اکستنشن به افزایش طول قابل استفاده چوب کمک می‌کند.

آوردن یک وسیله شخصی، به‌تنهایی به معنی مجاز بودن آن نیست.

مثال ساده

اگر وسیله جدیدی برای نشانه‌گیری طراحی شود، صرف مفید بودن آن کافی نیست؛ تأیید قبلی نهاد مربوط لازم است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 1 Rule 4 | Printed page 9
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

آشنایی با وسایل کمکی

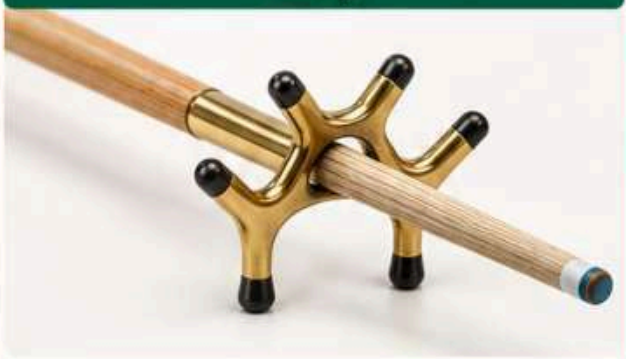
بند ۴ | نمایش تصویری

چوب بلند



دسترسی بیشتر برای اجرای ضربه

رست



تکیه‌گاه چوب برای دسترسی دشوار

رابط



اتصال بخش‌های تجهیزات سازگار

اکستنشن



افزایش طول چوب از سمت دسته

شرط استفاده

اکستنشن‌ها، رابط‌ها و وسایل کمکی چوب‌زدن یا نشانه‌گیری،
باید تأیید قبلی نهاد حاکم مربوط را داشته باشند.

تصاویر فقط برای شناخت نوع وسایل هستند؛ تأیید یک مدل مشخص محسوب نمی‌شوند.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 1 Rule 4 | Printed page 9

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

فریم چیست؟

بند ۱ | فریم

ترجمهٔ متن قانون

فریم اسنوکر دوره بازی از آغاز آن، مطابق بخش ۳ بند ۳ قسمت ج، تا پایان آن است. بازیکنان در این دوره به نوبت بازی می‌کنند و فریم با یکی از موارد زیر پایان می‌یابد:

الف پیشنهاد واگذاری از سوی یکی از بازیکنان که حریف آن را پذیرفته باشد.

ب درخواست اعلام برد توسط بازیکن در نوبت، وقتی فقط مشکی باقی مانده، مجموع امتیازات ملاک نیست و او بیش از ۷ امتیاز جلو است.

ج اعلام برد برای بازیکن خارج از نوبت، وقتی فقط مشکی باقی مانده، مجموع امتیازات ملاک نیست و او بیش از ۷ امتیاز جلو است.

د نخستین پات یا فول وقتی فقط مشکی باقی مانده، با رعایت بخش ۳ بند ۴.

هـ واگذاری فریم با تصمیم داور طبق بخش ۳ بند ۱۴ قسمت د، زیربند دوم، یا بخش ۴ بندهای مربوط به رفتار غیرورزشی و اتلاف وقت.

توضیح ساده

فریم یک واحد بازی است؛ بردن یک فریم همیشه به معنی بردن کل مسابقه نیست.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 2 Rule 1 | Printed page 10
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

پایان یک فریم

بند ۱ | مثال‌های آموزشی

فقط مشکی مانده

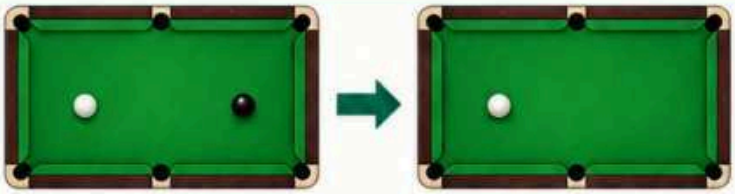
اختلاف ۱۰ امتیاز؛ بیش از ارزش مشکی.



بازیکن A	بازیکن B
40	50

متن در مسابقه‌ای که مجموع امتیازات ملاک نیست، پایان فریم طبق بند ۱ قابل اعلام است.

پات مشکی و تساوی



بازیکن A	بازیکن B
50	57

بازیکن A	بازیکن B
57	57

اگر با پات مشکی امتیازها برابر شود، طبق بخش ۳ بند ۴، مشکی دوباره کاشته می‌شود.

واگذاری با پذیرش حریف



پیشنهاد واگذاری به‌تنهایی کافی نیست؛ حریف باید آن را بپذیرد.

نکته آموزشی

همه پات‌ها یا خطاهای روی مشکی، بدون استثنا پایان قطعی فریم نیستند؛ شرط تساوی را بررسی می‌کنیم.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 2 Rule 1 | Printed page 10

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

گیم و مچ

بندهای ۲ و ۳

بند ۲ | گیم

گیم شامل تعداد توافق‌شده یا تعیین‌شده‌ای از فریم‌هاست.

بند ۳ | مچ

مچ شامل تعداد توافق‌شده یا تعیین‌شده‌ای از گیم‌هاست.

توضیح ساده — جدا از متن قانون

در تعریف این کتاب، فریم، گیم و مچ سه سطح متفاوت هستند.
تعداد هر سطح را قالب مسابقه تعیین می‌کند.
در گفت‌وگوی روزمره ممکن است کل مسابقه را مچ بنامیم؛ اینجا تعریف‌های خود مرجع را حفظ می‌کنیم.

مثال فرضی

یک گیم می‌تواند بهترین از ۷ فریم باشد؛ یعنی اولین بازیکنی که ۴ فریم ببرد، آن گیم را می‌برد.
یک مچ نیز می‌تواند فقط یک گیم داشته باشد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 2 Rule 2-3 | Printed page 10
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

فریم، گیم، مچ

بندهای ۱ تا ۳ | مقایسه تصویری

تعریف و مفهوم کلی

فریم کوچک‌ترین واحد بازی است. چند فریم، یک گیم را تشکیل می‌دهند و چند گیم، یک مچ را می‌سازند. تعداد فریم‌های هر گیم و تعداد گیم‌های هر مچ ممکن است در مسابقات مختلف متفاوت باشد.

ساختار مچ، گیم و فریم (نمایش تصویری)



مثال فرضی

مثال فرضی: مچ، بهترین از ۳ گیم؛
هر گیم، بهترین از ۷ فریم.

گیم اول:	الف	۴	—	۲ ب
گیم دوم:	الف	۴	—	۳ ب

الف با بردن ۲ گیم، برنده مچ است.

در این مثال، گیم سوم لازم نیست.

این ساختار یک مثال آموزشی است؛ تعداد فریم‌ها و گیم‌ها را مقررات مسابقه تعیین می‌کند.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 2 Rule 1-3 | Printed page 10
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

کیوبال و آبجکت‌بال

بند ۴ | توپ‌ها

ترجمهٔ متن قانون

الف) توپ سفید، کیوبال است.

ب) ۱۵ توپ قرمز و ۶ توپ رنگی، آبجکت‌بال هستند.

الف توپ سفید، کیوبال است.
Cue-ball

ب ۱۵ توپ قرمز و ۶ توپ رنگی، آبجکت‌بال هستند.
Object balls

توضیح ساده — جدا از متن قانون

کیوبال همان تویی است که با تیپ چوب به آن ضربه می‌زنیم.

همه قرمزها و رنگی‌ها آبجکت‌بال هستند؛ اما همه آن‌ها در هر ضربه، توپ مجاز نیستند.

آبجکت‌بال بودن با توپ در نوبت بودن فرق دارد.

مثال ساده

وقتی قرمز در نوبت است، مشکی همچنان آبجکت‌بال است؛ اما سفید نباید در اولین برخورد فقط به مشکی بخورد.

شرایط فری‌بال، قواعد جداگانه خود را دارد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 2 Rule 4 | Printed page 10

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

دو گروه توپ در اسنوکر

بند ۴ | نمایش تصویری

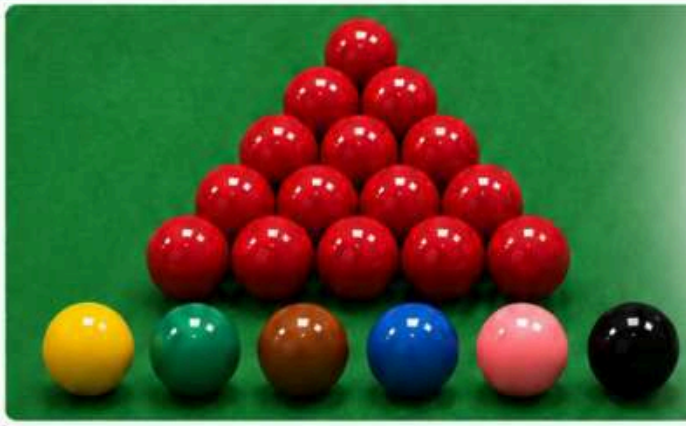
کیوبال / توپ سفید



توپ سفید که با چوب به آن ضربه زده می‌شود **کیوبال** نام دارد.

Cue-ball

آبجکت‌بال‌ها / ۲۱ توپ هدف

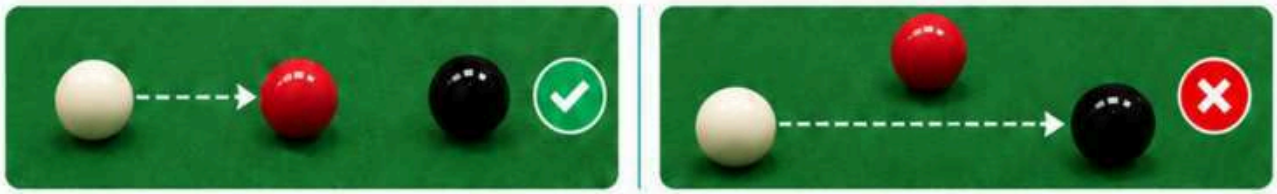


پانزده توپ قرمز به‌همراه شش توپ رنگی، **مجموعا** بیست و یک توپ هدف را تشکیل می‌دهند که آبجکت‌بال نام دارند.

Object balls

تفاوت مهم

آبجکت‌بال، نام گروه توپ‌هاست؛ توپ در نوبت را وضعیت بازی مشخص می‌کند.



مثال: قرمز در نوبت است؛ فری‌بال انتخاب نشده است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 2 Rule 4 | Printed page 10

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

بازیکن در نوبت و نوبت بازی

بند ۵

ترجمهٔ متن قانون

کسی که در آستانه بازی کردن است یا مشغول بازی است، بازیکن در نوبت نام دارد. نوبت او تا وقوع یکی از موارد زیر ادامه دارد:

الف) ضربه‌ای اجرا شود و امتیازی به دست نیاید.

ب) فول رخ دهد، همه توپ‌ها متوقف شوند و داور مطمئن شود بازیکن میز را ترک کرده است.

ج) پس از فول، از حریف درخواست شود دوباره بازی کند.

د) بازیکن درخواست اعلام برد فریم کند، وقتی فقط مشکی باقی مانده، مجموع امتیازات ملاک نیست و او بیش از ۷ امتیاز جلو است.

هـ) مشکی پایانی پات شود و سفید متوقف شود.

توضیح ساده — جدا از متن قانون

نوبت بازی ممکن است شامل چند ضربه امتیازآور باشد.
پس از هر پات قانونی، لزوما نوبت عوض نمی‌شود.
پایان نوبت با پایان حرکت چوب یکی نیست؛ توقف توپ‌ها و شرایط قانون را هم بررسی می‌کنیم.

نوبت چه زمانی ادامه دارد؟

بند ۵ | مثال‌های آموزشی

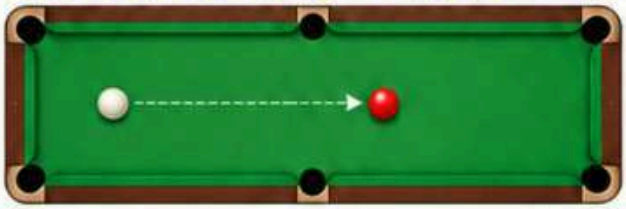
۱ پات قانونی و ادامه نوبت

بازیکن قرمز را قانونی پات می‌کند؛ سپس خودش برای یک رنگی بازی می‌کند.



۲ ضربه بدون امتیاز

بازیکن ضربه قانونی می‌زند، اما توپی پات نمی‌شود؛ نوبت پایان می‌یابد.



۳ فول و پایان نوبت

پس از فول، توقف همه توپ‌ها و ترک میز با تشخیص داور، نوبت بازیکن پایان می‌یابد.



توضیح مهم

اگر حریف پس از فول بخواهد خطاکار دوباره بازی کند،
همان خطاکار به میز برمی‌گردد.

نکته

این صفحه چند مثال از بند ۵ است؛ همه حالت‌ها در متن قانون آمده‌اند.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 2 Rule 5 | Printed page 11
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

ضربه چیست؟

بند ۶ | ترجمه متن قانون

الف) تعریف ضربه

ضربه زمانی انجام می‌شود که بازیکن با تیپ چوب به سفید ضربه بزند؛ تماس هنگام آماده‌سازی و حرکت رفت‌وبرگشتی چوب برای نشانه‌گیری، که فدرینگ نام دارد، از این تعریف مستثناست.

ب) نحوه زدن سفید

سفید باید فقط یک بار زده شود و نباید به جلو هل داده شود. تیپ چوب می‌تواند پس از شروع حرکت سفید، برای لحظه‌ای در تماس با آن باقی بماند.

ج) شرایط قانونی بودن ضربه

ضربه زمانی قانونی است که هیچ‌یک از این قوانین نقض نشود.

د) کامل شدن ضربه

ضربه کامل نشده است، مگر اینکه:

۱. همه توپ‌ها متوقف شده باشند؛
۲. بازگرداندن توپ‌هایی که باید روی اسپات قرار بگیرند، کامل شده باشد؛
۳. وسایل کمکی مورد استفاده بازیکن برداشته شده باشند، یا داور قانع شده باشد که ضربه کامل شده است.

هـ) انواع ضربه

ضربه می‌تواند مستقیم یا غیرمستقیم باشد:

۱. **مستقیم:** سفید پیش از برخورد با توپ هدف، به باند برخورد نمی‌کند.
۲. **غیرمستقیم:** سفید پیش از برخورد با توپ هدف، به یک یا چند باند برخورد می‌کند.

نکته آموزشی

مستثنا بودن تماس در فدرینگ از تعریف ضربه، به معنی مجاز بودن آن تماس نیست.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 2 Rule 6 | Printed pages 11 و 12

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

چه زمانی ضربه تمام می‌شود؟

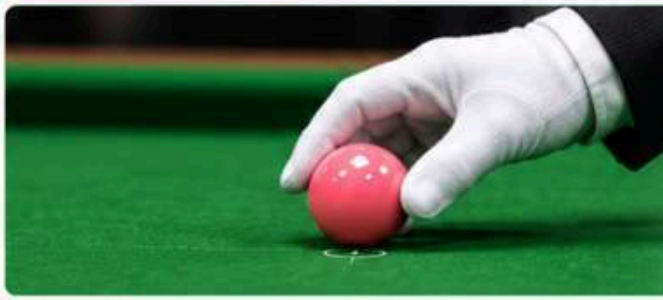
بند ۶ | توضیح و مثال آموزشی

۱. توقف توپ‌ها



فقط توقف سفید کافی نیست؛ همه توپ‌های در حرکت باید متوقف شوند.

۲. کامل‌شدن اسپات‌گذاری



اگر رنگی باید به اسپات برگردد، پیش از کامل‌شدن این کار نباید ضربه بعدی اجرا شود.

۳. جمع‌کردن وسایل کمکی



رست و دیگر وسایل کمکی مورد استفاده باید برداشته شوند، یا داور قانع شده باشد که ضربه کامل شده است.

مثال



بازیکن قرمز و سپس مشکی را قانونی پات کرده است. همه توپ‌ها ایستاده‌اند، اما داور هنوز مشکی را روی اسپات نگذاشته است. ضربه قبلی هنوز کامل نشده و بازیکن باید صبر کند.

ضربه مستقیم: بدون برخورد قبلی سفید به باند.
ضربه غیرمستقیم: برخورد سفید به باند پیش از توپ هدف.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 2 Rule 6 | Printed pages 11 و 12

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

پات، پاکت‌شدن در ضربه خطا و بریک

بخش ۲ | بندهای ۷ و ۸

بند ۷ | ترجمه متن قانون

اگر توپ هدف، پس از تماس با توپ دیگری و بدون نقض قوانین، وارد پاکت شود، پات رخ داده است: به واردکردن قانونی توپ به پاکت، پات‌کردن گفته می‌شود. واردکردن توپ به پاکت در یک ضربه خطا، **پاکت‌شدن در ضربه خطا** نام دارد.

بند ۸ | ترجمه متن قانون

بریک، مجموعه پات‌هایی است که بازیکن با ضربه‌های پیاپی، در یک نوبت بازی انجام می‌دهد.

توضیح ساده و مثال

پات: توپ به شکل قانونی وارد پاکت می‌شود.

پاکت‌شدن در ضربه خطا (Pocketing): توپ در جریان یک ضربه خطا وارد پاکت می‌شود.

بریک: امتیاز پات‌های قانونی در همان نوبت، روی هم جمع می‌شود.

مثال

بازیکن یک قرمز، مشکی، یک قرمز و آبی را پشت سر هم قانونی پات می‌کند.
امتیازها به‌ترتیب ۱، ۷، ۱ و ۵ هستند؛ بریک او ۱۴ امتیاز است.



نکته آموزشی بریک با بریک‌آف، یعنی ضربه آغاز فریم، متفاوت است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 2 Rule 7-8 | Printed page 12
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

سفید در دست

بخش ۲ | بند ۹ | ترجمه متن قانون

الف) سفید در این حالت‌ها در دست است:

۱. پیش از شروع هر فریم؛
۲. وقتی وارد پاکت شده باشد؛
۳. وقتی از میز خارج شده باشد؛
۴. وقتی مشکی طبق بخش ۳، بند ۴(ب)، دوباره روی اسپات قرار می‌گیرد.

ب) سفید در دست باقی می‌ماند تا:

۱. از حالت سفید در دست، به‌طور قانونی با آن بازی شود؛ یا
۲. در زمانی که سفید در اختیار بازیکن نیست، خطایی مرتبط با سفید رخ دهد.

ج) وقتی سفید طبق تعریف بالا در دست باشد، گفته می‌شود:

بازیکن نیز در حالت «سفید در دست» است.



توضیح آموزشی

در دست بودن یک وضعیت قانونی است؛ لازم نیست بازیکن سفید را **واقعا** در دست نگه داشته باشد.

سفید را کجا می‌گذاریم؟

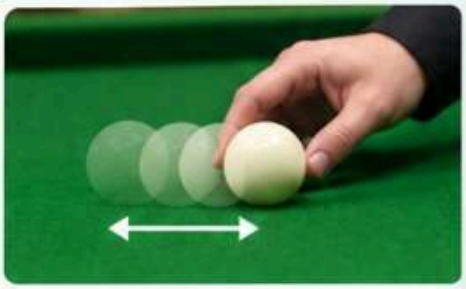
سفید در دست | توضیح آموزشی

۱. در دست بودن یعنی حق جای‌گذاری



وقتی سفید در دست است، بازیکن آن را برای ضربه در ناحیه D یا روی خط مرزی آن قرار می‌دهد. سفید نباید بیرون از این محدوده گذاشته شود.

۲. گذاشتن سفید روی میز، وضعیت را عوض نمی‌کند



بازیکن می‌تواند پیش از اجرای ضربه، جای سفید را در محدوده مجاز تغییر دهد. صرف گذاشتن سفید روی پارچه، آن را وارد جریان بازی نمی‌کند.

۳. تماس اتفاقی تیپ چوب هنگام جای‌گذاری



اگر هنگام جای‌گذاری سفید، تیپ چوب با آن تماس پیدا کند و داور مطمئن باشد قصد اجرای ضربه وجود نداشته، سفید وارد جریان بازی نمی‌شود.

مثال



بازیکن سفید را داخل D می‌گذارد، از خط ضربه راضی نیست و آن را کمی جابه‌جا می‌کند. تا وقتی ضربه نزده است، این جابه‌جایی برای انتخاب محل مناسب مجاز است.

نکته آموزشی

استثنای بند ۹(ب)(۲) فقط درباره خطای مرتبط با سفید، در زمانی است که سفید در اختیار بازیکن نیست، هر خطایی این وضعیت را از بین نمی‌برد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 2 Rule 9; Section 3 Rule 5 | Printed pages 12 و 21

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

توپ در جریان بازی

بخش ۲ | بند ۱۰

ترجمه متن قانون

بند ۱۰ الف | ترجمه متن قانون

سفید زمانی در جریان بازی است که در دست نباشد.

بند ۱۰ ب | ترجمه متن قانون

توپ‌های هدف از شروع فریم در جریان بازی هستند، تا زمانی که پات شوند، در یک ضربه خطا وارد پاکت شوند، یا از میز خارج شوند.

بند ۱۰ ج | ترجمه متن قانون

توپ‌های رنگی، وقتی دوباره روی اسپات قرار می‌گیرند، مجدداً وارد جریان بازی می‌شوند.

توضیح ساده و مثال

۱. سفید در دست: هنوز در جریان بازی نیست.
۲. قرمزی که پات شده: دیگر روی میز در جریان بازی نیست و معمولا به میز برنمی‌گردد.
۳. رنگی که دوباره روی اسپات گذاشته شده: دوباره در جریان بازی است.



مثال

مشکی پس از یک قرمز، قانونی پات می‌شود. تا زمانی که داور آن را دوباره روی اسپات قرار نداده، مشکی در جریان بازی نیست. با قرارگرفتن دوباره روی اسپات، وارد جریان بازی می‌شود.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 2 Rule 10 | Printed page 13

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

توپ در نوبت و توپ اعلام‌شده

بخش ۲ | بندهای ۱۱ و ۱۲

ترجمه متن قانون

بند ۱۱ | ترجمه متن قانون

توپ در نوبت، هر توپی است که اولین برخورد سفید با آن می‌تواند قانونی باشد؛ یا توپی که اولین برخورد سفید با آن مجاز نیست، اما پات‌کردن آن مجاز است.

بند ۱۲ | ترجمه متن قانون

الف) توپ اعلام‌شده، توپ هدفی است که بازیکن آن را به شکلی که برای داور روشن باشد مشخص می‌کند، یا نام آن را به زبان می‌آورد و متعهد می‌شود اولین برخورد سفید با آن باشد.

ب) اگر داور درخواست کند، بازیکن باید اعلام کند کدام توپ در نوبت اوست.

توضیح آموزشی

توپ در نوبت می‌گوید طبق وضعیت بازی، کدام توپ مجاز است.
توپ اعلام‌شده می‌گوید بازیکن کدام توپ را برای اولین برخورد سفید مشخص کرده است.



نکته

تعریف بند ۱۱ فقط به اولین برخورد محدود نیست؛ بعضی توپ‌ها با وجود مجازنبودن تماس اول، طبق شرایط قانون می‌توانند پات شوند.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 2 Rule 11-12 | Printed page 13

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

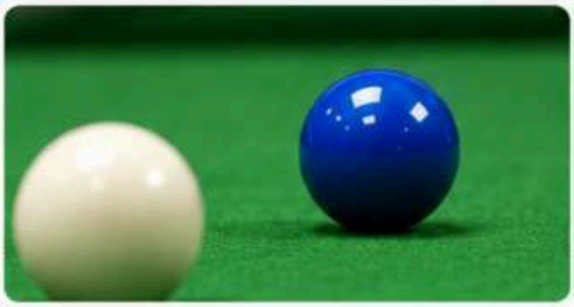
اعلام توپ یعنی چه؟

بندهای ۱۱ و ۱۲ | مثال‌های آموزشی



۱ قرمز در نوبت است

وقتی طبق روند بازی قرمز در نوبت است، اولین برخورد سفید می‌تواند با هر قرمز مجاز باشد. لازم نیست بازیکن یک قرمز مشخص را نام ببرد.



۲ پس از پات قرمز، یک رنگی انتخاب می‌شود

بازیکن آبی را برای ضربه انتخاب می‌کند. اگر انتخاب برای داور روشن نباشد، باید آن را روشن کند؛ مثلاً بگوید «آبی».



۳ داور سؤال می‌کند

اگر داور بپرسد «کدام توپ؟»، بازیکن باید توپ انتخابی را اعلام کند.

توضیح مهم

اعلام توپ همیشه به معنی گفتن نام آن نیست؛ مشخص‌کردن توپ به شکلی که برای داور روشن باشد نیز کافی است. اما در پاسخ به درخواست داور، اعلام لازم است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 2 Rule 11-12 | Printed page 13
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

فری‌بال چیست؟

بخش ۲ | بند ۱۳

ترجمه متن قانون

بند ۱۳ | ترجمه متن قانون

فری‌بال، توپی غیر از توپ در نوبت است که بازیکن، وقتی پس از خطا در وضعیت اسنوکر قرار گرفته، آن را به‌عنوان توپ در نوبت اعلام می‌کند.

ارجاع قانون: بخش ۳، بند ۱۲.

توضیح ساده

پس از خطای حریف، اگر شرایط قانونی فری‌بال برقرار باشد و داور فری‌بال اعلام کند، بازیکن می‌تواند توپی دیگر را به‌جای توپ اصلی در نوبت انتخاب کند.

مثال

زرد توپ اصلی در نوبت است. پس از خطای حریف، داور فری‌بال اعلام می‌کند. بازیکن سبز را به‌عنوان فری‌بال انتخاب می‌کند؛ سبز برای این ضربه، نقش زرد را دارد.


سبز: فری‌بال انتخاب‌شده


زرد: توپ اصلی در نوبت

نکته مهم

صرف دشواربودن ضربه، فری‌بال ایجاد نمی‌کند؛ باید شرایط اسنوکر پس از خطا برقرار باشد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 2 Rule 13 | Printed page 13
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

خروج توپ و انواع تخلف

بخش ۲ | بندهای ۱۴ و ۱۵

ترجمه متن قانون

بند ۱۴ | ترجمه متن قانون

توپ زمانی از میز خارج‌شده محسوب می‌شود که در جایی غیر از سطح بازی یا داخل پاکت متوقف شود.

بند ۱۵ | ترجمه متن قانون

تخلف، هرگونه نقض این قوانین است.

فول، تخلفی است که نوبت بازیکن خطاکار را پایان می‌دهد.

تخلف‌های مشمول جریمه، تخلف‌هایی هستند که ترتیب بازی را تغییر نمی‌دهند.

تفاوت مهم

هر فول یک تخلف است، اما هر تخلف **الزاما** ترتیب نوبت‌ها را تغییر نمی‌دهد.



مثال خروج توپ

تویی که روی زمین یا روی قسمت بالایی باند متوقف شود، روی سطح بازی نیست و از میز خارج‌شده محسوب می‌شود.

نکته

واردشدن توپ به پاکت، در تعریف بند ۱۴ «خروج از میز» نیست و حکم جداگانه دارد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 2 Rule 14-15 | Printed page 13

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

امتیازات جریمه

بخش ۲ | بند ۱۶

بند ۱۶ | ترجمه متن قانون

پس از هر تخلف، امتیازات جریمه به بازیکن غیرخطاکار داده می‌شود.

توضیح ساده

امتیاز جریمه به حساب حریف اضافه می‌شود؛ از امتیاز بازیکن خطاکار کم نمی‌شود.

مثال عملی

امتیاز بازیکن اول ۲۰ و بازیکن دوم ۱۵ است. بازیکن اول خطایی با جریمه ۴ امتیاز مرتکب می‌شود. امتیاز او همان ۲۰ می‌ماند و امتیاز بازیکن دوم به ۱۹ می‌رسد.



نکته

مقدار جریمه به نوع تخلف و شرایط آن بستگی دارد؛ جزئیات در بندهای مربوط بیان می‌شود.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 2 Rule 16 | Printed page 14

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

حالت اسنوکر

بخش ۲ | بند ۱۷ | ترجمه متن قانون

تعریف اصلی

سفید زمانی در حالت اسنوکر است که مسیر ضربه مستقیم و خط راست به همه توپ‌های در نوبت، به‌طور کامل یا جزئی، با یک یا چند توپ خارج از نوبت مسدود شده باشد.

اگر بتوان به هر دو لبه انتهایی دست‌کم یکی از توپ‌های در نوبت، بدون مزاحمت هیچ توپ خارج از نوبتی، ضربه زد، سفید اسنوکر نیست.

الف) سفید در دست

اگر سفید در دست باشد، فقط زمانی اسنوکر است که از همه جایگاه‌های ممکن روی خطوط مرزی یا داخل ناحیه D، همان مانع توضیح‌داده‌شده وجود داشته باشد.

نکته آموزشی

برای اسنوکر بودن، پنهان‌شدن کامل توپ هدف لازم نیست. بسته‌بودن مسیر یکی از دو لبه هم کافی است، به شرط اینکه هیچ توپ در نوبت دیگری با هر دو لبه آزاد وجود نداشته باشد.



منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 2 Rule 17 | Printed page 14

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

کدام توپ، مانع مؤثر است؟

بخش ۲ | ادامه بند ۱۷

ترجمه متن قانون

بند ۱۷ (ب)

اگر بیش از یک توپ خارج از نوبت مسیر برخورد سفید به یک توپ در نوبت را به شکل گفته‌شده مسدود کنند:

۱. توپی که به سفید نزدیک‌تر است، توپ مؤثر در ایجاد اسنوکر محسوب می‌شود.

۲. اگر چند توپ مانع، فاصله یکسانی از سفید داشته باشند، همه آن‌ها توپ مؤثر در ایجاد اسنوکر محسوب می‌شوند.

بند ۱۷ (ج)

وقتی قرمز در نوبت است، اگر توپ‌های خارج از نوبت متفاوت، مسیر سفید به قرمزهای مختلف را مسدود کنند، هیچ توپ **مؤثر** در ایجاد اسنوکر وجود ندارد.

بند ۱۷ (د)

وقتی سفید طبق تعریف بالا اسنوکر باشد، گفته می‌شود بازیکن نیز اسنوکر است.

بند ۱۷ (هـ)

باند نمی‌تواند سفید را اسنوکر کند.



توضیح مهم

نبودن توپ مؤثر در ایجاد اسنوکر در حالت بند ج، به معنی اسنوکر نبودن سفید نیست؛ این دو موضوع با هم فرق دارند.

نکته

باند به‌تنهایی مانع اسنوکر محسوب نمی‌شود.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 2 Rule 17 | Printed page 14

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

سه نکته برای تشخیص اسنوکر

بند ۱۷ | مثال‌های آموزشی

1 دیدن بخشی از توپ کافی نیست



زرد در نوبت است. مسیر تماس سفید با یک لبه زرد باز است، اما مشکی مسیر لبه دیگر را می‌بندد. اگر توپ مجاز دیگری وجود نداشته باشد، سفید اسنوکر است.

2 یک توپ با دو لبه آزاد کافی است



قرمز در نوبت است. چند قرمز پشت رنگی‌ها قرار دارند، اما دست‌کم یک قرمز وجود دارد که سفید می‌تواند بدون مزاحمت رنگی‌ها به هر دو لبه آن برسد. سفید اسنوکر نیست.

3 در حالت سفید در دست، تمام D بررسی می‌شود



ممکن است سفید از یک نقطه داخل D اسنوکر باشد، اما از نقطه دیگری بتوان به دو لبه یک توپ در نوبت رسید. در این حالت، سفید در دست اسنوکر محسوب نمی‌شود.

نکته

ملاک، عبور تمام پهنای سفید تا تماس با لبه توپ هدف است؛ فقط بازبودن یک خط باریک دید کافی نیست.

نکته مهم

اسنوکر بودن به‌تنهایی فری‌بال ایجاد نمی‌کند. برای فری‌بال، باید شرایط قانونی اسنوکر پس از خطا برقرار باشد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 2 Rule 17 | Printed page 14
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

اسپات چه زمانی اشغال است؟

بخش ۲ | بند ۱۸

ترجمه متن قانون

اسپات زمانی اشغال‌شده محسوب می‌شود که نتوان توپ را روی آن قرار داد، بدون اینکه آن توپ با توپ دیگری تماس پیدا کند.

توضیح ساده

لازم نیست توپ دیگری **دقیقا** روی علامت اسپات باشد. اگر جای‌گذاری توپ روی اسپات باعث تماس با توپ مجاور شود، آن اسپات اشغال است.

مثال



قرمزی نزدیک اسپات مشکی قرار دارد. اگر مشکی را **دقیقا** روی اسپات خودش بگذاریم و با قرمز تماس پیدا کند، اسپات مشکی اشغال محسوب می‌شود؛ حتی اگر خود قرمز روی علامت اسپات نباشد.

نکته آموزشی

اشغال بودن اسپات به معنی حذف توپ رنگی نیست؛ روش درست جای‌گذاری آن در بخش مربوط به اسپات‌گذاری توضیح داده می‌شود.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 2 Rule 18 | Printed page 14

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

ضربه هل‌دادنی

بخش ۲ | بند ۱۹

ترجمه متن قانون

ضربه هل‌دادنی زمانی رخ می‌دهد که تیپ چوب در تماس با سفید باقی بماند:
الف) پس از آنکه سفید حرکت خود را آغاز کرده است؛ به‌جز تماس لحظه‌ای در نقطه تماس اولیه؛ یا
ب) در زمانی که سفید با یک توپ هدف تماس پیدا می‌کند.
استثنای بند ب: اگر دو توپ هدف تقریبا به هم چسبیده باشند و سفید به لبه بسیار نازک توپ هدف برخورد کند، این حالت ضربه هل‌دادنی محسوب نمی‌شود.

توضیح آموزشی

تماس لحظه‌ای طبیعی تیپ با سفید در آغاز ضربه، به‌خودی‌خود پوش نیست. نکته، باقی‌ماندن تماس تیپ با سفید در شرایط بندهای بالا است.

نکته آموزشی

در این بند، «تقریبا چسبیده» با «تاچ بودن قطعی» یکسان نیست.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 2 Rule 19 | Printed pages 14 و 15
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

ضربه پرشی
Jump Shot
بخش ۲ | بند ۲۰ | ترجمه متن قانون

تعریف اصلی

ضربه پرشی زمانی رخ می‌دهد که سفید از بالای هر بخشی از یک توپ هدف عبور کند؛ چه در این فرایند با آن توپ برخورد کند و چه نکند؛ به‌جز حالت‌های زیر:

الف)

سفید ابتدا به یک توپ هدف، غیر از توپی که از قبل با آن تاچ بوده، برخورد کند و سپس از روی توپ دیگری بپرد؛ یا

ب)

سفید بپرد و به یک توپ هدف، غیر از توپی که از قبل با آن تاچ بوده، برخورد کند؛ و در لحظه فرود روی سطح بازی، در آن سوی موقعیت فعلی آن توپ هدف نباشد؛ یا

ج)

سفید، پس از برخورد قانونی با یک توپ هدف، غیر از توپی که از قبل با آن تاچ بوده، به باند یا توپ دیگری برخورد کند و سپس از روی همان توپ هدف بپرد.



نکته آموزشی

هر بلندشدن سفید از پارچه، به‌تنهایی جامپ به معنای این بند نیست؛ عبور از بالای بخشی از توپ هدف و استثناهای قانون باید بررسی شود.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 2 Rule 20 | Printed page 15
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

تاچ بودن، برخورد اول نیست

بند ۲۰ | توضیح آموزشی

۱ | توپ از قبل تاچ است



اگر سفید از قبل به قرمز چسبیده باشد، همین تماس قبلی، برخورد تازه‌ای نیست که بتوان با استناد به آن از استثناهای جامپ استفاده کرد. در هر سه استثنای بند ۲۰، توپ از قبل تاچ‌شده کنار گذاشته شده است.

۲ | توپ نزدیک است، اما تاچ نیست



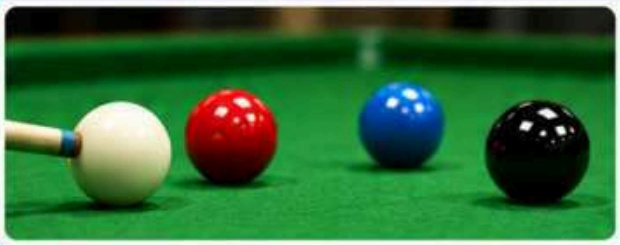
اگر فاصله‌ای هرچند کم وجود داشته باشد، برخورد سفید با آن توپ پس از اجرای ضربه، یک برخورد تازه است. سپس **دقیقا** بررسی شود که شرایط کدام استثنای بند ۲۰ برقرار است.

