



**OFFICIAL RULES OF
THE GAMES OF SNOOKER**

**REGOLE UFFICIALI DEL
GIOCO DELLO SNOOKER
(rev. 04 marzo 2015)**

APPROVED & PUBLISHED BY:

The World Professional Billiards & Snooker Association Limited

75 Whiteladies Road
Clifton Bristol
BS8 2NT
Tel: 00 44 (0) 117 3178200 Fax: 00 44
(0) 117 3178300
E-mail: info@worldsnooker.com

Rules revised; August 2014



Copyright © The World Professional Billiards and Snooker Association
Limited 2014

The World Professional Billiards and Snooker Association Limited has asserted its right to be identified as the author of this work in accordance with the Copyright, Designs and Patents Act 1988

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the copyright owner.

TRADUZIONE ITALIANA (REV. 04)

a cura della Commissione Arbitrale Sezione Snooker

Eugenio Pallucca - Responsabile Nazionale
Arbitro Internazionale F.I.Bi.S. – E.B.S.A.

Claudio Valenti
Arbitro Internazionale F.I.Bi.S. – E.B.S.A.

Massimo Del Bianco
Arbitro Internazionale F.I.Bi.S. – E.B.S.A.

Revisione 04 aggiornata a Marzo 2015

ENGLISH

CONTENTS

1. **RULES OF THE GAME OF SNOOKER**
SNOOKER RULES INDEX
2. **ALTERNATIVE FORMS OF SNOOKER**
 - **SNOOKERSHOOT OUT
COMPETITION RULES**
 - **A SIMPLIFIED FORM OF SNOOKER**

ITALIANO

CONTENUTI

1. **REGOLE DEL GIOCO DELLO SNOOKER**
INDICE DELLE REGOLE DELLO SNOOKER
2. **FORME ALTERNATIVE DI SNOOKER**
 - **SNOOKERSHOOT OUT
REGOLE DI COMPETIZIONE**
 - **UNA FORMA SEMPLIFICATA DI SNOOKER**

**RULES OF THE GAME OF
SNOOKER**

**REGOLE DEL GIOCO DELLO
SNOOKER**

INDEX SNOOKER

SECTION 1		EQUIPMENT	
1	The standard Table	3	Cue
2	Balls	4	Ancillary

SECTION 2		DEFINITIONS	
1	Frame	12	Nominated Ball
2	Game	13	Free Ball
3	Match	14	Forced off the table
4	Balls	15	Penalty points
5	Striker and Turn	16	Foul
6	Stroke	17	Snookered
7	Pot	18	Spot Occupied
8	Break	19	Push Stroke
9	In-hand	20	Jump Shot
10	Ball in Play	21	Miss
11	Ball On		

SECTION 3		THE GAME	
1	Description	11	Fouls
2	Position of Balls	12	Snookered after a Foul
3	Mode of Play	13	Play Again
4	End of Frame, Game or Match	14	Foul and a Miss
5	Playing from In-hand	15	Ball moved by Other than Striker
6	Hitting Two Balls Simultaneously	16	Stalemate
7	Spotting Colours	17	Four-handed Snooker
8	Touching Ball	18	Use of Ancillary Equipment
9	Ball on Edge of Pocket	19	Interpretation
10	Penalties		

SECTION 4		THE PLAYERS	
1	Conduct	4	Absence
2	Penalty	5	Conceding
3	Non-striker		

SECTION 5		THE OFFICIALS	
1	The Referee	3	The Recorder
2	The Marker	4	Assistance by Officials

INDICE

SNOOKER

SEZIONE 1		ATTREZZATURA	
1	Il Tavolo Standard	3	Stecca
2	Biglie	4	Accessori

SEZIONE 2		DEFINIZIONI	
1	Frame	12	Biglia Dichiarata
2	Game	13	Free Ball
3	Match	14	Forzata fuori dal Tavolo
4	Biglie	15	Punti di Penalità
5	Giocatore e Turno	16	Fallo
6	Tiro	17	Sotto Snooker
7	Imbucata	18	Spot Occupato
8	Break	19	Tiro Accompagnato
9	In-mano	20	Salto
10	Biglia in Gioco	21	Miss
11	Biglia On		

SEZIONE 3		IL GIOCO	
1	Descrizione	11	Falli
2	Posizione delle Biglie	12	Sotto Snooker dopo un Fallo
3	Modo di Giocare	13	Gioca Ancora
4	Fine del Frame, Game o Match	14	Foul and a Miss
5	Giocare Biglia In-mano	15	Biglia mossa da un Non-striker
6	Colpire due Biglie Contemporaneamente	16	Stallo
7	Riposizionare i Colori	17	Snooker a Copie
8	Touching Ball	18	Uso degli Accessori
9	Biglia sul Bordo della Buca	19	Interpretazione
10	Penalità		

SEZIONE 4		I GIOCATORI	
1	Condotta	4	Assenza
2	Penalità	5	Concessione
3	Non-striker		

SEZIONE 5		GLI UFFICIALI	
1	L'Arbitro	3	Il Recorder
2	Il Marker	4	Assistenza dagli Ufficiali

SECTION 1 EQUIPMENT

Measurements in parenthesis state the metric equivalent to the nearest millimeter

1. The Standard Table

(a) Dimensions

The playing area within the cushion faces shall measure 11ft 8½ in x 5ft 10in (3569 mm x 1778 mm) with a tolerance on both dimensions of +/- 14 in (+/- 13 mm).

(b) Height

The height of the table from the floor to the top of the cushion rail shall be from 2ft 9½ in to 2ft 10½ in (851 mm to 876 mm).

(c) Pocket Openings

- (i) There shall be pockets at the corners (two at the Spot end known as the top pockets and two at the Baulk end known as the bottom pockets) and one each at the middle of the longer sides (known as the centre pockets);
- (ii) the pocket openings shall conform to the templates owned and authorized by The World Professional Billiards and Snooker Association (WPBSA Ltd).

(d) Baulk-line and Baulk

A straight line drawn 29in (737 mm) from the face of the bottom cushion and parallel to it is called the Baulk-line, and that line and the intervening space is termed the Baulk.

(e) The "D"

The "D" is a semi-circle described in Baulk with its centre at the middle of the Baulk-line and with a radius of 11½ in (292 mm).

(f) Spots

Four spots are marked on the centre longitudinal line of the table:

SEZIONE 1 STRUMENTI

Le misure nelle parentesi sono espresse in millimetri con l'approssimazione di 1 millimetro

1. Tavolo Standard

(a) Dimensioni

L'area di gioco all'interno delle facce delle sponde deve essere 11ft 8½ in x 5ft 10in (3569 mm x 1778 mm) con una tolleranza su entrambe le dimensioni di +/- ½ in (+/- 13 mm).

(b) Altezza

L'altezza del tavolo dal pavimento alla faccia superiore della sponda deve essere da 2ft 9½ a 2ft 10½ in (851 mm a 876 mm).

(c) Apertura delle buche

- (i) ci devono essere buche agli angoli (due dal lato dello Spot note come buche di Testa e due nel Baulk note come buche di Fondo) e una buca al centro di ogni sponda lunga (note come buche di Centro);
- (ii) la dimensione e forma delle buche deve essere conforme alle maschere ufficiali possedute ed autorizzate dalla World Professional Billiards and Snooker Association (WPBSA Ltd)

(d) Linea di Baulk e Baulk

Una linea dritta disegnata a 29in (737 mm) dalla faccia del sponda di fondo e ad essa parallela è denominata Linea di Baulk, e l'area compresa tra questa linea e la sponda è chiamata Baulk.

(e) Il "D"

Il "D" è un semicerchio disegnato nel Baulk col suo centro nel punto medio della Linea di Baulk e con un raggio di 11½ in (292 mm).

(f) Gli Spot

Quattro spot sono disegnati sulla linea longitudinale centrale del tavolo:

- (i) the Spot (known as the Black Spot), 12¾ in (324 mm) from a point perpendicularly below the face of the top cushion;
- (ii) the Centre Spot (known as the Blue Spot), located midway between the faces of the top and bottom cushions;
- (iii) the Pyramid Spot (known as the Pink Spot), located midway between the Centre Spot and the face of the top cushion;
- (iv) the Middle of the Baulk-line (known as the Brown Spot).

Two other spots used are located at the corners of the "D". Viewed from the Baulk end, the one on the right is known as the Yellow Spot and the one on the left as the Green Spot.

2. Balls

- (a) The balls shall be of an approved composition and shall each have a diameter of 52.5 mm with a tolerance of +/- 0.05;
- (b) they shall be of equal weight and the difference between the heaviest ball and the lightest ball should be no more than 3g; and
- (c) a ball or set of balls may be changed by agreement between the players or on a decision by the referee.

3. Cue

A cue shall be not less than 3ft (914 mm) in length and shall show no substantial departure from the traditional and generally accepted shape and form.

4. Ancillary

Various cue rests, long cues (called butts and half-butts according to length), extensions and adaptors may be used by players faced with difficult positions for cueing. These may form part of the equipment normally found at the table but also include equipment introduced by either player or the referee (see also Section 3 Rule 18). All extensions, adaptors and other devices to aid cueing must be of a design approved by the WPBSA Ltd.

- (i) lo Spot (noto come Spot della Nera), a 12¾ in (324 mm) dalla proiezione perpendicolare della faccia della sponda di testa
- (ii) lo Spot di centro (noto come Spot della Blu), posizionato a metà strada fra le facce della sponda di testa e della sponda di fondo;
- (iii) lo Spot Piramide (noto come lo Spot della Rosa), posizionato nel punto medio fra lo Spot di centro e la faccia della Sponda di testa;
- (iv) il punto medio della Line di Baulk (noto come lo Spot della Marrone).

Due altri Spot usati sono posizionati agli angoli del "D". Guardando dal lato del Baulk, quello sulla destra è noto come lo Spot della Gialla e quello sulla sinistra come lo Spot della Verde.

2. Le Biglie

- (a) Le biglie devono essere di un materiale approvato e ognuna deve avere un diametro di 52.5 mm con una tolleranza di +/- 0.05 mm;
- (b) devono essere di peso uguale e la differenza tra quella più pesante e quella più leggera non deve essere di più di 3g; e
- (c) una biglia o il set di biglie può essere cambiato a seguito di accordo tra i giocatori o su decisione dall'arbitro.

3. La Stecca

La Stecca non può essere più corta di 3ft (914 mm) e non sarà sostanzialmente diversa da quelle tradizionalmente accettate per tipo e forma.

4. Accessori

Vari accessori: rest, stecche lunghe(chiamate Butt e Half-butt in funzione della lunghezza), estensioni ed adattatori possono essere usati dai giocatori per steccare da posizioni difficili. Questi possono essere parte dell'equipaggiamento del tavolo, possono anche essere portati dai giocatori o dall'arbitro (vedi anche Sezione 3 Regola 18). Tutte le estensioni, gli adattatori e gli altri accessori per aiutare la steccata devono essere di una forma approvata dal WPBSA Ltd.