۳ | برخورد اول، به‌تنهایی کافی نیست



اینکه سفید ابتدا به یک قرمز برخورد کند، هر پرشی پس از آن را مجاز نمی‌کند. عبور از روی همان توپ یا توپ دیگر، محل فرود و برخورد بعدی با باند یا توپ دیگر اهمیت دارند.

مثال



سفید از قبل با قرمز تاچ نیست. ابتدا با قرمز برخورد می‌کند و بعد از روی یک توپ دیگر می پرد. این حالت در استثنای بند ۲۰(الف) آمده است؛ البته بقیه قوانین ضربه نیز باید رعایت شوند.

نکته آموزشی



در حالت تاچ، مقررات توپ چسبیده نیز باید رعایت شوند.
اجازه دورشدن از توپ تاچ، به معنی اجازه پریدن از روی آن نیست.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 2 Rule 20 | Printed page 15

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

میس چیست؟

بخش ۲ | بند ۲۱ | ترجمه متن قانون

متن قانون

میس در این حالت‌ها رخ می‌دهد:

(الف) سفید در اولین برخورد، به توپ در نوبت برخورد نکند؛ یا

(ب) وقتی فری‌بال اعلام شده است، سفید در اولین برخورد به فری‌بال اعلام‌شده برخورد نکند و تماس هم‌زمان با فری‌بال و یک توپ در نوبت نیز رخ ندهد.

توضیح

در حالت عادی، اولین برخورد سفید باید با یک توپ در نوبت باشد.

در حالت فری‌بال، اولین برخورد باید با توپ اعلام‌شده باشد؛ تماس هم‌زمان با آن توپ و یک توپ در نوبت نیز در این تعریف پذیرفته شده است.

نکته مهم

این بند تعریف میس است. شرایط اعلام «فول و میس» و تصمیم درباره تکرار ضربه، در بخش ۳، بند ۱۴ بررسی می‌شود.



منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 2 Rule 21 | Printed page 15

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

فری‌بال و اولین برخورد

Free Ball and First Contact

بخش ۲ | بند ۲۱ | مثال آموزشی

سناریو



زرد توپ اصلی در نوبت است. داور فری‌بال اعلام کرده و بازیکن سبز را انتخاب کرده است.

۱. اولین برخورد با سبز



شرط اولین برخورد در این تعریف رعایت شده است.

۲. اولین برخورد هم‌زمان با سبز و زرد



این حالت نیز از نظر شرط اولین برخورد پذیرفته شده است.

۳. اولین برخورد فقط با زرد



با وجود اینکه زرد توپ اصلی در نوبت است، شرط برخورد با فری‌بال انتخاب‌شده رعایت نشده است.

توضیح

پس از انتخاب سبز به‌عنوان فری‌بال، بازیکن نمی‌تواند بدون تغییر انتخاب پیش از ضربه، شرط برخورد اول را نادیده بگیرد.

نکته آموزشی

درست‌بودن اولین برخورد، به معنی قانونی‌بودن همه جزئیات ضربه نیست. برای اعلام «فول و میس» نیز باید شرایط بخش ۳، بند ۱۴ بررسی شود.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 2 Rule 21 | Printed page 15

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

دوره مشورت

Consultation Period

بخش ۲ | بند ۲۲ | ترجمه متن قانون

تعریف اصلی

دوره مشورت، زمانی است که بازیکنان می‌توانند به داور کمک کنند تا توپ‌ها به جایگاه اولیه خود، پیش از وقوع تخلف، بازگردانده شوند؛ در موارد بخش ۳، بندهای ۲(ج)(۲)، ۳(ک)، ۱۰(ط)، ۱۴ و ۱۶، یا طبق شرایط توضیح‌داده‌شده در بخش ۳، بندهای ۹ و ۱۵.

الف)

این دوره از زمانی آغاز می‌شود که تصمیم به بازگرداندن توپ‌ها گرفته می‌شود.

ب)

دوره مشورت زمانی پایان می‌یابد که هر دو بازیکن از جایگاه توپ‌ها راضی باشند، یا داور تصمیم نهایی خود را بگیرد.

توضیح تکمیلی

موضوع این مشورت، محل بازگرداندن توپ‌هاست.
تصمیم نهایی درباره جایگاه توپ‌ها با داور است.



منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 2 Rule 22 | Printed page 15
اصلاحات اوت ۲۰۲۴، صفحه ۱

مشورت از کجا شروع و تمام می‌شود؟

بند ۲۲ | مثال آموزشی

۱ تصمیم به بازگرداندن توپ‌ها



در یک مورد مجاز طبق قانون، تصمیم گرفته می‌شود توپ‌ها به موقعیت قبلی برگردند. از همین لحظه دوره مشورت آغاز می‌شود.

۲ کمک بازیکنان به داور



بازیکن می‌گوید «سفید کمی نزدیک‌تر به باند بود» و حریف توضیح می‌دهد «قرمز کمی سمت راست‌تر قرار داشت». داور این اطلاعات را برای بازسازی موقعیت بررسی می‌کند.

۳ پایان دوره مشورت



اگر هر دو بازیکن از جای توپ‌ها راضی شوند، یا داور تصمیم نهایی خود را بگیرد، دوره مشورت پایان می‌یابد.



تکته آموزشی

مخالفت ادامه‌دار یک بازیکن، این دوره را نامحدود نمی‌کند؛ تصمیم نهایی داور می‌تواند آن را پایان دهد.

توجه مهم

این بند به‌تنهایی حق درخواست بازگرداندن توپ‌ها ایجاد نمی‌کند. ابتدا باید طبق یکی از بندهای مربوط، تصمیم به بازگرداندن توپ‌ها گرفته شده باشد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 2 Rule 22 | Printed page 15

اصلاحات اوت ۲۰۲۴، صفحه ۱

شرح کلی بازی اسنوکر

بخش ۳ | بند ۱ | ترجمه متن قانون

اسنوکر می‌تواند به‌صورت انفرادی بین دو بازیکن، یا به‌صورت تیمی با بیش از دو بازیکن انجام شود. خلاصه بازی در بندهای الف تا ح بیان شده است.

(الف)

همه بازیکنان از یک سفید مشترک استفاده می‌کنند. بیست‌ویک توپ هدف وجود دارد: پانزده قرمز، هرکدام ۱ امتیاز؛ و شش رنگی شامل زرد ۲، سبز ۳، قهوه‌ای ۴، آبی ۵، صورتی ۶ و مشکی ۷ امتیاز.

(ب)

بازیکن در نوبت خود، با پات‌کردن قرمز و رنگی به‌صورت یکی‌درمیان امتیاز می‌گیرد، تا همه قرمزها از میز خارج شوند؛ سپس رنگی‌ها به‌ترتیب ارزش، از کم به زیاد، پات می‌شوند.

(ج)

امتیاز ضربه‌های امتیازآور به مجموع امتیاز بازیکن در حال ضربه اضافه می‌شود.

(د)

امتیازات جزیمه ناشی از تخلف، به امتیاز حزیف اضافه می‌شود.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 1(a-d) | Printed page 16

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

نقش تاکتیکی اسنوکر

بخش ۳ | بند ۱(هـ) | ترجمه متن قانون

متن قانون

در هر زمان از فریم، می‌توان سفید را پشت یک توپ خارج از نوبت قرار داد، به‌گونه‌ای که بازیکن بعدی اسنوکر باشد.

اگر بازیکن یا تیم، به امتیازی بیش از امتیاز موجود در توپ‌های باقی‌مانده روی میز نیاز داشته باشد، ایجاد اسنوکر با امید گرفتن امتیاز از خطاهای حریف، اهمیت ویژه‌ای پیدا می‌کند.

توضیح

وقتی امتیاز توپ‌های باقی‌مانده برای جبران اختلاف کافی نیست، بازیکن برای رسیدن به حریف به امتیازات جریمه نیاز دارد.

مثال

فقط آبی، صورتی و مشکی باقی مانده‌اند: مجموع امتیاز آن‌ها ۱۸ است.
بازیکن ۲۵ امتیاز عقب است. حتی با پات‌کردن هر سه توپ، هنوز ۷ امتیاز عقب می‌ماند؛ پس برای جبران اختلاف، به امتیازات جریمه هم نیاز دارد.



مجموع	مشکی	صورتی	آبی
۱۸	۷	۶	۵

نکته مهم

تعداد خطاهای لازم، به مجموع امتیازات جریمه‌ای که از آن‌ها به دست می‌آید بستگی دارد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 1(e) | Printed page 16

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

برنده چگونه مشخص می‌شود؟

بخش ۳ | بند ۱ | ترجمه متن قانون

برنده فریم

و) برنده فریم، بازیکن یا تیمی است که:

۱. بیشترین امتیاز را داشته باشد؛

۲. حریف فریم را به او واگذار کرده باشد؛ یا

۳. فریم طبق بندهای مشخص‌شده در قانون به او اعطا شود.

منبع قانون: Section 3: 14(d)(ii) | Section 4: 1(b), 1(d), 3(b), 3(c)

برنده گیم

ز) برنده گیم، بازیکن یا تیمی است که:

۱. بیشترین تعداد فریم، یا تعداد فریم لازم را ببرد؛

۲. در رقابت‌هایی که مجموع امتیازات ملاک است، بیشترین مجموع امتیاز را کسب کند؛ یا

۳. گیم طبق بندهای مشخص‌شده در قانون به او اعطا شود.

منبع قانون: Section 4: 1(c), 1(d)

برنده مچ

ح) برنده مچ، بازیکن یا تیمی است که بیشترین تعداد گیم را ببرد؛ یا در رقابت‌هایی که مجموع امتیازات ملاک است، بیشترین مجموع امتیاز را داشته باشد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 1(f–h) | Printed pages 16–17

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

ترتیب امتیازگیری در یک نگاه

بخش ۳ | بند ۱ | توضیح آموزشی

۱. تا وقتی قرمز باقی مانده است

یک قرمز پات می‌شود و پس از آن یک رنگی انتخاب می‌شود.
این روند قرمز و رنگی ادامه پیدا می‌کند.

۲. پس از آخرین قرمز

بعد از پات آخرین قرمز هم بازیکن حق بازی روی یک رنگی را دارد.
پس از آن، مرحله رنگی‌ها به‌ترتیب آغاز می‌شود.

۳. ترتیب پایانی رنگی‌ها

زرد، سبز، قهوه‌ای، آبی، صورتی، مشکی.



مثال آموزشی

بازیکن آخرین قرمز را پات می‌کند و سپس آبی را انتخاب و قانونی پات می‌کند. آبی دوباره روی اسپات قرار می‌گیرد. حالا زرد توپ در نوبت است و ترتیب پایانی رنگی‌ها آغاز می‌شود.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 1(b), 3(h) | Printed pages 16 و 19

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

چیدمان توپ‌ها در شروع فریم

بخش ۳ | بند ۲(الف) | ترجمه متن قانون

در شروع هر فریم، سفید در دست است و توپ‌های هدف به این شکل چیده می‌شوند:

۱. چیدمان قرمزها

- قرمزها به شکل یک مثلث متساوی‌الاضلاع و **کاملا**فشرده چیده می‌شوند.
- قرمز رأس مثلث روی خط مرکزی طولی میز، در سمت بالای اسپات صورتی قرار می‌گیرد؛ به‌گونه‌ای که تا حد ممکن به اسپات صورتی نزدیک باشد، بدون آنکه آن اسپات را اشغال کند.
- قاعده مثلث باید با باند بالای میز موازی باشد.

۲. چیدمان توپ‌های رنگی

- شش توپ رنگی روی اسپات‌های تعیین‌شده در بخش ۱، بند ۱(و)، قرار می‌گیرند.

نکته آموزشی

اشغال‌نکردن اسپات صورتی یعنی بتوان صورتی را روی اسپات خودش گذاشت، بدون اینکه با قرمز تماس پیدا کند.

چهار نکته در چیدن قرمزها

بند ۲(الف) | توضیح آموزشی

۱ قرمزها فشرده باشند



بین قرمزهای داخل مثلث، فاصله عمدی باقی نگذاریم.

۲ رأس روی خط مرکزی طولی باشد



قرمز جلویی مثلث باید روی محور طولی وسط میز قرار بگیرد.

۳ صورتی با قرمز تماس نداشته باشد



رأس قرمزها تا حد ممکن به صورتی نزدیک است، اما فاصله باید طوری باشد که صورتی روی اسپات خودش با قرمز تماس پیدا نکند.

۴ قاعده با باند بالا موازی باشد



ردیف انتهایی قرمزها باید با باند بالای میز موازی باشد.



نکته مهم

در این بند، عدد ثابتی برای فاصله قرمز رأس با صورتی تعیین نشده است. ملاک، نزدیک‌ترین چیدمانی است که اسپات صورتی را اشغال نکند.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 2(a); Section 2 Rule 18 | Printed pages 17, 14

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

خطای چیدمان و تمیزکردن توپ

بخش ۳ | بند ۲(ب) و ۲(ج) | ترجمه متن قانون

(ب)

اگر در چیدن میز اشتباهی رخ دهد، بخش ۳، بند ۷(ج)، اعمال می‌شود.
شروع فریم نیز طبق بخش ۳، بند ۳(ج)، است.

(ج)

پس از شروع فریم، توپ در جریان بازی فقط به درخواست معقول **بازیکن** در حال ضربه و توسط داور تمیز می‌شود؛ با رعایت موارد زیر:

۱ پیش از بلندکردن توپ برای تمیزکردن، جای آن با وسیله مناسب علامت‌گذاری می‌شود.

۲ وسیله علامت‌گذاری، تا وقتی توپ دوباره سر جایش گذاشته شود، همان توپ محسوب می‌شود و ارزش آن توپ را دارد.

تماس هر بازیکن با این وسیله، تخلف است. داور امتیازات جریمه مربوط را به بازیکن غیرخطاکار می‌دهد و در صورت نیاز، وسیله یا توپ را به جای اولیه برمی‌گرداند؛ حتی اگر برداشته شده باشد.
از لحظه تصمیم به بازگرداندن وسیله یا توپ، دوره مشورت آغاز می‌شود.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 2(b-c) | Printed page 17
اصلاحات اوت ۲۰۲۴، صفحه ۱

نشانگر جای توپ، حکم همان توپ را دارد.

بند ۲ (ج) | توضیح و مثال آموزشی

۱. اول علامت‌گذاری



داور پیش از برداشتن توپ، محل آن را با وسیله مناسب مشخص می‌کند.

۲. سپس تمیزکردن



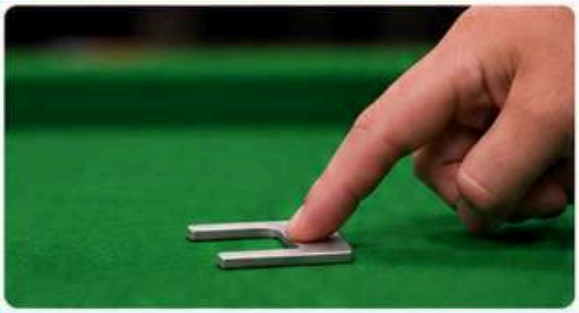
توپ توسط داور تمیز می‌شود و نشانگر تا بازگشت توپ، نماینده همان توپ است.

۳. بازگرداندن توپ



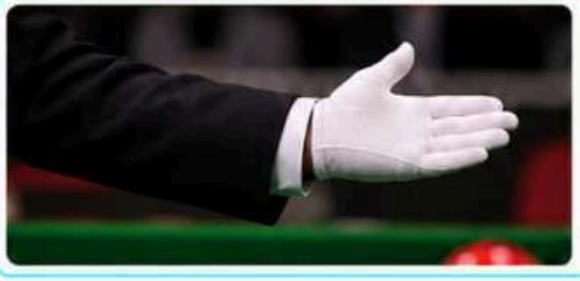
داور توپ را دقیقاً به محل مشخص‌شده برمی‌گرداند و نشانگر را برمی‌دارد.

مثال آموزشی



داور مشکی را برای تمیزکردن برمی‌دارد و نشانگر را در جای آن می‌گذارد. بازیکن با دستش نشانگر را جابه‌جا می‌کند. این تماس تخلف است؛ نشانگر در این مدت ارزش مشکی را دارد.

تصمیم



داور جریمه مربوط را به حریف می‌دهد و در صورت نیاز، جای نشانگر یا توپ را بازسازی می‌کند.
از تصمیم به بازگرداندن آن، دوره مشورت آغاز می‌شود.

نکته مهم

توپ و نشانگر را بازیکن جابه‌جا نمی‌کند؛ کار تمیزکردن و بازگرداندن توپ با داور است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 2(c)(i–ii) | Printed page 17

اصلاحات اوت ۲۰۲۴، صفحه ۱

ترتیب بازی و شروع فریم

بخش ۳ | بند ۳ | ترجمه متن قانون

بازیکنان ترتیب بازی را با قرعه یا هر روش مورد توافق تعیین می‌کنند. برنده این انتخاب، حق دارد مشخص کند کدام بازیکن ابتدا بازی کند.

الف) ترتیب بازی در فریم

- ترتیب تعیین‌شده باید در سراسر فریم ثابت بماند؛ مگر اینکه پس از یک فول، بازیکن بعدی از خطاکار بخواهد دوباره بازی کند.

ب) تعویض شروع در گیم

- در طول یک گیم، بازیکن یا تیم آغازکننده باید در هر فریم عوض شود و به‌صورت یکی‌درمیان باشد.

ج) نحوه شروع فریم

- بازیکن آغازکننده از حالت سفید در دست بازی می‌کند. فریم زمانی شروع می‌شود که سفید روی سطح بازی قرار گرفته و تیپ چوب با آن تماس پیدا کند؛ چه:
  1. هنگام اجرای ضربه؛ یا
  2. هنگام آماده‌سازی و نشانه‌گیری به سفید.

نکته آموزشی

شروع‌شدن فریم با وارد جریان بازی شدن سفید یک موضوع واحد نیست. تماس تیپ هنگام جای‌گذاری سفید، اگر داور مطمئن باشد قصد ضربه وجود نداشته، طبق بخش ۳، بند ۵(ج) بررسی می‌شود.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 3(a-c) | Printed page 18

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

شروع فریم توسط بازیکن اشتباه

بخش ۳ | بند ۳(د) | ترجمه متن قانون

اگر بازیکن یا تیم اشتباهی فریم را شروع کند، قانون به این شکل عمل می‌کند:

۱. فقط یک ضربه و بدون تخلف

اگر فقط یک ضربه اجرا شده و از آن زمان هیچ تخلفی رخ نداده باشد، فریم بدون جریمه، با آغازکننده درست از نو شروع می‌شود.

۲. اجرای ضربه دیگر یا وقوع تخلف

اگر ضربه دیگری اجرا شود، یا در ضربه اول یا پس از کامل‌شدن آن تخلفی رخ دهد، فریم به شکل عادی ادامه می‌یابد.

در فریم بعد، ترتیب صحیح آغازکردن دوباره برقرار می‌شود؛ به‌گونه‌ای که یک بازیکن یا تیم، آغازکننده سه فریم پیاپی خواهد بود.

۳. اعلام بن‌بست

اگر بن‌بست اعلام شود، فریم با بازیکن یا تیم درست از نو شروع می‌شود.

Section 3 • Rule 17

نکته آموزشی

شروع با بازیکن اشتباه، در همه حالت‌ها باعث چیدن دوباره میز نمی‌شود؛ زمان کشف اشتباه و وقوع ضربه یا تخلف بعدی مهم است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 3(d) | Printed page 18

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

دو مثال از آغاز اشتباه

بند۳(د) | مثال آموزشی

در این بخش دو مثال از وضعیت آغاز اشتباه فریم آورده شده است تا کاربرد قانون به‌صورت روشن‌تر توضیح داده شود.

مثال اول: یک ضربه و بدون تخلف

- توبت بازیکن اول بوده، اما بازیکن دوم فریم را شروع کرده است.
- فقط همین یک ضربه انجام شده و تخلفی هم رخ نداده است.

تصمیم: توب‌ها برای شروع فریم دوباره چیده می‌شوند و بازیکن اول آغاز می‌کند.
برای این شروع اشتباه جریمه‌ای داده نمی‌شود.

مثال دوم: ضربه دوم هم اجرا شده

- بازیکن دوم به‌اشتباه فریم را آغاز کرده و پس از آن، ضربه دیگری هم اجرا شده است.

تصمیم: فریم ادامه پدا می‌کند؛ میز دوباره برای شروع چیده نمی‌شود.
در فریم بعد، ترتیب درست آغازکننده برقرار می‌شود.

چرا سه فریم پیاپی؟

فرض کنید فریم دوم را بازیکن دوم شروع کرده است. فریم سوم نوبت بازیگن اول است، اما بازیکن دوم اشتباهی آن را شروع می‌کند و بازی ادامه می‌یابد. فریم چهارم هم طبق ترتیب صحیح، نوبت بازیکن دوم است. بنابراین او فریم‌های دوم، سوم و چهارم را شروع کرده است.



نکته مهم
اگر در ضربه اول یا پس از کامل‌شدن آن تخلفی رخ دهد، فریم طبق بند ۳(د)(۲) ادامه می‌یابد.

ضربه قانونی و وسایل روی میز

بخش ۳ | بندهای ۳(هـ) و ۳(و) | ترجمه متن قانون

هـ) ضربه قانونی

برای قانونی‌بودن ضربه، هیچ‌یک از تخلف‌های شرح‌داده‌شده در بخش ۳، بند ۱۱، نباید رخ دهد.

و) وسایل روی میز

بازیکن در حال ضربه مسئول است که مطمئن شود همه اشیا یا وسایل کمکی مربوط به نوبت خودش یا نوبت‌های قبلی، از روی میز برداشته شده‌اند.

● مثال

بازیکن قبلی یک وسیله کمکی را روی میز جا گذاشته است. بازیکن جدید باید پیش از بازی، از برداشته‌شدن آن مطمئن شود. اینکه وسیله را شخص دیگری جا گذاشته، این مسئولیت را از او برنمی‌دارد.

نکته آموزشی

این بند درباره وسایل باقی‌مانده از نوبت‌هاست؛ استفاده قانونی از رست یا سایر وسایل کمکی برای اجرای همان ضربه، ممنوع نشده است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 3(e-f) | Printed page 18

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

اولین ضربه هر نوبت

بخش ۳ | بند ۳ (ز) | ترجمه متن قانون

- در اولین ضربه هر نوبت، تا وقتی همه قرمزها از میز خارج تشده‌اند، قرمز یا فربی‌بالی که به‌جای قرمز اعلام شده، توپ در نوبت است.
- امتیاز هر قرمز و هر قری‌بالِ اعلام‌شده به‌جای قرمز که در همان ضربه پات شود، محاسبه می‌شود.

نکته آموزشی

- در یک ضربه قانونی، پات‌شدن بیش از یک قرمز مجاز است و هر قرمز ۱ امتیاز دارد.

مثال

- قرمز در نوبت است و بازیکن در یک ضربه قانونی دو قرمز را پات می‌کند. ۲ امتیاز می‌گیرد و ضربه بعدی او روی یک رنگی انتخابی است.



نکته مهم

- پات‌کردن دو قرمز، حق دو ضربه پیاپی روی رنگی ایجاد نمی‌کند؛ پس از آن فقط یک رنگی در نوبت است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 3(g), 3(h)(i) | Printed page 19
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

ادامه بریک و ترتیب رنگی‌ها

بخش ۳ | بند ۳(ح)، موارد ۱ تا ۳ | ترجمه متن قانون

۱) پات قرمز و انتخاب رنگی

اگر یک قرمز یا قری‌پال اعلام‌شده به‌جای قرمز پات شود، همان بازیکن ضربه بعدی را اجرا می‌کند. توپ بعدی در نوبت، یک رنگی به انتخاب اوست؛ اگر پات شود، امتیازش ثبت و سپس رنگی روی اسپات قرار داده می‌شود.

۲) ادامه بریک با قرمز و رنگی

بریک با پات‌کردن قرمز و رنگی به‌صورت یکی‌درمیان ادامه می‌یابد، تا همه قرمزها از میز خارج شوند و، در صورت مربوط‌بودن، پس از پات آخرین قرمز روی یک رنگی بازی شده باشد.

۳) نوبت رنگی‌ها پس از قرمزها

پس از آن، رنگی‌ها به‌ترتیب افزایشی ارزششان در نوبت قرار می‌گیرند. رنگی‌ها پس از پات در این مرحله از میز خارج می‌مانند، مگر در موارد بخش ۳، بند ۴؛ و بازیکن ضربه بعدی را روی رنگی بعدی در نوبت اجرا می‌کند.

ترتیب پایانی

رنگی‌ها در پایان قرمزها، به‌ترتیب افزایشی ارزششان به شرح زیر هستند:



منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 3(h)(i-iii) | Printed page 19

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

پیش از اسپات‌گذاری ضربه نزنیم

بخش ۳ | بند ۳(ح)(۴)

متن قانون

اگر بازیکن در جریان بریک، در حالی که همه توپ‌های دیگر متوقف‌اند، پیش از کامل‌شدن اسپات‌گذاری یک رنگی توسط داور بازی کند، امتیاز آن رنگی محاسبه نمی‌شود و حسب مورد، بخش ۳، بند ۱۱(الف)(۱) یا ۱۱(ب)(۲) اعمال می‌شود.

منبع اصلی قانون

Section 3 • Rule 11(a)(i) or 11(b)(ii)

توضیح

توقف توپ‌ها به‌تنهایی کافی نیست. اگر رنگی باید به اسپات برگردد، بازیکن باید تا کامل‌شدن کار داور صبر کند.

مفهوم و نتیجه

در وضعیت توضیح‌داده‌شده در این بند، امتیاز رنگی ثبت نمی‌شود و حکم جریمه از بند مربوط به خطا تعیین می‌شود.

نکته مهم

این حکم فقط درباره رنگی معمولی نیست؛ تفاوت جریمه در مورد رنگی فری بال و رنگی غیرفری‌بال در بندهای ارجاع‌شده بررسی می‌شود.

بعد از آخرین قرمز چه می‌شود؟

بند۳(ح) | مثال‌های آموزشی

! نکته مهم

برای آغاز ترتیب پایانی، لازم نیست رنگی پس از آخرین قرمز **حتما** پات شود؛ روی آن بازی می‌شود و سپس، در حالت عادی، ترتیب رنگی‌ها از زرد آغاز می‌شود.

۱ مثال اول: رنگی هم پات می‌شود



۱. بازیکن آخرین قرمز را پات می‌کند.
۲. آبی را انتخاب و قانونی پات می‌کند.
۳. آبی روی اسپات برمی‌گردد و حالا زرد توپ در نوبت است.
٤. بازیکن همان نوبت را با بازی روی زرد ادامه می‌دهد.

۲ مثال دوم: رنگی پات نمی‌شود



۱. بازیکن آخرین قرمز را پات می‌کند.
۲. سپس روی آبی بازی می‌کند، اما آبی پات نمی‌شود و خطایی هم رخ نمی‌دهد.
۳. نوبت او تمام می‌شود و بازیکن بعدی باید روی زرد بازی کند.

نکته آموزشی

این مثال‌ها بدون فری‌بال یا وضعیت استثنایی در نظر گرفته شده‌اند.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 3(h)(i-iii) | Printed page 19

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

قرمز معمولاً به میز برنمی‌گردد.

بخش ۳ | بند ۳(ط) | ترجمه متن قانون

- قرمزها پس از پات‌شدن، واردشدن به پاکت در ضربه خطا یا خارج‌شدن از میز، **معمولا** دوباره روی میز قرار نمی‌گیرند؛ حتی اگر بازیکن به این ترتیب از یک فول سود ببرد.
- باین‌حال، استثناهایی در بندهای ارجاع‌شده در کادر زیر وجود دارد.

ارجاع به متن قانون

Section 3: 2(c)(ii), 3(k), 9, 10(i), 14(b), 14(e), 15, 16, 20(b)
Section 5: 1(a)(i)

توضیح بیشتر

- این حکم با رنگی‌ها فرق دارد؛ رنگی در موارد مقرر دوباره روی اسپات قرار می‌گیرد، اما قرمز به‌طور معمول بیرون می‌ماند.

مثال

- قرمز در نوبت است. بازیکن قرمز را وارد پاکت می‌کند، اما سفید هم داخل پاکت می‌رود. ضربه خطاست و امتیاز قرمز ثبت نمی‌شود؛ قرمز هم **معمولا** به میز برنمی‌گردد.



نکته مهم

- «معمولاً» مهم است؛ در موارد استثنایی بازگرداندن توپ‌ها، ممکن است قرمز نیز به موقعیت قبلی برگردد.

پایان نوبت و ترک میز

بخش ۳ | بند ۳(ی) | ترجمه متن قانون

- اگر بازیکن توپی پات نکند، باید بدون تأخیر بی‌مورد میز را ترک کند.
- اگر پیش از ترک میز یا هنگام ترک آن فولی مرتکب شود، طبق بخش ۳، بند ۱۱، جریمه می‌شود.
- ضربه بعدی از جایی اجرا می‌شود که سفید متوقف شده است؛ یا اگر سفید در جریان بازی نباشد، از حالت سفید در دست.
- استثنا زمانی است که سفید طبق بخش ۳، بندهای ۱۰(ط)، ۱۴(هـ) و ۱۶ به جای قبلی بازگردانده شود.

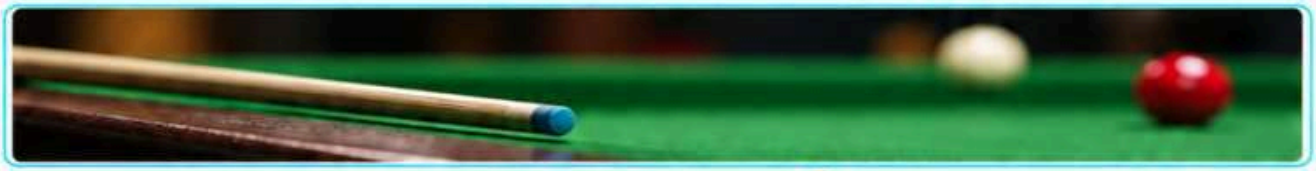
Section 3: 10(i), 14(e), 16.

مثال آموزشی

- بازیکن ضربه قانونی می‌زند، اما قرمز پات نمی‌شود. هنگام بلندشدن از روی میز، آستین او با آبی تماس پیدا می‌کند. این تماس می‌تواند فول باشد؛ تمام‌شدن ضربه، او را از مسئولیت تخلف هنگام ترک میز معاف نمی‌کند.

نکته مهم

- در صورت وقوع فول، انتخاب‌های قانونی بازیکن بعدی نیز باید رعایت شوند؛ جمله «ضربه بعدی» به معنی حذف این انتخاب‌ها نیست.



منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 3(j) | Printed page 19
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

تخلف بازیکن خارج از نوبت

بخش ۳ | بندهای ۳(ک) و ۳(ل) | ترجمه متن قانون

بند ۳ (ک)

- اگر بازیکن خارج از نوبت، بی‌نوبت به میز بیاید و تخلفی مرتکب شود، جریمه اعمال می‌شود. داور «پنالتی» اعلام می‌کند؛ هر توپ جابه‌جاشده به موقعیت پیش از تخلف برمی‌گردد و نوبت بازیکنِ در حال بازی، بدون تأثیر ادامه پیدا می‌کند.
- دوره مشورت از زمانی شروع می‌شود که تصمیم به بازگرداندن توپ‌ها گرفته شود.

بند ۳ (ل)

- پس از آخرین ضربه نوبت حریف یا پس از یک فول، اگر بازیکنِ واردشونده به نوبت، پیش از توقف توپ‌ها یا پیش از کامل‌شدن اسپات‌گذاری یک رنگی توسط داور، به سفید ضربه بزند یا تخلفی مرتکب شود، همانند بازیکنِ در حال ضربه جریمه می‌شود و نوبتش پایان می‌یابد.



منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 3(k-l) | Printed page 20

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

توپ وارد پاکت شود و برگردد

بخش ۳ | بند ۳ (م) | ترجمه متن قانون

- اگر توپی وارد پاکت شود و دوباره به سطح بازی برگردد، پات‌شده یا واردشده به پاکت در ضربه خطا محسوب نمی‌شود.
- هیچ بازیکنی به‌دلیل این اتفاق، حق مطالبه جبران ندارد.

نکته آموزشی

- ورود لحظه‌ای به پاکت کافی نیست؛ اگر توپ دوباره روی سطح بازی برگردد، قانون آن را پات‌شده حساب نمی‌کند.

مثال

- بازیکن قرمز را به سمت پاکت می‌فرستد. قرمز داخل پاکت می‌رود، اما برمی‌گردد و روی سطح بازی می‌ایستد. امتیاز پات برای این قرمز داده نمی‌شود و صرف این اتفاق، حق تکرار ضربه ایجاد نمی‌کند.



نکته مهم

- سایر اتفاق‌های ضربه جداگانه بررسی می‌شوند؛ این بند به‌تنهایی، خطاهای دیگر آن ضربه را از بین نمی‌برد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 3(m) | Printed page 20

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

پایان فریم روی مشکی

بخش ۳ | بند ۴(الف) و ۴ (ب) | ترجمه متن قانون

الف) پایان فریم

- وقتی مشکی تنها توپ هدف باقی‌مانده روی میز باشد، اولین پات یا فول، فریم را تمام می‌کند؛ مگر اینکه هر دو شرط زیر برقرار باشند:

۱. پس از آن، امتیازها برابر شده باشند؛
۲. مجموع امتیازات، ملاک تعیین نتیجه نباشد.

ب) در صورت برقراری هر دو شرط

- اگر هر دو شرط بالا برقرار باشند:

۱. مشکی دوباره روی اسپات قرار می‌گیرد.
۲. بازیکنان قرعه می‌کشند تا حق انتخاب بازیکن بعدی مشخص شود.
۳. بازیکن بعدی از حالت سفید در دست بازی می‌کند.
۴. اولین پات یا تخلف، فریم را تمام می‌کند.



نکته آموزشی

- در بند الف، پس از پات یا فول، امتیازها را بررسی می‌کنیم. تساوی پیش از ضربه، به‌تنهایی شرط این استثنا نیست.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 4(a–b) | Printed page 20

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

چه زمانی مشکی دوباره اسپات می‌شود؟

بند ۴ | دو مثال آموزشی

فقط مشکی باقی مانده است و مجموع امتیازات، ملاک نتیجه نیست.

مثال اول: تساوی پس از پات

بازیکن اول ۵۰ و بازیکن دوم ۵۷ امتیاز دارند. بازیکن اول مشکی را قانونی پات می‌کند و ۷ امتیاز می‌گیرد. نتیجه ۵۷ به ۵۷ می‌شود.



بعد از پات	
بازیکن اول	بازیکن دوم
۵۷	۵۷

قبل از پات	
بازیکن اول	بازیکن دوم
۵۰	۵۷

تصمیم

- مشکی دوباره روی اسپات قرار می‌گیرد و روند بند ۴(ب) اجرا می‌شود.

مثال دوم: تساوی پس از فول

بازیکن اول ۵۷ و بازیکن دوم ۵۰ امتیاز دارند. بازیکن اول روی مشکی فول می‌کند و ۷ امتیاز به حریف می‌رسد. نتیجه ۵۷ به ۵۷ می‌شود.



بعد از فول	
بازیکن اول	بازیکن دوم
۵۷	۵۷

قبل از فول	
بازیکن اول	بازیکن دوم
۵۷	۵۰

تصمیم

- در این حالت هم مشکی دوباره روی اسپات قرار می‌گیرد.

نکته مهم

در مشکی دوباره اسپات‌شده، بازیکن بعدی با قرعه و انتخاب تعیین می‌شود؛ ادامه نوبت قبلی خودکار نیست.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 4(a–b) | Printed page 20

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

تساوی در مجموع امتیازات

بخش ۳ | بند ۴ (ج)

ترجمه متن قانون

- وقتی مجموع امتیازات، برنده گیم یا مچ را تعیین کند و در پایان آخرین فریم، مجموع امتیازات برابر باشد، همان بازیکنان حاضر در آن فریم باید روند بند ث را اجرا کنند؛ روندی که **معمولا** مشکی دوباره‌اسپات‌شده نامیده می‌شود.

نکته آموزشی

- در این قالب رقابت، مجموع امتیازات فریم‌ها ملاک است؛ لازم نیست امتیاز خود فریم آخر برابر شده باشد.

مثال

- در یک رقابت فرضی دو فریمی، امتیاز فریم اول برای بازیکن اول ۶۰ و برای بازیکن دوم ۴۰ است. فریم دوم با امتیاز ۳۰ برای بازیکن اول و ۵۰ برای بازیکن دوم پایان می‌یابد.
مجموع امتیاز هر دو بازیکن ۹۰ است؛ پس همان بازیکنان، روند مشکی دوباره‌اسپات‌شده را اجرا می‌کنند.

فریم	بازیکن اول	بازیکن دوم
اول	۶۰	۴۰
دوم	۳۰	۵۰
مجموع	۹۰	۹۰

نکته مهم

- این مثال مربوط به رقابتی است که مجموع امتیازات در آن ملاک نتیجه است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 4(c) | Printed page 20
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

بازی از حالت سفید در دست

بخش ۳ | بند ۵ | ترجمه متن قانون

- برای بازی از حالت سفید در دست، سفید باید هنگام تماس تیپ چوب، روی خطوط مرزی یا داخل ناحیه D قرار داشته باشد؛ اما می‌توان آن را در هر جهتی بازی کرد.
- الف) اگر بازیکن بپرسد، داور اعلام می‌کند که سفید درست جای‌گذاری شده است یا نه؛ یعنی بیرون از خطوط مرزی D نباشد.
- ب) اگر سفید در حالت در دست، هنگامی که بیرون از D قرار دارد با تیپ چوب تماس پیدا کند، بازی نادرست از حالت سفید در دست محسوب می‌شود.
- ج) اگر هنگام جای‌گذاری سفید، تیپ چوب با آن تماس پیدا کند و داور مطمئن باشد بازیکن قصد اجرای ضربه نداشته، سفید وارد جریان بازی نمی‌شود.

نکته آموزشی

- مجازبودن بازی در هر جهت یعنی می‌توان به سمت جلو، عقب یا کنار بازی کرد؛ محدودیت این بند، محل سفید هنگام تماس تیپ است.



نکته مهم

- حالت جای‌گذاری بدون قصد ضربه در بند ج، از اجرای ضربه تفکیک می‌شود و تشخیص آن با داور است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 5(a–c) | Printed page 21
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

برخورد هم‌زمان با دو توپ

بخش ۳ | بند ۶ | ترجمه متن قانون

متن قانون

اولین برخورد سفید نباید به‌طور هم‌زمان با دو توپ باشد؛ به‌جز دو قرمز، یا یک فری‌بال و یک توپ در نوبت.



۱. دو قرمز

قرمز در نوبت است. سفید در اولین برخورد هم‌زمان به دو قرمز می‌خورد. از نظر بند ۶، این برخورد مجاز است.



۲. فری‌بال و توپ در نوبت

زرد در نوبت است و سبز به‌عنوان فری‌بال انتخاب شده است. اولین برخورد هم‌زمان سفید با سبز و زرد، از نظر این بند مجاز است.



۳. قرمز و مشکی

قرمز در نوبت است و فری‌بال انتخاب نشده است. اولین برخورد هم‌زمان سفید با قرمز و مشکی، مجاز نیست.

نکته آموزشی

- مجازبودن برخورد در این بند، سایر شرایط قانونی ضربه را حذف نمی‌کند.

بازگرداندن رنگی ها به اسپات

بخش ۳ | بند ۷، مقدمه و بند الف

متن قانون

هر رنگی که پات شود، در ضربه خطا وارد پاکت شود یا از میز خارج شود، باید پیش از اجرای ضربه بعدی دوباره روی اسپات قرار بگیرد؛ تا زمانی که طبق بخش ۳، بند ۳(ج)(۳)، برای آخرین بار در ترتیب پایانی پات شود.

الف بازیکن مسئول اشتباه داور در درست قرارندادن توپ روی اسپات نیست.

نکات آموزشی

۱ در مرحله قرمز و رنگی، رنگی پات‌شده به میز برمی‌گردد.

۲ در ترتیب پایانی، رنگی‌ای که قانونی و در نوبت خودش پات شده، از میز خارج می‌ماند؛ مگر در استثناهای قانون.

مثال

بازیکن پس از پات یک قرمز، مشکی را قانونی پات می‌کند.
داور باید پیش از ضربه بعدی مشکی را روی اسپات قرار دهد.

نکته مهم

اشتباه داور در اسپات‌گذاری با عجله بازیکن و بازی‌کردن پیش از کامل‌شدن اسپات‌گذاری، یکسان نیست.



منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 7; Rule 7(a) | Printed page 21
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

رنگی‌ای که اشتباهی برگردانده شده

بخش ۳ | بند ۷(ب) | ترجمه متن قانون

متن قانون

۱ اگر یک رنگی پس از پات‌شدن در ترتیب افزایشی رنگی‌ها، طبق بخش ۳، بند ۳(ح)(۳)، به‌اشتباه دوباره روی اسپات قرار داده شود، هنگام کشف اشتباه بدون جریمه از میز برداشته می‌شود و بازی از وضعیت ایجادشده ادامه می‌یابد.

۲ اگر اشتباه پس از پات‌شدن دوباره آن رنگی کشف شود، امتیاز ثبت‌شده پس از اجرای ضربه بعدی، یا پس از وقوع تخلف پیش از اجرای ضربه بعدی، معتبر خواهد بود.

مثال



در مرحله پایانی، زرد قانونی پات شده و باید بیرون بماند؛ اما داور آن را اشتباهی روی اسپات می‌گذارد. اشتباه کشف می‌شود و زرد هنوز دوباره پات نشده است.

تصمیم:
زرد بدون جریمه از میز برداشته می‌شود و بازی از وضعیت فعلی ادامه پیدا می‌کند.

نکته آموزشی

- اگر همان رنگی دوباره پات شده باشد، زمان اجرای ضربه بعدی یا وقوع تخلف بعدی در معتبرشدن امتیاز اهمیت دارد؛ این قسمت را نیاید با حالت ساده برداشتن رنگی از میز یکی دانست.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 7(b) | Printed page 21
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

اسپات اشتباه یا رنگی جاافتاده

بخش ۳ | بند ۷(ج) | ترجمه متن قانون

متن قانون

- اگر ضربه‌ای در حالی اجرا شود که یک یا چند توپ درست روی اسپات قرار نگرفته‌اند، برای ضربه‌های بعدی، جای‌گذاری آن‌ها درست محسوب می‌شود.
- هر رنگی که به‌اشتباه روی میز نباشد، باید روی اسپات قرار بگیرد:

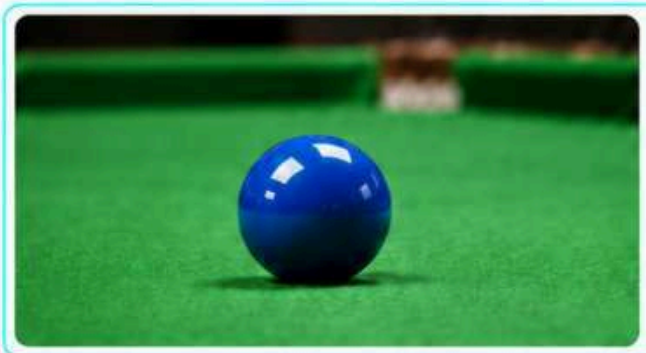
۱ اگر نبودن آن به‌دلیل غفلت قبلی بوده، هنگام کشف اشتباه بدون جریمه روی اسپات قرار می‌گیرد؛ به شرط آنکه فریم **قبلا** طبق بخش ۲، بند ۱، تمام نشده باشد. بازی از وضعیت ایجادشده ادامه می‌یابد؛ یا

۲ اگر بازیکن پیش از آنکه داور قرصت کامل‌کردن اسپات‌گذاری را داشته باشد بازی کرده است، جریمه اعمال می‌شود.

نکته آموزشی

- فراموش‌شدن رنگی بر اثر غفلت قبلی، با ضربه‌زدن بازیکن پیش از فرصت کامل‌شدن کار داور فرق دارد.

مثال



- آبی پس از پات، بر اثر غفلت به میز برنگشته و بازی ادامه یافته است. اشتباه در حالی کشف می‌شود که فریم هنوز تمام نشده است. آبی بدون جریمه روی اسپات قرار می‌گیرد و بازی از وضعیت فعلی ادامه پیدا می‌کند.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 7(c) | Printed page 22
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

قرمز به‌جای رنگی روی اسپات

بخش ۳ | بند ۷(د) | ترجمه متن قانون

متن قانون

اگر قرمزی به‌اشتباه به‌جای یک رنگی روی اسپات قرار داده شود، پس از کشف اشتباه:

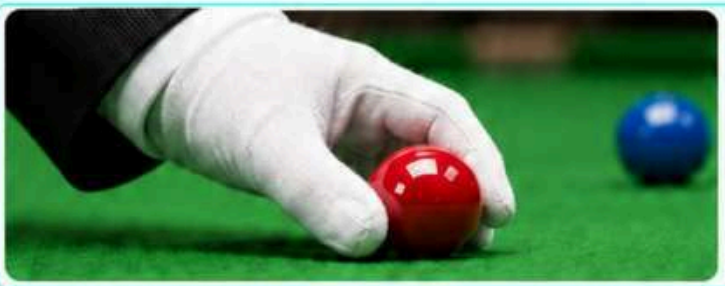
۱ اگر آن قرمز قابل شناسایی باشد، از میز برداشته می‌شود؛ یا

۲ اگر آن قرمز قابل شناسایی باشد، اما قبلاً پات شده، در ضربه خطا وارد پاکت شده یا از میز خارج شده باشد؛ یا رنگی مطابق بند ج قبلاً روی اسپات قرار گرفته باشد؛ یا قرمز قابل شناسایی نباشد، فریم ادامه می‌یابد و عملاً فریمی با شانزده قرمز ایجاد می‌شود.

در مواردی که رنگی روی میز نیست، آن رنگی روی اسپات قرار می‌گیرد. در همه این حالت‌ها، بازی بدون جریمه از وضعیت ایجادشده ادامه می‌یابد.

نکته آموزشی

- این بند درباره اصلاح اشتباه جای‌گذاری است؛ تخلف‌های مستقل بازیکنان، حکم جداگانه خود را دارند.



توضیح ساده

اگر قرمز اضافی که به‌اشتباه به میز برگردانده شده، هنوز قابل شناسایی باشد، طبق بند ۱ از میز برداشته می‌شود. اگر رنگی روی میز نیست، روی اسپات قرار می‌گیرد و بازی بدون جریمه از وضعیت فعلی ادامه می‌یابد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 7(d) | Printed page 22

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

اشتباه قرمز را چگونه اصلاح می‌کنیم؟

بند ۷(د) | مثال‌های آموزشی

مثال اول: قرمز اضافی مشخص است



- قرار بوده آبی به میز برگردد، اما داور اشتباهی قرمزی را از پاکت بیرون آورده و روی اسپات گذاشته است. آن قرمز هنوز قابل شناسایی است و آبی هم هنوز روی میز نیست.

تصمیم: قرمز اضافی برداشته می‌شود، آبی روی اسپات قرار می‌گیرد و بازی بدون جریمه از وضعیت فعلی ادامه می‌یابد.

مثال دوم: قرمز اضافی دیگر قابل شناسایی نیست



- همان اشتباه رخ داده، اما قرمز با بقیه قرمزها مخلوط شده و نمی‌توان مشخص کرد کدام قرمز اضافه بوده است.

تصمیم: هیچ قرمزی به حدس برداشته نمی‌شود. اگر آبی روی میز نیست، روی اسپات قرار می‌گیرد و فریم ادامه پیدا می‌کند.

مثال سوم: قرمز اضافی قبلا پات شده است



- قرمز اضافی مشخص است، اما پیش از کشف اشتباه پات شده است.

تصمیم: طبق بند ۷(د)(۲)، فریم ادامه می‌یابد؛ رنگی جاافتاده روی اسپات قرار می‌گیرد و برای این اصلاح جریمه‌ای اعمال نمی‌شود.



نکته مهم

- «فریم شانزده‌قرمزی» یعنی در روند این فریم، یک قرمز اضافی وارد بازی شده است؛ لازم نیست در لحظه کشف اشتباه شانزده قرمز روی میز دیده شود.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 7(d) | Printed page 22

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

وقتی اسپات رنگی اشغال است

بخش ۳ | بندهای ۷(هـ) و ۷(و)

متن قانون

- هـ) اگر رنگی باید روی اسپات قرار بگیرد و اسپات خودش اشغال باشد، روی اسپات آزاد با بیشترین ارزش قرار می‌گیرد.
- و) اگر بیش از یک رنگی باید روی اسپات قرار بگیرد و اسپات‌های خودشان اشغال باشد، رنگی با ارزش بیشتر، در ترتیب جای‌گذاری اولویت دارد.

مثال اول

- اسپات آبی اشغال است، اما اسپات مشکی آزاد است. آبی روی اسپات مشکی قرار می‌گیرد.



مثال دوم

- مشکی و صورتی باید روی اسپات قرار بگیرند. اسپات خودشان اشغال است و فقط اسپات‌های آبی و قهوه‌ای آزادند. ابتدا مشکی روی اسپات آبی و سپس صورتی روی اسپات قهوه‌ای قرار می‌گیرد.



نکته آموزشی مهم

- اولویت، ابتدا با ارزش توپ رنگی است؛ سپس برای آن، باارزش‌ترین اسپات آزاد انتخاب می‌شود.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 7(e–f) | Printed page 22

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

وقتی همه اسپات‌ها اشغال‌اند

بخش ۳ | بندهای ۷(ز) تا ۷(ی) | ترجمه متن قانون

متن قانون

ز) اگر همه اسپات‌ها اشغال باشند، رنگی تا حد ممکن نزدیک به اسپات خودش، بین آن اسپات و نزدیک‌ترین قسمت باند بالای میز قرار می‌گیرد.

ح) در مورد صورتی و مشکی، اگر همه اسپات‌ها اشغال باشند و میان اسپات مربوط و نزدیک‌ترین قسمت باند بالا هم فضای آزاد وجود نداشته باشد، رنگی تا حد ممکن نزدیک به اسپات خودش، روی خط مرکزی طولی میز قرار می‌گیرد.

ط) در همه حالت‌ها، رنگی هنگام اسپات‌گذاری نباید با توپ دیگری تماس داشته باشد.

ی) برای اسپات‌گذاری صحیح، رنگی باید روی اسپاتی قرار بگیرد که این قوانین تعیین کرده‌اند.

نکته آموزشی

- قانون «بدون تماس با توپ دیگر» در همه روش‌های اسپات‌گذاری برقرار است؛ نزدیک‌بودن، اجازه چسباندن توپ‌ها را نمی‌دهد.

نکته تکمیلی

- حالت ویژه بند ح برای صورتی و مشکی است. نباید آن را به همه رنگی‌ها تعمیم داد.



منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 7(g–j) | Printed pages 22–23

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

توپ تاچ؛ اعلام داور و وظیفه بازیکن

بخش ۳ | قانون ۸ | بندهای الف و ب

ترجمه متن قانون

الف اگر در پایان یک ضربه، سفید با یک یا چند توپ در نوبت، یا توپ‌هایی که می‌توانند در نوبت باشند، تماس داشته باشد، داور «تاچینگ بال» اعلام می‌کند. در صورت وجود تردید، داور مشخص می‌کند سفید با کدام توپ یا توپ‌ها تماس دارد.

اگر پس از پات‌شدن یک قرمز، یا فری‌بالی که به‌جای قرمز اعلام شده، سفید با یک یا چند رنگی تماس داشته باشد، داور از بازیکن می‌خواهد رنگی در نوبت را اعلام کند.

ب پس از اعلام تاچ، بازیکن باید سفید را از توپ مورد تماس دور کند، بدون اینکه آن توپ را حرکت دهد؛ در غیر این صورت، ضربه پوش محسوب می‌شود.

توضیح ساده

- تاچ یعنی تماس واقعی دو توپ، نه صرفا نزدیک‌بودن آن‌ها.

بازیکن نباید با ضربه خود، توپ چسبیده را هل بدهد.

مثال آموزشی

قرمز در نوبت است و سفید به قرمز چسبیده است. پس از اعلام تاچ، سفید را از آن قرمز دور می‌کنیم و نباید باعث حرکت قرمز شویم.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 8(a–b) | Printed page 23
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

چه زمانی برخورد دیگری لازم نیست؟

بخش ۳ | قانون ۸ | بند ج

ترجمه متن قانون

ج) به شرط اینکه بازیکن هنگام اجرای ضربه باعث حرکت هیچ توپ هدف چسبیده به سفید نشود، در این سه حالت جریمه‌ای ندارد:

۱ توپ چسبیده، توپ در نوبت باشد.

۲ توپ چسبیده بتواند در نوبت باشد و بازیکن همان توپ را اعلام کند.

۳ توپ چسبیده بتواند در نوبت باشد، اما بازیکن توپ دیگری را که می‌تواند در نوبت باشد اعلام کند و اولین برخورد سفید با همان توپ اعلام‌شده باشد.

مثال ۱ | قرمز در نوبت

سفید به قرمز تاچ است. بازیکن سفید را بدون حرکت‌دادن قرمز از آن دور می‌کند. لازم نیست سفید به قرمز دیگری برخورد کند.

مثال ۲ | انتخاب همان رنگی

پس از پات قرمز، سفید به سبز تاچ است. بازیکن سبز را اعلام می‌کند و بدون حرکت‌دادن آن، سفید را دور می‌کند. برخورد با توپ دیگری لازم نیست.

مثال ۳ | انتخاب رنگی دیگر

پس از پات قرمز، سفید به سبز تاچ است؛ اما بازیکن آبی را اعلام می‌کند. باید بدون حرکت‌دادن سبز، ابتدا به آبی بزند. تاچ با سبز جای برخورد لازم با آبی را نمی‌گیرد.

نکته آموزشی

در همه این مثال‌ها فرض می‌کنیم تخلف دیگری رخ نداده باشد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 8(c) | Printed page 23
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

تاچ با توپ خارج از نوبت

بخش ۳ | قانون ۸ | بندهای د و ه

ترجمه متن قانون

د اگر سفید در تماس یا نزدیک به توپی خارج از نوبت متوقف شود و بازیکن بپرسد آیا تماس برقرار است، داور وضعیت را روشن می‌کند.

ه اگر سفید هم‌زمان با یک توپ در نوبت و یک توپ خارج از نوبت تماس داشته باشد، داور فقط توپ در نوبت را به‌عنوان تاچ مشخص می‌کند. اگر بازیکن درباره تماس سفید با توپ خارج از نوبت هم **سؤال** کند، حق دارد پاسخ بگیرد.

مثال ۱ | فقط توپ خارج از نوبت

قرمز در نوبت است و سفید به مشکی چسبیده. بازیکن می‌تواند از داور درباره تماس با مشکی بپرسد. این تماس، جای برخورد با قرمز را نمی‌گیرد؛ سفید باید ابتدا به توپ در نوبت برخورد کند.

مثال ۲ | تماس هم‌زمان

قرمز در نوبت است و سفید هم به قرمز و هم به مشکی چسبیده. داور تاچ با قرمز را اعلام می‌کند. بازیکن می‌تواند درباره تماس با مشکی **سؤال** کند و باید هنگام ضربه باعث حرکت هیچ‌یک از توپ‌های چسبیده نشود.

نکته آموزشی

اعلام داور را دقیق بشنوید. تماس با توپ خارج از نوبت، به‌تنهایی معافیت از برخورد با توپ در نوبت ایجاد نمی‌کند.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 8(d–e) | Printed page 23
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

اگر وضعیت تماس تغییر کند

بخش ۳ | قانون ۸ | بندهای و و ز

ترجمه متن قانون

و اگر داور مطمئن باشد حرکت توپ چسبیده در لحظه ضربه، ناشی از عمل بازیکن نبوده است، خطایی رخ نداده است.

ز اگر داور بررسی کند و یک توپ هدف ساکن با سفید تماس نداشته باشد، اما پیش از اجرای ضربه بعدا دیده شود که تماس برقرار شده، داور توپ‌ها را به موقعیت پیشین بازمی‌گرداند، به‌گونه‌ای که از جای‌گذاری آن‌ها رضایت داشته باشد. همین حکم درباره توپی که ابتدا تاچ بوده، اما در بررسی بعدی دیگر تماس ندارد نیز برقرار است.

مثال ۱ | حرکت بدون دخالت بازیکن

- در لحظه ضربه، توپ چسبیده اندکی حرکت می‌کند. **مطمئن** شود این حرکت را بازیکن ایجاد نکرده، صرف این حرکت خطا نیست.

مثال ۲ | فاصله به تماس تبدیل می‌شود

- داور ابتدا فاصله بسیار کمی میان سفید و قرمز می‌بیند. پیش از ضربه، تماس برقرار می‌شود. داور وضعیت قبلی را بازسازی می‌کند؛ وضعیت تازه را مبنای بازی قرار نمی‌دهد.

مثال ۳ | تماس از بین می‌رود

- داور ابتدا تاچ را تأیید می‌کند، اما پیش از ضربه در بررسی مجدد می‌بیند فاصله ایجاد شده است. توپ‌ها به وضعیت قبلی بازگردانده می‌شوند.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 8(f–g) | Printed pages 23–24

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

توپ روی لبه پاکت

بخش ۳ | قانون ۹ | ترجمه متن قانون

ترجمه متن قانون

اگر توپی بدون برخورد توپ دیگری به آن، داخل پاکت بیفتد:

الف اگر این افتادن بخشی از هیچ ضربه در حال اجرا نباشد، توپ به جای قبلی برگردانده می‌شود و امتیازهای کسب‌شده معتبر می‌مانند.

ب اگر در جریان ضربه، توپی به آن برخورد می‌کرد:

۱ اگر تخلفی رخ نداده باشد، همه توپ‌ها به موقعیت قبلی برگردانده می‌شوند. همان بازیکن دوباره ضربه می‌زند و می‌تواند ضربه قبلی یا ضربه متفاوتی را انتخاب کند. این حکم شامل حالتی هم می‌شود که اگر توپ خودبه‌خود نمی‌افتاد، تخلفی رخ می‌داد.

۲ اگر خطایی رخ دهد، بازیکن مطابق قانون ۱۱ بخش ۳ جریمه می‌شود. همه توپ‌ها به موقعیت قبلی برگردانده می‌شوند و بازیکن بعدی انتخاب‌های معمول پس از خطا را دارد.

ج اگر توپی لحظه‌ای روی لبه پاکت معلق بماند و سپس داخل بیفتد، پات یا پاکت‌شدن در ضربه خطا محسوب می‌شود و به لبه پاکت بازگردانده نمی‌شود.

د دوره مشورت از زمانی آغاز می‌شود که تصمیم به بازگرداندن توپ یا توپ‌ها گرفته شود.

نکته آموزشی

افتادن خودبه‌خودی یک توپ ساکن را با مکث لحظه‌ای توپ در ادامه حرکت همان ضربه اشتباه نگیریم.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 9(a–c) | Printed page 24
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

افتادن خودبه‌خودی، خارج از ضربه

بخش ۳ | قانون ۹ | بند الف

متن قانون

اگر افتادن خودبه‌خودی توپ بخشی از هیچ ضربه در حال اجرا نباشد، توپ به جای قبلی برگردانده می‌شود و امتیازهای کسب‌شده معتبر می‌مانند.

مثال

یک قرمز روی لبه پاکت ساکن مانده است. ضربه قبلی تمام شده و هنوز ضربه بعدی اجرا نشده است. قرمز بدون برخورد توپ دیگری، خودبه‌خود داخل پاکت می‌افتد.

تصمیم داور

۱ قرمز به همان جای قبلی روی لبه پاکت برگردانده می‌شود.

۲ افتادن این قرمز امتیازی ندارد.

۳ امتیازهای قانونی قبلی باقی می‌مانند.

٤ صرف این اتفاق، نوبت بازیکن را تغییر نمی‌دهد.

توضیح ساده

توپی که پس از پایان ضربه خودبه‌خود می‌افتد، پاداش تازه‌ای برای بازیکن ایجاد نمی‌کند؛ داور وضعیت را به حالت قبل برمی‌گرداند.

دوره مشورت

با تصمیم به بازگرداندن توپ، دوره مشورت آغاز می‌شود تا محل قبلی آن مشخص شود.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 9(a) | Printed page 24

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

توپ پیش از رسیدن سفید می‌افتد

بخش ۳ | قانون ۹ | بند ب، قسمت ۱

متن قانون

اگر در جریان ضربه، توپ دیگری به توپ خودبه‌خودافتاده برخورد می‌کرد و تخلفی رخ نداده باشد، همه توپ‌ها به موقعیت قبلی برگردانده می‌شوند. همان بازیکن دوباره ضربه می‌زند و می‌تواند ضربه قبلی یا ضربه متفاوتی را انتخاب کند.

مثال

قرمز در نوبت است و یک قرمز روی لبه پاکت قرار دارد. بازیکن به سمت آن می‌زند. قرمز پیش از رسیدن سفید، خودبه‌خود می‌افتد. سفید روی میز می‌ماند و تخلف دیگری رخ نمی‌دهد. داور تشخیص می‌دهد اگر قرمز نمی‌افتاد، سفید به آن برخورد می‌کرد.

تصمیم داور

۱. قرمز، سفید و هر توپ جابه‌جاشده به موقعیت پیش از ضربه برگردانده می‌شوند.
۲. افتادن خودبه‌خودی قرمز امتیازی ندارد.
۳. همان بازیکن دوباره بازی می‌کند؛ مجبور نیست دقیقا همان ضربه را تکرار کند.

بخش مهم متن قانون

این حکم شامل حالتی هم می‌شود که اگر توپ خودبه‌خود نمی‌افتاد، تخلفی رخ می‌داد. این عبارت با حالتی که در ضربه واقعا خطایی رخ داده، متفاوت است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 9(b)(i) | Printed page 24
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

خطا یا مکث لحظه‌ای روی لبه؟

بخش ۳ | قانون ۹ | بند ب، قسمت ۲ و بند ج

حالت اول | خطای واقعی در ضربه

- اگر در وضعیت بند ب خطایی رخ دهد، جریمه مطابق قانون ۱۱ بخش ۳ تعیین می‌شود؛ همه توپ‌ها به موقعیت قبلی برمی‌گردند و بازیکن بعدی انتخاب‌های معمول پس از خطا را دارد.

مثال روشن

- قرمز در نوبت است. قرمز روی لبه پاکت، پیش از رسیدن سفید خودبه‌خود می‌افتد و داور تشخیص می‌دهد سفید به آن برخورد می‌کرد. بازیکن در همین ضربه با آستین به مشکی دست می‌زند.

تصمیم داور در این مثال

- خطا و ۷ امتیاز برای حریف؛ همه توپ‌ها به موقعیت پیش از ضربه برمی‌گردند. حریف می‌تواند خودش از موقعیت بازسازی‌شده بازی کند یا از خطاکار بخواهد از همان موقعیت دوباره بازی کند.

حالت دوم | مکث لحظه‌ای در ادامه ضربه

- قرمز بر اثر ضربه به دهانه پاکت می‌رسد، لحظه‌ای روی لبه مکث می‌کند و سپس داخل می‌افتد. طبق بند ج، به لبه پاکت بازگردانده نمی‌شود؛ در ضربه قانونی، پات محسوب می‌شود و اگر ضربه خطا باشد، امتیاز پات ندارد.

تفاوت اصلی

- توپ سامنی که بعدا خودبه‌خود می‌افتد، با توپی که در ادامه همان حرکت فقط لحظه‌ای مکث می‌کند، یک حکم ندارد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 9(b)(ii), (c) | Printed page 24

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

اعلام خطا و زمان اعلام جریمه

بخش ۳ | قانون ۱۰ | مقدمه و بندهای الف تا د

ترجمه متن قانون

اگر خطایی رخ دهد، داور باید بلافاصله «فول» اعلام کند.

الف) اگر بازیکن هنوز ضربه نزده باشد، نوبت او پایان می‌یابد و داور جریمه را اعلام می‌کند.

ب) اگر ضربه اجرا شده باشد، داور برای اعلام جریمه تا پایان ضربه صبر می‌کند.

ج) اگر پیش از اجرای ضربه بعدی، داور خطا یا جریمه را اعلام نکند و بازیکن خارج از نوبت نیز آن را به‌درستی مطالبه نکند، از آن تخلف صرف‌نظر می‌شود.

د) هر رنگی که درست اسپات‌گذاری نشده باشد، در همان محل باقی می‌ماند؛ مگر اینکه خارج از میز باشد که در این صورت باید درست اسپات‌گذاری شود.

توضیح ساده

- اعلام «فول» فوری است؛ اما اگر توپ‌ها هنوز در حرکت باشند، اعلام مقدار جریمه تا پایان ضربه انجام نمی‌شود.

مثال

- سفید ابتدا به توپ اشتباه می‌خورد. داور همان لحظه فول اعلام می‌کند و پس از پایان حرکت توپ‌ها، مقدار جریمه را می‌گوید.

دقت در بند د

- این بند در چارچوب خطا یا جریمه‌ای است که مطابق بند ج از آن صرف‌نظر شده؛ نباید آن را جایگزین همه مقررات اصلاح اسپات‌گذاری دانست.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 10(a–c) | Printed pages 24–25

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

امتیازها و ادامه بازی پس از خطا

بخش ۳ | قانون ۱۰ | بندهای ه تا ح

ترجمه متن قانون

ه همه امتیازهای کسب‌شده در بریک پیش از اعلام خطا معتبرند؛ اما بازیکن بابت هیچ توپی که در ضربه خطا وارد پاکت شود، امتیاز نمی‌گیرد.

و ضربه بعدی از جایی اجرا می‌شود که سفید متوقف شده است؛ اگر سفید در جریان بازی نباشد، از حالت سفید در دست بازی می‌شود.

ز اگر در یک ضربه چند خطا رخ دهد، فقط جریمه با بیشترین ارزش اعمال می‌شود.

ح بازیکن خطاکار:
۱) امتیاز جریمه مقرر در قانون ۱۱ بخش ۳ را واگذار می‌کند.
۲) اگر بازیکن بعدی بخواهد، باید ضربه بعدی را خودش اجرا کند.

مثال امتیاز

- بازیکن پیش از ضربه خطا ۲۴ امتیاز گرفته است. در ضربه بعد، قرمز و سفید هر دو وارد پاکت می‌شوند، آن ۲۴ امتیاز باقی می‌ماند؛ قرمز این ضربه امتیاز ندارد و حریف ۴ امتیاز جریمه می‌گیرد.

مثال چند خطا

- قرمز در نوبت است؛ سفید ابتدا به مشکی می‌خورد و سپس وارد پاکت می‌شود. جریمه این ضربه ۷ امتیاز است، نه مجموع ۷ و ۴.

نکته

- محل ادامه بازی و بازگرداندن توپ‌ها در موارد خاص، تابع بندهای مربوط به همان وضعیت است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 10(d–h) | Printed page 25

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

خطا پیش از زدن سفید

بخش ۳ | قانون ۱۰ | بند ط

ترجمه متن قانون

ط) اگر بازیکن پیش از زدن سفید، روی هر توپی از جمله خود سفید خطا کند، جریمه مربوط اعمال می‌شود. بازیکن غیرخطاکار می‌تواند:

۱ خودش از وضعیت باقی‌مانده بازی کند.

۲ از خطاکار بخواهد از وضعیت باقی‌مانده دوباره بازی کند.

۳ از خطاکار بخواهد از موقعیت اولیه دوباره بازی کند.

در انتخاب سوم، همه توپ‌ها به جای قبلی برمی‌گردند و توپ در نوبت همان وضعیت پیش از تخلف را دارد:

اگر قرمز در نوبت بود، هر قرمز؛

اگر همه قرمزها از میز خارج شده بودند، همان رنگی در نوبت؛

اگر پس از پات قرمز یا فری‌بال اعلام‌شده به‌جای قرمز نوبت رنگی بود، رنگی به انتخاب بازیکن.

دوره مشورت از زمان درخواست بازگرداندن توپ‌ها آغاز می‌شود.

مثال

- قرمز در نوبت است. بازیکن هنگام آماده‌شدن برای ضربه، با دست مشکی را جابه‌جا می‌کند؛ هنوز سفید را نزده است. خطا و ۷ امتیاز برای حریف اعلام می‌شود.

اگر حریف بازسازی را بخواهد

- توپ‌ها به جای قبلی بازمی‌گردند و خود خطاکار دوباره بازی می‌کند؛ قرمز همچنان در نوبت است. این انتخاب به اعلام میس نیاز ندارد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 10(i) | Printed page 25
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

خطا در حالت سفید در دست

بخش ۳ | قانون ۱۰ | بند ی

ترجمه متن قانون

ی اگر بازیکن در زمانی که سفید در دست است، یک توپ هدف در جریان بازی را جابه‌جا کند، داور فول اعلام می‌کند و سفید برای ضربه بعدی نیز در دست باقی می‌ماند؛ مگر اینکه خطا با دخالت سفید رخ داده باشد، در حالی که سفید در اختیار بازیکن نبوده است.

مثال روشن

- پس از افتادن سفید در پاکت، قرمز در نوبت است. بازیکن هنگام قراردادن سفید در D، با دست قرمزی را جابه‌جا می‌کند.

تصمیم داور

- خطا و ۴ امتیاز برای حریف. سفید برای ضربه بعدی همچنان در دست است. این بند به‌تنهایی دستور بازگرداندن خودکار همه توپ‌ها را نمی‌دهد؛ انتخاب‌های دیگر باید مطابق بندهای مربوط بررسی شوند.

مثال با مشکی

- در همان وضعیت، اگر بازیکن به‌جای قرمز مشکی را با دست جابه‌جا کند، جریمه ۷ امتیاز است. ثابت‌ماندن حالت سفید در دست به معنی ثابت‌بودن مقدار جریمه نیست.

توجه به استثنا

- استثنای بند ی مربوط به خطایی است که خود سفید در آن دخالت دارد و هنگام وقوع آن در اختیار بازیکن نیست؛ این حالت را با جابه‌جایی توپ هدف توسط دست بازیکن یکسان نگیریم.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 10(j) | Printed page 26
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

جریمه بر اساس توپ در نوبت

بخش ۳ | قانون ۱۱ | مقدمه و بند الف، موارد ۱ تا ۶

قاعده اصلی

تخلف‌های این قانون حداقل ۴ امتیاز جریمه دارند؛ مگر اینکه در بندهای مربوط، جریمه بیشتری تعیین شده باشد.

ترجمه متن قانون

الف) در موارد زیر، جریمه بر اساس ارزش توپ در نوبت تعیین می‌شود و کمتر از ۴ امتیاز نیست:

۱. اجرای ضربه پیش از آنکه داور اسپات‌گذاری رنگی استفاده‌شده به‌عنوان فری‌بال را کامل کند.
۲. زدن سفید بیش از یک بار در طول یک ضربه.
۳. اجرای ضربه در حالی که هر دو پا از زمین جدا باشند.
۴. بازی خارج از نوبت در اسنوکر چهارنفره.
۵. بازی نادرست از حالت سفید در دست، از جمله در ضربه آغاز فریم.
۶. برخوردنکردن سفید با هیچ توپ هدف.

مثال محاسبه

اگر سفید به هیچ توپ هدف نخورد:

- قرمز در نوبت باشد: ۴ امتیاز.
- آبی در نوبت باشد: ۵ امتیاز.
- مشکی در نوبت باشد: ۷ امتیاز.

مثال سفید در دست

سفید باید از داخل یا روی خط D بازی شود. اگر در حالت سفید در دست از بیرون D ضربه زده شود، خطاست؛ حتی در ضربه آغاز فریم.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 11; Rule 11(a)(i–vi) | Printed page 26
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

سایر خطاهای بند الف

بخش ۳ | قانون ۱۱ | بند الف، موارد ۷ تا ۱۲

ترجمه متن قانون

ادامه بند الف؛ جریمه بر اساس ارزش توپ در نوبت و حداقل ۴ امتیاز:

۷ افتادن سفید در پاکت.

۸ اسنوکرشدن سفید پشت فری‌بال اعلام‌شده، به‌جز استثنای قانون ۱۲، بند ب، قسمت ۲.

۹ اسنوکرشدن سفید پشت توپ اعلام‌شده در اسنوکر شش‌قرمز.

۱۰ اجرای ضربه پرشی.

۱۱ بازی با چوب غیراستاندارد.

۱۲ مشورت یا ارتباط با هم‌تیمی برخلاف قانون ۱۸، بند ه.

مثال افتادن سفید

- زرد در نوبت است و سفید داخل پاکت می‌افتد: ۴ امتیاز.
- صورتی در نوبت است و سفید داخل پاکت می‌افتد: ۶ امتیاز.