SECTION 2 DEFINITIONS

Standard definitions used throughout these Rules are hereinafter italicised.

1. Frame

A *frame* of snooker comprises the period of the play from the start, see Section 3 Rule 3(c), with all the balls set as described in Section 3 Rule 2, each player playing in turn until the *frame* is completed by:

- (a) concession by any player during his turn;
- (b) claim by the *striker* when; Black is the only *object ball* remaining on the table, aggregate points are not relevant, and there is a difference of more than seven points between the scores in his favour;
- (c) the final *pot* or *foul* when; Black is the only *object ball* remaining on the table (see Section 3 Rule 4); or
- (d) being awarded by the referee under Section 3 Rule 14(d)(ii) or Section 4 Rule 2.

2. Game

A *game* is an agreed or stipulated number of *frames*.

3. Match

A *match* is an agreed or stipulated number of *games*.

4. Balls

- (a) The White ball is the *cue-ball*.
- (b) The 15 Reds and the 6 colours are the *object balls*.

5. Striker and Turn

The person about to play or in play is the *striker* and remains so until the final *stroke*, or *foul*, of his turn is complete and the referee is satisfied that he has finally left the table. If a non-striker comes to the table, *out of turn*, he shall be considered as the *striker* for any *foul* he may commit before leaving the table

SEZIONE 2 DEFINIZIONI

Definizioni standard usate in tutta queste Regole sono di seguito scritte in Corsivo.

1. Frame

Un *Frame* di Snooker comprende il periodo di gioco che inizia, vedi Sezione 3 Regola 3(c), con tutte le biglie posizionate come descritto nella Sezione 3 Regola 2, ogni giocatore gioca a turno finché il *frame* arriva alla fine per:

- (a) concessione di ogni giocatore durante il suo turno;
- (b) reclamato dello *Striker* quando la biglia Nera è l'unica Object Ball che rimane sul tavolo, il totale dei punti non è importante perché si gioca a Frame e c'è una differenza di più di sette punti nello score a suo favore;
- (c) l'ultima imbucata o Fallo quando la biglia Nera è l'unica Object Ball rimasta sul tavolo (vedi Sezione 3 Regola 4); o
- (d) assegnato dall'arbitro in accordo alla Sezione 3 Regola 14(d)(ii) o alla Sezione 4 Regola 2.

2. Game

Un *Game* è un concordato o stabilito numero di *Frame*

3. Match

Un *Match* è un concordato o stabilito numero di *Game*

4. Biglie

- (a) La Biglia Bianca è la *Cue-ball* (Battente);
- (b) Le 15 Biglie rosse e le 6 colorate sono *Object-ball*.

5. Striker e Turno

La persona che sta giocando è lo *striker* e rimane tale sino al suo tiro finale o ad un Fallo che completano il suo turno; l'arbitro è convinto che lui abbia definitivamente lasciato il tavolo. Se il *non-striker* viene al tavolo, fuori del suo turno, sarà penalizzato come lo *striker* per eventuali falli che dovesse commettere prima di allontanarsi dal tavolo.

When the referee is satisfied that the above conditions have been met, the incoming *striker's* turn begins. His turn and his right to play another *stroke* ends when:

- (a) he fails to score from a *stroke*; or
- (b) he commits a *foul*; or
- (c) he requests the opponent to play again after his opponent has committed a *foul*.

6. Stroke

- (a) A *stroke* is made when the *striker* strikes the *cue-ball* with the tip of the cue, except whilst addressing the *cue-ball* (known as feathering)
- (b) A *stroke* is *fair* when no infringement of Rule is made.
- (c) A *stroke* is not completed until:
 - (i) all balls have come to rest;
 - (ii) the *striker* has stood up, in readiness for a succeeding *stroke*, or leaving the table;
 - (iii) any equipment being used by the *striker* has been removed from a hazardous position; and
 - (iv) the referee has called any score relevant to the *stroke*.
- (d) A *stroke* may be made *directly* or *indirectly*, thus:
 - (i) a *stroke* is *direct* when the *cue-ball* strikes an *object ball* without first striking a cushion;
 - (ii) a *stroke* is *indirect* when the *cue-ball* strikes one or more cushions before striking an *object ball*.
- (e) Following the final *stroke* of the opponent's turn, if an incoming player plays a *stroke/strikes* the *cue-ball* before the balls have come to rest he shall be penalised as if he were the *striker*, and his visit to the table shall end.

7. Pot

A *pot* is when an *object ball*, after contact with another ball and without any infringement of these Rules, enters a pocket. Causing a ball to be *potted* is known as *potting*.

Quando l'arbitro ha verificato che le condizioni succitate sono rispettate, comincia il turno dello *striker* entrante. Il suo turno ed il suo diritto a giocare un altro tiro finiscono quando:

- (a) non fa punti con il suo tiro; o
- (b) commette un fallo; o
- (c) chiede all'avversario di giocare di nuovo dopo che l'avversario stesso ha commesso un fallo

6. Il Tiro

- (a) Un tiro è fatto quando lo *striker* colpisce la Battente con la punta della stecca, eccetto quando la accompagna (noto come feathering).
- (b) Un tiro è valido quando non si infrange nessuna Regola.
- (c) Un tiro non è completato fino a che:
 - (i) tutte le biglie si siano fermate;
 - (ii) lo *striker* si sia alzato in preparazione del tiro successivo, o stia lasciando il tavolo;
 - (iii) ogni accessorio usato dallo *striker* non sia stato rimosso da una posizione rischiosa; e
 - (iv) l'arbitro abbia dichiarato il risultato pertinente al tiro.
- (d) Un tiro può essere fatto direttamente o indirettamente, così:
 - (i) un tiro è diretto quando la Battente colpisce una *Object-ball* senza prima colpire una sponda;
 - (ii) un tiro è indiretto quando la Battente colpisce una o più sponde prima di colpire una *Object-ball*.
- (e) A seguito del tiro finale del turno dell'avversario, se un giocatore entrante effettua un tiro o tocca la Battente prima che tutte le altre biglie siano ferme, sarà penalizzato come se lui fosse lo *striker* e la sua visita al tavolo terminerà.

7. Imbucata

Un imbucata si ha quando una *Object-ball*, dopo contatto con un'altra biglia e senza alcuna infrazione di queste Regole, entra in buca. Imbucare una biglia è noto come "*Potting*".

8. Break

A *break* is a number of *pots* in successive *strokes* made in any one turn by a player during a *frame*.

9. In-hand

- (a) The *cue-ball* is *in-hand*:
- (i) before the start of each *frame*;
 - (ii) when it has entered a pocket;
 - (iii) when it has been *forced off the table*; or
 - (iv) when the black is spotted in the event of tied scores.
- (b) The *cue-ball* remains *in-hand* until:
- (i) it is played fairly from *in-hand*; or
 - (ii) a *foul* is committed whilst the ball is on the table.
- (c) The *striker* is said to be *in-hand* when the *cue-ball* is *in-hand* as above.

10. Ball in play

- (a) The *cue-ball* is *in play* when it is not *in-hand*.
- (b) *Object balls* are *in play* from the start of the *frame* until pocketed or *forced off the table*.
- (c) Colours become *in play* again when re-spotted.

11. Ball On

Any ball, which may be lawfully struck by the first impact of the *cue-ball*, or any ball which may not be so struck but which may be *potted*, is said to be *on*.

12. Nominated Ball

- (a) A *nominated ball* is the *object ball* which the *striker* declares, or indicates to the satisfaction of the referee, he undertakes to hit with the first impact of the *cue-ball*.
- (b) If requested by the referee, the *striker* must declare which ball he is *on*.

8. Break

Un *Break* è un numero di imbucate in tiri successivi fatti in ciascun turno da un giocatore durante un *Frame*.

9. In Mano

- (a) La Battente è In-Mano:
- (i) prima dell'inizio di ogni *frame*
 - (ii) quando entra in una buca;
 - (iii) quando è stata forzata fuori dal tavolo; o
 - (iv) quando la Nera è rimessa sullo spot per lo spareggio.
- (b) La Battente rimane In-Mano fino a che:
- (i) è giocata da In-mano correttamente; o
 - (ii) è stato commesso un fallo mentre la biglia era sul tavolo
- (c) si dice che il giocatore è In-mano sino a quando la Battente è In-mano.

10. Biglia in gioco

- (a) La Battente è in Gioco quando non è In-mano.
- (b) Le altre biglie sono in gioco dall'inizio del frame sino all'imbucata o all'uscita forzata dal tavolo.
- (c) I Colori ritornano in gioco quando sono riposizionati

11. Biglia On

Ogni biglia, che può essere colpita legalmente dal primo impatto della Battente o che non può essere colpita così ma che può essere imbucata, si dice che sia On.

12. Biglia Dichiarata

- (a) Una biglia Dichiarata è l'*Object ball* che il giocatore dichiara o indicata soddisfacentemente all'arbitro dalla sua impostazione per effettuare il primo impatto della Battente.
- (b) Se è richiesto dall'arbitro, il giocatore deve dichiarare quale è la Biglia On.

13. Free Ball

A *free ball* is a ball, other than the ball *on*, which the *striker* nominates as the *ball on* when *snookered* after a *foul* (see Section 3 Rule 12).

14. Forced off the table

A ball is *forced off the table* if it comes to rest other than on the bed of the table or in a pocket, or if it is picked up by the *striker*, or intentionally moved by hand whilst it is *in play* except as provided for in Section 3 Rule 14(g).

15. Penalty Points

Penalty points are awarded to an opponent after any *foul*.

16. Foul

A *foul* is any infringement of these Rules.

17. Snookered

The *cue-ball* is said to be *snookered* when a direct *stroke* in a straight line to every ball *on* is wholly or partially obstructed by a ball or balls not *on*. If one or more balls *on* can be struck at both extreme edges free of obstruction by any ball not *on*, the *cue-ball* is not *snookered*.

- (a) If *in-hand*, the *cue-ball* is *snookered* if it is obstructed as described above from all possible positions on or within the lines of the "D".
- (b) If the *cue-ball* is so obstructed from hitting a ball *on* by more than one ball not *on*:
 - (i) the ball nearest to the *cue-ball* is considered to be the effective snookering ball; and
 - (ii) should more than one obstructing ball be equidistant from the *cue-ball*, all such balls will be considered to be effective snookering balls.

13. Free Ball

Una *Free Ball* è una biglia, diversa dalla Biglia On, che il giocatore dichiara come Biglia On quando rimane sotto Snooker dopo un fallo (vedi Sezione 3 Regola 12).

14. Forzata fuori dal tavolo

Una biglia è forzata fuori dal tavolo se non è in contatto con il panno del tavolo o in una buca, o se è stata presa dal giocatore, o intenzionalmente mossa con le mani mentre è in gioco salvo quanto previsto nella Sezione 3 Regola 14(g).

15. Punti di Penalità

I punti di penalità sono dati all'avversario dopo qualsiasi fallo.

16. Fallo

Un Fallo è qualsiasi infrazione a queste Regole.

17. Sotto Snooker

Si dice che la Battente è sotto Snooker quando un tiro diretto, in linea retta, verso ogni biglia On è completamente o parzialmente ostacolato da una o più biglie non On. Se uno o più biglie On possono essere liberamente colpite su entrambi i lati, sul loro bordo estremo, senza ostruzione da parte di ogni biglia non On, la Battente non è sotto Snooker.

- (a) Con biglia In-mano, la Battente è sotto Snooker se è ostacolata, come sopra specificato, in ogni possibile posizione all'interno delle linee del "D".
- (b) Se la Battente è ostacolata per colpire una biglia On da più di una biglia non On:
 - (i) la biglia più vicina alla Battente è considerata la *snookering-ball* effettiva, e
 - (ii) se ci sono più biglie che ostacolano, equidistanti dalla Battente, tutte sono considerate *snookering-ball* effettive.

- (c) When Red is the ball *on*, if the *cue-ball* is obstructed from hitting different Reds by different balls not *on*, there is no effective snookering ball.
- (d) The *striker* is said to be *snookered* when the *cue-ball* is *snookered* as above.
- (e) The *cue-ball* cannot be *snookered* by a cushion. If the curved face of a cushion obstructs the *cue-ball* and is closer to the *cue-ball* than any obstructing ball not *on*, the *cue-ball* is not *snookered*.

18. Spot Occupied

A spot is said to be *occupied* if a ball cannot be placed on it without that ball touching another ball.

19. Push Stroke

A *push stroke* is made when the tip of the cue remains in contact with the *cue-ball*:

- (a) after the *cue-ball* has commenced its forward motion; or
- (b) as the *cue-ball* makes contact with an *object ball* except, where the *cue-ball* and an *object ball* are almost touching, it shall not be deemed a *push stroke* if the *cue-ball* hits a very fine edge of the *object ball*.

20. Jump Shot

A *jump shot* is made when the *cue-ball* passes over any part of an *object ball*, whether touching it in the process or not, except:

- (a) when the *cue-ball* first strikes one *object ball* and then jumps over another ball;
- (b) when the *cue-ball* jumps and strikes an *object ball*, but does not land on the far side of that ball;
- (c) when, after striking an *object ball* lawfully, the *cue-ball* jumps over that ball after hitting a cushion or another ball.

- (c) Quando le Rosse sono le biglie *On*, se la Battente è ostacolata nel colpire diverse Rosse da diverse biglie non *On*, non c'è una *snookering-ball* effettiva.
- (d) Si dice che il giocatore è sotto Snooker quando la Battente è sotto Snooker come sopra descritto.
- (e) La Battente non può essere sotto Snooker per una sponda. Se la faccia curva di una sponda ostacola la Battente ed è più vicina alla Battente di qualsiasi altra biglia non *On* che possa ostacolarla, la Battente non è sotto Snooker

18. Spot Occupato

Si dice che uno spot è occupato se una biglia non può essere riposizionata su di esso senza toccare un'altra biglia.

19. Tiro Accompagnato

Un tiro accompagnato si fa quando la punta della stecca rimane in contatto con la Battente:

- (a) dopo che la Battente ha cominciato a muoversi; o
- (b) quando la Battente è in contatto con un'altra biglia eccetto quando, essendo la Battente quasi in contatto con un'altra biglia, si realizzerà un tiro in estrema finezza; in questo caso non si considererà il tiro accompagnato

20. Salto

Il Salto si fa quando la Battente passa sopra qualsiasi parte di un *Object-ball*, toccandola o meno, eccetto:

- (a) quando la Battente colpisce prima una biglia e poi salta sopra un'altra;
- (b) quando la Battente salta sopra un'altra biglia colpendola ma ricade dietro alla biglia colpita e non davanti;
- (c) quando, dopo avere colpito regolarmente un'altra biglia, la Battente salta sopra di essa dopo avere colpito una sponda od un'altra biglia.

21. Miss

A *miss* is when the *cue-ball* fails to first contact a ball *on* and the referee considers that the *striker* has not made a good enough attempt to hit a ball *on*.

21. Miss

Una *Miss* si verifica quando la Bianca manca il primo contatto con una biglia *On* e l'arbitro considera che il giocatore non ha fatto del suo meglio nel tentativo di colpire una biglia *On*.

SECTION 3

THE GAME

1. Description

Snooker may be played by two or more players, either independently or as sides. The game can be summarized as follows:

- (a) Each player uses the same White *cue-ball* and there are twenty-one *object balls* - fifteen Reds each valued 1, and six colours: Yellow valued 2, Green 3, Brown 4, Blue 5, Pink 6 and Black 7.
- (b) Scoring *strokes* in a player's turn are made by *potting* Reds and colours alternately until all the Reds are off the table and then the colours in the ascending order of their value.
- (c) Points awarded for scoring *strokes* are added to the score of the *striker*.
- (d) Penalty points from *fouls* are added to the opponent's score.
- (e) A tactic employed at any time during a *frame* is to leave the *cue-ball* behind a ball not *on* such that it is *snookered* for the next player. If a player or side is more points behind than are available from the balls left on the table, then the laying of snookers in the hope of gaining points from *fouls* becomes most important.
- (f) The winner of a *frame* is the player or side:
 - (i) making the highest score;
 - (ii) to whom the *frame* is conceded; or
 - (iii) to whom it is awarded under Section 3 Rule 14(d)(ii) or Section 4 Rule 2.
- (g) The winner of a *game* is the player or side:
 - (i) winning most, or the required, number of *frames*;
 - (ii) making the greatest total where aggregate points are relevant; or
 - (iii) to whom the *game* is awarded under Section 4 Rule 2.
- (h) The winner of a *match* is the player or side winning most *games* or, where aggregate points are relevant, with the greatest total.

SEZIONE 3

IL GIOCO

1. Descrizione

Lo Snooker può essere giocato da due o più giocatori, o indipendentemente o come squadra. Il gioco può essere riassunto nel modo seguente:

- (a) Ogni giocatore usa la stessa biglia battente Bianca e ci sono ventuno *Object-ball* - quindici Rosse, ognuna vale 1, e sei colori Gialla che vale 2, Verde 3, Marrone 4, Blu 5, Rosa 6 e Nera 7.
- (b) In ogni turno il giocatore imbuca prima una Rossa poi un Colore alternativamente, sino a quando tutte le Rosse sono state imbucate e quindi si imbucano i Colori in base al loro valore crescente.
- (c) I punti assegnati per ogni tiro valido sono sommati allo score del giocatore.
- (d) I punti di penalità, a seguito di falli, sono sommati allo score dell'avversario.
- (e) Una tattica usata in ogni momento del Frame è quella di lasciare la Bianca dietro ad una biglia non On, in modo da lasciare l'avversario sotto Snooker. Se un giocatore o una squadra necessitano di più punti di quelli disponibili sul tavolo, il poter recuperare punti da eventuali falli, lasciando gli avversari sotto Snooker, diventa molto importante.
- (f) Vince un Frame il giocatore o squadra:
 - (i) che realizza il punteggio più alto;
 - (ii) al quale è concesso il Frame; o
 - (iii) al quale è stato assegnato in accordo alla Sezione 3 Regola 14(d)(ii) o Sezione 4 Regola 2.
- (g) Vince un Game il giocatore o squadra:
 - (i) che vince più *Frame* o il richiesto numero di *Frame*;
 - (ii) che fa più punti negli incontri giocati a Totale Punti; o
 - (iii) al quale il Game è assegnato in accordo alla Sezione 4 Regola 2.
- (h) Il vincitore del Match è il giocatore o squadra che vince più Game o ha il maggior punteggio totale se si gioca a Totale Punti.

2. Position of Balls

- (a) At the start of each *frame* the *cue-ball* is *in-hand* and the *object balls* are positioned on the table as follows:
 - (i) the Reds in the form of a tightly-packed equilateral triangle, with the Red at the apex standing on the centre line of the table, above the Pyramid Spot such that it will be as close to the Pink as possible without touching it, and the base of the triangle nearest to, and parallel with, the top cushion;
 - (ii) the six colours on the spots designated in Section 1, Rule 1(f).
- (b) If an error in setting up the table is made, Section 3 Rule 7(c) shall apply, the *frame* starting as in Section 3 Rule 3(c).
- (c) After a *frame* has started, a ball *in play* may only be cleaned by the referee upon reasonable request by the *striker* and:
 - (i) the position of the ball, if not spotted, shall be marked by a suitable device prior to the ball being lifted for cleaning;
 - (ii) the device used to mark the position of a ball being cleaned shall be regarded as and acquire the value of the ball until such time as the ball has been cleaned and replaced. If any player other than the *striker* should touch or disturb the device, the Referee shall call PENALTY and the offender shall be penalised as if he were the *striker*, without affecting the order of play. The referee shall return the device or ball being cleaned to its position, if necessary, to his satisfaction, even if it was picked up.

2. Posizione delle Biglie

- (a) All'inizio di ogni Frame la Battente è In-Mano e le altre biglie sono posizionate sul tavolo così:
 - (i) le Rosse nella forma di triangolo equilatero compatto con la Rossa di vertice posta sulla linea centrale del tavolo vicino allo Spot Piramide in modo da essere il più vicino possibile alla Rosa, senza toccarla, e con la base del triangolo verso la sponda di testa e ad essa parallela.
 - (ii) i sei colori sugli Spot definiti nella Sezione 1 Regola 1(f).
- (b) Se viene fatto un errore nella preparazione del tavolo si applicherà la Sezione 3 Regola 7(c), ed il *Frame* comincia come previsto nella Sezione 3 Regola 3(c).
- (c) dopo che un *Frame* è iniziato, una biglia in gioco può essere pulita solamente dall'arbitro su ragionevole richiesta del giocatore e:
 - (i) la posizione della biglia, se non è su uno spot, sarà marcata con un apposito "*Marker*" prima di essere sollevata per la pulizia;
 - (ii) il *Marker*, che segnala la posizione di una biglia, acquisisce le caratteristiche ed il valore della biglia che sostituisce sino a quando la biglia pulita non sia riposizionata. Se un giocatore, diverso dallo *Striker*, dovesse toccare o disturbare il *Marker*, l'arbitro dirà "PENALTY" e l'avversario sarà penalizzato come se fosse lo *Striker*, ed il *Frame* continuerà nello stesso ordine. L'arbitro riposiziona il *Marker* o la biglia pulita nella sua posizione originale, secondo il suo giudizio, anche nel caso sia stato tolto.