مثال چوب غیراستاندارد

- حداقل طول قانونی چوب ۹۱۴ میلی‌متر است. اگر بازیکن با چوب کوتاه‌تر از این حد ضربه بزند، خطاست. جریمه با قرمز در نوبت ۴ و با مشکی در نوبت ۷ امتیاز است.

نکته درباره هم‌تیمی

- در اسنوکر چهارنفره، هم‌تیمی‌ها می‌توانند مشورت کنند؛ اما هنگامی که یکی از آن‌ها بازیکن در نوبت است و برای ضربه به میز نزدیک شده، این مشورت مجاز نیست.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 11(a)(vii–xii) | Printed page 26
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

توپ در نوبت یا توپ مربوط؟

بخش ۳ | قانون ۱۱ | بند ب، موارد ۱ تا ۵

ترجمه متن قانون

ب) در موارد زیر، جریمه برابر ارزش توپ در نوبت یا توپ مربوط به خطاست؛ هرکدام بیشتر باشد، با حداقل ۴ امتیاز:

۱. ضربه‌زدن در حالی که هر توپی هنوز متوقف نشده است.
۲. ضربه‌زدن پیش از تکمیل اسپات‌گذاری رنگی‌ای که فری‌بال نبوده است.
۳. وارد پاکت‌کردن توپ خارج از نوبت.
۴. اولین برخورد سفید با توپ خارج از نوبت؛ یا پس از اعلام فری‌بال، اولین برخورد با هر توپی غیر از فری‌بال اعلام‌شده، مگر اینکه تماس با فری‌بال و توپ در نوبت هم‌زمان باشد.
۵. اجرای ضربه پوش.

مثال اول

- قرمز در نوبت است و سفید ابتدا به آبی می‌خورد: ۵ امتیاز جریمه.

مثال دوم

- مشکی در نوبت است و سفید ابتدا به زرد می‌خورد: ۷ امتیاز جریمه؛ چون ارزش توپ در نوبت بیشتر است.

مثال فری‌بال

- زرد در نوبت است و سبز به‌عنوان فری‌بال اعلام می‌شود. اگر سفید ابتدا فقط به زرد بخورد، خطاست و جریمه ۴ امتیاز است. در این وضعیت، برخورد مستقیم با توپ اصلی جای برخورد لازم با فری‌بال را نمی‌گیرد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 11(b)(i–v) | Printed page 27
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

تماس، وسایل و خروج توپ از میز

بخش ۳ | قانون ۱۱ | بند ب، موارد ۶ تا ۱۰

ترجمه متن قانون

ادامه بند ب؛ جریمه برابر ارزش توپ در نوبت یا توپ مربوط به خطاست، هرکدام بیشتر باشد و حداقل ۴ امتیاز:

۶ تماس هر بخش از بدن، لباس یا وسایل بازیکن با توپ در جریان بازی یا وسیله علامت‌گذاری آن.

۷ تماس سفید با توپ در جریان بازی، هنگامی که سفید در دست است.

۸ برخورد توپ در جریان بازی با شیء یا وسیله‌ای که در نوبت فعلی یا نوبت‌های قبلی کنار میز یا روی آن باقی گذاشته شده است.

۹ ضربه‌زدن پیش از بازگرداندن توپ‌هایی که برای تمیزکردن از میز برداشته شده‌اند.

۱۰ خارج‌کردن توپ از میز.

مثال تماس لباس

- قرمز در نوبت است و آستین بازیکن به مشکی می‌خورد: ۷ امتیاز جریمه.

مثال هنگام جای‌گذاری سفید

- قرمز در نوبت است. بازیکن هنگام قراردادن سفید در D، با خود سفید به صورتی برخورد می‌کند: ۶ امتیاز جریمه.

مثال وسیله روی میز

- قرمز در نوبت است و توپ آبی به کچی که بازیکن روی سطح بازی جا گذاشته برخورد می‌کند: ۵ امتیاز جریمه.

توضیح ساده

- مثال‌ها فرض می‌کنند تخلف دیگری با جریمه بیشتر رخ نداده است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 11(b)(vi–x) | Printed page 27

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

اولین برخورد هم‌زمان با دو توپ

بخش ۳ | قانون ۱۱ | بند ج

ترجمه متن قانون

ج) اگر اولین برخورد سفید هم‌زمان با دو توپ باشد، جریمه بر اساس بیشترین ارزش میان توپ در نوبت و دو توپ مورد برخورد تعیین می‌شود و حداقل ۴ امتیاز است.

دو حالت از این حکم مستثنا هستند:

۱. برخورد هم‌زمان با دو قرمز، هنگامی که قرمز در نوبت است.

۲. برخورد هم‌زمان با فری‌بال اعلام‌شده و یک توپ در نوبت.

مثال ۱ | خطا

- قرمز در نوبت است. سفید در اولین تماس، هم‌زمان به قرمز و مشکی می‌خورد: ۷ امتیاز جریمه.

مثال ۲ | خطا

- آبی در نوبت است. سفید در اولین تماس، هم‌زمان به زرد و سبز می‌خورد: ۵ امتیاز جریمه؛ چون ارزش آبی بیشتر است.

مثال ۳ | برخورد مجاز

- قرمز در نوبت است و سفید ابتدا هم‌زمان به دو قرمز برخورد می‌کند. صرف این تماس هم‌زمان خطا نیست.

مثال ۴ | فری‌بال

- زرد در نوبت است و سبز فری‌بال اعلام شده. اولین تماس هم‌زمان سفید با سبز و زرد، از نظر این بند مجاز است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 11(c) | Printed page 27

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

خطاهایی با جریمه ثابت ۷ امتیاز

بخش ۳ | قانون ۱۱ | بند د، موارد ۱ تا ۴

ترجمه متن قانون

د) در موارد زیر بازیکن در نوبت ۷ امتیاز جریمه می‌شود:

۱. استفاده از یک توپ خارج از میز برای هر منظوری.

۲. استفاده از هر شیء برای اندازه‌گیری فاصله‌ها یا شکاف‌ها.

۳. بازی به قرمزها در دو ضربه پیاپی؛ یا بازی به فری‌بال اعلام‌شده و سپس قرمز در دو ضربه پیاپی.

۴. استفاده از توپی غیر از سفید به‌عنوان کیوبال، پس از شروع فریم.

مثال اندازه‌گیری

- بازیکن برای بررسی عبور سفید از میان دو توپ، یک توپ خارج از میز را میان آن‌ها قرار می‌دهد: ۷ امتیاز جریمه. استفاده از وسیله برای اندازه‌گیری فاصله نیز مشمول مورد ۲ است.

مثال ترتیب نادرست

- بازیکن قرمزی را پات می‌کند، اما در ضربه بعدی به‌جای رنگی دوباره به قرمز بازی می‌کند: ۷ امتیاز جریمه.

توضیح آموزشی

- فری‌بال جانشین توپ در نوبت است. اگر به‌جای قرمز اعلام و پات شود، ضربه بعدی نوبت رنگی است؛ نمی‌توان بلافاصله دوباره قرمز بازی کرد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 11(d)(i–iv) | Printed page 27

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

خطا پیش از انتخاب رنگی

بخش ۳ | قانون ۱۱ | بند د، موارد ۵ و ۶

ترجمه متن قانون

ادامه بند د؛ جریمه ۷ امتیاز:

۵ بازیکن با وجود درخواست داور، اعلام نکند کدام توپ در نوبت اوست.

۶ پس از پات قرمز، یا فری‌بالی که به‌جای قرمز اعلام شده، پیش از انتخاب رنگی مرتکب خطا شود.

مثال درخواست داور

- پس از پات قرمز، داور از بازیکن می‌خواهد رنگی انتخابی را اعلام کند.
اگر بازیکن این درخواست را انجام ندهد، مشمول جریمه ۷ امتیازی می‌شود.

مثال پیش از انتخاب رنگی

- بازیکن قرمز را پات کرده و هنوز هیچ رنگی را انتخاب نکرده است.
هنگام حرکت کنار میز با آستین به زرد برخورد می کند: ۷ امتیاز جریمه، نه ۴ امتیاز.

مقایسه با رنگی انتخاب‌شده

- اگر پیش از این خطا، آبی به‌عنوان رنگی انتخاب شده باشد و سپس بازیکن با آستین به زرد برخورد کند، با فرض نبود تخلف دیگری، جریمه ۵ امتیاز است؛ مطابق بند ب، مورد ۶.

نکته اصلی

- ۷ امتیاز این مثال به خاطر ارزش زرد نیست؛ به خاطر وقوع خطا پس از پات قرمز و پیش از انتخاب رنگی است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 11(d)(v–vi) | Printed page 28

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

جریمه خارج از نوبت و هنگام مشورت

بخش ۳ | قانون ۱۱ | بندهای ه تا ز

ترجمه متن قانون

موارد زیر پنالتی هستند و حداقل ۴ امتیاز دارند، مگر اینکه جریمه بیشتری در بند مربوط تعیین شده باشد.

ه) تخلف خارج از نوبت مطابق قانون ۳، بند ک، بر اساس ارزش توپ در نوبت یا توپ مربوط جریمه می‌شود؛ هرکدام بیشتر باشد.

و) در دوره مشورت، تماس هر بازیکن با هر توپی روی سطح بازی، به‌وسیله بدن، لباس یا وسایل، ۷ امتیاز جریمه دارد.

ز) بازیکن خارج از نوبت در دو حالت ۷ امتیاز جریمه می‌شود:

۱) استفاده از توپ خارج از میز برای هر منظوری.

۲) استفاده از هر شیء برای اندازه‌گیری فاصله‌ها یا شکاف‌ها.

مثال خارج از نوبت

- قرمز در نوبت است. بازیکن خارج از نوبت به میز نزدیک می‌شود و با دست آبی را جابه‌جا می‌کند: ۵ امتیاز پنالتی. توپ به جای قبلی برمی‌گردد و نوبت بازیکن در نوبت بدون تغییر ادامه می‌یابد.

مثال دوره مشورت

- داور در حال بازسازی موقعیت توپ‌هاست. یکی از بازیکنان برای نشان‌دادن محل قرمز، خودش آن را لمس می‌کند: ۷ امتیاز جریمه. بازیکن می‌تواند راهنمایی کند، اما نباید به توپ دست بزند.

نکته

- در دوره مشورت، بند و برای هر دو بازیکن و هر توپ روی سطح بازی اعمال می‌شود.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 11(e–g) | Printed page 28
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

فری‌بال چه زمانی اعلام می‌شود؟

بخش ۳ | قانون ۱۲ | مقدمه و بند الف

ترجمه متن قانون

پس از خطا، اگر سفید طبق تعریف اسنوکر در قانون ۱۷ بخش ۲ اسنوکر باشد، داور فری‌بال اعلام می‌کند.

الف) اگر بازیکن بعدی تصمیم بگیرد خودش ضربه بعدی را اجرا کند:

۱ می‌تواند توپی را به‌جای توپ در نوبت اعلام کند؛ اما توپ اصلی در نوبت را نمی‌توان به‌عنوان فری‌بال انتخاب کرد.

۲ فری‌بال اعلام‌شده، حکم و ارزش توپ در نوبت را می‌گیرد؛ با این تفاوت که اگر پات شود، دوباره اسپات‌گذاری می‌شود.

مثال با قرمز

- قرمز در نوبت است. پس از خطای حریف، فری‌بال اعلام می‌شود. بازیکن مشکی را فری‌بال انتخاب می‌کند. مشکی در این ضربه ارزش ۱ امتیاز دارد و پس از پات به میز برمی‌گردد؛ سپس نوبت رنگی است.

مثال با زرد

- زرد در نوبت است و سبز فری‌بال انتخاب می‌شود. سبز در این ضربه ارزش ۲ امتیاز دارد، نه ۳ امتیاز؛ اگر پات شود، به اسپات بازمی‌گردد.

نکته آموزشی

- اسنوکرشدن به‌تنهایی فری‌بال ایجاد نمی‌کند؛ این قانون درباره اسنوکر پس از خطاست.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 12; Rule 12(a) | Printed page 28
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

اولین برخورد باید با فری‌بال باشد

بخش ۳ | قانون ۱۲ | بند ب، قسمت ۱

ترجمه متن قانون

اگر سفید ابتدا به فری‌بال اعلام‌شده برخورد نکند، خطاست؛ مگر اینکه اولین تماس، هم‌زمان با فری‌بال و یک توپ در نوبت باشد.

مثال اصلی

زرد توپ در نوبت است. داور فری‌بال اعلام کرده و بازیکن سبز را انتخاب کرده است.

حالت ۱ | تماس اول فقط با سبز

- از نظر اولین برخورد، قانونی است. پس از آن سفید می‌تواند به زرد نیز برخورد کند؛ به شرط اینکه تخلف دیگری رخ ندهد.

حالت ۲ | تماس اول فقط با زرد

- خطاست؛ با اینکه زرد توپ اصلی در نوبت بوده است. پس از اعلام سبز، برخورد اول فقط با زرد کافی نیست. جریمه این مثال ۴ امتیاز است.

حالت ۳ | تماس اول هم‌زمان با سبز و زرد

- از نظر این بند مجاز است؛ به شرط اینکه تخلف دیگری رخ ندهد.

همین قاعده برای قرمزها

- اگر قرمز در نوبت و سبز فری‌بال اعلام شده باشد، اولین برخورد فقط با قرمز نیز خطاست؛ در این مثال جریمه ۴ امتیاز است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 12(b)(i) | Printed page 28
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

اسنوکر پشت فری‌بال اعلام شده

بخش ۳ | قانون ۱۲ | بند ب، قسمت ۲

ترجمه متن قانون

اگر پس از ضربه‌ای بدون کسب امتیاز، سفید به‌وسیله فری‌بال اعلام‌شده روی همه قرمزها یا توپ در نوبت اسنوکر شود، خطاست.

استثنا: هنگامی که فقط دو توپ هدف روی میز مانده باشند؛ یعنی صورتی و مشکی، یا مشکی و یک رنگی دیگر در وضعیت شرح‌داده‌شده در قانون ۷ بخش ۳.

مثال خطا

قرمز در نوبت است و سبز فری‌بال اعلام می‌شود. بازیکن بدون کسب امتیاز ضربه می‌زند و سفید طوری متوقف می‌شود که سبز اعلام‌شده، آن را روی همه قرمزها اسنوکر می‌کند: خطا و ۴ امتیاز برای حریف.

مثال استثنا

فقط صورتی و مشکی روی میز هستند. صورتی در نوبت است و مشکی فری‌بال اعلام شده. پس از ضربه بدون امتیاز، سفید پشت مشکی روی صورتی اسنوکر می‌شود. این وضعیت مشمول استثناست و صرف این اسنوکر خطا نیست.

مشکی و رنگی دیگر چگونه ممکن است؟

در حالت خاص قانون ۷، ممکن است رنگی به‌اشتباه دوباره اسپات‌گذاری شود و بازی با آن ادامه یابد؛ در نتیجه در پایان، مشکی و رنگی‌ای غیر از صورتی باقی بمانند.

نکته اصلی

استثنا فقط ممنوعیت همین بند را برمی‌دارد؛ اولین برخورد و سایر شرایط قانونی همچنان باید رعایت شوند.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 12(b)(ii) | Printed page 28

اصلاحات اوت ۲۰۲۴، صفحه ۱

امتیاز پات فری‌بال و توپ اصلی

بخش ۳ | قانون ۱۲ | بندهای ج تا ه

ترجمه متن قانون

ج اگر فری‌بال اعلام‌شده پات شود، دوباره اسپات‌گذاری می‌شود و ارزش توپ در نوبت امتیاز داده می‌شود.

د اگر پس از برخورد اول سفید با فری‌بال، یا تماس اول هم‌زمان با فری‌بال و توپ در نوبت، توپ اصلی در نوبت پات شود، امتیاز آن داده می‌شود و از میز خارج می‌ماند.

ه اگر فری‌بال و توپ اصلی در نوبت هر دو پات شوند، فقط ارزش توپ اصلی امتیاز داده می‌شود؛ مگر اینکه توپ اصلی قرمز باشد که در این صورت هر توپ پات‌شده امتیاز دارد. فری‌بال اسپات‌گذاری می‌شود و توپ اصلی از میز خارج می‌ماند.

مثال ۱ | فقط فری‌بال

- زرد در نوبت و سبز فری‌بال است. فقط سبز پات می‌شود: ۲ امتیاز؛ سبز برمی‌گردد و زرد همچنان در نوبت است.

مثال ۲ | هر دو رنگی

- زرد در نوبت و سبز فری‌بال است. پس از تماس اول قانونی، هر دو پات می‌شوند: فقط ۲ امتیاز؛ سبز برمی‌گردد، زرد بیرون می‌ماند و نوبت سبز است.

مثال ۳ | قرمز و فری‌بال

- قرمز در نوبت و مشکی فری‌بال است. پس از تماس اول قانونی، مشکی و یک قرمز پات می‌شوند: ۲ امتیاز؛ مشکی برمی‌گردد، قرمز بیرون می‌ماند و نوبت رنگی است.

نکته اصلی

- همه مثال‌ها فرض می‌کنند ضربه خطا نبوده است.

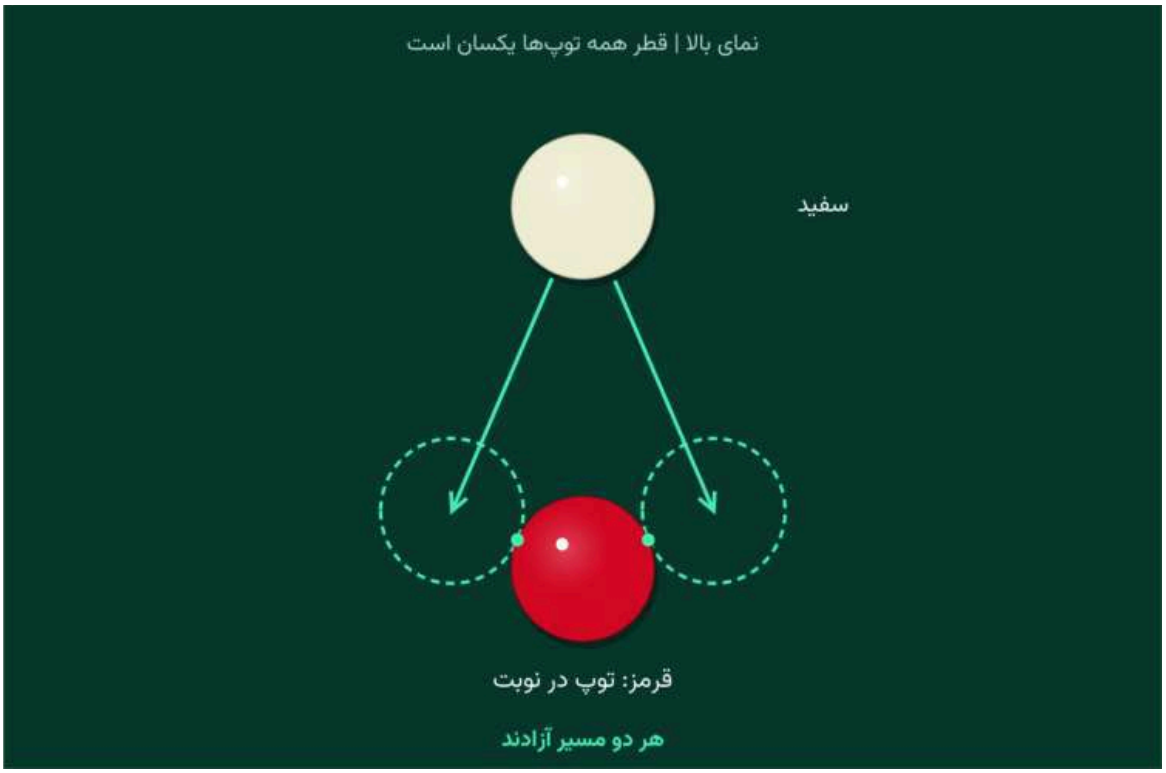
منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 12(c–e) | Printed page 29

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

دو لبه، دو مسیر آزاد

مثال تصویری فری‌بال | بدون توپ مزاحم



روش خواندن شکل

دو دایره خط‌چین، جای سفید در دو تماس بسیار نازک با قرمز هستند. در این مثال، مسیر کامل سفید تا هر دو تماس آزاد است.

نتیجه

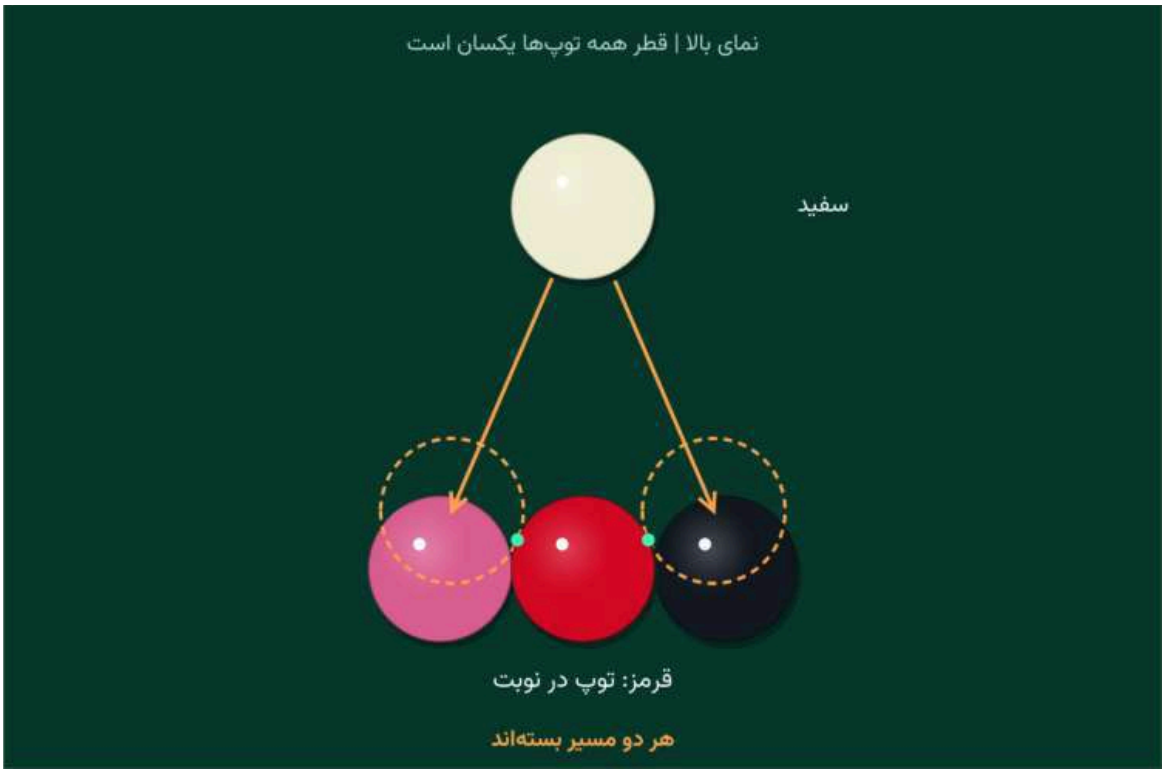
سفید روی قرمز اسنوکر نیست؛ بنابراین صرف این چیدمان، پس از خطا هم فری‌بال ایجاد نمی‌کند.

دایره خط‌چین: جای فرضی سفید | خط: مسیر مرکز سفید

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 2 Rule 17; Section 3 Rule 12 | Printed pages 14, 28
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

توپ‌های کناری چه زمانی مانع‌اند؟

همان جای سفید و قرمز | این بار با صورتی و مشکی



روش خواندن شکل

صورتی و مشکی با دایره‌های فرضی سفید هم‌پوشانی دارند. سفید پیش از رسیدن به تماس نازک با قرمز، به توپ مزاحم برخورد می‌کند.

نتیجه با فرض قرمز در نوبت

در این مثال فقط همین قرمز روی میز است و سفید روی آن اسنوکر است؛ اگر این وضعیت پس از خطا باشد، فری‌بال اعلام می‌شود.

دایره خط‌چین: جای فرضی سفید | خط: مسیر مرکز سفید

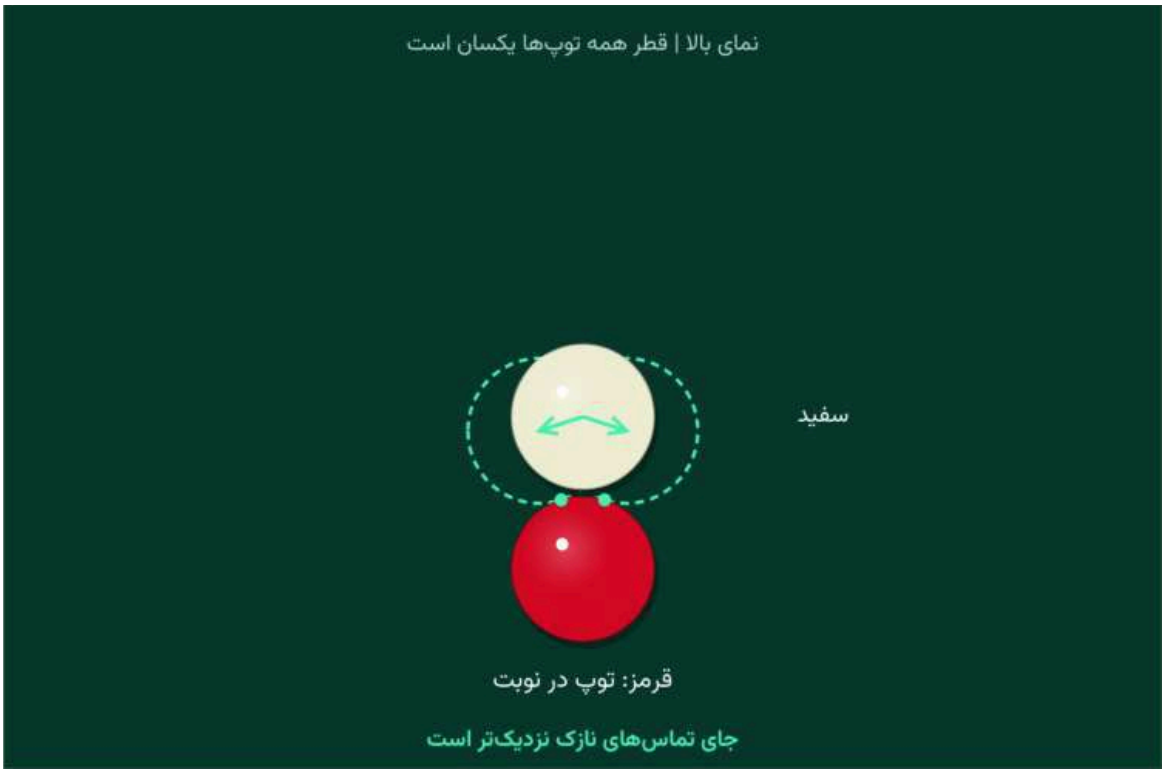
منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 2 Rule 17; Section 3 Rule 12 | Printed pages 14, 28

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

سفید نزدیک؛ ابتدا بدون موانع

هنوز فاصله وجود دارد | این حالت تاچ نیست



روش خواندن شکل

وقتی سفید به قرمز نزدیک می‌شود، جای دو دایره فرضی تغییر می‌کند. اندازه دایره‌ها عوض نمی‌شود؛ قطر آن‌ها همچنان برابر قطر سفید است.

نتیجه

در این چیدمان، هر دو مسیر مستقیم تماس با قرمز آزادند. سفید واقعا جابه‌جا نمی‌شود؛ دایره‌ها فقط ابزار توضیح‌اند.

دایره خط‌چین: جای فرضی سفید | خط: مسیر مرکز سفید

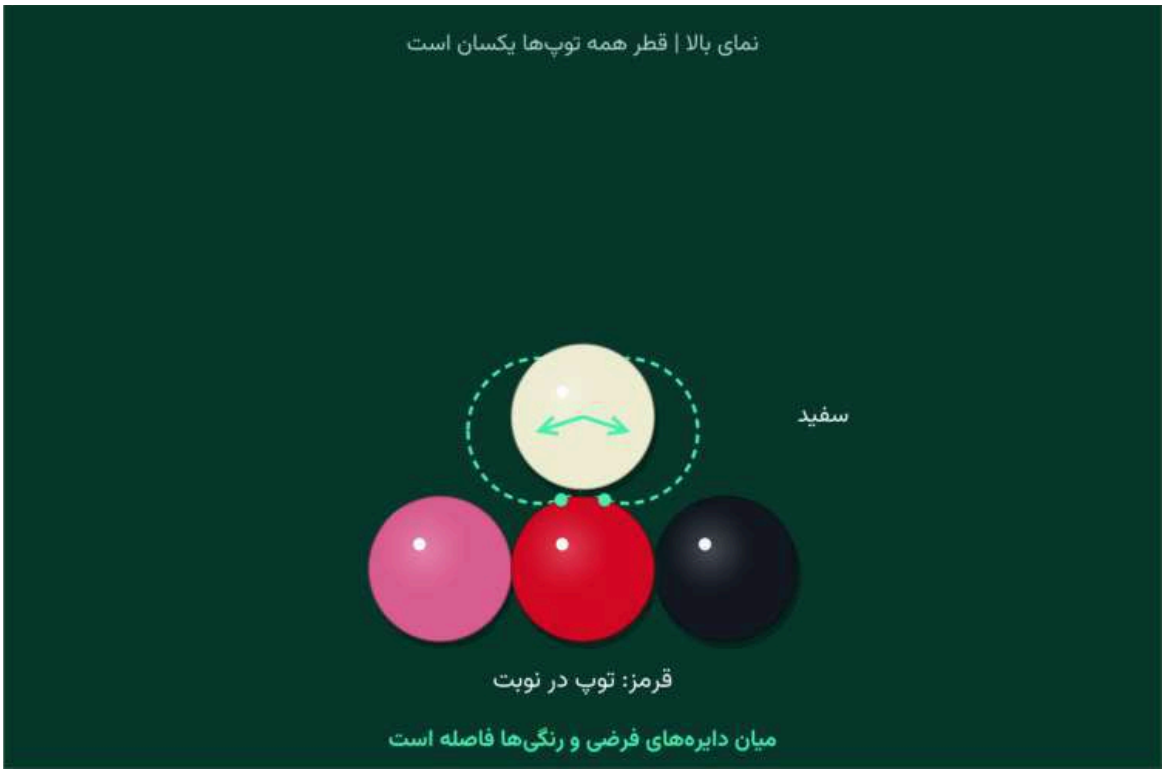
منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 2 Rule 17; Section 3 Rule 12 | Printed pages 14, 28

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

سفید نزدیک؛ رنگی‌ها مانع نیستند

همان سفید و قرمز صفحه قبل | صورتی و مشکی اضافه شده‌اند



روش خواندن شکل

صورتی و مشکی به قرمز چسبیده‌اند؛ اما با هیچ‌یک از دو دایره فرضی سفید هم‌پوشانی ندارند. مسیر سفید تا هر دو تماس نازک نیز آزاد است.

نتیجه با فرض قرمز در نوبت

سفید روی این قرمز اسنوکر نیست. حتی اگر این چیدمان پس از خطا باشد، این دو رنگی باعث اعلام فری‌بال نمی‌شوند.

دایره خط‌چین: جای فرضی سفید | خط: مسیر مرکز سفید

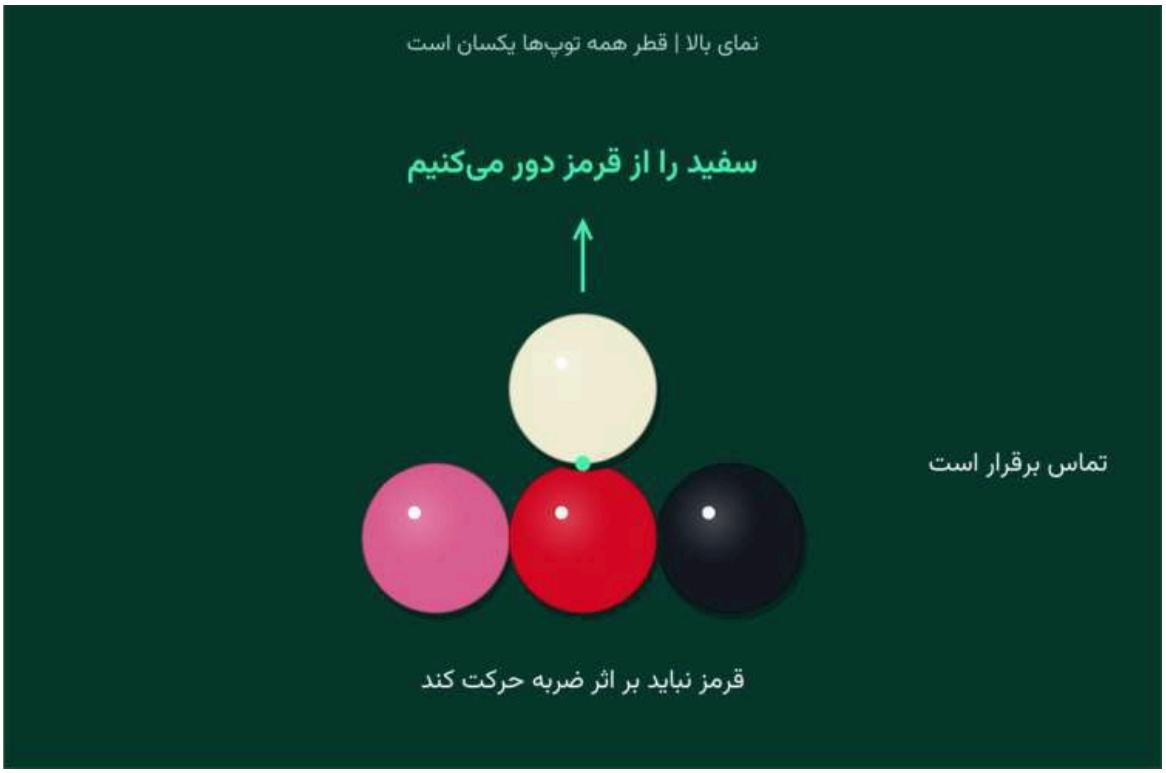
منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 2 Rule 17; Section 3 Rule 12 | Printed pages 14, 28

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

وقتی سفید واقعا تاچ است

قرمز در نوبت است | تماس باید توسط داور بررسی شود



حکم اجرای ضربه

پس از اعلام تاچ با قرمز در نوبت، سفید باید از آن دور شود؛ بدون اینکه بازیکن باعث حرکت توپ‌های چسبیده شود. برخورد با قرمز دیگری لازم نیست.

نتیجه در همین چیدمان

وجود صورتی و مشکی در کنار قرمز، به‌تنهایی فری‌بال ایجاد نمی‌کند. تاچ واقعی را با سفید نزدیک اما جدا در دو صفحه قبل اشتباه نگیریم.

تاچ بودن باید توسط داور بررسی شود؛ قرمز نباید بر اثر ضربه حرکت کند.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 8(a–c); Rule 12 | Printed pages 23, 28

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

چه زمانی حق فری‌بال از بین می‌رود؟

بخش ۳ | قانون ۱۲ | بند و

ترجمه متن قانون

و اگر از خطاکار خواسته شود دوباره بازی کند، یا بازیکن غیرخطاکار درخواست بازگرداندن توپ‌ها را مطابق قانون ۱۰ بند ط، قانون ۱۴ بندهای ب و ه، یا قانون ۱۶ بخش ۳ بدهد، حق استفاده از فری‌بال از بین می‌رود.

مثال ۱ | بازی از وضعیت باقی‌مانده

قرمز در نوبت است. حریف خطا می‌کند و داور فری‌بال اعلام می‌کند. بازیکن بعدی به‌جای اینکه خودش بازی کند، از خطاکار می‌خواهد دوباره بزند. خطاکار از این فری‌بال استفاده نمی‌کند؛ توپ در نوبت او قرمز است.

مثال ۲ | بازسازی پس از میس

حریف فول و میس داده و وضعیت تازه فری‌بال است. بازیکن غیرخطاکار درخواست بازگرداندن توپ‌ها و بازی دوباره حریف را می‌دهد. فری‌بال ناشی از وضعیت تازه از بین می‌رود؛ ضربه از موقعیت بازسازی‌شده اجرا می‌شود.