3. Mode of Play

The players shall determine the order of play by lot or in any mutually agreed manner, the winner having the choice of which player plays first.

- (a) The order of play thus determined must remain unaltered throughout the *frame*, except a player may be asked by the next player to play again after any *foul*.
- (b) The player or side to *strike* first must alternate for each *frame* during a *game*.
- (c) The first player plays from *in-hand*, the *frame* commencing when the *cue-ball* has been placed on the table and contacted by the tip of the cue either:
 - (i) as a *stroke* is made; or
 - (ii) while addressing the *cue-ball*.
- (d) If a *frame* is started by the wrong player or side:
 - (i) it shall be restarted correctly, without penalty, if only one *stroke* has been played and no *foul* has been committed since; or
 - (ii) it shall continue in the normal way if another *stroke* has been played, or if a *foul* is committed after the completion of the first *stroke*, with the correct order of starting being resumed in the following *frame* such that one player or side will have started in three consecutive *frames*; or
 - (iii) it shall, in the event of a stalemate being declared (See Section 3Rule 16) be re-started by the correct side.
- (e) For a *stroke* to be *fair*, none of the infringements described below in Rule 10 (Penalties) must occur.
- (f) For the first *stroke* of each turn, until all Reds are off the table, Red or a *free ball nominated* as a Red is the ball *on*, and the value of each Red and any *free ball nominated* as a Red, *potted* in the same *stroke*, is scored.
- (g) (i) If a Red, or a *free ball nominateci* as a Red, is *potted*, the same player plays the next *stroke* and the next ball *on* is a colour of the *striker's* choice which, if *potted*, is scored and the colour is then spotted;

3. Modo di Gioco

I giocatori determineranno l'ordine di gioco da sorteggio o da accordo reciproco, il vincitore può decidere chi giocherà per primo.

- (a) L'ordine di gioco, così determinato, deve rimanere inalterato per tutto il *Frame*, eccetto nel caso che un giocatore chieda al suo avversario di giocare ancora dopo un *Fallo*
- (b) I giocatori o le squadre si alternano al primo tiro di ogni *Frame* durante il *Game*
- (c) Il primo giocatore gioca con *Battente in-mano*, il *Frame* comincia quando la *Battente* è stata messa sul tavolo ed è stata toccata dalla punta della stecca o
 - (i) non appena un tiro è stato fatto; o
 - (ii) accompagnando la *Battente* (*feathering*)
- (d) Se un *Frame* è iniziato da un giocatore od una squadra sbagliata:
 - (i) sarà ricominciato correttamente, senza penalità, se è stato fatto solamente un tiro e non sono stati commessi falli; o
 - (ii) continuerà nel modo normale se è stato fatto un altro tiro o se è stato commesso un fallo dopo il completamento del primo tiro; nel successivo *Frame* l'ordine di inizio sarà quello corretto; alla fine un giocatore o una squadra avrà iniziato il *Frame* tre volte consecutive; o
 - (iii) può ricominciare nella giusta sequenza, nel caso di interruzione del *Frame* per stallo dichiarato (Vedi Sezione 3 Regola 16).
- (e) Affinché un tiro sia valido non ci deve essere nessuna infrazione alla Regola 10 (*Penalità*) sotto riportata.
- (f) Per il primo tiro di ogni turno e finché tutte le Rosse non siano fuori dal tavolo, una Rossa o una *Free-Ball* dichiarata come Rossa è la biglia *On*; il valore di ciascuna Rossa e di ogni *Free-ball* dichiarata come Rossa, imbucate con lo stesso tiro, sarà aggiunto allo *Score*.
- (g) (i) Se una Rossa, o una *Free-ball* dichiarata come Rossa, è imbucata, lo stesso giocatore giocherà il prossimo tiro e la prossima biglia *On* sarà una biglia colorata a sua scelta; se viene imbucata il suo valore sarà aggiunto allo *score* e la biglia sarà riposizionata sul proprio *Spot*.

- (ii) The *break* is continued by *potting* Reds and colours alternately until all the Reds are off the table and, where applicable, a colour has been played at following the *potting* of the last Red;
 - (iii) The colours then become *on* in the ascending order of their value as per Section 3 Rule 1(a) and when next *potted* remain off the table, except as provided for in Section 3 Rule 4, and the *striker* plays the next *stroke* at the next colour *on*;
 - (iv) In the event that the *striker*, in a *break*, plays before the referee has completed spotting a colour while all other balls are at rest, the value of the colour shall not be scored and Section 3 Rule 10(a)(i) or Section 3 Rule 10(b)(ii) shall apply as appropriate.
- (h) Reds are not usually replaced on the table once pocketed or *forced off the table* regardless of the fact that a player may thus benefit from a *foul* However, exceptions are provided for in Section 3; Rules 2(c)(ii), Rule 9, Rule 14(b) and (f), 15(a) and 18(c).
- (i) If the *striker* fails to *pot* a ball, he must leave the table without undue delay. In the event that he should commit any *foul* before, or while leaving the table, he will be penalised as provided for in Section 3 Rule 10. The next *stroke* is then played from where the *cue-ball* comes to rest, or from *in-hand* if the *cue-ball* is off the table, except when the *cue-ball* is replaced in accordance with Section 3 Rule 14(e).
- (j) If any ball enters a pocket and rebounds onto the bed of the table, it does not count as having been pocketed. The *striker* has no redress if this occurs because a pocket is overloaded.

4. End of Frame, Game or Match

- (a) When Black is the only *object ball* remaining on the table, the first score or *foul* ends the *frame* excepting only if the following conditions both apply:
- (i) the scores are then equal; and
 - (ii) aggregate scores are not relevant.

- (ii) Il Break continua imbucando Rosse e Colori alternativamente sino a quando tutte le Rosse siano fuori dal tavolo e, quando applicabile, un Colore sia stato giocato dopo l'imbucata dell'ultima Rossa.
 - (iii) I Colori diventano quindi On in ordine crescente rispetto al loro valore, in accordo alla Sezione 3 Regola 1(a) e, se imbucati ,rimangono fuori dal tavolo, salvo quanto previsto nella Sezione 3 Regola 4, e possono essere imbucati dallo striker in sequenza
 - (iv) Nel caso che lo Striker in un break, giochi prima che l'arbitro abbia completato il riposizionamento dei colori e il valore del colore non viene aggiunto allo score, anche se le altre biglie sono ferme, possono essere applicate, se appropriate, le sanzioni previste nella Sezione 3 Regola 10(a)(i) o Sezione 3 Regola 10(b)(ii).
- (h) Le Rosse non sono generalmente riposizionate sul tavolo una volta imbucate o forzate fuori dal tavolo, anche se un giocatore può trarre beneficio dal fallo. Comunque, le eccezioni sono riportate nella Sezione 3: Regole 2(c)(ii), Regola 9, Regole 14(b) e (f), 15(a) e 18(c).
- (i) Se lo striker fallisce un'imbucata, deve lasciare il tavolo senza indugio. Nell'ipotesi che commetta un fallo prima e durante l'allontanamento dal tavolo, sarà penalizzato come previsto nella Sezione 3 Regola 10. Il prossimo tiro sarà giocato dalla posizione in cui la Bianca si è andata a fermare o con biglia In-Mano se la Bianca è fuori dal tavolo, eccetto quando la Bianca è riposizionata in accordo a quanto previsto nella Sezione 3 Regola 14(e).
- (j) Se qualche biglia rimbalza da una buca e ritorna sul tavolo, non si considera imbucata. Lo *striker* non può avere nessuna compensazione anche se questo accade perché la buca è piena.

4. Fine del Frame, Game o Match

- (a) Quando la Nera è l'unica *object-ball* che rimane sul tavolo, la prima imbucata o il primo fallo chiudono il *Frame* eccetto quando si applichino entrambe le seguenti condizioni:
- (i) Gli score sono uguali; e
 - (ii) Il Totale dei Punti non è importante.

(b) When both conditions in (a) above apply:

- (i) the Black is spotted;
- (ii) the players draw lots for choice of playing next;
- (iii) the next player plays from *in-hand*; and
- (iv) the next score or *foul* ends the *frame*.

(c) When aggregate scores determine the winner of a game or match, and the aggregate scores are equal at the end of the last frame, the players in that frame shall follow the procedure for a re-spotted Black set out in (b) above.

5. Playing from In-hand

To *play* from *in-hand*, the *cue-ball* must be struck from a position on or within the lines of the "D", but it may be played in any direction.

- (a) The referee will state, if asked, whether the *cue-ball* is properly placed (that is, not outside the lines of the "D").
- (b) If the tip of the cue should touch the *cue-ball* while positioning it, and the referee is satisfied that the *striker* was not attempting to play a *stroke*, then the *cue-ball* is not *in play*.

6. Hitting Two Balls Simultaneously

Two balls, other than two Reds or a *free ball* and a ball *on*, must not be struck simultaneously by the first impact of the *cue-ball*.

7. Spotting Colours

Any colour pocketed or *forced off the table* shall be spotted before the next *stroke* is made, until finally *potted* under Section 3 Rule 3 (g)(iii).

- (a) A player shall not be held responsible for any mistake by the referee in failing to spot correctly any ball.
- (b) If a colour is spotted in error after being *potted* in ascending order as per Section 3 Rule 3 (g)(iii), it shall be removed from the table without penalty when the error is discovered and play shall continue from the resulting position.

(b) Quando entrambe le condizioni riportate in (a) si applicano:

- (i) la Nera è rimessa sullo spot
- (ii) i giocatori sorteggiano per scegliere il giocatore successivo;
- (iii) il prossimo giocatore gioca con Battente in-mano; e
- (iv) la prima imbucata o il primo fallo chiude il Frame.

(c) Quando il Totale dei Punti determina il vincitore del Game o del Match, ed i Totali dei punti sono uguali alla fine dell'ultimo Frame, i giocatori, in quel Frame, seguiranno la procedura per una Nera di Spareggio, applicando la procedura (b) sopra descritta.

5. Giocare da In-mano

Per giocare da In-mano, la Battente deve essere colpita da una posizione sopra o all'interno delle linee del "D" e può essere giocata in qualsiasi direzione.

- (a) L'arbitro confermerà, se richiesto dal giocatore, il corretto posizionamento della Battente (ovvero, non fuori delle linee del "D").
- (b) Se la punta della stecca dovesse toccare la Battente durante il suo posizionamento e l'arbitro è convinto che il giocatore non stesse effettuando un tiro, la Battente non sarà considerata in Gioco.