نکته مهم

اگر در موقعیت اصلی، فری‌بالی قبلا اعلام شده بود، وضعیت توپ در نوبت برای ضربه تکراری باید طبق قانون مربوط به بازسازی بررسی شود.
این را با فری‌بال تازه‌ای که پس از خطای اخیر ایجاد شده، یکی نگیریم.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 12(f) | Printed page 29
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

درخواست بازی مجدد قابل پس‌گرفتن نیست

بخش ۳ | قانون ۱۳ | ترجمه متن قانون

ترجمه متن قانون

۱ وقتی بازیکنی پس از خطا از حریف بخواهد دوباره بازی کند، یا پس از خطا یا فول و میس درخواست بازگرداندن توپ‌ها را بدهد، نمی‌تواند این درخواست را پس بگیرد.

۲ خطاکاری که از او خواسته شده دوباره بازی کند، حق دارد:

الف تصمیم خود را درباره این دو مورد تغییر دهد:

۱ ضربه‌ای که اجرا می‌کند.

۲ توپ در نوبتی که تلاش می‌کند به آن برخورد کند.

ب بابت توپ‌هایی که به‌طور قانونی پات می‌کند، امتیاز بگیرد.

مثال

- پس از خطا، حریف می‌گوید: دوباره خودت بازی کن. خطاکار می‌تواند به‌جای ضربه قبلی، یک ضربه دفاعی انتخاب کند. اگر قرمز در نوبت باشد، می‌تواند قرمز دیگری را هدف بگیرد.

محدودیت انتخاب

- تغییر تصمیم، اجازه بازی به توپ خارج از نوبت نیست. اگر در مرحله پایانی زرد در نوبت است، بازیکن نمی‌تواند به‌جای زرد، آبی را انتخاب کند.

امتیازگیری

- اگر ضربه مجدد قانونی باشد و توپ پات شود، امتیاز آن به خود خطاکار تعلق می‌گیرد؛ درخواست بازی مجدد حق امتیازگیری او را حذف نمی‌کند.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 13(a–b) | Printed page 29

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

فول و میس؛ وظیفه بازیکن

بخش ۳ | قانون ۱۴ | بند الف

ترجمه متن قانون

الف) بازیکن باید با تمام توانایی خود برای برخورد با توپ در نوبت تلاش کند؛ یا پس از پات قرمز، یا فری‌بال اعلام‌شده به‌جای قرمز، برای برخورد با توپی که می‌تواند در نوبت باشد.

اگر داور تشخیص دهد این الزام رعایت نشده، فول و میس اعلام می‌کند؛ مگر در این دو حالت:

۱) پیش از ضربه با در نتیجه آن، یکی از بازیکنان برای برد به امتیاز جریمه نیاز داشته باشد و داور مطمئن باشد میس عمدی نبوده است.

۲) برخورد با توپ در نوبت ناممکن باشد. در این حالت، تلاش بازیکن پذیرفته می‌شود، به شرط اینکه به تشخیص داور، مستقیم یا غیرمستقیم به سمت توپ در نوبت و با قدرت کافی بازی کند؛ به‌گونه‌ای که اگر توپ‌های مانع نبودند، سفید به توپ در نوبت می‌رسید.

توضیح ساده

- میس صرفا نام دیگری برای خطا نیست. داور بررسی می‌کند آیا بازیکن برای برخورد قانونی، تلاش متناسب با توانایی خود انجام داده است یا نه.

نکته مهم

- نبودن مسیر مستقیم، به‌تنهایی به معنی ناممکن‌بودن برخورد نیست؛ ممکن است مسیر برخورد از طریق باند وجود داشته باشد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 14(a) | Printed pages 29–30
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

چه‌زمانی میس اعلام نمی‌شود؟

توضیح آموزشی و مثال | قانون ۱۴، بند الف

حالت اول | نیاز به امتیاز جریمه

فقط شش رنگی روی میز مانده‌اند؛ مجموع امتیاز آن‌ها ۲۷ است. بازیکن ۴۰ امتیاز عقب است، پس برای برد به امتیاز جریمه نیاز دارد.

او برای خروج از اسنوکر تلاش می‌کند، اما به توپ در نوبت نمی‌زند. اگر داور مطمئن باشد میس عمدی نبوده، طبق بند الف، قسمت ۱، فول اعلام می‌شود ولی میس اعلام نمی‌شود.

چرا؟

قانون برای این وضعیت استثنا تعیین کرده است. این استثنا جریمه خطا را حذف نمی‌کند؛ فقط بر اعلام میس اثر دارد. عمدی‌نبودن میس باید برای داور روشن باشد.

حالت دوم | برخورد واقعا ناممکن است

اگر به تشخیص داور هیچ برخورد قانونی ممکن نباشد، بازیکن باید همچنان به سمت توپ در نوبت و با قدرت کافی تلاش کند. اگر مانع‌ها نبودند، قدرت ضربه باید برای رسیدن سفید به توپ در نوبت کافی می‌بود.

چه چیزی کافی نیست؟

اینکه بازیکن بگوید ضربه سخت بود، یا مسیر مستقیم بسته بود، به‌تنهایی این استثنا را ایجاد نمی‌کند. تصمیم درباره ناممکن‌بودن برخورد و کافی‌بودن تلاش با داور است.

حدود این توضیح

این صفحه فقط استثناهای بند الف را توضیح می‌دهد. توالی خاص میس از موقعیت دارای برخورد فول‌بال، مقررات جداگانه بند د را دارد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 14(a)(i–ii) | Printed pages 29–30

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

انتخاب‌های حریف پس از فول و میس

بخش ۳ | قانون ۱۴ | بند ب

ترجمه متن قانون

ب) پس از اعلام فول و میس، بازیکن غیرخطاکار می‌تواند از خطاکار بخواهد از وضعیت باقی‌مانده یا موقعیت اولیه دوباره بازی کند.

اگر موقعیت اولیه انتخاب شود، همه توپ‌ها به جای قبلی برمی‌گردند و توپ در نوبت همان وضعیت پیش از آخرین ضربه را دارد:

۱ اگر قرمز در نوبت بود، هر قرمز.

۲ اگر همه قرمزها از میز خارج شده بودند، همان رنگی در نوبت.

۳ اگر پس از پات قرمز یا فری‌بال اعلام‌شده به‌جای قرمز نوبت رنگی بود، رنگی به انتخاب بازیکن.

انتخاب دیگر حریف

حریف می‌تواند خودش از وضعیت باقی‌مانده بازی کند. این انتخاب از قواعد عمومی پس از خطا می‌آید؛ بند ب، امکان درخواست بازی دوباره خطاکار را توضیح می‌دهد.

مثال

زرد در نوبت است و بازیکن فول و میس می‌دهد. اگر حریف بازسازی موقعیت و بازی دوباره خطاکار را بخواهد، همه توپ‌ها برمی‌گردند و زرد همچنان در نوبت است.

تفاوت مهم

بازی دوباره از وضعیت باقی‌مانده با بازی از موقعیت اولیه یکسان نیست.
بازگرداندن توپ‌ها فقط با انتخاب و درخواست مربوط انجام می‌شود؛ خودکار نیست.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 14(b) | Printed page 30
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

وقتی مسیر مستقیم باز است

بخش ۳ | قانون ۱۴ | بند ج

ترجمه متن قانون

ج) اگر بازیکن در اجرای ضربه، ابتدا به توپ در نوبت برخورد نکند، در حالی که از سفید به هر بخشی از یک توپ در نوبت یا توپی که می‌تواند در نوبت باشد مسیر مستقیم و آزاد وجود دارد، داور فول و میس اعلام می‌کند؛ مگر در وضعیت استثنای قانون ۱۴، بند الف، قسمت ۱.

توضیح ساده

برای اعمال این بند، لازم نیست برخورد فول‌بال ممکن باشد. بازبودن مسیر مستقیم به بخشی از توپ نیز کافی است.

مثال

قرمز در نوبت است. بخشی از یک قرمز مستقیما قابل برخورد است، اما بازیکن به آن نمی‌زند و اولین تماس سفید با توپ خارج از نوبت است. با فرض نبود استثنای بند الف، قسمت ۱، داور فول و میس اعلام می‌کند.

تفاوت با حکم واگذاری فریم

وجود مسیر مستقیم به بخشی از توپ، شرط همین بند است. هشدار واگذاری فریم در توالی خاص بند د، شرایط بیشتری دارد؛ از جمله امکان برخورد مرکزی فول‌بال یا حالت تاچ ذکرشده در همان بند.

استثنا را فراموش نکنیم

اگر یکی از بازیکنان پیش از ضربه یا در نتیجه آن به امتیاز جریمه نیاز داشته باشد و داور مطمئن باشد میس عمدی نبوده، استثنای بند الف، قسمت ۱ بررسی می‌شود.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 14(c) | Printed page 30
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

توالی میس و هشدار واگذاری فریم

بخش ۳ | قانون ۱۴ | بند د

ترجمه متن قانون

د پس از اعلام فول و میس طبق بند ج، اگر مسیر مستقیم برای برخورد مرکزی فول‌بال با توپ در نوبت یا توپی که می‌توانسته در نوبت باشد وجود داشته؛ یا سفید با توپی که می‌توانسته در نوبت باشد تاچ بوده است:

در مورد قرمزها، منظور وجود قطر کامل یک قرمز است که رنگی مانع آن نباشد.

۱ اگر بازیکن از موقعیت اولیه دوباره ضربه بزند و باز هم ابتدا به توپ در نوبت برخورد نکند، فول و میس اعلام می‌شود؛ بدون توجه به اختلاف امتیازها.

۲ پس از این ناکامی دوم، اگر از او خواسته شود باز هم از موقعیت اولیه بازی کند، داور باید هشدار دهد که ناکامی دیگر باعث واگذاری فریم به حریف می‌شود. بدون صدور هشدار، فریم را نمی‌توان به این دلیل واگذار کرد. اگر هشدار داده نشده باشد و توالی فول و میس ادامه یافته باشد، داور در اولین فرصت هشدار می‌دهد.

۳ اگر از خطاکار خواسته شود از وضعیت باقی‌مانده بازی کند، توالی موضوع قسمت‌های ۱ و ۲ پایان می‌یابد.

نکته آموزشی

- این حکم درباره هر سه خطای پشت‌سرهم نیست؛ شرایط بند د و تکرار از موقعیت اولیه باید برقرار باشد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 14(d)(i–iii) | Printed pages 30–31
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

سه نکته درباره هشدار میس

توضیح آموزشی و مثال | قانون ۱۴، بند د

مثال ۱ | توالی از موقعیت اولیه

برخورد مرکزی فول‌بال با قرمز ممکن است. بازیکن فول و میس می‌دهد. حریف بازسازی می‌خواهد. ضربه دوم از موقعیت اولیه نیز ابتدا به توپ در نوبت نمی‌خورد.

اگر حریف بار دیگر بازسازی و بازی دوباره را بخواهد، داور باید هشدار واگذاری فریم بدهد. ناکامی بعدی از همان موقعیت، پس از هشدار، باعث واگذاری فریم می‌شود.

مثال ۲ | بازی از وضعیت تازه

پس از فول و میس اول، حریف از خطاکار می‌خواهد از وضعیت باقی‌مانده بازی کند. توالی قبلی بند د پایان می‌یابد. خطای ضربه تازه خودبه‌خود «میس دوم» توالی قبلی نیست.

مثال ۳ | هشدار فراموش شده

شرایط توالی برقرار است، اما داور هشدار نداده است. فریم را نمی‌توان **صرفا** به دلیل ناکامی سوم واگذار کرد. اگر توالی فول و میس ادامه یافته باشد، داور در اولین فرصت هشدار می‌دهد؛ هشدار اثر گذشته‌نگر ندارد.

خطا پیش از اجرای ضربه

تماس اتفاقی با توپ هنگام آماده‌شدن، با اجرای ضربه و نزدن توپ در نوبت یکی نیست. حکم این وضعیت پس از بازسازی، در بند ه قانون ۱۴ جداگانه بیان شده است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 14(d) | Printed pages 30–31

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

خطا پس از بازسازی، پیش از ضربه

بخش ۳ | قانون ۱۴ | بند ه

ترجمه متن قانون

ه) پس از آنکه همه توپ‌ها طبق این قانون به جای قبلی بازگردانده شدند، اگر بازیکن روی هر توپی، از جمله سفید، خطا کند ولی هنوز ضربه‌ای اجرا نکرده باشد، میس اعلام نمی‌شود. جریمه مربوط اعمال می‌شود.

بازیکن غیرخطاکار می‌تواند:

۱ خودش از وضعیت باقی‌مانده بازی کند.

۲ از خطاکار بخواهد از وضعیت باقی‌مانده دوباره بازی کند.

۳ از خطاکار بخواهد از موقعیت اولیه دوباره بازی کند.

در انتخاب سوم، همه توپ‌ها برمی‌گردند و توپ در نوبت همان وضعیت پیش از آخرین ضربه را دارد:

اگر قرمز در نوبت بود، هر قرمز؛

اگر همه قرمزها از میز خارج شده بودند، همان رنگی در نوبت؛

اگر پس از پات قرمز یا فری‌بال اعلام‌شده به‌جای قرمز نوبت رنگی بود، رنگی به انتخاب بازیکن.

اگر این اتفاق در توالی بند د رخ دهد، هشدار واگذاری فریم فقط هنگامی معتبر باقی می‌ماند که همه توپ‌ها به موقعیت اولیه پیش از تخلف بازگردانده شوند.

نکته آموزشی

خطا پیش از اجرای ضربه، میس تازه‌ای به توالی اضافه نمی‌کند؛ اما ممکن است هشدار قبلی با شرایط همین بند همچنان معتبر باشد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 14(e) | Printed page 31

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

هشدار قبلی چه زمانی باقی می‌ماند؟

مثال بند ه و ترجمه بند و | قانون ۱۴

مثال

بازیکن در شرایط بند د دو بار از موقعیت اولیه فول و میس داده و هشدار واگذاری فریم گرفته است. توپ‌ها برای ضربه بعدی بازسازی شده‌اند. او پیش از زدن سفید، با آستین مشکی را لمس می‌کند.

تصمیم داور

خطا و جریمه مربوط اعلام می‌شود، اما چون ضربه‌ای اجرا نشده، میس تازه‌ای اعلام نمی‌شود، صرف این تماس، ناکامی بعدی در برخورد با توپ در نوبت محسوب نمی‌شود.

اگر حریف بازسازی را بخواهد

همه توپ‌ها به موقعیت اولیه پیش از تخلف برمی‌گردند و خطاکار دوباره بازی می‌کند. هشدار قبلی معتبر می‌ماند؛ اگر در ضربه بعدی از همان موقعیت باز هم ابتدا به توپ در نوبت نزند، حکم بند د اعمال می‌شود.

اگر بازی از وضعیت باقی‌مانده انتخاب شود

شرط حفظ هشدار در بند ه برقرار نیست. وضعیت تازه را نباید ادامه خودکار همان هشدار دانست.

ترجمه متن قانون | بند و

و) اگر پس از اعلام فول و میس، درخواست بازی از موقعیت اولیه داده شود، دوره مشورت آغاز می‌شود.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 14(e–f) | Printed page 31

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

جابه‌جایی توپ توسط غیر از بازیکن در نوبت

بخش ۳ | قانون ۱۵ | ترجمه متن قانون

ترجمه متن قانون

اگر توپ ساکن یا متحرکی، به‌وسیله عاملی غیر از بازیکن در نوبت جابه‌جا شود، داور آن را بدون جریمه‌کردن بازیکن در نوبت، به جایی بازمی‌گرداند که تشخیص می‌دهد توپ در آن بوده یا در آن متوقف می‌شد.

دوره مشورت از زمان تصمیم به بازگرداندن توپ‌ها آغاز می‌شود.

الف) این قانون شامل حالتی نیز هست که رویدادی دیگر یا شخصی غیر از هم‌تیمی بازیکن در نوبت، باعث شود خود بازیکن توپی را جابه‌جا کند.

اما حرکت توپ بر اثر عیب سطح میز، مشمول این قانون نیست؛ مگر در مورد تویی که اسپات‌گذاری شده و پیش از اجرای ضربه بعدی حرکت کند.

ب) هیچ بازیکنی بابت جابه‌جایی توپ‌ها توسط داور جریمه نمی‌شود.

توضیح ساده

اگر عامل بیرونی توپ را جابه‌جا کند، هدف داور بازسازی موقعیت درست است؛ نه جریمه‌کردن بازیکنی که مسئول آن اتفاق نبوده است.

نکته درباره توپ متحرک

برای توپ متحرک، لزوما محل تماس عامل بیرونی ملاک نیست؛ داور جای احتمالی توقف توپ را تشخیص می‌دهد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 15; Rule 15(a) | Printed pages 31–32

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

چند مثال از دخالت عامل بیرونی

توضیح آموزشی | بخش ۳، قانون ۱۵

مثال ۱ | توپ ساکن

شخصی خارج از بازی به میز برخورد می‌کند و یک قرمز ساکن جابه‌جا می‌شود.
داور قرمز را به جای قبلی برمی‌گرداند؛ بازیکن در نوبت جریمه نمی‌شود.

مثال ۲ | توپ متحرک

در جریان ضربه، عامل بیرونی با توپی در حال حرکت تماس پیدا می‌کند.
داور موقعیتی را تعیین می‌کند که به تشخیص او توپ در آن متوقف می‌شد و توپ را همان‌جا قرار می‌دهد.

مثال ۳ | برخورد ناخواسته داور

داور هنگام برداشتن وسیله‌ای، توپی را جابه‌جا می‌کند.
توپ به موقعیت مناسب برگردانده می‌شود و هیچ بازیکنی بابت این اتفاق جریمه نمی‌شود.

مثال ۴ | توپ تازه اسپات‌شده

داور یک رنگی را اسپات‌گذاری می‌کند. پیش از ضربه بعدی، توپ بر اثر عیب سطح میز حرکت می‌کند. این وضعیت، استثنای ذکرشده در بند الف است و موقعیت توپ اصلاح می‌شود.

دو مرز مهم

تخلف بازیکن خارج از نوبت، مقررات پنالتی خودش را دارد و این قانون او را از جریمه معاف نمی‌کند.
هم‌تیمی بازیکن در نوبت نیز در استثنای بند الف قرار نگرفته است؛ تخلف او باید طبق قانون اسنوکر چهارنفره بررسی شود.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 15(a–b) | Printed pages 31–32

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

جابه‌جایی عمدی توپ ساکن

بخش ۳ | قانون ۱۶ | مقدمه و بند الف، قسمت ۱

ترجمه متن قانون

به‌جز زدن سفید برای اجرای ضربه، یا تماس با توپ در دوره مشورت، اگر بازیکن در نوبت عمدا توپی را روی سطح بازی جابه‌جا کند یا از روی آن بردارد، داور فول اعلام می‌کند.

الف) اگر توپ ساکنی عمدا جابه‌جا یا برداشته شود، بازیکن غیرخطاکار می‌تواند:

۱ خودش از وضعیت باقی‌مانده بازی کند یا از حریف بخواهد از همان وضعیت بازی کند. در این انتخاب، توپی که روی سطح بازی متوقف نشده باشد، خارج‌شده از میز محسوب می‌شود.

دقت در عبارت دوره مشورت

تماس با توپ در دوره مشورت، مجاز نشده است؛ فقط رسیدگی آن از این قانون جداست و طبق قانون ۱۱، بند و، جریمه ۷ امتیازی دارد.

مثال

بازیکن در نوبت، قرمزی ساکن را عمدا برمی‌دارد و در دست نگه می‌دارد.
اگر حریف بازی از وضعیت باقی‌مانده را انتخاب کند، آن قرمز خارج‌شده از میز محسوب می‌شود و به میز برنمی‌گردد.

مقایسه

اگر همان قرمز فقط روی سطح میز جابه‌جا شده و روی سطح بازی مانده باشد، در انتخاب بازی از وضعیت باقی‌مانده، در محل تازه می‌ماند.
برداشتن توپ همیشه به معنی خروج آن از میز نیست؛ محل توقف آن مهم است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 16; Rule 16(a)(i) | Printed page 32
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

بازسازی پس از جابه‌جایی عمدی

بخش ۳ | قانون ۱۶ | بند الف، قسمت ۲

ترجمه متن قانون

۲) بازیکن غیرخطاکار می‌تواند درخواست کند همه توپ‌ها به موقعیت اولیه برگردند و سپس خودش بازی کند یا از حریف بخواهد دوباره بازی کند.

اگر خطاکار دوباره بازی کند، توپ در نوبت همان وضعیت پیش از تخلف را دارد:

۱ اگر قرمز در نوبت بود، هر قرمز؛

۲ اگر همه قرمزها از میز خارج شده بودند، همان رنگی در نوبت؛

۳ اگر پس از پات قرمز یا فری‌بال اعلام‌شده به‌جای قرمز نوبت رنگی بود، رنگی به انتخاب بازیکن.

اگر این وضعیت در توالی فول و میس قانون ۱۴ بند د رخ دهد و از خطاکار خواسته شود دوباره بازی کند، هشدار واگذاری فریم معتبر باقی می‌ماند.

مثال

بازیکن عمدا یک قرمز ساکن را برمی‌دارد. حریف بازسازی را انتخاب می‌کند. برخلاف انتخاب بازی از وضعیت باقی‌مانده، این بار قرمز نیز به جای قبلی بازمی‌گردد.

توضیح آموزشی

در این قانون، حریف می‌تواند پس از بازسازی، خودش بازی کند یا بازی دوباره خطاکار را بخواهد. این حق را با انتخاب‌های خطای اتفاقی پیش از ضربه یکسان نگیریم.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 16(a)(ii) | Printed page 32
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

توپ متحرک و رفتار غیرورزشی

بخش ۳ | قانون ۱۶ | بندهای ب و ج

ترجمه متن قانون

ب) اگر توپ متحرکی عمدا جابه‌جا یا برداشته شود، داور باید بهترین تصمیم ممکن را در راستای بازی منصفانه اتخاذ کند.

ج) اگر بازیکن در نوبت به‌عنوان رفتار غیرورزشی، به سفید ضربه بزند، ممکن است مطابق قانون ۱ بخش ۴ اخطار بگیرد. بازیکن غیرخطاکار نیز انتخاب‌های ذکرشده در بندهای الف و ب را خواهد داشت.

دوره مشورت از زمانی آغاز می‌شود که تصمیم به بازگرداندن توپ‌ها گرفته شود.

مثال توپ متحرک

بازیکن می‌بیند سفید به سمت پاکت می‌رود و عمدا آن را با دست متوقف می‌کند. داور با وضعیت یک توپ متحرک روبه‌روست و باید تصمیم منصفانه بگیرد؛ نمی‌توان برای همه چیدمان‌ها یک جای‌گذاری ثابت از پیش تعیین کرد.

مثال رفتار غیرورزشی

بازیکن از روی عصبانیت به سفید ضربه می‌زند تا چیدمان را به هم بریزد. علاوه بر رسیدگی به خطا و انتخاب‌های حریف، مقررات رفتار غیرورزشی نیز قابل اعمال است.

نکته

قانون ۱۶ فقط درباره حرکت عمدی با دست نیست. ضربه به سفید هم اگر در قالب رفتار غیرورزشی باشد، طبق بند ج بررسی می‌شود.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 16(b–c) | Printed page 32

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

بن‌بست و شروع دوباره فریم

بخش ۳ | قانون ۱۷ | ترجمه متن قانون

ترجمه متن قانون

اگر داور تشخیص دهد بن‌بست ایجاد شده یا در حال شکل‌گیری است، یا هر دو بازیکن آن را اعلام کنند، باید امکان شروع فوری دوباره فریم را پیشنهاد کند. این کار ری‌رک نامیده می‌شود.

الف اگر یکی از بازیکنان مخالفت کند، داور اجازه ادامه بازی می‌دهد؛ با این شرط که وضعیت در مهلت مشخصی تغییر کند. این مهلت معمولا سه ضربه دیگر برای هر طرف است، اما به نظر داور بستگی دارد.

ب اگر پس از پایان مهلت، وضعیت اساسا تغییر نکرده باشد، داور همه امتیازها را باطل می‌کند و توپ‌ها را مانند آغاز فریم می‌چیند.

ج همان بازیکن دوباره ضربه آغاز را می‌زند، با رعایت قانون ۳ بند د قسمت ۳؛ ترتیب تعیین‌شده بازی نیز حفظ می‌شود.

د اگر بن‌بست هنگام مشکی بازاسپات‌شده رخ دهد، فقط مشکی اسپات‌گذاری می‌شود و همان بازیکن ضربه آغاز را می‌زند.

توضیح ساده

بن‌بست یعنی بازی در وضعیتی گیر کرده که پیشرفت معناداری ندارد؛ مثلا هر دو بازیکن مرتب ضربه‌ای بسیار کوتاه می‌زنند و چیدمان عملا تغییر نمی‌کند.

نکته

سه ضربه برای هر طرف یک عدد الزامی و همیشگی نیست؛ داور مهلت را تعیین می‌کند.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 17(a–d) | Printed page 33
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

اسنوکر چهارنفره؛ ترتیب بازی

بخش ۳ | قانون ۱۸ | بندهای الف تا ج

ترجمه متن قانون

الف در اسنوکر چهارنفره، چهار بازیکن دو تیم دونفره تشکیل می‌دهند. تیم‌ها فریم‌ها را به‌نوبت آغاز می‌کنند. ترتیب بازی در آغاز هر فریم مشخص می‌شود و باید تا پایان همان فریم حفظ شود.

ب بازیکنان می‌توانند در آغاز هر فریم جدید، ترتیب بازی را تغییر دهند.

ج اگر خطایی رخ دهد و درخواست بازی مجدد داده شود، همان بازیکنی که خطا کرده ضربه بعدی را می‌زند و ترتیب بازی تغییر نمی‌کند.
اگر خطا به دلیل بازی خارج از نوبت باشد، هم‌تیمی خطاکار یک نوبت خود را از دست می‌دهد؛ چه از خطاکار خواسته شود دوباره بازی کند و چه نشود.

مثال ترتیب

تیم اول علی و رضا هستند؛ تیم دوم مهدی و سعید. اگر ترتیب فریم علی، مهدی، رضا، سعید تعیین شده باشد، همین ترتیب در طول فریم حفظ می‌شود.
این ترتیب مربوط به نوبت بازیکنان است، نه تک‌تک ضربه‌های یک بریک.

مثال بازی مجدد

علی خطا می‌کند و حریف می‌خواهد خودش دوباره بزند. علی ضربه بعدی را می‌زند؛ نمی‌توان اجرای این ضربه را به رضا واگذار کرد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 18(a–c) | Printed page 33
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

مشورت و مسئولیت هم‌تیمی

بخش ۳ | قانون ۱۸ | بندهای د تا و

ترجمه متن قانون

د اگر فریم مساوی شود، قانون ۴ بخش ۳ اعمال می‌شود. اگر مشکی بازاسپات‌شده لازم باشد، تیمی که اولین ضربه را می‌زند می‌تواند انتخاب کند کدام بازیکن آن ضربه را اجرا کند. سپس ترتیب بازی باید مانند همان فریم ادامه یابد.

ه هم‌تیمی‌ها می‌توانند در طول فریم مشورت یا ارتباط داشته باشند؛ اما از زمانی که یکی از آن‌ها بازیکن در نوبت است و به میز نزدیک شده، تا پایان نوبتش این کار مجاز نیست.

و اگر هم‌تیمی بازیکن در نوبت مرتکب تخلف شود، خود بازیکن در نوبت خطاکار محسوب می‌شود.

مثال مشورت

رضا پیش از نزدیک‌شدن علی به میز با او درباره انتخاب ضربه صحبت می‌کند: مجاز است.
وقتی علی برای بازی به میز نزدیک شده، رضا نباید راهنمایی تاکتیکی را ادامه دهد؛ ممنوعیت تا پایان نوبت علی برقرار است.

مثال مسئولیت

علی در نوبت است و هم‌تیمی او رضا، مشکی را با لباسش لمس می‌کند.
تخلف به حساب علی گذاشته می‌شود و جریمه مربوط اعمال می‌شود.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 18(d–f) | Printed page 34
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

شش‌قرمز؛ سقف توالی میس

بخش ۳ | قانون ۱۹ | مقدمه و بندهای الف و ب

ترجمه متن قانون

در اسنوکر شش‌قرمز، قوانین رسمی اسنوکر با تفاوت‌های زیر اجرا می‌شوند:

الف اگر از خطاکار خواسته شود از موقعیت اولیه دوباره بازی کند، توالی فول و میس بیش از پنج بار نخواهد بود.

ب پس از چهارمین فول و میس پیاپی، داور باید هشدار دهد که اگر بار دیگر فول و میس اعلام شود، بازیکن غیرخطاکار می‌تواند:

۱) از محل توقف توپ‌ها خودش بازی کند.

۲) از حریف بخواهد از همان وضعیت بازی کند.

۳) سفید را از هر جای سطح بازی اجرا کند؛ مگر اینکه یکی از بازیکنان پیش از آخرین ضربه یا در نتیجه آن به امتیاز جریمه نیاز داشته باشد. اگر این انتخاب انجام شود، قانون ۱۲ بخش ۳، بعنی فری‌بال، اعمال نمی‌شود.

توضیح ساده

اختیار بازی سفید از هر جای سطح میز، مربوط به شرایط ویژه این بند در شش‌قرمز است؛ آن را با سفید در دست در D یا فری‌بال اشتباه تگیریم.

نکته

این صفحه مقررات ویژه شش‌قرمز را توضیح می‌دهد؛ این امتیاز ویژه را نباید به اسنوکر معمول پانزده‌قرمز تعمیم داد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 19(a–c) | Printed page 34

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

شش‌قرمز؛ اسنوکر پشت رنگی انتخابی

بخش ۳ | قانون ۱۹ | بندهای ج و د

ترجمه متن قانون

ج اگر پس از اعلام فول و میس، از خطاکار خواسته شود از وضعیت باقی‌مانده بازی کند، توالی قبلی فول و میس پایان می‌یابد.

د پس از پات قرمز، یا فری‌بالی که به‌جای قرمز اعلام شده، بازیکن نباید حریف را پشت رنگی انتخاب‌شده اسنوکر بگذارد؛ اسنوکر طبق تعریف قانون ۱۷ بخش ۲ بررسی می‌شود.

مثال بند ج

بازیکن دو بار از موقعیت اولیه فول و میس داده است. حریف این بار می‌خواهد از وضعیت تازه بازی کند. توالی قبلی تمام می‌شود؛ خطای بعدی خودبه‌خود ادامه شمارش قبلی نیست.

مثال بند د

بازیکن قرمز را پات می‌کند و آبی را انتخاب می‌کند. سپس ضربه دفاعی می‌زند و بدون پات، سفید را طوری می‌گذارد که آبی انتخاب‌شده، حریف را روی قرمزها اسنوکر کند. در شش‌قرمز، این کار طبق بند د ممنوع است.

تفاوت با فری‌بال

این ممنوعیت مخصوص رنگی انتخاب‌شده پس از قرمز در شش‌قرمز است؛ لازم نیست آن رنگی فری‌بال بوده باشد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 19(d) | Printed page 34
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

مسئولیت ابزار کمکی

بخش ۳ | قانون ۲۰ | ترجمه متن قانون

ترجمه متن قانون

قراردادن و برداشتن ابزار کمکی مورد استفاده در کنار میز، مسئولیت بازیکن در نوبت است.

الف بازیکن مسئول همه وسایلی است که به میز می‌آورد؛ از جمله رست و اکستنشن. فرقی ندارد وسیله متعلق به خودش باشد یا آن را قرض گرفته باشد، مگر از داور. اگر هنگام استفاده از آن‌ها خطا کند، جریمه می‌شود.

ب وسایلی که معمولا کنار میز هستند و شخص دیگری، از جمله داور، فراهم کرده، مسئولیت بازیکن نیستند. اگر معیوب‌بودن این وسایل باعث تماس بازیکن با توپ یا توپ‌ها شود، خطا نیست. داور در صورت نیاز، توپ‌ها را مطابق قانون ۱۵ بازمی‌گرداند و اگر بازیکن در بریک باشد، بدون جریمه ادامه می‌دهد.

مثال ۱ | وسیله همراه بازیکن

بازیکن اکستنشن خودش را به میز آورده است. هنگام استفاده، باعث تماس با مشکی می‌شود. مسئولیت وسیله با بازیکن است و جریمه مربوط اعمال می‌شود.

مثال ۲ | عیب وسیله فراهم‌شده

رست معمول کنار میز که فراهم شده، معیوب است و همین عیب باعث تماس بازیکن با توپ می‌شود. با احراز این علت، خطا نیست و داور موقعیت توپ‌ها را اصلاح می‌کند.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 3 Rule 20(a–b) | Printed page 35
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

تفسیر و تطبیق اجرای قوانین

بخش ۳ | قانون ۲۱ | ترجمه متن قانون

ترجمه متن قانون

الف) ممکن است شرایط، تطبیق نحوه اجرای قوانین برای افراد دارای معلولیت را ضروری کند. به‌ویژه و برای نمونه:

۱) قانون ۱۱ بند الف مورد ۳ بخش ۳، درباره جداشدن هر دو پا از زمین، برای بازیکنان استفاده‌کننده از ویلچر اعمال نمی‌شود.

۲) اگر بازیکنی نتواند رنگ‌ها را از هم تشخیص دهد، مثلا قرمز و سبز، با درخواست از داور باید رنگ توپ یا موقعیت آن به او گفته شود.

ب) وقتی داور حضور ندارد، برای اجرای این قوانین، بازیکن یا تیم مقابل نقش داور را دارد.

ج) طبق این قوانین، می‌توان شکل ساده‌شده اسنوکر را با هر تعداد توپ قرمز بازی کرد.

مثال

بازیکنی تشخیص قرمز از سبز برایش دشوار است. از داور می‌پرسد توپ موردنظر چه رنگی است. داور باید رنگ یا موقعیت توپ را برای او روشن کند.

توضیح آموزشی

اطلاع‌دادن رنگ یا موقعیت توپ، راهنمایی تاکتیکی نیست؛ هدف، امکان اجرای درست قانون برای بازیکن است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 3 Rule 21(a–c) | Printed page 35

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

رفتار غیرورزشی؛ اخطار داور

بخش ۴ | قانون ۱ | بند الف

ترجمه متن قانون

الف) در صورت وقوع هرکدام از موارد زیر:
۱) استفاده بازیکن از کلمات توهین‌آمیز یا انجام حرکات توهین‌آمیز؛
۲) رفتاری که به نظر داور، عمدا یا به‌صورت مداوم غیرورزشی باشد؛
۳) هر رفتار دیگری که رفتار غیرورزشی محسوب شود؛
۴) خودداری بازیکن از ادامه فریم جاری؛

داور باید به بازیکن اخطار دهد که در صورت هر رفتار غیرورزشی دیگر، فریم به حریف واگذار خواهد شد.

مثال

بازیکن پس از یک ضربه ناموفق، به حریف توهین می‌کند. داور طبق بند الف اخطار می‌دهد و پیامد رفتار غیرورزشی بعدی را روشن اعلام می‌کند.

نکته آموزشی

اخطار این بند، فقط تذکر دوستانه نیست؛ اخطار رسمی درباره احتمال واگذاری فریم است.

مرز این صفحه

در رفتار به‌اندازه کافی جدی، قانون اجازه تصمیم شدیدتر بدون اخطار قبلی را هم می‌دهد؛ این موضوع در بند د بیان شده است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 4 Rule 1(a) | Printed page 36
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

تکرار رفتار غیرورزشی

بخش ۴ | قانون ۱ | بندهای ب تا ه

ترجمه متن قانون

ب اگر بازیکن طبق بند الف اخطار گرفته باشد و دوباره رفتار غیرورزشی کند، داور فریم را به حریف واگذار می‌کند. اگر این اتفاق بین فریم‌ها رخ دهد، فریم بعدی به حریف داده می‌شود. داور همچنین اخطار می‌دهد که رفتار غیرورزشی بعدی باعث واگذاری گیم خواهد شد.

ج اگر طبق بند ب یا د، فریمی به حریف داده شده باشد و بازیکن بار دیگر رفتار غیرورزشی کند، داور گیم را به حریف واگذار می‌کند.

د اگر رفتار به نظر داور به‌اندازه کافی جدی باشد، می‌تواند فریم یا گیم را حتی بدون اخطار قبلی به حریف واگذار کند.

ه تصمیم داور درباره واگذاری فریم یا گیم به حریف نهایی است و قابل اعتراض‌خواهی نیست.

مثال ترتیب رسیدگی

اخطار رسمی؛ سپس رفتار غیرورزشی تازه و واگذاری فریم همراه با اخطار درباره گیم؛ سپس رفتار غیرورزشی دیگر و واگذاری گیم.

نکته مهم

همیشه لازم نیست این مراحل از ابتدا طی شوند. بند د برای رفتار بسیار جدی، تصمیم مستقیم را مجاز می‌داند.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 4 Rule 1(b–e) | Printed page 36
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

پیشنهاد واگذاری فریم

بخش ۴ | قانون ۲ | بندهای الف تا ج

ترجمه متن قانون

الف بازیکن می‌تواند پیشنهاد واگذاری بدهد؛ اما اگر حریف ادامه بازی را انتخاب کند، این پیشنهاد بی‌اثر می‌شود.

ب بازیکن نباید در هیچ گیم یا مچی فریم را واگذار کند، مگر اینکه یکی از بازیکنان به امتیاز جریمه نیاز داشته باشد. نقض این قانون رفتار غیرورزشی است. اگر بازیکن قبلا طبق قانون ۱ بند الف اخطار گرفته باشد، فریم بعدی به حریف واگذار می‌شود.

ج اگر بازیکن برای نشان‌دادن پیشنهاد واگذاری، توپ‌های در جریان بازی را لمس یا جابه‌جا کند و حریف پیشنهاد را بپذیرد، داور فول یا پنالتی اعلام نمی‌کند. اگر پیشنهاد پذیرفته نشود، قانون ۱۶ بخش ۳ یا قانون ۳ بند ک بخش ۳ اعمال می‌شود.

مثال

فقط شش رنگی، با مجموع ۲۷ امتیاز، باقی مانده‌اند و بازیکن ۴۰ امتیاز عقب است. او برای برد به امتیاز جریمه نیاز دارد؛ پس می‌تواند پیشنهاد واگذاری فریم بدهد. حریف همچنان حق دارد ادامه بازی را انتخاب کند.

دقت

کنارگذاشتن چوب یا دست‌دادن را جای پذیرش روشن پیشنهاد نگیریم. تصمیم ادامه بازی و وضعیت پذیرش باید برای داور روشن باشد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 4 Rule 2(a–c) | Printed page 37
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

واگذاری؛ خطای عمدی و امتیاز مجموع

بخش ۴ | قانون ۲ | بندهای د تا و

ترجمه متن قانون

د اگر بازیکن پیش از نیاز به امتیاز جریمه برای برد، عمدا تخلفی کند تا در نتیجه آن به امتیاز جریمه نیاز پیدا کند، رفتار غیرورزشی محسوب می‌شود و داور طبق قانون ۱ بند الف یا ب اخطار می‌دهد.

ه پیشنهاد واگذاری یا پذیرش آن قابل پس‌گرفتن نیست.

و اگر مجموع امتیازها برنده گیم یا مچ را تعیین کند و فریمی واگذار شود، حریف معادل ارزش توپ‌های باقی‌مانده امتیاز می‌گیرد. هر قرمز ۸ امتیاز حساب می‌شود و هر رنگی که به‌اشتباه خارج از میز باشد، مانند توپ اسپات‌شده محاسبه می‌شود.

مثال خطای عمدی

۲۷ امتیاز روی میز است و بازیکن ۲۵ امتیاز عقب است. او عمدا ۴ امتیاز خطا می‌دهد تا اختلاف ۲۹ شود و بتواند واگذار کند. این کار طبق بند د رفتار غیرورزشی است.

مثال امتیاز مجموع

دو قرمز و همه شش رنگی روی میز مانده‌اند. در محاسبه واگذاری، قرمزها ۱۶ و رنگی‌ها ۲۷ امتیاز دارند؛ در مجموع ۴۳ امتیاز به حریف افزوده می‌شود.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 4 Rule 2(d–f) | Printed page 37

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

اتلاف وقت

بخش ۴ | قانون ۳ | ترجمه متن قانون

ترجمه متن قانون

الف اگر بازیکن برای اجرای ضربه یا انتخاب آن، زمان غیرعادی صرف کند، داور باید اخطار دهد که اتلاف وقت بعدی در طول گیم باعث واگذاری فریم به حریف می‌شود.

ب اگر بازیکن طبق بند الف اخطار گرفته باشد و دوباره اتلاف وقت کند، داور فریم را به حریف واگذار می‌کند.

ج اگر فریمی به علت اتلاف وقت به حریف داده شده باشد و همان بازیکن باز هم اتلاف وقت کند، داور در هر بار تکرار، یک فریم به حریف واگذار می‌کند.

مثال

بازیکن به‌طور غیرعادی انتخاب یک ضربه ساده را طول می‌دهد. داور اتلاف وقت تشخیص می‌دهد و اخطار رسمی می‌دهد. اگر در همان گیم دوباره اتلاف وقت رخ دهد، فریم به حریف داده می‌شود.

نکته مهم

این قانون برای اسنوکر استاندارد، زمان ثابت چندثانیه‌ای برای هر ضربه تعیین نکرده است. تشخیص صرف زمان غیرعادی با داور است؛ این موضوع با شات‌کلاک شوت‌اوت تفاوت دارد.

پس از واگذاری فریم

تکرار اتلاف وقت در این قانون، هر بار جریمه یک فریم دارد.
آن را با مراحل رفتار غیرورزشی قانون ۱ یکسان نگیریم.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker | Section 4 Rule 3(a–c) | Printed pages 37–38

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

اثر واگذاری فریم یا گیم

بخش ۴ | قانون ۴ | ترجمه متن قانون

ترجمه متن قانون

الف) اگر طبق این بخش، فریم از بازیکن گرفته شود:

۱. آن فریم را می‌بازد.

۲. اگر مجموع امتیازها برنده گیم یا مچ را تعیین کند، همه امتیازهای خود در آن فریم را از دست می‌دهد. حریف نیز معادل ارزش توپ‌های باقی‌مانده امتیاز می‌گیرد؛ هر قرمز ۸ امتیاز و رنگی به‌اشتباه خارج از میز، مانند توپ اسپات‌شده حساب می‌شود.

ب) اگر طبق این بخش، گیم از بازیکن گرفته شود:

۱. فریم مربوط را می‌بازد.

۲. اگر تعداد فریم‌ها ملاک باشد، به تعداد لازم از فریم‌های بازی‌نشده نیز می‌بازد تا گیم کامل شود.

۳. اگر مجموع امتیازها ملاک باشد، همه فریم‌های باقی‌مانده را نیز می‌بازد؛ هرکدام به ارزش ۱۴۷ امتیاز.

مثال تعداد فریم

گیم به‌صورت بهترین از ۷ فریم است و حریف ۲ بر ۱ جلوست. گیم به حریف واگذار می‌شود؛ نتیجه با باخت فریم جاری و فریم لازم بعدی، ۴ بر ۱ می‌شود.

مثال امتیاز مجموع

در فریمی که از بازیکن گرفته می‌شود، او ۳۰ امتیاز دارد و یک قرمز همراه همه رنگی‌ها باقی‌مانده است. آن ۳۰ امتیاز حذف می‌شود و ۳۵ امتیاز بابت توپ‌های باقی‌مانده به امتیاز حریف اضافه می‌شود.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 4 Rule 4(a–b) | Printed page 38
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

رعایت تمرکز حریف

بخش ۴ | قانون ۵ | بازیکن خارج از نوبت

ترجمه متن قانون

هنگامی که بازیکن در نوبت بازی می‌کند، بازیکن خارج از نوبت باید از ایستادن یا حرکت‌کردن در خط دید او خودداری کند. باید در فاصله معقولی از میز بنشیند یا بایستد و از هر حرکت یا عملی که ممکن است تمرکز بازیکن در نوبت را مختل کند، پرهیز کند.

مثال

حریف برای ضربه خم شده است. بازیکن خارج از نوبت از روبه‌روی مسیر نگاه او عبور می‌کند یا در همان محل مرتب جابه‌جا می‌شود. این رفتار با وظیفه بیان‌شده در قانون ۵ سازگار نیست.

رفتار مناسب

در جای مناسب و با فاصله معقول از میز بمانیم. زمانی که حریف در حال بازی است، حرکت و رفتارمان نباید تمرکز او را به هم بزند.

نکته آموزشی

این بند فاصله ثابت بر حسب متر تعیین نکرده است؛ ملاک، فاصله معقول و جلوگیری از مزاحمت در دید و تمرکز است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 4 Rule 5 | Printed page 38
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

درستی امتیاز، مسئولیت همه است

بخش ۴ | قانون ۶ | مسئولیت امتیاز

ترجمه متن قانون

علاوه بر داور، بازیکنان نیز مسئول‌اند که مطمئن شوند امتیاز درست اعمال می‌شود؛ چه روی تابلو و چه در اعلام امتیاز توسط داور. هر بازیکنی که متوجه اشتباه امتیاز شود، باید در اولین فرصت داور را مطلع کند.

مثال ۱

داور یک رنگی پات‌شده را با ارزش نادرست اعلام می‌کند. بازیکنی که متوجه شده، باید همان اولین فرصت موضوع را به داور بگوید.

مثال ۲

امتیاز خطا به‌اشتباه در ستون بازیکن دیگر ثبت شده است. هر دو بازیکن مسئول‌اند اگر متوجه این اشتباه شدند، آن را اعلام کنند؛ حتی اگر اصلاح به نفع خودشان نباشد.

توضیح آموزشی

کنترل امتیاز فقط کار داور یا امتیازنگار نیست. سکوت در برابر اشتباهی که متوجه آن شده‌ایم، با مسئولیت این بند سازگار نیست.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 4 Rule 6 | Printed page 39
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

غیبت از کنار میز و تعیین نماینده

بخش ۴ | قانون ۷ | ترجمه متن قانون

ترجمه متن قانون

اگر بازیکن خارج از نوبت از کنار میز غایب شود، می‌تواند نماینده‌ای تعیین کند تا از طرف او بازی را زیر نظر بگیرد و در صورت نیاز، تخلفی را مطرح کند.

تعیین نماینده باید پیش از ترک محل، به اطلاع داور برسد.

مثال

بازیکن خارج از نوبت قرار است برای مدتی از کنار میز دور باشد. پیش از رفتن، فرد مشخصی را به داور معرفی می‌کند تا از طرف او بازی را زیر نظر بگیرد. اگر نماینده تخلفی ببیند، می‌تواند آن را مطرح کند.

حدود اختیار

این بند به نماینده اجازه نظارت و مطرح‌کردن تخلف می‌دهد؛ مجوز مربیگری یا راهنمایی تاکتیکی نیست.

نکته آموزشی

این قانون، به‌تنهایی اجازه ترک میز در هر زمان و بدون رعایت مقررات مسابقه نیست. موضوع آن، تعیین نماینده و اطلاع‌دادن قبلی به داور است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 4 Rule 7 | Printed page 39
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

وظایف داور

بخش ۵ | قانون ۱ | بند الف

ترجمه متن قانون

الف) داور باید:

۱. درباره وضعیت‌هایی که این قوانین به‌اندازه کافی پوشش نداده‌اند، در راستای بازی منصفانه تصمیم بگیرد.

۲. مسئول اجرای درست و رفتار مناسب در طول مچ، مطابق این قوانین باشد.

۳. اگر تخلفی از قوانین مشاهده کرد، مداخله کند.

۴. در صورت درخواست بازیکن، رنگ توپ یا موقعیت آن را به او بگوید.

۵. با درخواست معقول بازیکن در نوبت، هر توپی را تمیز کند.

مثال درخواست مجاز

بازیکن درباره رنگ یک توپ می‌پرسد؛ داور رنگ یا موقعیت آن را اعلام می‌کند. همچنین اگر بازیکن در نوبت به‌طور معقول درخواست تمیزکردن توپ کند، داور آن را انجام می‌دهد.

توضیح آموزشی

پاسخ به درخواست مجاز با توصیه تاکتیکی فرق دارد. داور اطلاعاتی را می‌دهد که قانون اجازه داده است؛ انتخاب ضربه بر عهده بازیکن است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 5 Rule 1(a) | Printed page 40
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

داور چه پاسخ‌هایی نباید بدهد؟

بخش ۵ | قانون ۱ | بند ب

ترجمه متن قانون

ب داور نباید:

۱) به پرسشی پاسخ دهد که پاسخ‌دادن به آن در این قوانین مجاز نشده است.

۲) نشانه یا هشداری بدهد که بازیکن در آستانه انجام تخلف است.

۳) توصیه یا نظری درباره وضعیت‌هایی بدهد که ممکن است بر بازی اثر بگذارد.

۴) به پرسشی درباره اختلاف امتیازها پاسخ دهد.

مثال اختلاف امتیاز

بازیکن می‌پرسد: چند امتیاز عقب هستم؟ داور طبق این بند نباید اختلاف امتیاز را برای او اعلام یا محاسبه کند.

مثال توصیه تاکتیکی

بازیکن می‌پرسد: بهتر است حمله کنم یا دفاع؟ داور نباید توصیه کند؛ این تصمیم بخشی از بازی بازیکن است.

مثال پیشگیری از خطا

بازیکن آماده اجرای کاری است که تخلف محسوب می‌شود. داور نباید با اشاره، او را از خطای در آستانه وقوع آگاه کند؛ این ممنوعیت با پاسخ به درخواست‌های مشخص و مجاز در قوانین فرق دارد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 5 Rule 1(b) | Printed page 40
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

وقتی داور صحنه را ندیده است

بخش ۵ | قانون ۱ | بند ج

ترجمه متن قانون

ج) اگر داور متوجه رویدادی نشده باشد، می‌تواند به تشخیص خود از گفته امتیازنگار، دیگرِ عوامل مسابقه یا تماشاگرانی که بهترین موقعیت دید را داشته‌اند استفاده کند. همچنین اگر ضبط دوربین یا ویدئوی رویداد موجود باشد، می‌تواند برای کمک به تصمیم خود آن را بررسی کند.

مثال

توپی هنگام یک اتفاق از دید داور پنهان بوده است. امتیازنگار دید مناسبی داشته یا تصویر ضبط‌شده موجود است. داور می‌تواند این شواهد را بررسی کند و برای تصمیم‌گیری از آن‌ها کمک بگیرد.

نکته آموزشی

قانون، استفاده از شاهد مناسب یا تصویر موجود را به تشخیص داور مجاز می‌داند؛ نظر هر فردی صرفا به دلیل حضور در سالن، تصمیم داوری را تعیین نمی‌کند.

حدود این بند

این بند درباره کمک به تصمیم در رویدادی است که داور ندیده است؛ برای بازیکن حق خودکار و نامحدود درخواست بازبینی ویدئویی ایجاد نمی‌کند.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 5 Rule 1(c) | Printed page 40
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

امتیازنگار و ثبت‌کننده ضربه‌ها

بخش ۵ | قوانین ۲ و ۳

ترجمه متن قانون | قانون ۲

امتیازنگار باید امتیاز را روی تابلو ثبت کند و در انجام وظایف به داور کمک کند. در صورت نیاز، وظیفه ثبت‌کننده ضربه‌ها را نیز بر عهده می‌گیرد.

ترجمه متن قانون | قانون ۳

ثبت‌کننده ضربه‌ها باید هر ضربه یا تخلف و تعداد امتیازهای کسب‌شده توسط هر بازیکن یا تیم را، مطابق نیاز، ثبت کند. همچنین مجموع بریک‌ها و اخطارهای صادرشده را یادداشت می‌کند.

توضیح ساده

امتیازنگار، امتیاز جاری روی تابلو را نگه می‌دارد. ثبت‌کننده ضربه‌ها، جزئیات ضربه‌ها، تخلف‌ها، بریک‌ها و اخطارها را ثبت می‌کند. در صورت نیاز، یک نفر هر دو وظیفه را انجام می‌دهد.

مثال

بازیکن بریک ۴۲ می‌سازد و سپس خطا می‌کند. ثبت‌کننده، ضربه‌ها و امتیازها، مجموع بریک و تخلف را ثبت می‌کند؛ امتیازنگار نیز امتیاز صحیح را روی تابلو اعمال می‌کند.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 5 Rule 2–3 | Printed page 41
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

کمک مجاز عوامل مسابقه

بخش ۵ | قانون ۴ | ترجمه متن قانون

ترجمه متن قانون

الف به درخواست بازیکن در نوبت، داور یا امتیازنگار باید وسیله روشنایی‌ای را که در اجرای ضربه مراحمت ایجاد می‌کند جابه‌جا کند و در موقعیت مناسب نگه دارد.

ب داور یا امتیازنگار می‌توانند متناسب با شرایط بازیکنان دارای معلولیت، کمک لازم را به آن‌ها ارائه دهند.

مثال روشنایی

وسیله روشنایی مانع حرکت چوب در اجرای ضربه شده است. بازیکن در نوبت درخواست می‌کند؛ داور یا امتیازنگار آن را جابه‌جا و در موقعیت مناسب نگه می‌دارد.

توضیح آموزشی

کمک لازم به بازیکن دارای معلولیت باید متناسب با شرایط او باشد.
این کمک با توصیه درباره انتخاب توپ یا نوع ضربه تفاوت دارد.

نکته

درخواست کمک باید مربوط به موضوع مجاز قانون باشد؛
مسئولیت تصمیم تاکتیکی همچنان با خود بازیکن است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker | Section 5 Rule 4(a–b) | Printed page 41
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

بخش دوم

قوانین شوت‌اوت به زبان ساده

SNOOKER SHOOT OUT



گردآورنده: ایمان گلشنی

SNOOKERIA ACADEMY

بر اساس مرجع رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

شوت‌اوت؛ دو تایمر مستقل

مقدمه و زمان‌بندی | بندهای ۱ و ۲

ترجمه متن قانون | مقدمه

قوانین رسمی اسنوکر با تغییرهای زیر در شوت‌اوت اجرا می‌شوند. تعریف‌های استاندارد اسنوکر در این بخش نیز به کار می‌روند؛ این اصطلاح‌ها در متن اصلی به‌صورت ایتالیک مشخص شده‌اند.

ترجمه متن قانون | بند ۱

هر مسابقه حداکثر ۱۰ دقیقه طول می‌کشد. ساعت مسابقه از لحظه‌ای شروع می‌شود که در ضربه آغاز، تیپ چوب به سفید برخورد می‌کند.

ترجمه متن قانون | بند ۲

ساعت ضربه را مسئول زمان‌سنجی با هماهنگی داور آغاز می‌کند. این ساعت دقیقا در لحظه‌ای متوقف می‌شود که بازیکن به سفید ضربه می‌زند.

توضیح ساده

تایمر مسابقه، زمان کل فریم را اندازه می‌گیرد. تایمر ضربه، مهلت اجرای ضربه را نشان می‌دهد. این دو تایمر وظیفه یکسانی ندارند.

مثال

بازیکن برای ضربه آغاز آماده می‌شود. صرف نزدیک‌شدن او به میز، ساعت ۱۰ دقیقه‌ای مسابقه را شروع نمی‌کند؛ آغاز این ساعت، لحظه زدن سفید در ضربه آغاز است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker Shootout Competition Rules | Introduction; Rules 1–2 | Printed page 43
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

مهلت ضربه؛ ۱۵ یا ۱۰ ثانیه

زمان‌بندی | بند ۳

ترجمه متن قانون

۳) حداکثر مهلت ساعت ضربه:

الف) در پنج دقیقه اول مسابقه، ضربه باید در مهلت ۱۵ ثانیه‌ای آغاز شود.

ب) در پنج دقیقه پایانی مسابقه، ضربه باید در مهلت ۱۰ ثانیه‌ای آغاز شود.

اگر ضربه در زمان مجاز آغاز نشود، خطای زمانی اعلام می‌شود.

شروع ضربه یعنی چه؟

منظور، زدن سفید با تیپ چوب است؛ نه شروع حرکت دست، نشانه‌روی یا حرکت رفت‌وبرگشتی چوب پیش از ضربه.

دو مهلت در یک مسابقه

نیمه اول زمان مسابقه: حداکثر ۱۵ ثانیه برای هر ضربه.

نیمه دوم زمان مسابقه: حداکثر ۱۰ ثانیه برای هر ضربه.

نکته آموزشی

لازم نیست حرکت همه توپ‌ها در این مهلت تمام شود. ساعت ضربه با زدن سفید متوقف می‌شود؛ حکم کامل‌شدن ضربه در بند ۱۱ آمده است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker Shootout Competition Rules | Rule 3(i–ii) | Printed page 43

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

ساعت ضربه چه زمانی شروع می‌شود؟

زمان‌بندی | بند ۴

ترجمه متن قانون

۴) مسئول زمان‌سنجی، ساعت ضربه را در این وضعیت‌ها آغاز می‌کند:
الف) وقتی همه توپ‌ها متوقف شده‌اند و اسپات‌گذاری توپ‌های لازم کامل شده است؛ یا
ب) وقتی داور امتیاز مربوط به بریک را اعلام می‌کند؛ یا
ج) پس از تخلف، وقتی داور سفید را به بازیکن بعدی تحویل می‌دهد یا آن را روی سطح بازی می‌گذارد.

مثال اسپات‌گذاری

رنگی پات شده و باید برگردد. شرط ذکرشده در قسمت الف، هم توقف همه توپ‌ها و هم کامل‌شدن اسپات‌گذاری توپ‌های لازم است؛ فقط توقف سفید کافی نیست.

مثال پس از خطا

پس از خطا، داور سفید را به بازیکن بعدی می‌دهد. تحویل سفید یکی از زمان‌های شروع ساعت ضربه در این بند است. بازیکن باید آماده دریافت آن باشد.

توضیح آموزشی

شروع ساعت، وظیفه مسئول زمان‌سنجی با هماهنگی داور است. متن قانون سه وضعیت بالا را بیان می‌کند؛ نباید به‌دلخواه زمان تازه‌ای به آن اضافه کرد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker Shootout Competition Rules | Rule 4(i–iii) | Printed page 43
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

توقف ساعت و بازبینی صحنه

زمان‌بندی | بندهای ۵ و ۶

ترجمه متن قانون | بند ۵

اگر داور برای تصمیم‌گیری به زمان نیاز داشته باشد، می‌تواند تصمیم بگیرد ساعت ضربه یا ساعت مسابقه را متوقف کند و زمان آغاز دوباره را به مسئول زمان‌سنجی اطلاع دهد.

ترجمه متن قانون | بند ۶

اگر داور نتواند تصمیم قطعی بگیرد، یا امتیازنگار به او اطلاع دهد که بازبینی آخرین ضربه لازم است، می‌تواند برای کمک به تصمیم خود از بازپخش تصویر و صدا استفاده کند. داور از مسئول زمان‌سنجی می‌خواهد ساعت مسابقه را متوقف کند.
بازبینی کنار میز امتیازنگار انجام می‌شود و هر دو بازیکن کنار میز بازی منتظر می‌مانند.
اگر تصمیم به بازبینی پیش از اجرای ضربه بعدی درخواست نشود، از رویداد احتمالی صرف‌نظر می‌شود.

مثال

داور برای بررسی آخرین ضربه به بازپخش نیاز دارد. ساعت مسابقه متوقف می‌شود؛ داور کنار میز امتیازنگار بررسی می‌کند و بازیکنان کنار میز بازی می‌مانند.

نکته آموزشی

توقف ساعت و بررسی صحنه با تصمیم داور انجام می‌شود؛ این بند مجوز توقف خودکار ساعت به درخواست بازیکن نیست.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker Shootout Competition Rules | Rules 5–6 | Printed pages 43–44

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

پرسش از داور و تمیزکردن توپ

زمان‌بندی | بندهای ۷ تا ۹

ترجمه متن قانون | بند ۷

اگر بازیکن دلیلی برای پرسش درباره تصمیم داور داشته باشد، تایمر ضربه متوقف نمی‌شود؛ مگر اینکه داور توقف را لازم بداند. در این صورت داور «تایم‌اوت» اعلام می‌کند و مسئول زمان‌سنجی تایمر ضربه را متوقف می‌کند. سپس داور تصمیم می‌گیرد تایمر از زمان باقی‌مانده ادامه یابد یا از نو تنظیم شود.

ترجمه متن قانون | بند ۸

اگر بازیکن درخواست تمیزکردن توپ کند، تایمر ضربه متوقف نمی‌شود؛ مگر اینکه داور توقف را لازم بداند. داور «تایم‌اوت» اعلام می‌کند، مسئول زمان‌سنجی تایمر را متوقف می‌کند و با اشاره داور آن را دوباره به کار می‌اندازد.

ترجمه متن قانون | بند ۹

اگر تایمر ضربه یا تایمر مسابقه دچار اشکال شود، تصمیم داور نهایی است.

مثال

بازیکن درخواست تمیزکردن سفید می‌کند، صرف درخواست، زمان را متوقف نمی‌کند؛ توقف باید با تشخیص و اعلام داور انجام شود.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker Shootout Competition Rules | Rules 7–9 | Printed page 44

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

تعیین بازیکن آغازکننده با لگ

روند بازی | بند ۱۰

ترجمه متن قانون | بند ۱۰

بازیکنان برای تعیین ترتیب بازی «لگ» انجام می‌دهند. هر بازیکن یک توپ سفید دارد. هر دو هم‌زمان از خط بالک به سمت باند بالای میز ضربه می‌زنند تا توپ‌ها به سمت بالک برگردند.

به تشخیص داور، بازیکنی که توپش نزدیک‌تز به باند پایین میز متوقف شود، برنده لگ است و انتخاب می‌کند چه کسی بازی را آغاز کند.

در لگ، سفید فقط مجاز است با باند بالا یا باند پایین برخورد کند. برخورد با هر چیز دیگری باعث باختن لگ می‌شود.

توضیح ساده

برنده لگ مجبور نیست خودش آغاز کند؛
می‌تواند آغاز بازی را به حریف بدهد.

مثال

سفید بازیکن اول نزدیک‌تز به باند پایین می‌ایستد، اما پیش از توقف با باند کناری برخورد کرده است. او لگ را می‌بازد؛ نزدیک‌تز بودن توپ، این تخلف را جبران نمی‌کند.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker Shootout Competition Rules | Rule 10 | Printed page 44
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

پایان زمان، بن‌بست و مشکی آخر

روند بازی | بندهای ۱۱ تا ۱۳

ترجمه متن قانون | بند ۱۱

اگر ضربه در مهلت مجاز آغاز شود، تا پایان ادامه پیدا می‌کند؛ حتی اگر در این فاصله تایمر ضربه یا تایمر مسابقه به پایان برسد. امتیازهای به‌دست‌آمده و امتیازهای جریمه محاسبه می‌شوند.

ترجمه متن قانون | بند ۱۲

در صورت بن‌بست، مسئولیت حل وضعیت در زمان مجاز بر عهده بازیکنان است. امکان چیدن دوباره توپ‌ها و شروع مجدد فریم وجود ندارد.

ترجمه متن قانون | بند ۱۳

وقتی مشکی تنها توپ هدف باقی‌مانده روی میز باشد، نخستین پات یا تخلف مسابقه را تمام می‌کند؛ حتی اگر پس از آن امتیازها برابر شوند.

مثال

بازیکن پیش از پایان زمان، به سفید ضربه می‌زند. توپ هدف پس از پایان زمان پات می‌شود؛ امتیاز آن محاسبه می‌شود.

نکته آموزشی

اگر با پات مشکی آخر امتیازها مساوی شوند، مشکی دوباره روی اسپات قرار نمی‌گیرد؛ تساوی طبق قانون شوت‌اوت آبی تعیین تکلیف می‌شود.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker Shootout Competition Rules | Rules 11–13 | Printed page 44
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

تساوی؛ تعیین برنده با توپ آبی

روند بازی | بند ۱۴

ترجمه متن قانون | بند ۱۴

اگر در پایان مسابقه امتیازها برابر باشند، شوت‌اوت تک‌حذفی با توپ آبی آغاز می‌شود. آبی روی اسپات خودش قرار می‌گیرد و سفید باید از روی خطوط D یا داخل آن زده شود. بازیکنی که پیش از شروع مسابقه برنده لگ شده بود، انتخاب می‌کند چه کسی نخست ضربه بزند.

تلاش‌ها به صورت یکی‌درمیان ادامه پیدا می‌کند تا با تعداد تلاش برابر، یکی از بازیکنان آبی را بیشتر از حریف پات کرده باشد.

آبی باید مستقیم پات شود. برخورد با هر بخش از هر باند، به‌جز قسمت‌های منحنی دهانه پاکتی که هدف گرفته شده، باعث می‌شود آن ضربه امتیازی نداشته باشد.

مثال

بازیکن اول آبی را پات می‌کند. بازیکن دوم هم باید فرصت تلاش داشته باشد؛ اگر او پات نکند، بازیکن اول برنده است. اگر هر دو پات کنند یا هر دو ناموفق باشند، دور بعد آغاز می‌شود.

نکته آموزشی

تعداد تلاش‌ها باید برابر باشد. صرف پات‌کردن بازیکن اول، پیش از تلاش حریف، برنده را مشخص نمی‌کند.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

Snooker Shootout Competition Rules | Rule 14 | Printed page 45

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

پس از خطا؛ سفید در دست

خطاها | بند ۱۵

ترجمه متن قانون | بند ۱۵

پس از هر خطا، بازی با سفید در دست ادامه پیدا می‌کند.
در این بخش، سفید در دست یعنی می‌توان سفید را در هر نقطه از سطح بازی قرار داد.
بازیکن ورودی حق ندارد از حریف بخواهد دوباره بازی کند.
تایمر ضربه از زمانی آغاز می‌شود که بازیکن ورودی سفید را از داور دریافت کند.

توضیح ساده

در شوت‌اوت، محل گذاشتن سفید پس از خطا به D محدود نیست. بازیکن ورودی خودش ادامه می‌دهد و گزینه «دوباره بازی کن» ندارد.

مثال

حریف خطا می‌کند. بازیکن ورودی سفید را از داور می‌گیرد و تایمر ضربه‌اش شروع می‌شود. او سفید را در نقطه دلخواه روی سطح بازی قرار می‌دهد و باید در همان مهلت، ضربه را آغاز کند.

نکته آموزشی

زمان انتخاب محل سفید و جای‌گذاری آن، جزو مهلت ضربه است؛ تایمر منتظر پایان جای‌گذاری نمی‌ماند.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker Shootout Competition Rules | Rule 15 | Printed page 45
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

خطای زمان و شرط برخورد با باند

خطاها | بندهای ۱۶ و ۱۷

ترجمه متن قانون | بند ۱۶

اگر ضربه در مهلت تعیین‌شده آغاز نشود، خطای زمان اعلام می‌شود. جریمه، حداقل پنج امتیاز یا ارزش توپ در نوبت است؛ هر کدام بیشتر باشد. بازیکن ورودی سفید را از داور می‌گیرد و با سفید در دست بازی می‌کند.

ترجمه متن قانون | بند ۱۷

در هر ضربه، دست‌کم یک توپ باید با باند برخورد کند یا وارد پاکت شود. اگر این شرط رعایت نشود، خطا است. حداقل پنج امتیاز یا ارزش توپ در نوبت، هر کدام بیشتر باشد، به حریف داده می‌شود. بازیکن ورودی سفید را از داور می‌گیرد و با سفید در دست بازی می‌کند.

مثال امتیاز جریمه

برای هر یک از این دو خطا: اگر قرمز یا آبی در نوبت باشد، جریمه ۵ امتیاز است؛ اگر صورتی در نوبت باشد، ۶ امتیاز و اگر مشکی در نوبت باشد، ۷ امتیاز است.

مثال شرط باند

سفید به قرمز برخورد می‌کند، اما هیچ توپی به باند نمی‌رسد و هیچ توپی وارد پاکت نمی‌شود؛ خطا است، حتی اگر اولین تماس صحیح بوده باشد.

نکته آموزشی

رعایت شرط باند یا پاکت، سایر خطاهای احتمالی ضربه را از بین نمی‌برد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker Shootout Competition Rules | Rules 16–17 | Printed page 45
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

تحویل سفید، میس و استثنای فری‌بال

خطاها و سایر قوانین | بندهای ۱۸ و ۱۹

ترجمه متن قانون | بند ۱۸

اگر پس از خطا، بازیکن در موقعیتی نباشد که سفید را از داور دریافت کند، داور سفید را روی میز می‌گذارد و مهلت ضربه بازیکن ورودی شروع می‌شود. بازیکن می‌تواند سفید را بردارد و در محل دلخواه قرار دهد، اما باید ضربه را در مهلت مجاز آغاز کند.

ترجمه متن قانون | بند ۱۹، قسمت اول

بند ۱۳ بخش ۳ قوانین رسمی اسنوکر، «دوباره بازی‌کردن»، و بند ۱۴ همان بخش، «فول و میس»، در شوت‌اوت اجرا نمی‌شوند.

ترجمه متن قانون | بند ۱۹، قسمت دوم

بند ۱۲ بخش ۳، «اسنوکر پس از خطا»، اجرا نمی‌شود؛ مگر اینکه وضعیتی پیش بیاید که با وجود سفید در دست، برخورد با توپ در نوبت غیرممکن باشد.

توضیح ساده

در شوت‌اوت، فول و میس نداریم و نمی‌توان خطاکار را وادار به تکرار ضربه کرد. قاعده فری‌بال نیز به شکل معمول اسنوکر استاندارد اجرا نمی‌شود و فقط استثنای تصریح‌شده در بند ۱۹ مطرح است.

مثال

بازیکن برای گرفتن سفید آماده نیست. داور سفید را روی میز می‌گذارد؛ تایمر شروع می‌شود. برداشتن و جابه‌جا کردن سفید، تایمر را از نو آغاز نمی‌کند.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker Shootout Competition Rules | Rules 18–19 | Printed pages 45–46
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

حواس‌پرتی، آداب بازی و اختیار داور

سایر قوانین، آداب بازی و داور | بندهای ۲۰ تا ۲۲

ترجمه متن قانون | بند ۲۰

اگر شخصی خارج از بازی، در مهلت ضربه حواس بازیکن را پرت کند، داور اختیار دارد تایمر ضربه، تایمر مسابقه یا هر دو را متوقف کند یا از نو تنظیم کند.
داور در هر زمان می‌تواند «تایم‌اوت» اعلام کند و تصمیم بگیرد تایمر ضربه از زمان باقی‌مانده ادامه پیدا کند یا از نو تنظیم شود.

ترجمه متن قانون | بند ۲۱

به دلیل محدودیت زمان، اگر بازیکن خارج از نوبت برای آمادگی ضربه بعدی، نزدیک‌تر از حالت معمول به میز بماند، این کار خلاف آداب بازی محسوب نمی‌شود؛ با این حال نباید در خط دید بازیکن در نوبت قرار بگیرد.

ترجمه متن قانون | بند ۲۲

داور، مرجع نهایی تصمیم‌گیری است و تصمیم او نهایی است. اگر وضعیتی در این قوانین پیش‌بینی نشده باشد، تصمیم داور معتبر خواهد بود و در موارد مقتضی، سابقه‌ای برای تصمیم‌گیری در وضعیت‌های مشابه ایجاد می‌کند.

مثال

تماشاگری در مهلت ضربه، حواس بازیکن را پرت می‌کند. توقف یا تنظیم دوباره تایمر با تصمیم داور انجام می‌شود؛ بازیکن نباید خودکار فرض کند زمان متوقف شده است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
Snooker Shootout Competition Rules | Rules 20–22 | Printed page 46
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

بخش سوم

قوانین بیلیارد انگلیسی به زبان ساده

ENGLISH BILLIARDS



گردآورنده: ایمان گلشنی

SNOOKERIA ACADEMY

بر اساس مرجع رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

میز استاندارد؛ سطح بازی و ارتفاع

بخش ۱: تجهیزات

ترجمه متن قانون

یادداشت اندازه‌ها

اندازه‌های داخل پرانتز، معادل متریک را با گردکردن به نزدیک‌ترین میلی‌متر نشان می‌دهند.

بند ۱، قسمت الف: سطح بازی

سطح بازی در محدوده وجه داخلی باندها قرار دارد و باید ۱۱ فوت و ۸/۵ اینچ در ۵ فوت و ۱۰ اینچ، معادل ۳۵۶۹ در ۱۷۷۸ میلی‌متر باشد. رواداری هر دو اندازه، مثبت یا منفی نیم اینچ، معادل ۱۳ میلی‌متر است.

قسمت ب: ارتفاع

ارتفاع میز از کف زمین تا بالای لبه باند باید ۲ فوت و ۱۰ اینچ، معادل ۸۶۴ میلی‌متر باشد. رواداری ارتفاع، مثبت یا منفی نیم اینچ، معادل ۱۳ میلی‌متر است.