6. Colpire due Biglie contemporaneamente

Due biglie, diverse da due Rosse o una Free-ball ed una Biglia On, non devono essere colpite contemporaneamente dal primo impatto della Battente.

7. Riposizionare I Colori

Ogni Colore imbucato o forzato fuori dal tavolo sarà riposizionato sul suo Spot prima di effettuare il tiro successivo, sino a quando rimarrà imbucato in accordo alla Sezione 3 Regola 3(g)(iii).

- (a) Il giocatore non sarà ritenuto responsabile per ogni eventuale errore dell'arbitro durante il riposizionamento delle biglie.
- (b) Se un colore è riposizionato erroneamente dopo l'imbucata durante la sequenza finale dei colori prevista nella Sezione 3 Regola 3(g)(iii), sarà tolto dal tavolo senza penalità, quando l'errore sia scoperto, e il gioco continuerà dalla posizione risultante.

- (c) If a *stroke* is made with a ball or balls not correctly spotted, they will be considered to be correctly spotted for subsequent *strokes*. Any colour incorrectly missing from the table will be spotted:
 - (i) without penalty when discovered if missing due to previous oversight;
 - (ii) subject to penalty if the *striker* played before the referee was able to effect the spotting.
- (d) If a colour has to be spotted and its own spot is *occupied*, it shall be placed on the highest value spot available.
- (e) If there is more than one colour to be spotted and their own spots are *occupied*, the highest value ball shall take precedence in order of spotting.
- (f) If all spots are *occupied*, the colour shall be placed as near its own spot as possible, between that spot and the nearest part of the top cushion.
- (g) In the case of Pink and Black, if all spots are *occupied* and there is no available space between the relevant spot and the nearest part of the top cushion, the colour shall be placed as near to its own spot as possible on the centre line of the table below the spot.
- (h) In all cases, the colour when spotted must not be touching another ball.
- (i) A colour, to be properly spotted, must be placed by hand on the spot designated in these Rules.

8. Touching Ball

- (a) If at the completion of a *stroke* the *cue-ball* is touching a ball or balls on, or that could be on, the referee shall state TOUCHING BALL and indicate which ball or balls *on* the *cue-ball* is touching. If the *cue-ball* is touching one or more colours after a Red (or a *free ball nominated* as a Red) has been *potted*, the referee shall also ask the *striker* to DECLARE which colour he is *on*.

- (c) Se un tiro viene effettuato con una biglia o biglie non correttamente riposizionate, si considererà che esse saranno correttamente posizionate per i tiri successivi. Ogni Colore erroneamente dimenticato fuori dal tavolo viene riposizionato:
 - (i) senza penalità quando è mancante a causa di una precedente svista;
 - (ii) con penalità se lo *striker* gioca prima che l'arbitro possa riposizionarlo.
- (d) Se un colore deve essere riposizionato e il suo spot è occupato, verrà messo sullo spot di valore più alto disponibile.
- (e) Se c'è più di un colore da riposizionare e i loro spot sono occupati, la biglia di valore più alto avrà la priorità nell'ordine di riposizionamento
- (f) Se tutti gli spot sono occupati, i colori saranno messi più vicino possibile al proprio spot, tra quello spot e perpendicolarmente alla sponda di testa.
- (g) Nel caso della Rosa e della Nera, se tutti gli spot sono occupati e non c'è spazio disponibile tra il proprio spot e la parte più vicina della sponda di testa, i colori saranno messi il più vicino possibile al proprio spot sulla linea mediana del tavolo in direzione dello spot di centro.
- (h) In tutti i casi, il colore quando posizionato non deve toccare nessuna altra biglia.
- (i) Un colore, per essere correttamente riposizionato, deve essere messo con la mano sullo spot stabilito in queste Regole.

8. Touching Ball

- (a) Se alla fine di un tiro la Battente sta toccando una o più biglie On, o quella che potrebbe essere On, l'arbitro dirà TOUCHING BALL ed indicherà quale biglia o biglie la Battente stia toccando. Se la Battente sta toccando uno o più colori dopo che una Rossa (o una free-ball dichiarata come Rossa) è stata imbucata, l'arbitro chiederà al giocatore di dichiarare quale è il colore On.

- (b) When a *touching ball* has been called, the *striker* must play the *cue-ball* away from that ball without moving it or it is a *push stroke*.
- (c) Providing the *striker* does not cause any touching *object ball* to move, there shall be no penalty if:
 - (i) the ball is *on*;
 - (ii) the ball could be *on* and the *striker* declares he is *on* it; or
 - (iii) the ball could be *on* and the *striker* declares, and first hits, another ball that could be *on*.
- (d) If the *cue-ball* comes to rest touching or nearly touching a ball that is not *on*, the referee, if asked whether it is touching, will answer YES or NO. The *striker* must play away without disturbing it as above but must first hit a ball that is *on*.
- (e) When the *cue-ball* is touching both a ball *on* and a ball not *on*, the referee shall only indicate the ball *on* as touching. If the *striker* should ask the referee whether the *cue-ball* is also touching the ball not *on*, he is entitled to be told.
- (f) If the referee is satisfied that any movement of a *touching ball* at the moment of striking was not caused by the *striker*, he will not call a *foul*.
- (g) If a stationary *object ball*, not touching the *cue-ball* when examined by the referee, is later seen to be in contact with the *cue-ball* before a *stroke* has been made, the balls shall be repositioned by the referee to his satisfaction. This also applies to a *touching ball* which later, when examined by the referee is not touching; the balls shall be repositioned by the referee to his satisfaction.

9. Ball on Edge of Pocket

When a ball falls into a pocket without being hit by another ball, and:

- (a) Being no part of any *stroke* in progress, it shall be replaced and any points previously scored shall count.
- (b) If it would have been hit by any ball involved in a *stroke*:
 - (i) with no infringement of these Rules (including cases where an infringement would have occurred but for the ball falling into a pocket), all balls will be replaced and the same *stroke* played again, or a different *stroke* may be played at his discretion, by the

- (b) Quando una *Touching-Ball* è stata chiamata, il giocatore deve giocare la Battente in allontanamento da quella biglia senza muoverla o sarà un tiro accompagnato.
- (c) Accertato che il giocatore non causi nessun movimento alla *Touching-Ball*, non ci saranno penalità se:
 - (i) la biglia è *On*;
 - (ii) la biglia potrebbe essere *On* e il giocatore la dichiara *On*; o
 - (iii) la biglia potrebbe essere *On* e il giocatore dichiara, e prima colpisce, un'altra biglia che potrebbe essere *On*.
- (d) Se la Battente si ferma toccando o quasi toccando una biglia non *On*, dietro richiesta del giocatore se la biglia sia *touching-ball*, l'arbitro risponderà *Si* o *NO*. Il giocatore deve giocare in allontanamento, senza muoverla, e come primo contatto deve colpire una biglia *On*.
- (e) Quando la Battente sta toccando contemporaneamente una biglia *On* ed una biglia non *On*, l'arbitro indicherà soltanto la biglia *On* come *Touching-Ball*. Se il giocatore dovesse chiedere all'arbitro se la Bianca stia toccando anche la biglia non *On* egli può rispondere.
- (f) Se l'arbitro è convinto che nessun movimento di una *Touching-Ball* al momento del tiro è stato causato dal giocatore, non chiamerà un fallo.
- (g) Se una biglia ferma non era *touching* con la Battente al controllo arbitrale e poi entra in contatto con la Battente prima che il tiro sia effettuato, l'arbitro riposiziona le biglie a sua discrezione. Lo stesso si applica anche ad una *Touching-Ball* che ad un successivo controllo arbitrale non è più tale; le biglie saranno riposizionate dall'arbitro a sua discrezione.

9. Biglia sull'orlo della buca

Quando una biglia cade in buca senza essere stata colpita da un'altra biglia, e:

- (a) Non essendo coinvolta in nessun tiro in corso, sarà riposizionata ed ogni punto precedentemente realizzato sarà contabilizzato.
- (b) Se fosse stata colpita da qualsiasi biglia coinvolta in un tiro:
 - (i) senza infrazione di queste Regole (incluso il caso dove ci sarebbe stata infrazione a causa della biglia che cade in buca), tutte le biglie saranno riposizionate e sarà effettuato lo stesso

- same *striker*;
- (ii) if a *foul* is committed, the *striker* incurs the penalty prescribed in Section 3 Rule 10, all balls will be replaced and the next player has the usual options after a *foul*.
- (c) If a ball balances momentarily on the edge of a pocket and then falls in; it shall count as in the pocket and not be replaced.

10. Penalties.

The following acts are *fouls* and incur a penalty of four points unless a higher one is indicated in paragraphs (a) to (d) below. Penalties are:

- (a) value of the ball *on* by:
 - (i) striking before the referee has completed the spotting of a colour taken as a *free ball*;
 - (ii) striking the *cue-ball* more than once during a *stroke*;
 - (iii) striking when both feet are off the floor;
 - (iv) playing out of turn, or playing a *stroke* before his opponent's turn has ended contrary to Section 2 Rule 6 (e);
 - (v) playing improperly from *in-hand*, including at the opening *stroke*;
 - (vi) causing the *cue-ball* to miss all *object balls*;
 - (vii) causing the *cue-ball* to enter a pocket;
 - (viii) causing the *cue-ball* to be *snookered* behind a *free ball*, except as provided for in Section 3 Rule 12(b)(ii);
 - (ix) playing a *jump shot*;
 - (x) playing with a non-standard cue; or
 - (xi) conferring with a partner contrary to Section 3 Rule 17(e);
- (b) value of the ball *on* or ball concerned, whichever is higher, by:
 - (i) striking when any ball is not at rest;
 - (ii) striking before the referee has completed the spotting of a colour that is not a *free ball*;
 - (iii) causing a ball not *on* to enter a pocket;
 - (iv) causing the *cue-ball* to first hit a ball not *on*;
 - (v) making a *push* stroke;

- tiro o un tiro differente a discrezione dello stesso giocatore.
- (ii) se è stato commesso un fallo, il giocatore sarà penalizzato come prescritto nella Sezione 3 Regola 10, tutte le biglie saranno riposizionate ed il giocatore successivo avrà tutte le opzioni solite disponibili dopo un fallo.
- (c) Se una biglia rimane in bilico sull'orlo della buca poi cade in essa, conterà come imbucata e non verrà riposizionata.