قسمت ج: باند پایین و باند بالا

دو ضلع کوتاه میز، باند پایین که باند بالک هم نامیده می‌شود، و باند بالا هستند. اگر پارچه میز دارای خواب باشد، جهت صاف خواب پارچه از باند پایین به سمت باند بالا است.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

توضیح: طول و عرض از وجه داخلی باندها سنجیده می‌شوند. مقدار ارتفاع در این بخش بیلیارد انگلیسی، ۸۶۴ میلی‌متر با رواداری ۱۳ میلی‌متر است؛ آن را با مقدار متن اسنوکر یکسان نگیرید.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

English Billiards | Section 1 Rule 1(a–c) | Printed page 51

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

خط بالک، ناحیه بالک و D

بخش ۱: تجهیزات

ترجمه متن قانون

بند ۱، قسمت د: خط بالک و بالک

خط مستقیمی که در فاصله ۲۹ اینچ، معادل ۷۳۷ میلی‌متر، از وجه داخلی باند پایین و موازی با آن، از یک باند کناری تا باند کناری دیگر کشیده می‌شود، خط بالک نام دارد.

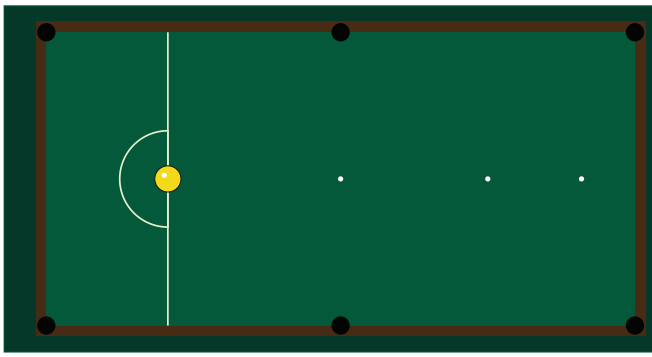
این خط و فضای میان آن و باند پایین، با هم بالک نامیده می‌شوند.

قسمت هـ: ناحیه D

ناحیه D نیم‌دایره‌ای است که در بالک علامت‌گذاری می‌شود. مرکز قسمت مستقیم آن در وسط خط بالک قرار دارد و شعاع آن ۱۱٫۵ اینچ، معادل ۲۹۲ میلی‌متر است.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

توضیح: بالک، خود خط و فضای پشت آن تا باند پایین را شامل می‌شود. D داخل همین ناحیه است. برای رسم D، از وسط خط بالک شعاع ۲۹۲ میلی‌متر در نظر می‌گیریم؛ قطر محاسبه‌شده آن ۵۸۴ میلی‌متر می‌شود.



مرکز روی خط: داخل بالک

باند پایین در سمت چپ شکل است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

English Billiards | Section 1 Rule 1(d–e) | Printed page 51

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

چهار اسپات و شش پاکت

بخش ۱: تجهیزات

ترجمه متن قانون

بند ۱، قسمت و: اسپات‌ها

چهار اسپات روی خط طولی مرکزی میز علامت‌گذاری می‌شوند:

یک: اسپات اصلی، در فاصله ۱۲٫۷۵ اینچ، معادل ۳۲۴ میلی‌متر، از نقطه‌ای که درست زیر وجه داخلی باند بالا قرار دارد.

دو: اسپات مرکزی، در میانه فاصله میان نقاطی که درست زیر وجه داخلی باند بالا و باند پایین قرار دارند.

سه: اسپات هرم، در میانه فاصله میان اسپات مرکزی و نقطه‌ای که درست زیر وجه داخلی باند بالا قرار دارد.

چهار: نقطه‌ای در وسط خط بالک.

قسمت ز: دهانه پاکت‌ها

در هر یک از چهار گوشه میز، یک پاکت و در وسط هر یک از دو ضلع بلند نیز یک پاکت قرار دارد.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

توضیح: هر چهار اسپات روی محور طولی وسط میز هستند. اسپات هرم در نیمه فاصله اسپات مرکزی تا باند بالا قرار دارد. این قسمت، محل پاکت‌ها را بیان می‌کند و اندازه مشخصی برای دهانه آن‌ها نمی‌دهد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 1 Rule 1(f–g) | Printed page 52
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

توپ‌های بیلیارد انگلیسی

بخش ۱: تجهیزات

ترجمه متن قانون

بند ۲، قسمت الف

یک مجموعه توپ شامل یک قرمز، یک سفید و یک زرد است؛ توپ‌ها ممکن است خال‌دار باشند. به‌جای این مجموعه، می‌توان از یک قرمز، یک سفید و یک سفید خال‌دار استفاده کرد. سفید خال‌دار در این حالت باید برای شناسایی، دو خال یا بیشتر داشته باشد.

قسمت ب

توپ‌ها باید از جنس مورد تأیید ساخته شده باشند. قطر هر توپ باید ۵۲٫۵ میلی‌متر با رواداری مثبت یا منفی ۰٫۰۵ میلی‌متر باشد.

قسمت ج

تا حد امکان، وزن توپ‌ها باید برابر باشد. اختلاف وزن سنگین‌ترین و سبک‌ترین توپ یک مجموعه نباید بیش از ۰٫۵ گرم باشد.

قسمت د

مجموعه توپ‌ها را می‌توان با توافق بازیکنان یا به تصمیم داور تعویض کرد.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

مثال: اختلاف وزن ۰٫۷ گرم میان سنگین‌ترین و سبک‌ترین توپ، بیش از مقدار مجاز است. خال‌های سفید جایگزین هم برای تشخیص آن از سفید دیگر هستند.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 1 Rule 2(a–d) | Printed page 52
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

چوب و وسایل کمکی

بخش ۱: تجهیزات

ترجمه متن قانون

بند ۳: چوب

طول چوب نباید کمتر از ۳ فوت، معادل ۹۱۴ میلی‌متر، باشد. شکل و فرم آن باید همان حالت سنتی باریک‌شونده را حفظ کند. تیپ که برای ضربه‌زدن به کیوبال به کار می‌رود، باید به انتهای باریک‌تر چوب متصل باشد.

بند ۴: وسایل کمکی

بازیکنان می‌توانند از انواع رست، چوب بلند، اکستنشن و رابط استفاده کنند. این وسایل ممکن است جزو تجهیزات معمول کنار میز باشند یا توسط بازیکن یا داور آورده شوند.

همه اکستنشن‌ها، رابط‌ها و وسایل دیگری که به اجرای ضربه یا نشانه‌روی کمک می‌کنند، باید پیشاپیش از نهاد اداره‌کننده مربوط تأیید گرفته باشند.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

مثال: بازیکن رابط شخصی همراه آورده است. شخصی‌بودن وسیله مانع استفاده نیست، اما شرط تأیید قبلی همچنان باید رعایت شود.

نکته: در این رشته، کیوبال لزوما سفید نیست؛ هر بازیکن کیوبال مخصوص خود را دارد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 1 Rules 3–4 | Printed pages 52–53
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

گیم و مچ

بخش ۲: تعاریف

ترجمه متن قانون

یادداشت بخش تعاریف
تعریف‌های استانداردی که در سراسر این قوانین به کار می‌روند، در متن اصلی با حروف ایتالیک مشخص شده‌اند.
بند ۱: گیم
گیم، دوره بازی از آغاز آن طبق بخش ۳، بند ۲، قسمت ب است. بازیکنان یا تیم‌ها به نوبت بازی می‌کنند تا گیم به یکی از این روش‌ها پایان یابد:
الف: واگذاری گیم توسط یکی از بازیکنان.
ب: پایان مدت‌زمان تعیین‌شده.
ج: رسیدن یکی از دو طرف به امتیاز تعیین‌شده.
د: اعلام برنده گیم توسط داور طبق بخش ۴، بند ۱، قسمت ب، ۱، قسمت د یا ۲، قسمت ج.
بند ۲: مچ
مچ، تعداد توافق‌شده یا تعیین‌شده‌ای از گیم‌ها است. داور می‌تواند مچ را طبق بخش ۴، بند ۱، قسمت ج، ۱، قسمت د یا ۲، قسمت د به یکی از دو طرف واگذار کند.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

توضیح: گیم یک واحد بازی است؛ مچ مجموعه تعیین‌شده‌ای از گیم‌ها است. مثلا در قالب امتیاز هدف ۱۰۰، رسیدن یکی از طرفین به آن امتیاز، یکی از راه‌های پایان گیم است. عدد ۱۰۰، شرط فرضی این مثال است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 2 Rules 1–2 | Printed page 54
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

توپ هر بازیکن و وجه باندها

بخش ۲: تعاریف

ترجمه متن قانون

بند ۳، قسمت الف

سفید و زرد، یا سفید خال‌دار به جای زرد، توپ‌های اختصاص‌یافته به بازیکنان یا تیم‌ها هستند. توپ بازیکن در نوبت، کیوبال است و توپ دیگر، توپ بازیکن خارج از نوبت محسوب می‌شود.

قسمت ب

توپ بازیکن خارج از نوبت و قرمز، توپ‌های هدف هستند.

بند ۴: وجه باندها

لاستیک باندها دارای وجه مستقیمی است که در امتداد همه اضلاع سطح بازی قرار دارد. وجه منحنی باند، ناحیه داخل نقاطی است که وجه باند برای تشکیل دهانه پاکت به صورت منحنی بریده شده است.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

مثال: صاحب زرد با زرد ضربه می‌زند؛ در نوبت او، سفید و قرمز توپ‌های هدف هستند. در نوبت صاحب سفید، زرد و قرمز توپ‌های هدف می‌شوند.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 2 Rules 3–4 | Printed page 54
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

استرینگ؛ تعیین آغازکننده

بخش ۲: تعاریف

ترجمه متن قانون

بند ۵: استرینگ

استرینگ زمانی است که هر دو بازیکن، هم‌زمان، هر کدام یک کیوبال را از نیمه جداگانه خط بالک به سمت باند بالا می‌زنند تا توپ‌ها به سمت بالک برگردند.

به تشخیص داور، بازیکنی که توپش نزدیک‌تر به باند پایین متوقف شود، برنده استرینگ است.

کیوبال فقط مجاز است با وجه مستقیم باند بالا یا باند پایین برخورد کند.

این کارها باعث باختن استرینگ می‌شوند:

الف: برخورد با هر باندی غیر از باند بالا یا باند پایین.

ب: عبور کیوبال به نیمه میز مربوط به بازیکن دیگر.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

مثال: توپ بازیکن اول نزدیک‌تر به باند پایین می‌ایستد، اما در مسیر وارد نیمه میز بازیکن دوم شده است؛ بازیکن اول استرینگ را می‌بازد. شرط وجه مستقیم باند نیز با قسمت منحنی دهانه پاکت یکسان نیست.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 2 Rule 5(a–b) | Printed page 55
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

بازیکن در نوبت و تعریف ضربه

بخش ۲: تعاریف

ترجمه متن قانون

بند ۶

کسی که در آستانه بازی یا مشغول بازی است، بازیکن در نوبت است. نوبت او ادامه دارد تا:

الف: ضربه‌ای اجرا شود و امتیازی به دست نیاید؛ یا

ب: فولی انجام شود، همه توپ‌ها متوقف شوند و داور مطمئن شود بازیکن از میز کنار رفته است.

بند ۷، قسمت الف

ضربه زمانی اجرا می‌شود که بازیکن با تیپ چوب و در جهت امتداد چوب به کیوبال ضربه بزند؛ به‌جز تماس هنگام آماده‌سازی و حرکت رفت‌وبرگشتی چوب که فدرینگ نام دارد.

قسمت ب

کیوبال باید فقط یک بار زده شود و نباید به جلو هل داده شود. تیپ ممکن است پس از آغاز حرکت کیوبال، برای لحظه‌ای با آن در تماس بماند.

قسمت ج

ضربه زمانی قانونی است که هیچ فولی انجام نشود.

قسمت د

ضربه پایان نمی‌یابد تا: یک، همه توپ‌ها متوقف شوند؛ دو، اسپات‌گذاری همه توپ‌های لازم کامل شود؛ سه، وسایل کمکی بازیکن برداشته شوند، یا داور مطمئن شود ضربه پایان یافته است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 2 Rules 6–7(d) | Printed page 55
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

ضربه مستقیم، پات و این‌آف

بخش ۲: تعاریف

ترجمه متن قانون

بند ۷، قسمت هـ

ضربه ممکن است مستقیم یا غیرمستقیم باشد:

یک: مستقیم است اگر کیوبال پیش از برخورد با توپ هدف، به باند برخورد نکند.

دو: غیرمستقیم است اگر کیوبال پیش از برخورد با هر یک از توپ‌های هدف، به یک یا چند باند برخورد کند.

بند ۸: پات

پات زمانی است که توپ هدف پس از تماس با توپی دیگر و بدون هیچ تخلفی، وارد پاکت شود. واردکردن توپ به این شکل، پات‌کردن نام دارد.

بند ۹: این‌آف

این‌آف زمانی است که کیوبال پس از تماس با یک توپ هدف و بدون هیچ تخلفی، وارد پاکت شود. اگر کیوبال با هر دو توپ هدف برخورد کند، این‌آف به نخستین توپ هدفی نسبت داده می‌شود که کیوبال با آن تماس داشته است.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

مثال: کیوبال ابتدا به قرمز، سپس به توپ حریف برخورد می‌کند و وارد پاکت می‌شود. اگر تخلفی رخ نداده باشد، این‌آف به قرمز نسبت داده می‌شود. ورود کیوبال به پاکت در این شرایط، مانند اسنوکر خودکار فول نیست.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 2 Rules 7(e), 8–9 | Printed page 56
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

هازارد و کنون

بخش ۲: تعاریف

ترجمه متن قانون

بند ۱۰: هازارد

هازارد، ضربه امتیازآوری است که شامل کنون نباشد. هازارد می‌تواند یکی از این حالت‌ها باشد:

الف: یک پات؛ که هازارد برنده نیز نام دارد.

ب: یک این‌آف؛ که هازارد بازنده نیز نام دارد.

ج: دو پات.

د: یک پات و یک این‌آف.

هـ: دو پات و یک این‌آف.

بند ۱۱: کنون

کنون زمانی است که کیوبال در طول یک ضربه، بدون هیچ تخلفی، با هر دو توپ هدف تماس پیدا کند. در یک ضربه، فقط یک کنون می‌تواند امتیاز داشته باشد.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

مثال کنون: کیوبال زرد است و در ضربه‌ای قانونی به قرمز و سفید برخورد می‌کند؛ کنون انجام شده است.

نکته: هازارد برنده و هازارد بازنده نام دو نوع امتیازگیری هستند؛ این نام‌ها به‌تنهایی به معنی بردن یا باختن گیم نیستند.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 2 Rules 10–11 | Printed page 56
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

بریک و کیوبال در دست

بخش ۲: تعاریف

ترجمه متن قانون

بند ۱۲: بریک

بریک، مجموعه‌ای از ضربه‌های امتیازآور پیاپی است که بازیکن در یک نوبت اجرا می‌کند.

بند ۱۳، قسمت الف: توپ بازیکن در نوبت در این حالت‌ها در دست است:

یک: پیش از آغاز هر گیم.

دو: وقتی وارد پاکت شده باشد.

سه: وقتی از میز خارج شده باشد.

چهار: پس از اسپات‌گذاری توپ‌ها طبق بخش ۳، بند ۱۴، قسمت الف یا ۱۶، قسمت ج، جزء دو.

قسمت ب: توپ در دست باقی می‌ماند تا:

یک: به‌صورت قانونی از حالت در دست بازی شود.

دو: درحالی‌که روی سطح بازی قرار دارد، خطایی انجام شود.

سه: طبق بخش ۳، بند ۱۱، قسمت ج یا ۱۶، قسمت ج، جزء دو روی اسپات قرار بگیرد.

قسمت ج: وقتی کیوبال به شرح بالا در دست باشد، گفته می‌شود بازیکن در نوبت در حالت در دست است.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

مثال: پس از یک این‌آف، کیوبال بازیکن در دست است؛ ادامه بازی از این حالت، تابع مقررات D و بالک است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 2 Rules 12–13(a–c) | Printed page 57
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

توپ در جریان بازی، بالک و میس

بخش ۲: تعاریف

ترجمه متن قانون

بند ۱۴: توپ در جریان بازی

الف: توپ هر بازیکن وقتی در دست نباشد، در جریان بازی است.

ب: قرمز از زمانی که روی اسپات قرار می‌گیرد در جریان بازی است و تا ورود به پاکت یا خروج از میز، در همین وضعیت می‌ماند.

بند ۱۵: توپ در بالک

توپی در بالک است که مرکز آن روی خط بالک قرار گرفته باشد یا میان این خط و باند پایین متوقف شده باشد.

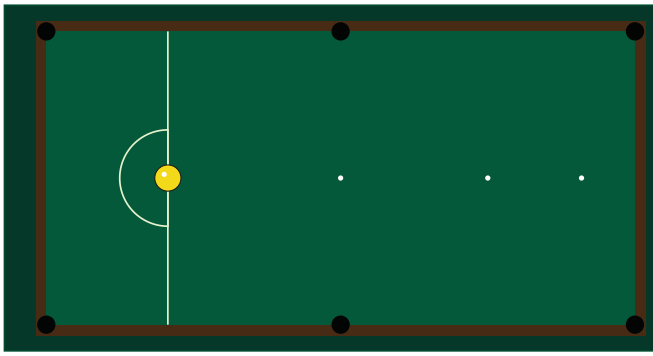
بند ۱۶: میس

میس زمانی است که بازیکن از حالت در دست و بدون هیچ تخلفی بازی کند و کیوبال به هیچ توپ هدفی نخورد، درحالی‌که هیچ توپ هدفی خارج از بالک نیست.

میس، فول نیست.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

توضیح: میس در بیلیارد انگلیسی با «فول و میس» اسنوکر متفاوت است. نبود فول به معنی نبود جریمه امتیازی نیست؛ تصمیم پس از میس در بخش ۳، بند ۱۷ آمده است.



مرکز روی خط: داخل بالک

باند پایین در سمت چپ شکل است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

English Billiards | Section 2 Rules 14–16 | Printed page 57

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

رانینگ ا کوپ و مفهوم تخلف

بخش ۲: تعاریف

ترجمه متن قانون

بند ۱۷: رانینگ ا کوپ

وقتی هیچ توپی خارج از بالک نیست، اگر بازیکن در حالت در دست، کیوبال را مستقیم وارد پاکت کند، یا آن را مستقیم به وجه منحنی همان پاکت بزند و وارد پاکت کند، «رانینگ ا کوپ» انجام شده است.

این حالت‌ها رانینگ ا کوپ محسوب نمی‌شوند:

اگر کیوبال نخست با وجه مستقیم باند تماس پیدا کند و سپس به‌صورت غیرمستقیم وارد پاکت شود؛ یا اگر پس از برخورد با وجه منحنی یک پاکت دیگر، وارد پاکت شود.

بند ۱۸: تخلف و فول

هر نقض این قوانین، تخلف است. هر تخلفی که بازیکن در نوبت انجام دهد، فول است.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

توضیح: این تعریف، حالت خاص بازی از کیوبال در دست را توضیح می‌دهد. «کوپ نبودن» به‌تنهایی تضمین نمی‌کند که ضربه هیچ تخلف دیگری نداشته باشد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 2 Rules 17–18 | Printed page 58
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

خروج توپ، اسپات اشغال و پوش

بخش ۲: تعاریف

ترجمه متن قانون

بند ۱۹: خروج توپ از میز و پاکت‌شدن

توپ از میز خارج‌شده محسوب می‌شود اگر جایی غیر از سطح بازی یا داخل پاکت متوقف شود؛ یا بازیکن در نوبت، آن را درحالی‌که در جریان بازی است بردارد.

توپی که در نتیجه ضربه‌ای بدون امتیاز وارد پاکت شود، «پاکت‌شده» محسوب می‌شود.

بند ۲۰: اسپات اشغال

اسپات زمانی اشغال است که نتوان توپ را بدون تماس با توپی دیگر روی آن قرار داد.

بند ۲۱: ضربه پوش یا هل‌دادنی

پوش زمانی است که تیپ چوب در این حالت‌ها با کیوبال در تماس بماند:

الف: پس از آغاز حرکت کیوبال، بیش از تماس لحظه‌ای در نقطه تماس اولیه.

ب: هنگام برخورد کیوبال با توپ هدف؛ با این استثنا که اگر دو توپ تقریبا به هم چسبیده باشند و کیوبال به لبه بسیار نازک توپ هدف برخورد کند، پوش محسوب نمی‌شود.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

نکته: تعریف خروج توپ در همین بخش بیلیارد انگلیسی، برداشتن توپ در جریان بازی توسط بازیکن در نوبت را هم شامل می‌شود؛ متن آن را با تعریف بخش اسنوکر یکسان نکنید.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 2 Rules 19–21 | Printed page 58
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

ضربه پرشی و سه استثنا

بخش ۲: تعاریف

ترجمه متن قانون

بند ۲۲: ضربه پرشی

ضربه پرشی زمانی است که کیوبال از روی هر بخشی از یک توپ هدف عبور کند؛ چه در این مسیر با آن تماس داشته باشد و چه نداشته باشد. استثناها:

الف: کیوبال ابتدا به یک توپ هدف بخورد و سپس از روی توپ دیگر بپرد.

ب: کیوبال بپرد و به توپ هدف بخورد، اما در لحظه فرود روی سطح بازی، در سمت دیگر موقعیت فعلی آن توپ هدف قرار نداشته باشد.

ج: کیوبال پس از برخورد قانونی با توپ هدف، به باند یا توپ دیگر بخورد و سپس از روی همان توپ هدف بپرد.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

توضیح: هر بلندشدن کیوبال، خودبه‌خود مصداق ضربه پرشی ممنوع نیست. عبور از روی توپ هدف و سه استثنای این بند باید بررسی شوند. حتی در حالت استثنا، سایر مقررات ضربه همچنان برقرارند.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 2 Rule 22(a–c) | Printed page 59
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

شرح بازی و راه‌های امتیازگیری

بخش ۳: بازی

ترجمه متن قانون

بند ۱: شرح بازی

بیلیارد انگلیسی می‌تواند میان دو بازیکن مستقل یا میان بیش از دو بازیکن در قالب تیم برگزار شود. خلاصه بازی در قسمت‌های الف تا ز آمده است.

الف: سه توپ به کار می‌رود: یک سفید ساده برای یک بازیکن یا تیم، یک زرد یا سفید خال‌دار برای طرف دیگر، و یک قرمز.

ب: ضربه‌های امتیازآور در نوبت بازیکن با پات، این‌آف و کنون، به‌تنهایی یا در ترکیب با یکدیگر انجام می‌شوند.

ج: امتیاز ضربه‌های امتیازآور به امتیاز بازیکن در نوبت افزوده می‌شود.

د: امتیازهای جریمه فول و میس به امتیاز حریف افزوده می‌شوند.

هـ: یکی از تاکتیک‌های قابل استفاده در هر زمان گیم این است که وقتی بازیکن بعدی کیوبال در دست دارد، هر دو توپ هدف در بالک باقی بمانند؛ به‌طوری‌که تلاش برای تماس با آن‌ها باید با ضربه غیرمستقیم انجام شود.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

توضیح: در بیلیارد انگلیسی، امتیاز فقط از پات به دست نمی‌آید. کنون و این‌آف قانونی هم از راه‌های اصلی امتیازگیری هستند.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 3 Rule 1(a–e) | Printed page 60
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

برنده گیم و برنده مچ

بخش ۳: بازی

ترجمه متن قانون

بند ۱، قسمت و: برنده گیم

برنده گیم، بازیکن یا تیمی است که:

یک: در زمان توافق‌شده یا تعیین‌شده، بیشترین امتیاز را گرفته باشد؛ یا

دو: زودتر به امتیاز توافق‌شده یا تعیین‌شده برسد؛ یا

سه: داور گیم را طبق بخش ۴، بند ۱، قسمت ب، ۱، قسمت د یا ۲، قسمت ج به او واگذار کند؛ یا

چهار: حریف گیم را به او واگذار کرده باشد.

قسمت ز: برنده مچ

برنده مچ، بازیکن یا تیمی است که بیشترین تعداد گیم را ببرد؛ یا اگر مجموع امتیازها ملاک باشد، بالاترین مجموع امتیاز را داشته باشد؛ یا داور مچ را طبق بخش ۴، بند ۱، قسمت ج، ۱، قسمت د یا ۲، قسمت د به او واگذار کند.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

مثال: در گیم زمان‌دار، پس از محاسبه نتیجه آخرین ضربه مجاز، امتیاز بالاتر ملاک برد است. در قالب امتیاز هدف، رسیدن زودتر به امتیاز تعیین‌شده ملاک است. قالب مسابقه باید از پیش روشن باشد.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 3 Rule 1(f–g) | Printed page 60
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

آغاز گیم و انتخاب کیوبال

بخش ۳: بازی

ترجمه متن قانون

بند ۲: آغاز گیم

اختصاص سفید و زرد یا سفید خال‌دار به طرفین و تعیین آغازکننده، با استرینگ یا هر روش مورد توافق انجام می‌شود. برنده، هر دو حق انتخاب را دارد؛ مگر همه بازیکنان درباره این انتخاب‌ها توافق مشترک داشته باشند.

الف: ترتیب تعیین‌شده، در سراسر گیم بدون تغییر می‌ماند.

ب: قرمز روی اسپات اصلی قرار می‌گیرد و نفر اول از حالت در دست بازی می‌کند.

گیم وقتی آغاز می‌شود که کیوبال روی سطح بازی قرار گرفته و تیپ با آن تماس پیدا کند؛ چه هنگام اجرای ضربه، چه هنگام آماده‌شدن برای ضربه؛ به‌جز حالت بخش ۳، بند ۶، قسمت ب.

ج: مسئولیت بازی با کیوبال صحیح بر عهده بازیکن است؛ حتی اگر داور توپ اشتباه را به او داده باشد.

د: در مچ چندگیمی، اگر طرف اشتباه گیم را آغاز کند:

یک: اگر فقط یک ضربه اجرا شده و از آن زمان هیچ فولی رخ نداده باشد، گیم بدون جریمه درست آغاز می‌شود.

دو: اگر ضربه دیگری اجرا شود، یا در ضربه اول یا پس از پایان آن فولی رخ دهد، گیم عادی ادامه می‌یابد. ترتیب صحیح آغاز از گیم بعد برقرار می‌شود؛ در نتیجه یک طرف، سه گیم پیاپی را آغاز خواهد کرد.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

نکته: آغاز گیم می‌تواند پیش از اجرای ضربه و با تماس تیپ هنگام آماده‌شدن رخ دهد؛ تماس صرفا برای جای‌گذاری طبق استثنای ۶، قسمت ب، جدا بررسی می‌شود.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

English Billiards | Section 3 Rule 2(a–d) | Printed page 61

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

نوبت‌ها و روند ادامه بازی

بخش ۳: بازی

ترجمه متن قانون

بند ۳: روش بازی

الف: بازیکنان به‌تناوب بازی می‌کنند؛ مگر ضربه امتیازآور باشد. در این حالت بازیکن بریک را از وضعیت باقی‌مانده ادامه می‌دهد؛ یا پس از این‌آف، یا تماس توپ‌ها طبق بند ۱۴، قسمت الف، از حالت در دست بازی می‌کند.

ب: وقتی بازیکن امتیاز نگیرد، نوبتش تمام می‌شود و نفر بعد از وضعیت باقی‌مانده بازی می‌کند. اگر کیوبال او خارج از میز باشد یا طبق بند ۱۴، قسمت الف به توپ دیگری چسبیده باشد، از حالت در دست بازی می‌کند.

ج: پس از فول، نفر بعد این انتخاب اضافه را دارد که طبق بند ۱۶، قسمت ج، جزء دو، با هر دو توپ هدف روی اسپات و کیوبال در دست بازی کند.

د: پس از آخرین ضربه نوبت حریف یا پس از فول، اگر بازیکن ورودی پیش از توقف توپ‌ها یا تکمیل اسپات‌گذاری داور به کیوبال ضربه بزند یا فولی انجام دهد، مانند بازیکن در نوبت جریمه می‌شود و نوبتش پایان می‌یابد.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

مثال: نوبت حریف تمام شده، اما قرمز هنوز حرکت می‌کند. بازیکن ورودی نباید ضربه بزند؛ این کار فول است و نوبت او را هم تمام می‌کند.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 3 Rule 3(a–d) | Printed pages 61–62
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

جدول امتیازگیری و ضربه ترکیبی

بخش ۳: بازی

ترجمه متن قانون

بند ۴: امتیازگیری

الف: کنون، پات سفید، پات زرد، این‌آف از سفید و این‌آف از زرد، هر کدام دو امتیاز دارند.

ب: پات قرمز و این‌آف از قرمز، هر کدام سه امتیاز دارند.

ج: اگر در یک ضربه بیش از یک هازارد، یا ترکیبی از هازارد و کنون انجام شود، همه آن‌ها امتیاز دارند.

د: وقتی این‌آف با کنون همراه باشد، امتیاز این‌آف علاوه بر کنون چنین است:

یک: اگر کیوبال ابتدا به قرمز بخورد، سه امتیاز.

دو: اگر ابتدا به کیوبال حریف بخورد، دو امتیاز.

سه: اگر به هر دو توپ هدف هم‌زمان بخورد، دو امتیاز.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

مثال: کنون همراه با این‌آف، با اولین تماس به قرمز، مجموعا ۵ امتیاز دارد: ۲ برای کنون و ۳ برای این‌آف. با اولین تماس به توپ حریف یا تماس هم‌زمان، مجموع این دو امتیاز ۴ است.

این‌آف از قرمز	پات قرمز	این‌آف از توپ حریف	پات توپ حریف	کنون
۳	۳	۲	۲	۲

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

English Billiards | Section 3 Rule 4(a–d) | Printed page 62

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

پایان جلسه و پایان گیم

بخش ۳: بازی

ترجمه متن قانون

بند ۵: پایان جلسه و گیم

الف: در پایان زمان هر جلسه، داور «تایم» اعلام می‌کند. ضربه‌ای که اجرا شده اجازه دارد تمام شود و امتیاز آن به طرف مربوط افزوده می‌شود. اگر جلسه دیگری در پیش باشد، داور موقعیت همه توپ‌ها را اندازه‌گیری و ثبت می‌کند تا جلسه بعد از محل توقف ادامه یابد.

ب: پایان جلسه آخر به این شکل، پایان گیم در قالب زمان‌دار است.

ج: در گیم یا مچ زمان‌دار، ممکن است در پایان زمان امتیازها برابر باشند. مقررات تعیین‌کننده مدت بازی باید روش لازم برای شکستن تساوی را هم پیش‌بینی کنند.

د: در قالب امتیاز هدف، گیم وقتی پایان می‌یابد که بازیکنی نخست به امتیاز لازم برسد یا از آن عبور کند. فقط امتیاز لازم در نتیجه حساب می‌شود، اما بریک بازیکن با تمام امتیازهای کسب‌شده ثبت می‌شود.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

مثال: امتیاز هدف ۱۰۰ است. بازیکن با امتیاز ۹۸، ضربه ۵ امتیازی می‌زند. نتیجه او تا ۱۰۰ حساب می‌شود، اما هر ۵ امتیاز آن ضربه در بریکش منظور می‌شود.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 3 Rule 5(a–d) | Printed pages 62–63
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

بازی از کیوبال در دست

بخش ۳: بازی

ترجمه متن قانون

بند ۶: بازی از حالت در دست
کیوبال باید از روی خطوط D یا داخل آن زده شود و:
الف: داور در صورت پرسش می‌گوید کیوبال درست قرار گرفته است یا نه؛ یعنی خارج از خطوط D نباشد.
ب: اگر هنگام جای‌گذاری، تیپ با کیوبال تماس پیدا کند و داور مطمئن باشد بازیکن مشغول آماده‌شدن برای ضربه یا تلاش برای اجرای آن نبوده، کیوبال وارد جریان بازی نمی‌شود.
ج: کیوبال باید به بیرون بالک بازی شود. اگر به توپ هدف خارج از بالک بخورد، خارج‌شده از بالک محسوب می‌شود؛ حتی اگر عملا از خط بالک عبور نکند.
د: پیش از بازگشت و توقف در بالک، یا تماس با توپ داخل بالک، کیوبال باید با یک باند یا توپ خارج از بالک تماس پیدا کند.
هـ: کیوبال می‌تواند پیش از برخورد با توپ خارج از بالک، با باندی در بالک برخورد کند.
و: اگر توپ هدف در بالک باشد، از حالت در دست نمی‌توان مستقیم به هیچ بخش سطح آن بازی کرد؛ حتی اگر آن بخش از سطح توپ، از نظر فیزیکی بیرون بالک باشد.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

نکته: ملاک داخل بالک بودن توپ، موقعیت مرکز آن است. بیرون‌بودن بخشی از سطح توپ، مجوز تماس مستقیم از حالت در دست نیست.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 3 Rule 6(a–f) | Printed page 63
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

خط بالک و الزام عبور کیوبال

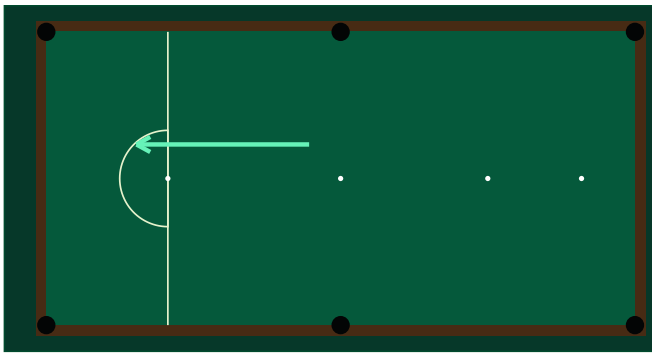
بخش ۳: بازی

ترجمه متن قانون

بند ۷: توپ روی خط بالک
داور در هر زمان، در صورت پرسش، اعلام می‌کند توپی که روی خط بالک یا نزدیک آن است، داخل بالک است یا خارج آن.
بند ۸: عبور از خط بالک
در مسابقه‌ای که قانون عبور از خط بالک اجرا می‌شود، در هر صد امتیاز انباشته‌شده در یک بریک، کیوبال باید در محدوده امتیازی ۸۰ تا ۱۰۰، به‌عنوان بخشی از یک ضربه قانونی از خط بالک عبور کند.
الف: عبور باید به داخل بالک باشد؛ یعنی خلاف جهت صاف خواب پارچه.
ب: هنگام عبور، کیوبال وارد بالک می‌شود. توقف با مرکز روی خط به معنی عبور نیست. لازم نیست کیوبال دوباره از بالک بیرون برود.
ج: داور پس از پایان ضربه‌ای که بریک را به ۸۰ یا بالاتر می‌رساند، «هشدار خط بالک در ۸۰» اعلام می‌کند.
د: عبور باید در محدوده رواداری بیست امتیازی، یعنی ۸۰ تا ۱۰۰ انجام شود؛ در ضربه‌ای که بریک را به ۱۰۰ یا بالاتر می‌رساند یا پیش از آن.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

توضیح: این الزام فقط در مسابقاتی مطرح است که قانون عبور از خط بالک در آن‌ها اعمال می‌شود. صرف رسیدن مرکز کیوبال به خط، کافی نیست.



عبور به داخل بالک

جهت پیکان به سمت باند پایین است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 3 Rules 7, 8(a–d) | Printed page 64
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

هشدار دیرهنگام و تکمیل عبور

بخش ۳: بازی

ترجمه متن قانون

بند ۸، ادامه قانون عبور از خط بالک

هـ: اگر داور هشدار را در امتیاز درست اعلام نکند، کیوبال باید ظرف بیست امتیاز از امتیاز بریک هنگام اعلام هشدار، از خط عبور کند. امتیاز مقرر برای هشدار بعدی در همان بریک تغییر نمی‌کند.

و: وقتی داور مطمئن شود کیوبال به‌صورت قانونی عبور کرده، ابتدا امتیاز بریک و سپس «عبور از خط بالک» را اعلام می‌کند.

ز: اگر بازیکن از حالت در دست یا از داخل بالک بازی کند، ثبت عبور ممکن است؛ مشروط به اینکه داور مطمئن شود ضربه، همه یا بخش بزرگ‌تر کیوبال را از بالک بیرون برده و سپس کیوبال برای عبور از خط، به داخل برگشته است.

ح: مگر اینکه نوبت با ضربه‌ای بدون امتیاز تمام شود، عبورنکردن کیوبال در بازه ۸۰ تا ۱۰۰ طبق توضیح بالا فول است. بازیکن ورودی انتخاب‌های معمول پس از فول را دارد.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

مثال: اگر هشدار نخست به‌اشتباه در بریک ۸۶ اعلام شود، مهلت آن عبور تا بیست امتیاز بعد از ۸۶ است. محل هشدار صدتایی بعدی به همین دلیل جابه‌جا نمی‌شود.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 3 Rule 8(e–h) | Printed pages 64–65
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

اسپات‌گذاری قرمز و پات‌های پیاپی

بخش ۳: بازی

ترجمه متن قانون

بند ۹: اسپات‌گذاری توپ‌های هدف

الف: اگر قرمز پات، پاکت‌شده یا از میز خارج شود، روی اسپات اصلی قرار می‌گیرد. اگر اسپات اصلی اشغال باشد، روی اسپات هرم؛ و اگر هر دو اشغال باشند، روی اسپات مرکزی قرار می‌گیرد.

ب: اگر قرمز در یک بریک، در دو ضربه پیاپی، یا به‌اشتباه بیشتر، از اسپات اصلی یا اسپات هرم و بدون امتیازگیری دیگری پات شود، روی اسپات مرکزی قرار می‌گیرد؛ مگر:

یک: اگر اسپات مرکزی اشغال باشد، روی اسپات هرم قرار می‌گیرد.

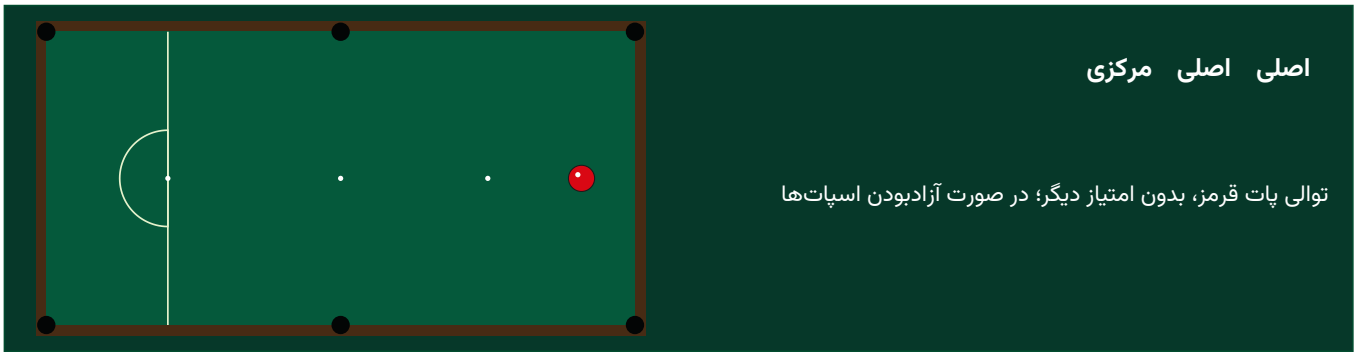
دو: اگر مرکزی و هرم هر دو اشغال باشند، دوباره روی اسپات اصلی قرار می‌گیرد، اما برای اجرای این قانون جزو توالی پات از اسپات اصلی حساب نمی‌شود.

ج: برای ادامه پات قرمز بدون امتیازگیری دیگر، تا وقتی اسپات‌ها اشغال نباشند، ترتیب چنین است: دو بار روی اسپات اصلی، سپس یک بار روی اسپات مرکزی؛ و تکرار این توالی.

د: داور در صورت درخواست، تعداد پات‌های پیاپی از همان اسپات را به بازیکن اعلام می‌کند.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

توضیح: شرط این توالی، پات قرمز بدون امتیازگیری دیگر است؛ پات همراه کنون یا امتیاز دیگر را با آن یکسان در نظر نگیرید.



منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

English Billiards | Section 3 Rule 9(a–d) | Printed page 65

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

چه زمانی توپ اسپات‌شده است؟

بخش ۳: بازی

ترجمه متن قانون

بند ۹، ادامه اسپات‌گذاری

هـ: کیوبال حریف در صورت اقتضا، طبق بخش ۳، بند ۱۱، قسمت ج، ۱۴، قسمت الف یا ۱۶، قسمت ج، جزء دو روی اسپات قرار می‌گیرد.

و: توپ برای اینکه درست اسپات‌گذاری شده باشد، باید روی اسپاتی قرار بگیرد که در این قوانین تعیین شده است.

ز: اگر توپی ابتدا درست اسپات‌گذاری شده باشد و سپس با آن تماس پیدا شود، دیگر اسپات‌شده محسوب نمی‌شود؛ حتی اگر حرکت نکرده باشد.

ح: بازیکن مسئول اشتباه داور در درست اسپات‌گذاری‌نکردن توپ نیست.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

مثال: قرمز روی اسپات درست قرار دارد. کیوبال تماس بسیار نازکی با آن پیدا می‌کند، اما قرمز جابه‌جا نمی‌شود. برای وضعیت «اسپات‌شده»، همان تماس کافی است که دیگر توپ را اسپات‌شده حساب نکنیم.

نکته: این بند، بازیکن را مسئول اشتباه داور در محل اسپات‌گذاری نمی‌داند؛ مسئولیت انتخاب کیوبال صحیح همچنان طبق بند آغاز گیم بر عهده بازیکن است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 3 Rule 9(e–h) | Printed pages 65–66
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

محدودیت کنون و هازارد

بخش ۳: بازی

ترجمه متن قانون

بند ۱۰: محدودیت کنون‌ها

کنون‌های پیاپی بدون هازارد، به ۷۵ محدودند.

الف: پس از ۷۰ کنون، داور «هفتاد کنون» اعلام می‌کند. اگر اعلام را در زمان درست انجام ندهد، بازیکن پس از اعلام واقعی داور، حق پنج کنون دیگر از همین نوع دارد.

ب: داور در صورت درخواست، تعداد ضربه‌های پیاپی کنون را اعلام می‌کند.

بند ۱۱: محدودیت هازاردها

هازاردهای پیاپی بدون کنون، به پانزده ضربه محدودند.

الف: پس از ده ضربه هازارد، داور «ده هازارد» اعلام می‌کند. اگر اعلام در زمان درست انجام نشود، بازیکن پس از اعلام واقعی داور، حق پنج هازارد دیگر از همین نوع دارد.

ب: داور در صورت درخواست، تعداد ضربه‌های پیاپی هازارد را اعلام می‌کند.

ج: اگر توپ بازیکن خارج از نوبت، بر اثر آخرین ضربه نوبت قبلی خودش خارج از میز باشد، پس از هازارد پانزدهم روی نقطه وسط خط بالک قرار می‌گیرد؛ اگر آن نقطه اشغال باشد، روی گوشه راست D از دید سمت بالک گذاشته می‌شود.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

نکته: محدودیت هازارد بر حسب تعداد ضربه است؛ دو پات در یک ضربه را دو ضربه هازارد حساب نمی‌کنیم.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 3 Rules 10(a–b), 11(a–c) | Printed page 66
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

توپ روی لبه پاکت

بخش ۳: بازی

ترجمه متن قانون

بند ۱۲: توپ روی لبه پاکت
اگر توپ بدون برخورد توپ دیگری به آن، داخل پاکت بیفتد:
الف: اگر این افتادن بخشی از هیچ ضربه در جریان نباشد، توپ به جای قبلی برگردانده می‌شود و امتیازهای کسب‌شده معتبرند.
ب: اگر قرار بوده یکی از توپ‌های درگیر در ضربه به آن برخورد کند:
یک: در نبود تخلف، همه توپ‌ها به جای قبلی برمی‌گردند و همان بازیکن به انتخاب خود، همان ضربه یا ضربه دیگری اجرا می‌کند. این حکم مواردی را هم شامل می‌شود که اگر توپ داخل پاکت نمی‌افتاد، تخلفی رخ می‌داد.
دو: اگر فولی انجام شود، همه توپ‌ها به جای قبلی برمی‌گردند و نفر بعد انتخاب‌های معمول پس از فول را دارد.
ج: اگر توپ فقط لحظه‌ای روی لبه متعادل بماند و سپس بیفتد، پات، پاکت‌شده یا این‌آف محسوب می‌شود و به جای قبلی برگردانده نمی‌شود.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

مثال: توپ هدف پیش از رسیدن کیوبال خودبه‌خود می‌افتد و هیچ تخلفی رخ نداده است. توپ‌ها بازسازی می‌شوند و همان بازیکن می‌تواند ضربه را تکرار کند یا ضربه دیگری انتخاب کند.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 3 Rule 12(a–c) | Printed page 67
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

جابه‌جایی بیرونی و تاچینگ‌بال

بخش ۳: بازی

ترجمه متن قانون

بند ۱۳: جابه‌جایی توپ توسط غیر از بازیکن در نوبت
اگر توپ ساکن یا متحرک توسط غیر از بازیکن در نوبت مختل شود، داور آن را به جایی برمی‌گرداند که به تشخیص او بوده یا قرار بوده متوقف شود؛ بازیکن در نوبت جریمه نمی‌شود.
الف: این حکم مواردی را هم شامل می‌شود که رخداد یا فرد دیگری، غیر از هم‌تیمی بازیکن، باعث شود خود بازیکن توپی را جابه‌جا کند. حرکت ناشی از نقص سطح میز مشمول این حکم نیست؛ مگر توپ اسپات‌شده، پیش از ضربه بعدی حرکت کند.
ب: هیچ بازیکنی بابت جابه‌جایی توپ‌ها توسط داور جریمه نمی‌شود.
بند ۱۴: تاچینگ‌بال
الف: اگر کیوبال به توپی دیگر چسبیده بماند، داور «تاچینگ‌بال» اعلام می‌کند و فرصت کوتاهی برای بررسی طرفین می‌دهد. سپس قرمز روی اسپات اصلی، توپ حریف اگر روی میز باشد روی اسپات مرکزی، و کیوبال بازیکن در حالت در دست قرار می‌گیرد.
ب: اگر توپ هدف هنگام بررسی داور به کیوبال نچسبیده باشد، اما پیش از ضربه تماس دیده شود، داور توپ‌ها را به موقعیت مورد اطمینان خود برمی‌گرداند.
ج: بازیکن حق دارد در صورت درخواست بداند توپ‌های هدف به هم چسبیده‌اند یا نه.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

توضیح: تاچینگ‌بال در این رشته با راه‌حل اسنوکر فرق دارد؛ طبق این بند، توپ‌ها مجددا چیده می‌شوند.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 3 Rules 13(a–b), 14(a–c) | Printed pages 67–68
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

فول‌ها؛ فهرست قسمت اول

بخش ۳: بازی

ترجمه متن قانون

بند ۱۵: موارد زیر فول هستند
الف: ضربه‌زدن به توپی غیر از کیوبال.
ب: ضربه‌زدن بیش از یک بار به کیوبال در یک ضربه.
ج: اجرای ضربه وقتی هر توپی هنوز متوقف نشده است.
د: اجرای ضربه وقتی هر دو پا از زمین جدا هستند.
هـ: بازی خارج از نوبت.
و: بازی نادرست از حالت در دست، از جمله در ضربه آغاز گیم.
ز: انجام رانینگ ا کوپ.
ح: اجرای ضربه پرشی.
ط: اجرای ضربه پوش یا هل‌دادنی.
ی: باعث‌شدن خروج توپ از میز.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

مثال: بازیکن صاحب زرد، به‌اشتباه با سفید ضربه می‌زند؛ فول است.
همچنین ضربه از بیرون D در حالت در دست، بازی نادرست از آن حالت است.
نکته: شرط تماس پا با زمین با استثنای مربوط به بازیکنان ویلچری در بند تفسیر مقررات خوانده می‌شود.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 3 Rule 15(a–j) | Printed page 68
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

فول‌ها؛ فهرست قسمت دوم

بخش ۳: بازی

ترجمه متن قانون

بند ۱۵، ادامه موارد فول

ک: بیش از پانزده هازارد پیاپی.

ل: بیش از ۷۵ کنون پیاپی.

م: تماس با توپ در جریان بازی یا وسیله علامت‌گذاری چنین توپی، با هر بخش بدن، لباس یا تجهیزات بازیکن.

ن: ضربه‌زدن پیش از آنکه داور اسپات‌گذاری توپ را کامل کند.

س: نرساندن کیوبال به هیچ توپ هدف؛ به‌جز حالت بخش ۲، بند ۱۶.

ع: مشورت با هم‌تیمی برخلاف بخش ۳، بند ۱۸، قسمت ب.

ف: بازی با چوب غیراستاندارد.

ص: استفاده از توپ خارج از میز برای هر منظور.

ق: استفاده از هر شیء برای اندازه‌گیری فاصله‌ها یا شکاف‌ها.

ر: عبورنکردن از خط بالک در محدوده مقرر.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

توضیح: استثنای نرسیدن به توپ هدف، همان تعریف خاص میس در بیلیارد انگلیسی است. محدودیت کنون و هازارد نیز باید همراه قواعد هشدار داور در بندهای ۱۰ و ۱۱ خوانده شود.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 3 Rule 15(k–t) | Printed pages 68–69
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

پس از فول؛ پایان نوبت و امتیازها

بخش ۳: بازی

ترجمه متن قانون

بند ۱۶: تصمیم پس از فول
اگر فولی انجام شود، داور فورا «فول» اعلام می‌کند.
الف: اگر بازیکن هنوز ضربه نزده باشد، حق اجرای ضربه او فورا پایان می‌یابد. اگر به تشخیص داور، پس از اعلام فول عمدا ضربه بزند، بابت بازی خارج از نوبت فول دیگری انجام داده و دوباره جریمه می‌شود.
ب: تمام امتیازهای بریک که پیش از اعلام فول گرفته شده‌اند، معتبرند؛ اما بازیکن از ضربه‌ای که فول اعلام شده هیچ امتیازی نمی‌گیرد.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

مثال: بازیکن هنگام آماده‌شدن، با آستین به قرمز می‌زند. داور فول اعلام می‌کند؛ حق ضربه‌زدن او تمام شده است. اگر عمدا ضربه بزند، فول جداگانه بازی خارج از نوبت هم دارد.
مثال امتیاز: بریک تا پیش از ضربه خطا ۲۴ بوده است. آن ۲۴ باقی می‌ماند، ولی پات یا کنون در ضربه خطا به آن افزوده نمی‌شود.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 3 Rule 16(a–b) | Printed page 69
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

پس از فول؛ دو انتخاب بازیکن ورودی

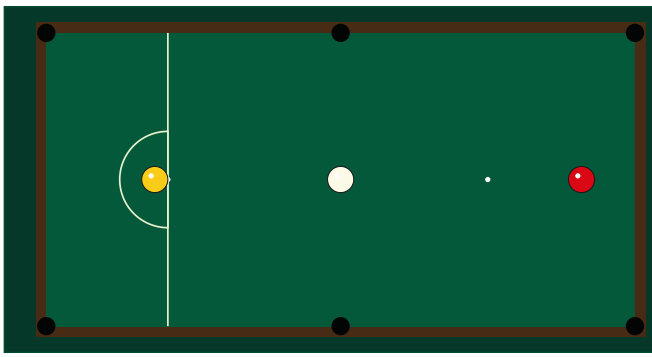
بخش ۳: بازی

ترجمه متن قانون

بند ۱۶، قسمت ج
جریمه همه فول‌ها دو امتیاز است؛ اما در هیچ ضربه‌ای بیش از دو امتیاز جریمه تعلق نمی‌گیرد.
علاوه بر این، نفر بعد می‌تواند یکی از این دو روش را انتخاب کند:
یک: بازی از محل توقف توپ‌ها؛ اگر قرمز خارج از میز باشد، ابتدا باید درست روی اسپات قرار بگیرد.
دو: بازی با کیوبال در دست، درحالی‌که قرمز روی اسپات اصلی و کیوبال حریف روی اسپات مرکزی قرار می‌گیرند.
پس از درخواست اسپات‌گذاری توپ‌ها، دیگر نمی‌توان آن درخواست را پس گرفت.
قسمت د
اگر فول پیش از ضربه بعدی توسط داور اعلام نشود و بازیکن خارج از نوبت هم نتواند آن را با موفقیت مطالبه کند، از آن چشم‌پوشی می‌شود.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

مثال: بازیکن ورودی ابتدا درخواست چیدن توپ‌ها طبق گزینه دوم را می‌دهد. پس از این درخواست نمی‌تواند نظرش را عوض کند و وضعیت قبلی توپ‌ها را برای بازی بخواهد.



نمونه: کیوبال بازیکن ورودی زرد است.

قرمز: اسپات اصلی
توپ حریف: مرکزی
کیوبال: در دست از D

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 3 Rule 16(c–d) | Printed page 69
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

تصمیم پس از میس و بازی دونفره تیمی

بخش ۳: بازی

ترجمه متن قانون

بند ۱۷: تصمیم پس از میس
اگر میس انجام شود، بدون اینکه رانینگ ا کوپ رخ داده باشد، داور «میس» اعلام می‌کند. دو امتیاز جریمه به امتیاز حریف افزوده می‌شود. بازیکن بعدی از محل توقف توپ‌ها ضربه خود را اجرا می‌کند.
بند ۱۸: بیلیارد چهارنفره
الف: طرفی که ضربه آغاز را می‌زند طبق بند ۲ بخش ۳ تعیین می‌شود. سپس ترتیب بازی را بازیکن بعدی مشخص می‌کند و این ترتیب در سراسر گیم بدون تغییر می‌ماند.
ب: هم‌تیمی‌ها می‌توانند در طول گیم مشورت کنند؛ اما از زمانی که یکی بازیکن در نوبت است و به میز نزدیک شده، تا پایان بریک با ضربه بدون امتیاز یا فول، حق مشورت ندارند. این اصل در گیم‌های انفرادی که جزئی از مچ تیمی هستند نیز اجرا می‌شود.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

توضیح: میس، فول نیست، اما دو امتیاز به حریف می‌دهد. پس از آن، قانون همین بند بازی از وضعیت باقی‌مانده را مقرر می‌کند؛ انتخاب‌های پس از فول را خودکار به میس تعمیم ندهید.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 3 Rules 17, 18(a–b) | Printed page 70
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

تجهیزات کمکی و تفسیر مقررات

بخش ۳: بازی

ترجمه متن قانون

بند ۱۹: استفاده از وسایل کمکی

قرار دادن و برداشتن وسایل مورد استفاده کنار میز، بر عهده بازیکن در نوبت است.

الف: بازیکن مسئول همه وسایلی است که به میز می‌آورد؛ از جمله رست و اکستنشن، چه متعلق به خودش باشند چه قرض‌گرفته، به‌جز وسایل گرفته‌شده از داور. بابت فول‌های هنگام استفاده از آن‌ها جریمه می‌شود.

ب: تجهیزات معمول کنار میز که طرف دیگری، از جمله داور، فراهم کرده، مسئولیت بازیکن نیستند. اگر خرابی آن‌ها سبب تماس بازیکن با توپ یا توپ‌ها شود، فول نیست. داور در صورت لزوم توپ‌ها را طبق بند ۱۳ بخش ۳ برمی‌گرداند و بازیکن، اگر در بریک باشد، بدون جریمه ادامه می‌دهد.

بند ۲۰: تفسیر

الف: شرایط ممکن است تنظیم شیوه اجرای مقررات برای افراد دارای معلولیت را ضروری کند. به‌ویژه بند ۱۵، قسمت د بخش ۳، برای بازیکنان ویلچری قابل اجرا نیست.

ب: اگر داوری وجود نداشته باشد، بازیکن یا تیم مقابل، برای اجرای این قوانین در حکم داور است.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

مثال: خرابی رست معمول میز که سبب تماس با توپ شود، با خطای استفاده از وسیله شخصی سالم یکسان نیست. منشأ وسیله و نقش خرابی آن در رخداد باید بررسی شود.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 3 Rules 19(a–b), 20(a–b) | Printed pages 70–71
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

رفتار غیرورزشی؛ اخطار و باخت گیم

بخش ۴: بازیکنان

ترجمه متن قانون

بند ۱: رفتار غیرورزشی

الف: در این موارد داور به بازیکن اخطار می‌دهد که هر رفتار غیرورزشی بعدی باعث واگذاری گیم به حریف می‌شود:

یک: استفاده از زبان توهین‌آمیز یا حرکات توهین‌آمیز.

دو: رفتاری که به نظر داور عمدا یا به‌طور مداوم غیرورزشی باشد.

سه: هر رفتار دیگری که مصداق رفتار غیرورزشی باشد.

چهار: خودداری بازیکن از ادامه گیم جاری.

ب: اگر بازیکن طبق قسمت الف اخطار گرفته باشد و دوباره رفتار غیرورزشی انجام دهد:

یک: داور گیم را به حریف واگذار می‌کند؛ یا

دو: اگر مچ تعداد توافق‌شده‌ای گیم باشد، داور گیم را به حریف می‌دهد و اخطار می‌دهد که رفتار غیرورزشی بعدی باعث واگذاری مچ خواهد شد. اگر تخلف میان دو گیم رخ دهد، گیم بعدی به حریف داده می‌شود.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

مثال: بازیکن بابت توهین اخطار می‌گیرد و سپس دوباره رفتار غیرورزشی می‌کند. نتیجه، واگذاری گیم است؛ در مچ چندگیمی، اخطار مربوط به احتمال باخت مچ نیز طبق همین بند داده می‌شود.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 4 Rule 1(a–b) | Printed page 72
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

رفتار شدید و واگذاری مستقیم

بخش ۴: بازیکنان

ترجمه متن قانون

بند ۱، ادامه رفتار غیرورزشی

ج: اگر داور طبق قسمت ب یا d گیمی را به حریف داده باشد و مچ هنوز پایان نیافته باشد، رفتار غیرورزشی بعدی همان بازیکن باعث واگذاری مچ به حریف می‌شود.

د: اگر داور رفتار را به‌اندازه کافی شدید بداند، گیم یا مچ را به حریف واگذار می‌کند؛ حتی اگر پیش‌تر اخطار رفتار غیرورزشی داده نشده باشد.

هـ: تصمیم داور برای واگذاری گیم یا مچ به حریف، نهایی است و قابل تجدیدنظرخواهی نیست.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

توضیح: اخطار قبلی همیشه شرط لازم برای باخت گیم یا مچ نیست. برای رفتار شدید، قسمت د اختیار تصمیم مستقیم می‌دهد.

مثال: رفتاری بسیار شدید ممکن است از نظر داور به واگذاری مستقیم مچ منجر شود؛ این حالت را با توالی معمول اخطار و تکرار تخلف یکسان نکنید.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 4 Rule 1(c–e) | Printed page 72
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

اتلاف وقت و زمان جبرانی

بخش ۴: بازیکنان

ترجمه متن قانون

بند ۲: اتلاف وقت

اگر داور تشخیص دهد بازیکن در حال سپری‌کردن عمدی زمان است، می‌تواند آن را اتلاف وقت بداند و روند قسمت‌های الف تا د را اجرا کند.

الف: اگر بازیکن برای اجرای ضربه یا انتخاب آن زمان غیرعادی صرف کند، یا رفتار بازیکن خارج از نوبت اتلاف وقت تشخیص داده شود، داور در صورت اقتضا ساعت را متوقف می‌کند. سپس به خطاکار اخطار می‌دهد که اتلاف وقت بعدی باعث واگذاری گیم به حریف می‌شود. در صورت اقتضا، ساعت پس از اجرای ضربه بعدی یا اعلام فول دوباره شروع می‌شود.

ب: اگر ساعت بازی مربوط به مجموعه چندمیزی باشد و ساعت جداگانه هر میز نباشد، داور می‌تواند زمان هدررفته‌ای را که امکان توقف ساعت آن وجود نداشته، به پایان گیم اضافه کند. پس از رسیدگی طبق قسمت الف، مقدار زمان اضافه را اعلام می‌کند و در صورت درخواست بعدی در طول گیم، آن را به بازیکنان یادآوری می‌کند.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

مثال: چند میز یک ساعت مشترک دارند و توقف ساعت برای یک میز ممکن نیست. داور می‌تواند زمان اتلاف‌شده را طبق این بند در پایان همان گیم جبران کند.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 4 Rule 2(a–b) | Printed page 73
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

تکرار اتلاف وقت و اثر جریمه

بخش ۴: بازیکنان

ترجمه متن قانون

بند ۲، ادامه اتلاف وقت

ج: اگر بازیکن طبق قسمت الف اخطار گرفته باشد و دوباره اتلاف وقت کند، داور گیم را به حریف می‌دهد. اگر مچ انفرادی، تعداد توافق‌شده‌ای گیم باشد، داور اخطار می‌دهد که اتلاف وقت بعدی باعث واگذاری مچ خواهد شد.

د: اگر گیمی بابت اتلاف وقت به حریف داده شده و مچ پایان نیافته باشد، اتلاف وقت بعدی همان بازیکن باعث واگذاری مچ می‌شود.

بند ۳: جریمه واگذاری

وقتی گیم یا مچ طبق بخش ۴، بند ۱، قسمت ب، ۱، قسمت د یا ۲، قسمت ج از بازیکن گرفته شود:

الف: اگر قالب، امتیاز هدف توافق‌شده یا تعیین‌شده باشد، خطاکار تمام امتیازهایش را از دست می‌دهد و حریف هر گیم مربوط را با امتیاز هدف در برابر صفر می‌برد.

ب: اگر قالب، مدت‌زمان توافق‌شده یا تعیین‌شده و مچ انفرادی باشد، مچ واگذار می‌شود. اگر مچ تعداد توافق‌شده‌ای گیم باشد، در ابتدا همان گیم واگذار می‌شود.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

مثال: در گیم ۱۰۰ امتیازی که مشمول این جریمه شده، نتیجه به سود بازیکن غیرخطاکار ۱۰۰ بر صفر ثبت می‌شود؛ امتیاز قبلی خطاکار حفظ نمی‌شود.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

English Billiards | Section 4 Rules 2(c–d), 3(a–b) | Printed pages 73–74

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

واگذاری و رفتار بازیکن خارج از نوبت

بخش ۴: بازیکنان

ترجمه متن قانون

بند ۴: واگذاری
بازیکن می‌تواند پیشنهاد واگذاری بدهد؛ اما اگر حریف تصمیم بگیرد بازی را ادامه دهد، این پیشنهاد بی‌اثر می‌شود.
بند ۵: بازیکن خارج از نوبت
وقتی بازیکن در نوبت مشغول بازی است، نفر خارج از نوبت باید از ایستادن یا حرکت در خط دید او خودداری کند.
او باید در فاصله‌ای مناسب از میز بنشیند یا بایستد و از هر حرکت یا کاری که ممکن است تمرکز بازیکن در نوبت را بر هم بزند، پرهیز کند.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

مثال واگذاری: بازیکن می‌گوید بازی را واگذار می‌کند، اما حریف ادامه‌دادن را انتخاب می‌کند. پیشنهاد واگذاری به‌تنهایی بازی را پایان نمی‌دهد.
مثال رفتار: جابه‌جایی در امتداد نگاه بازیکنی که مشغول نشانه‌روی است، با مسئولیت بازیکن خارج از نوبت سازگار نیست.
نکته: محدودیت واگذاری در اسنوکر را به این بند بیلیارد انگلیسی اضافه نکنید؛ متن این دو رشته یکسان نیست.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 4 Rules 4–5 | Printed page 74
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

مسئولیت امتیاز و تعیین نماینده

بخش ۴: بازیکنان

ترجمه متن قانون

بند ۶: مسئولیت امتیاز

علاوه بر داور، بازیکنان نیز مسئول‌اند مطمئن شوند امتیاز درست اعمال می‌شود؛ چه روی تابلو و چه در اعلام امتیاز توسط داور.

اگر بازیکنی متوجه امتیاز نادرست شود، وظیفه دارد در نخستین فرصت داور را آگاه کند.

بند ۷: غیبت

بازیکن خارج از نوبت، در صورت غیبت از کنار میز، می‌تواند نماینده‌ای تعیین کند تا به نفع او بازی را زیر نظر داشته باشد و در صورت لزوم تخلف را مطرح کند.

این تعیین نماینده باید پیش از ترک محل به اطلاع داور برسد.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

مثال امتیاز: تابلو ۴۲ نشان می‌دهد، اما بازیکن متوجه می‌شود امتیاز صحیح ۴۴ است؛ نباید اصلاح را عمدا به بعد موکول کند.

مثال نماینده: بازیکن خارج از نوبت پیش از رفتن، فردی را به داور معرفی می‌کند تا ناظر باشد. این بند مجوز مربیگری یا مشورت تاکتیکی خلاف مقررات نیست.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 4 Rules 6–7 | Printed page 74
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

وظایف داور

بخش ۵: مسئولان مسابقه

ترجمه متن قانون

بند ۱، قسمت الف: داور باید

یک: برای وضعیتی که این قوانین به‌اندازه کافی پوشش نمی‌دهند، در راستای بازی منصفانه تصمیم بگیرد.

دو: در صورت اقتضا درباره توقف موقت یا توقف ساعت تصمیم بگیرد و در پاسخ به درخواست معقول، زمان باقی‌مانده را به بازیکن بگوید.

سه: مسئول اجرای درست رفتار و روند مسابقه طبق این قوانین باشد.

چهار: هر تخلفی را که می‌بیند، رسیدگی کند و در آن مداخله کند.

پنج: در صورت درخواست، موقعیت توپ را به بازیکن بگوید.

شش: در پاسخ به درخواست معقول بازیکن در نوبت، توپ را تمیز کند.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

مثال: بازیکن درباره موقعیت یک توپ یا زمان باقی‌مانده پرسش معقول دارد؛ داور در چارچوب همین اختیارات پاسخ می‌دهد.

نکته: توضیح موقعیت توپ با پیشنهاد انتخاب ضربه فرق دارد. وظیفه داور کمک به اجرای مقررات است؛ مشاوره تاکتیکی در اختیار او نیست.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 5 Rule 1(a)(i–vi) | Printed page 75
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

محدودیت پاسخ داور و امتیازنگار

بخش ۵: مسئولان مسابقه

ترجمه متن قانون

بند ۱، قسمت ب: داور نباید

یک: به پرسشی پاسخ دهد که این قوانین اجازه آن را نداده‌اند.

دو: به بازیکن علامت بدهد که در آستانه انجام تخلف است.

سه: درباره وضعیت‌هایی که ممکن است بر بازی اثر بگذارند، توصیه یا نظر بدهد.

چهار: به هیچ پرسشی درباره اختلاف امتیازها پاسخ دهد.

قسمت ج

اگر داور رخدادی را ندیده باشد، می‌تواند بنا به تشخیص خود از گفته امتیازنگار، دیگر مسئولان یا تماشاگرانی که بهترین دید را داشته‌اند استفاده کند. همچنین اگر در دسترس باشد، می‌تواند برای کمک به تصمیم خود تصویر ضبط‌شده دوربین یا ویدئو را ببیند.

بند ۲: امتیازنگار

امتیازنگار باید امتیاز را روی تابلو ثبت کند و در انجام وظایف به داور کمک کند. در صورت لزوم، وظیفه ثبت‌کننده ضربه‌ها را هم انجام می‌دهد.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

مثال: داور نباید پیش از ضربه به بازیکن هشدار دهد که در حال بازی با کیوبال اشتباه است. همچنین محاسبه اختلاف امتیاز برای بازیکن، جزو پاسخ‌های مجاز این بند نیست.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

English Billiards | Section 5 Rules 1(b–c), 2 | Printed page 75

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

ثبت ضربه، زمان‌سنجی و کمک مسئولان

بخش ۵: مسئولان مسابقه

ترجمه متن قانون

بند ۳: ثبت‌کننده ضربه‌ها
او باید در صورت نیاز، هر ضربه یا تخلف و تعداد امتیازهای هر بازیکن یا تیم را ثبت کند. مجموع بریک‌ها و اخطارهای داده‌شده را هم یادداشت می‌کند.
بند ۴: زمان‌سنج
هرجا زمان در گیم یا مچ مؤثر باشد، زمان‌سنج مسئول است:
الف: ساعت مسابقه را شروع و متوقف کند.
ب: به درخواست داور، ساعت را موقتا متوقف کند.
ج: رسیدن به زمان تعیین‌شده را اعلام کند.
اگر داور این نقش را بر عهده نگیرد، معمولا امتیازنگار یا ثبت‌کننده ضربه‌ها آن را انجام می‌دهد.
بند ۵: کمک مسئولان
الف: به درخواست بازیکن در نوبت، داور یا امتیازنگار باید وسیله روشنایی‌ای را که مانع اجرای ضربه است جابه‌جا کند و در جای مناسب نگه دارد.
ب: داور یا امتیازنگار می‌تواند متناسب با شرایط، کمک لازم را به بازیکنان دارای معلولیت ارائه کند.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

توضیح: ثبت دقیق ضربه‌ها، بریک‌ها و اخطارها در بیلیارد انگلیسی اهمیت دارد؛ به‌ویژه برای پیگیری محدودیت کنون، هازارد و عبور از خط بالک.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Section 5 Rules 3–5 | Printed page 76
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

پایان قوانین و یادداشت مرجع

پایان بخش بیلیارد انگلیسی

ترجمه متن قانون

پایان متن قوانین

با پایان بند ۵ بخش مسئولان مسابقه در صفحه چاپی ۷۶، متن قوانین بیلیارد انگلیسی این مرجع تمام می‌شود. صفحات ۷۷ تا ۸۰ برای یادداشت هستند.

ترجمه پیام پایانی مرجع، صفحه ۸۱

اسنوکر و بیلیارد انگلیسی باید با بالاترین معیارهای روحیه ورزشی و درستکاری برگزار شوند. این قوانین رسمی در کنار چشم‌انداز فراهم‌کردن فرصت‌های برابر برای همه منتشر شده‌اند. از طرف هیئت‌مدیره و مدیریت WPBSA، از همه کسانی که در این انتشار تازه مشارکت داشته‌اند تشکر می‌کنم.

جیسون فرگوسن، رئیس WPBSA

یادداشت تدوین این جزوه

این جزوه ترجمه و بازنویسی آموزشی متن قوانین بیلیارد انگلیسی از مرجع ۲۰۲۴–۲۰۲۵ است. توضیح‌ها و مثال‌ها جدا از متن قانون آمده‌اند. جزوه حاضر تأییدیه رسمی WPBSA ندارد و برای مراجعه دقیق، شماره بخش، بند و صفحه چاپی منبع درج شده است.

توضیح و مثال آموزشی | جدا از متن قانون

گردآورنده: ایمان گلشنی | آکادمی اسنوکریا

نام اعضای کمیته و افراد مورد تقدیر مرجع نیز در بخش پایانی این جزوه آمده است.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵

English Billiards | Closing message; notes | Printed pages 77–81

شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.

عوامل تدوین مرجع اصلی

تقدیرنامه مرجع

ترجمه متن قانون

کمیته قوانین و فنی WPBSA، سال ۲۰۲۲
یان ورهاس، رئیس کمیته؛ درک باد؛ برندن مور؛ کالین هامفریز؛ پل کالیر؛ جو پری؛ جیسون فرگوسن؛ مارتین کلارک.
با مشورت و سپاس از
پل بنیستر؛ مارسل اکهارت؛ لیسا بری؛ تورستن مولر؛ کلایو براون؛ اینگو اشمیت؛ دسیسلاوا بوژیلووا؛ راب اسپنسر؛ جیسون کولبروک؛ گلن سالیوان‌بیست؛ پل کاسگریف؛ مارک پی. توماس؛ کریس کومب؛ پرولتینا ولیچکووا؛ الکس کریسان.
یادداشت
نام‌ها برای خواندن فارسی آوانویسی شده‌اند. املای لاتین آن‌ها در کادر زیر مطابق صفحه پایانی مرجع آمده است.

WPBSA Rules and Technical Committee 2022
Jan Verhaas - Chairman; Derek Budde; Brendan Moore; Colin Humphries; Paul Collier; Joe Perry; Jason Ferguson; Martin Clark.
With consultation and thanks to:
Paul Bannister; Marcel Eckardt; Lisa Bray; Thorsten Müller; Clive Brown; Ingo Schmidt; Desislava Bozhilova; Rob Spencer; Jason Colebrook; Glen Sullivan-Bissett; Paul Cosgriff; Mark P. Thomas; Chris Coumbe; Proletina Velichkova; Alex Crisan.

منبع: قوانین رسمی WPBSA، نسخه ۲۰۲۴–۲۰۲۵
English Billiards | Rules & Technical Committee; acknowledgements | Printed page 81
شماره صفحه، مطابق صفحه چاپی جزوه رسمی است؛ نه شماره این جزوه.