10. Penalità.

Gli atti seguenti sono Falli e prevedono una penalità di quattro punti o più alta in accordo ai paragrafi (a) e (d) sottoelencati. Le penalità sono:

- (a) il valore della Biglia On se:
 - (i) si tira prima che l'arbitro abbia riposizionato un Colore preso come *free ball*;
 - (ii) si colpisce la Battente più di una volta durante un tiro;
 - (iii) si colpisce quando entrambi i piedi non sono in contatto con il pavimento;
 - (iv) si gioca fuori del turno, o si tira prima che il turno dell'avversario sia finito, vedi Sezione 2 Regola 6(e);
 - (v) si gioca da In mano impropriamente anche durante il tiro iniziale;
 - (vi) con la Battente non si colpisce nessuna biglia;
 - (vii) si manda la Battente in una buca;
 - (viii) si lascia sotto Snooker la Battente dietro ad una *free ball*, eccetto quanto previsto nella Sezione 3 Regola 12(b)(ii);
 - (ix) si effettua un tiro con Salto;
 - (x) si gioca con una stecca non standard; o
 - (xi) ci si consulta con il partner contrariamente a quanto previsto nella Sezione 3 Regola 17(e);
- (b) il valore della Biglia On o della biglia coinvolta, comunque il più alto, se:
 - (i) si tira quando non tutte le biglie sono ferme;
 - (ii) si tira prima che l'arbitro abbia riposizionato un Colore non preso come *free ball*;
 - (iii) si manda in buca una biglia non On;
 - (iv) si colpisce con la Battente per prima una biglia non On;
 - (v) si fa un tiro accompagnato;

- (vi) touching a ball or ball marker *in play*; or
- (vii) causing a ball to be *forced off the table*;
- (c) value of the ball *on* or higher value of the two balls concerned by causing the *cue-ball* to first hit simultaneously two balls, other than two Reds (when Red is the ball *on*) or a *free ball* and a ball *on*;
- (d) seven points if the *striker*:
 - (i) uses a ball off the table for any purpose;
 - (ii) uses any object to measure gaps or distance;
 - (iii) touches any ball during consultation as described in Section 3, Rule 14(g)
 - (iv) plays at Reds, or a *free ball* followed by a Red, in successive *strokes*;
 - (v) uses any ball other than White as the *cue-ball* for any *stroke* after the *frame* has started;
 - (vi) fails to declare which ball he is *on* when *snookered* or when requested to do so by the referee; or
 - (vii) after *potting* a Red (or *free ball nominated* as a Red), commits a *foul* before a colour has been *nominated*.

11. Fouls

If a *foul* is committed, the referee shall immediately state FOUL.

- (a) If the *striker* has not made a *stroke*, his turn ends immediately and the referee shall announce the penalty.
- (b) If a *stroke* has been made, the referee will wait until completion of the *stroke* before announcing the penalty.
- (c) If a *foul* is neither awarded by the referee, nor successfully claimed by the non-*striker* before the next *stroke* is made, it is condoned.
- (d) Any colour not correctly spotted shall remain where positioned except that if off the table it shall be correctly spotted.
- (e) All points scored in a *break* before a *foul* is awarded are allowed but the *striker* shall not score any points for any ball pocketed in a *stroke* called *foul*.
- (f) The next *stroke* is played from where the *cue-ball* comes to rest or, if the *cue-ball* is off the table, from *in-hand*.

- (vi) si tocca una biglia o marker in gioco; o
- (vii) si causa l'uscita di una biglia dal tavolo;
- (c) il valore della Biglia On o il valore più alto di due biglie coinvolte in un primo contatto simultaneo della Battente, eccetto quando si tratta di due Rosse (quando le Rosse sono On) o di una *free ball* ed una biglia On;
- (d) sette punti se il giocatore:
 - (i) usa una biglia fuori dal tavolo per qualsiasi scopo;
 - (ii) usa qualsiasi oggetto per misurare aperture o distanze;
 - (iii) tocca qualsiasi biglia durante la consultazione come descritto alla Sezione 3 Regola 14(g);
 - (iv) gioca le Rosse, o una *free ball* seguita da una Rossa, in tiri successivi;
 - (v) usa qualsiasi biglia al di fuori della Bianca come battente dopo che il frame è cominciato;
 - (vi) non dichiara la biglia On quando è sotto Snooker o quando richiesto dall'arbitro; o
 - (vii) commette un fallo dopo avere imbucato una Rossa (o una *free ball* dichiarata come Rossa) prima che un Colore sia stato dichiarato

11. Falli

Se viene commesso un fallo, l'arbitro immediatamente dirà: FALLO.

- (a) Se il giocatore non ha fatto un tiro, il suo turno termina immediatamente e l'arbitro annuncerà la penalità.
- (b) Se il tiro è stato fatto, l'arbitro aspetterà fino al completamento del tiro prima di annunciare la penalità.
- (c) Se un fallo non è attribuito dall'arbitro né reclamato dall'avversario, prima del tiro successivo, è condonato.
- (d) Ogni Colore non riposizionato correttamente rimarrà nella posizione sino a quando, uscito dal tavolo, sarà riposizionato correttamente.
- (e) Tutti i punti realizzati in un break prima di un fallo saranno validi ma il giocatore non acquisirà punti per nessuna biglia messa in buca in un tiro in cui viene chiamato un fallo.
- (f) Il tiro successivo viene giocato da dove la Battente si ferma o, se la Battente è fuori dal tavolo, con Battente in mano.

- (g) If more than one *foul* is committed in the same *stroke*, the highest value penalty shall be incurred.
- (h) The player who committed the *foul*:
 - (i) incurs the penalty prescribed in Rule 10 (Penalties); and
 - (ii) has to play the next *stroke* if requested by the next player.
- (i) If a *striker*, when *snookered* or hampered in any way, fouls any ball including the *cueball* while preparing to play a *stroke*, if requested by his opponent to play again, the opponent shall have the choice as to whether the ball *on* shall be the same as it was prior to the infringement, namely:
 - (i) Any Red, where Red was the ball *on*;
 - (ii) The colour *on* where all the Reds were off the table; or either
 - (iii) A colour of the striker's choice, where the ball *on* was a colour after a Red had been potted; or
 - (iv) The option of playing the next Red or Yellow when there are no Reds remaining.

Any ball(s) moved shall be replaced to their original position(s) by the referee if requested by the non-offender.

12. Snookered After a Foul

After a *foul*, if the *cue-ball* is *snookered* (see Section 2, Rule 17), the referee shall state FREE BALL.

- (a) If the player next in turn elects to play the next *stroke*:
 - (i) he may *nominate* any ball as the ball *on*, but a *free ball* cannot be the ball *on*;
 - (ii) any *nominated* ball shall be regarded as, and acquire the value of, the ball *on* except that, if *potted*, it shall then be spotted.
- (b) It is a *foul* if the *cue-ball* should:
 - (i) fail to hit the *nominated* ball first, or first simultaneously with the ball *on*; or
 - (ii) be *snookered* on all Reds, or the ball *on*, by the *free ball* thus *nominated*, except when the Pink and Black are the only *object balls* remaining on the table.
- (c) If the *free ball* is *potted*, it is spotted and the value of the ball *on* is scored.

- (g) Se più di un fallo viene commesso nello stesso tiro, sarà considerata la penalità di valore più elevato.
- (h) Il giocatore che ha commesso il fallo:
 - (i) incorre nella penalità prescritta nella Regola 10 (Penalità); e
 - (ii) deve giocare il tiro successivo se richiesto dall'avversario.
- (i) Se un giocatore, sotto Snooker o impedito in qualsiasi maniera, preparandosi a tirare, commette fallo, su qualsiasi biglia inclusa la Battente, su richiesta del suo avversario, dovrà giocare di nuovo, e potrà scegliere che la biglia On sia la stessa di prima del fallo, vale a dire:
 - (i) Qualsiasi Rossa, se le Rosse erano le biglie On;
 - (ii) Il colore On nel caso che tutte le Rosse siano fuori dal tavolo; o
 - (iii) Un colore a scelta del giocatore, se la biglia On era un colore dopo un'imbucata di una Rossa; o
 - (iv) La scelta di giocare la prossima Rossa o la Gialla quando non ci sono più Rosse.

Ogni biglia(e) spostata sarà rimessa dall'arbitro nella posizione originale, se è richiesto dall'avversario.

12. Sotto Snooker dopo un Fallo

Dopo un fallo, se la Battente è sotto Snooker (vedi Sezione 2 Regola 17), l'arbitro dirà FREE BALL.

- (a) Se il giocatore del prossimo turno sceglie di giocare il prossimo tiro:
 - (i) può dichiarare qualsiasi biglia come Biglia On, ma una *free ball* non può essere la biglia On;
 - (ii) qualsiasi biglia dichiarata sarà vista come biglia On, e ne acquisisce il valore, fatto salvo che, se imbucata, sarà riposizionata sul suo spot.
- (b) E' fallo se la Battente:
 - (i) non colpisce per prima la biglia dichiarata, o per prima contemporaneamente con la biglia On;
 - (ii) realizza uno Snooker su tutte le Rosse, o sulla biglia On, utilizzando la *free ball*, eccetto quando la Rosa e la Nera sono le uniche biglie rimaste sul tavolo.
- (c) Se la *free ball* viene imbucata, è riposizionata sullo spot ed il valore della biglia On è totalizzato.

- (d) If a ball *on* is *potted*, after the *cue-ball* struck the *nominated* ball first, or simultaneously with a ball *on*, the ball *on* is scored and remains off the table.
- (e) If both the *nominated* ball and a ball *on* are *potted*, only the ball *on* is scored unless it was a Red, when each ball *potted* is scored. The *free ball* is then spotted and the ball *on* remains off the table.
- (f) If the offender is asked to play again, the *free ball* call becomes void.

13. Play Again

Once a player has requested an opponent to play again after a *foul* or requested the replacement of ball(s) after a FOUL AND A MISS, such request cannot be withdrawn. The offender, having been asked to play again, is entitled to:

- (a) change his mind as to:
 - (i) which *stroke* he will play; and
 - (ii) which ball *on* he will attempt to hit;
- (b) score points for any ball or balls he may *pot*.

14. Foul and a Miss

- (a) The *striker* shall, to the best of his ability, endeavor to hit the ball *on* or a ball that could be *on* after a Red has been *potted*. If the referee considers the Rule infringed, he shall call FOUL AND A MISS unless:
 - (i) any player needed penalty points before, or as a result of, the *stroke* being played;
 - (ii) before or after the *stroke*, the points available on the table are equal to the points difference excluding the value of the re-spotted black; and the referee is satisfied that the *miss* was not intentional.
 - (iii) a situation exists where it is impossible to hit the ball *on*. In the latter case it must be assumed the *striker* is attempting to hit the ball *on* provided that he plays, directly or indirectly, at the ball *on* with sufficient strength, in the referee's opinion, to have reached the ball *on* but for the obstructing ball or balls.

- (d) Se una Biglia On è imbucata, dopo che la Battente ha colpito per prima la biglia dichiarata, o contemporaneamente con una biglia On, il suo valore è totalizzato ed essa rimane fuori dal tavolo.
- (e) Se entrambe, la biglia dichiarata e la biglia On, sono imbucate, solo il valore della biglia On è totalizzato a meno che fosse una Rossa, nel qual caso il valore di ogni biglia imbucata è totalizzato. La *free ball* è poi riposizionata sullo spot mentre la biglia On resta fuori dal tavolo.
- (f) Se l'avversario ha chiesto di giocare ancora, la chiamata della *free ball* diventa nulla.

13. Giocare Ancora

Una volta che un giocatore ha richiesto all'avversario di giocare ancora dopo un fallo o ha richiesto il riposizionamento delle biglie dopo un *Foul and a Miss*, non può più cambiare idea. L'avversario, al quale è stato chiesto di rigiocare, ha diritto a:

- (a) cambiare le sue intenzioni su:
 - (i) quale tiro effettuerà; e
 - (ii) quale biglia on tenterà di colpire;
- (b) totalizzare i punti risultanti per ogni biglia o biglie che può imbucare.

14. Foul and a Miss

- (a) Il giocatore deve, al meglio delle sue capacità, cercare di colpire la biglia On o un biglia che potrebbe essere On dopo l'imbucata di una Rossa. Se l'arbitro considera che la Regola sia stata infranta, chiamerà un *Foul and a Miss* a meno che:
 - (i) nessun giocatore abbia bisogno di punti di penalità prima, o come risultato, del tiro che sta per essere effettuato;
 - (ii) prima o dopo il colpo, i punti disponibili sul tavolo siano uguali alla differenza dei punteggi, escludendo il valore della Nera di Spareggio; e l'arbitro sia convinto che la *miss* non fosse intenzionale.
 - (iii) ci sia una situazione dove è impossibile colpire la biglia On. In questo caso l'arbitro deve essere convinto che il giocatore stia tentando di colpire, direttamente o indirettamente, la biglia On usando una forza che sarebbe stata sufficiente in mancanza di biglie di ostruzione.

- (b) After a FOUL AND A MISS has been called, the next player may request the offender to play again from the position left, or at his discretion, from the original position, with all balls being replaced, in which latter case the ball *on* shall be the same as it was prior to the last *stroke* made, namely:
- (i) Any Red, where Red was the ball *on*;
 - (ii) the colour *on*, where all Reds were off the table; or
 - (iii) a colour of the *striker's* choice, where the ball *on* was a colour after a Red had been *potted*.
- (c) If the *striker*, in making a *stroke*, fails to first hit a ball *on* when there is a clear path in a straight line from the *cue-ball* to any part of any ball that is or could be *on*, the referee shall always call FOUL AND A MISS unless as described under paragraph (a)(i) and (a)(ii).
- (d) After a *miss* has been called under paragraph (c) above when there was a clear path in a straight line from the *cue-ball* to a ball that was *on* or could have been *on*, such that central, full ball, contact was available (in the case of Reds, this to be taken as a full diameter of any Red that is not obstructed by a colour), then:
- (i) a further failure to first hit a ball *on* in making a *stroke* from the original position shall be called as a FOUL AND A MISS regardless of the difference in scores;
 - (ii) if asked to play again from the original position, the offender shall be warned by the referee that a third failure will result in the frame being awarded to his opponent; and
 - (iii) if asked to play from the position left, the FOUL AND A MISS situation starts again.
- (e) After the *cue-ball* has been replaced under this Rule, and the *striker* fouls any ball, including the *cue-ball* while preparing to play a *stroke*, a *miss* will not be called if a *stroke* has not been played. In this case the appropriate *penalty* will be imposed. The next player may then elect to play himself or ask the offender to play again from the position left or the original position. If being asked to play again, the ball *on* shall be the same as prior to the last *stroke* made, namely:

- (b) Dopo che un *Foul and a Miss* è stato chiamato, l'avversario può richiedere al giocatore di giocare ancora dalla posizione risultante, o a sua discrezione, dalla posizione originale con tutte le biglie riposizionate, nel qual caso la biglia *On* sarà la stessa che era prima dell'ultimo tiro, vale a dire:
- (i) Ogni Rossa se le Rosse erano le biglie *On*;
 - (ii) il colore *On*, nel caso tutte le Rosse siano fuori dal tavolo; o
 - (iii) un colore a scelta del giocatore, se la biglia *On* era un colore dopo l'imbucata di una Rossa.
- (c) Se il giocatore, nel fare un tiro, fallisce il primo impatto con una biglia *On* quando c'è un percorso chiaro ed in linea diretta dalla Battente a qualsiasi parte di ogni biglia che è o potrebbe essere *On*, l'arbitro chiamerà sempre *Foul and a Miss* salvo quanto descritto nel paragrafo (a)(i) e (a)(ii).
- (d) Dopo che una *Miss* è stata chiamata secondo il paragrafo (c) quando c'era un percorso chiaro ed in linea diretta dalla Battente a qualsiasi biglia che è o potrebbe essere *On*, tale che un contatto centrale, a palla piena, sia possibile (nel caso delle Rosse, questo deve essere l'intero diametro di qualsiasi Rossa non ostruita da un colore), quindi:
- (i) un ulteriore fallimento del primo contatto su una biglia *On*, tirando dalla posizione originale, provocherà un altro *Foul and a Miss* senza considerare la differenza nei punteggi;
 - (ii) se si chiede di giocare ancora dalla posizione originale, il giocatore sarà avvertito dall'arbitro che un terzo fallimento darà luogo all'attribuzione del frame all'avversario; e
 - (iii) se si chiede di rigiocare dalla posizione risultante, il conteggio dei *Foul and a Miss* comincia di nuovo.
- (e) Dopo che la Battente è stata riposizionata secondo questa Regola, e il giocatore commette fallo su qualsiasi biglia, incluso la Battente durante la preparazione del tiro, la *Miss* non sarà chiamata se il tiro non è stato fatto. In questo caso sarà imposta l'adeguata penalità. L'avversario potrà scegliere se giocare o se far rigiocare dall'attuale posizione o dalla posizione originale. Se si chiede di rigiocare, la biglia *On* sarà la stessa che era prima dell'ultimo tiro fatto, vale a dire:

- (i) any Red, where Red was the ball *on*;
- (ii) the colour **on**, where all Reds were off the table; or
- (iii) a colour of the *striker's* choice, where the ball *on* was a colour after a Red had been *potted*.

If the above situation arises during a sequence of miss calls as described under paragraph (d), any warning concerning the possible awarding of the frame to his opponent shall remain in effect.

- (i) When any ball is being replaced after a *miss*, both the offender and the next player will be consulted as to its position, after which the referee's decision shall be final.
- (ii) During such consultation, if either player should touch any ball *in play*, he shall be penalised as if he were the *striker*, without affecting the order of play. The ball touched shall be replaced by the referee, to his satisfaction, even if it was picked up, Section 3. 10 (d) (iii).

15. Ball Moved by Other than Striker

If a ball, stationary or moving, is disturbed other than by the *striker*, it shall be re-positioned by the referee to the place he judges the ball was, or would have finished, without penalty.

- (a) This Rule shall include cases where another occurrence or person, causes the *striker* to move a ball, but will not apply in cases where a ball moves due to any defect in the table surface, except in the case where a spotted ball moves before the next *stroke* has been made.
- (b) No player shall be penalised for any disturbance of balls by the referee

16. Stalemate

If the referee thinks a position of stalemate exists, or is being approached, he shall offer the players the immediate option of re-starting the *frame*. If any player objects, the referee shall allow play to continue with the proviso that the situation must change within a stated period, usually after three more *strokes* to each side but at the referee's discretion. If the situation remains basically unchanged after the stated period has expired, the referee shall nullify all scores and re-set all balls as for the start of a *frame*. The same player shall again make the opening

- (i) ogni Rossa, se Rossa era la biglia *On*;
- (ii) il colore *On*, se tutte le Rosse sono fuori dal tavolo; o
- (iii) un colore a scelta del giocatore, se la biglia *On* era un colore dopo l'imbucata di una Rossa.

Se questa situazione si verifica durante una sequenza di chiamate di *Miss*, come descritto nel paragrafo (d), ogni avvertimento riguardo la possibile concessione del frame all'avversario rimarrà valido.

- (f) Quando ogni biglia è stata riposizionata dopo una *Miss*, il giocatore e l'avversario, saranno consultati sul riposizionamento, dopo di che la decisione finale sarà dell'arbitro.
- (g) Durante tale consultazione, se qualsiasi giocatore dovesse toccare qualsiasi biglia in gioco, sarà penalizzato come se lui fosse il giocatore in turno, senza modificare l'ordine di gioco. La biglia toccata sarà riposizionata dall'arbitro, a sua discrezione, anche se fosse stata tolta, Sezione 3 Regola 10 (d)(iii).

15. Biglia Mossa da altri

Se una biglia, ferma o in movimento è disturbata da chiunque diverso dal giocatore, sarà riposizionata dall'arbitro, a suo giudizio, nel punto originale, o in quello in cui sarebbe finita, senza penalità.

- (a) Questa Regola include i casi in cui qualcosa o qualcuno interferisce con il giocatore e gli fa muovere una biglia, ma non si applica ai casi in cui il movimento della biglia è dovuto ad un difetto della superficie del tavolo, eccetto il caso in cui si muove una biglia dallo spot prima che il tiro sia realizzato.
- (b) Nessun giocatore sarà penalizzato per disturbi alle biglie causati dall'arbitro.

16. Stallo

Se l'arbitro pensa che esiste, o che si sta verificando, una situazione di stallo, offrirà ai giocatori la scelta immediata di riiniziare il frame. Se un giocatore non concorda, l'arbitro farà continuare il frame a condizione che la situazione cambi in un tempo determinato a sua discrezione, di solito dopo tre ulteriori tiri per parte. Se la situazione rimane fondamentalmente immutata dopo che il tempo determinato è scaduto, l'arbitro annullerà tutti i risultati e riposizionerà tutte le biglie come all'inizio del frame. Lo stesso giocatore farà di nuovo il tiro

stroke, subject to Section 3 Rule 3(d)(iii), with the same established order of play being maintained.

17. Four-handed Snooker

- (a) In a four-handed *game* each side shall open alternate *frames* and the order of play shall be determined at the start of each *frame* and, when so determined, must be maintained throughout that *frame*.
- (b) Players may change the order of play at the start of each new *frame*.
- (c) If a *foul* is committed and a request to play again is made, the player who committed the *foul* plays the next *stroke* and the order of play is unchanged. If the *foul* was called for playing out of turn, the offender's partner will lose a turn, whether or not the offender is asked to play again.
- (d) When a *frame* ends in a tie Section 3 Rule 4 applies. If a re-spotted Black is necessary the pair who play the first *stroke* have the choice of which player will make that *stroke*. The order of play must then continue as in the *frame*.
- (e) Partners may confer during a *frame* but not whilst one is the *striker* and has approached the table until the *break* has ended with a non-scoring *stroke* or *foul*.

18. Use of Ancillary Equipment

It is the responsibility of the *striker* to both place and remove any equipment he may use at the table.

- (a) The *striker* is responsible for all items including, but not limited to, rests and extensions that he brings to the table, whether owned by him or borrowed (except from the referee), and he will be penalised for any *fouls* made by him when using this equipment.
- (b) Equipment normally found at the table which has been provided by another party including the referee is not the responsibility of the *striker*. If this equipment should prove to be faulty and thereby cause the *striker* to touch a ball or balls, no *foul* will be called.
- (c) The referee will, if necessary, reposition any balls in accordance with Section 3 Rule 15 above and the *striker*, if in a *break*, will be allowed to continue without penalty.

d'apertura, secondo la Sezione 3 Regola 3(d)(iii), mantenendo la stessa sequenza di gioco.

17. Snooker a Coppie

- (a) Nel gioco a coppie ogni squadra inizierà alternativamente i *frame*, la sequenza di gioco sarà determinata all'inizio di ogni *frame* e mantenuta per tutta la durata del *frame* stesso.
- (b) I Giocatori possono cambiare la sequenza di gioco all'inizio di ogni nuovo *frame*.
- (c) Se viene commesso un fallo e c'è una richiesta per rigiocare, il giocatore che ha commesso il fallo gioca di nuovo e la sequenza di gioco non cambia. Se il fallo è causato per gioco fuori dal proprio turno, il proprio partner perde un turno, anche se, a chi a commesso il fallo, viene richiesto di rigiocare.
- (d) Quando un *frame* finisce una Nera di Spareggio, si applica la Sezione 3 Regola 4. Se è necessaria una Nera di Spareggio, la coppia che deve fare il primo tiro può scegliere chi tirerà. La sequenza di gioco deve poi continuare come nel *frame*.
- (e) I giocatori possono consultarsi durante il *frame* ma non mentre uno sta giocando ed è vicino al tavolo, sino a che non sia finito il *break* con un tiro senza punti o un fallo.

18. Uso degli Accessori

È la responsabilità del giocatore posizionare o rimuovere dal tavolo ogni accessorio che può essere usato.

- (a) Il giocatore è responsabile per ogni cosa, incluso, ma non solo, rest ed estensioni, che lui porta al tavolo, che siano di sua proprietà o da lui prese in prestito (eccetto che se fornite dall'arbitro), e lui sarà penalizzato per ogni fallo fatto da lui usando questi accessori.
- (b) Gli accessori normalmente trovati al tavolo o provenienti da altri luoghi ma offerti dall'arbitro, sono fuori della responsabilità del giocatore. Se questi accessori fossero difettosi ed il giocatore dovesse per questo toccare una o più biglie, nessun fallo gli sarà attribuito.
- (c) L'arbitro, se necessario, riposiziona ogni biglia, in accordo alla Sezione 3 Regola 15, ed il giocatore, se è in un *break*, potrà continuare senza penalità.

19. Interpretation

- (a) Throughout these Rules and Definitions, words implying the masculine gender shall equally apply to and include the female gender.
- (b) Circumstances may necessitate adjustment in how Rules are applied for persons with disabilities. In particular and for example:
 - (i) Section 3 Rule 10 (a) (iii) cannot be applied to players in wheelchairs; and
 - (ii) a player, upon request to the referee, shall be told the colour of a ball if he is unable to differentiate between colours as, for example, red and green.
- (c) When there is no referee, such as in a social *game*, the opposing player or side will be regarded as such for the purpose of these Rules.

19. Interpretazione

- (a) In tutte queste Regole e Definizioni, parole che si riferiscono al genere maschile si applicheranno anche al genere femminile.
- (b) Particolari circostanze possono richiedere qualche rettifica a come queste Regole sono applicate per persone con disabilità. In particolare e per esempio:
 - (i) la Sezione 3 Regola 10(a)(iii) non può essere applicata a giocatori in sedia a rotelle; e
 - (ii) ad un giocatore, su richiesta all'arbitro, sarà specificato il colore di una biglia se lui non è capace di distinguere tra colori come, per esempio, rosso e verde.
- (c) Quando non c'è l'arbitro, come in una partita sociale, il giocatore o parte avversaria sarà considerato come tale per lo scopo di queste Regole.

SECTION 4

THE PLAYERS

1. Conduct

- (a) In the event of:
- (i) a Player taking an abnormal amount of time over a *stroke* or the selection of a *stroke*; or
 - (ii) any conduct by a Player which in the opinion of the referee is wilfully or persistently unfair; or
 - (iii) any other conduct by a Player which otherwise amounts to ungentlemanly conduct; or
 - (iv) refusing to continue a *frame*; the referee shall either:
 - (v) warn the Player that in the event of any such further conduct the *frame* will be awarded to his opponent; or
 - (vi) award the *frame* to his opponent; or
 - (vii) in the event that the conduct is sufficiently serious, award the *game* to his opponent.
- (b) If a referee has warned the Player under (v) above, in the event of any further conduct as referred to above, the referee must either:
- (i) award the *frame* to his opponent; or
 - (ii) in the event that the further conduct is sufficiently serious, award the *game* to his opponent.
- (c) If a referee has awarded a *frame* to a Player's opponent pursuant to the above provisions, in the event of any further conduct as referred to above by the Player concerned, the referee must award the *game* to the Player's opponent.
- (d) Any decision by a referee to award a *frame* and/or the *game* to a Player's opponent shall be final and shall not be subject to any appeal.

2. Penalty

- (a) If a *frame* is forfeited under this Section, the offender shall:
- (i) lose the *frame*; and
 - (ii) forfeit all points scored and the non-offender shall receive a number of points equivalent to the value of the balls remaining on

SEZIONE 4

I GIOCATORI

1. Condotta

- (a) Nel caso che:
- (i) un Giocatore prenda una quantità anomala di tempo su un tiro o sulla scelta di un tiro; o
 - (ii) il comportamento di un Giocatore sia, nell'opinione dell'arbitro, volontariamente od insistentemente scorretto; o
 - (iii) il comportamento di un Giocatore sia eccessivamente grossolano; o
 - (iv) un Giocatore si rifiuti di continuare un *frame*; l'arbitro può:
 - (v) avvertire il Giocatore che nel caso di continuazione di simili comportamenti, il *frame* sarà assegnato all'avversario: o
 - (vi) assegnare il *frame* all'avversario; o
 - (vii) in caso di situazione sufficientemente seria, assegnare il *game* all'avversario.
- (b) Se un arbitro ha avvertito il Giocatore come visto al punto (v), nel caso continuino i comportamenti scorretti, l'arbitro deve:
- (i) Assegnare il *frame* al suo avversario; o
 - (ii) nel caso che il comportamento scorretto sia abbastanza serio, assegnare il *game* al suo avversario.
- (c) Se un arbitro ha assegnato un *frame* all'avversario di un giocatore, per comportamento scorretto, nel caso di ulteriori comportamenti scorretti da parte del giocatore, l'arbitro deve assegnare il *game* all'avversario.
- (d) Qualsiasi decisione di un arbitro nell'assegnare il *frame* e/o il *game* all'avversario, sarà definitiva ed inappellabile.

2. Penalità

- (a) Se un *frame* viene perso in accordo a questa Sezione, il giocatore può:
- (i) Perdere il *frame*, e
 - (ii) perdere tutti i punti conquistati e l'avversario riceverà tanti punti quanti ne restano sul tavolo, contando ogni Rossa otto

the table, with each Red counting as eight points and any colour incorrectly off the table being counted as if spotted.

- (b) If a *game* is forfeited under this Section, the offender shall:
- (i) lose the *frame* in progress as in (a); and
 - (ii) additionally lose the required number of un-played *frames* to complete the *game* where *frames* are relevant; or
 - (iii) additionally lose the remaining *frames*, each valued at 147 points, where aggregate points apply.

3. Non-striker

The non-*striker* shall, when the *striker* is playing, avoid standing or moving in the line of sight of the *striker*. He shall sit or stand at a reasonable distance from the table and avoid making any movement or action that may interrupt the concentration of the *striker*.

4. Absence

In the case of his absence from the room, the non-*striker* may appoint a deputy to watch his interest and claim a *foul* if necessary. Such appointment must be made known to the referee prior to departure.

5. Conceding

- (a) A player may only concede when he is the *striker*. The opponent has the right to accept or refuse the concession, which becomes null and void if the opponent chooses to play on.
- (b) When aggregate scores apply and a *frame* is conceded, the value of any balls remaining on the table is added to the score of the other side. In such case, Reds shall count as eight points each and any colour incorrectly off the table shall be counted as if spotted.
- (c) A player shall not concede a frame in any match unless snookers are required. Any breach of this rule shall be regarded as ungentlemanly conduct or misconduct by the player concerned.

punti e ogni colore con il suo valore anche se erroneamente fuori dal tavolo.

- (b) Se un *game* viene perso in accordo a questa Sezione, il giocatore può:
- (i) Perdere il *frame* in corso, come visto al punto (a); e
 - (ii) perdere anche i *frame* mancanti, per completare il *game*, se si sta giocando in base al numero di *frame* vinti; o
 - (iii) perdere anche i *frame* mancanti, ognuno con un punteggio di 147, se si sta giocando a totale punti.

3. Avversario

L'avversario, quando il giocatore sta giocando, deve evitare di stare in piedi o di muoversi nel campo visivo del giocatore stesso. Deve stare seduto o di fronte, ma ad una distanza ragionevole dal tavolo evitando di fare qualsiasi movimento od azione che possa interrompere la concentrazione del giocatore.

4. Assenza

Nel caso di una sua assenza dalla sala, l'avversario può nominare un rappresentante per salvaguardare i suoi interessi e, per eventualmente, richiedere un fallo. Tale nomina deve essere notificata all'arbitro prima di lasciare la sala.

5. Concessione

- (a) Un giocatore può concedere il *frame* solamente durante il suo turno di gioco. L'avversario ha diritto di accettare o meno la concessione che diviene nulla e inefficace se decide di proseguire il gioco.
- (b) Se si gioca a totale punti, nel caso della concessione del *frame*, il valore di tutte le biglie rimaste sul tavolo sarà aggiunto al punteggio dell'avversario, contando ogni Rossa otto punti e ogni colore con il suo valore anche se erroneamente fuori dal tavolo.
- (c) Un giocatore non può concedere un *frame* in cui non abbia bisogno di Snooker per recuperare punti. Qualsiasi infrazione a questa regola sarà considerata condotta scorretta del giocatore coinvolto.

SECTION 5

THE OFFICIALS

1. The Referee

- (a) The referee shall:
- (i) be the sole judge of fair and unfair play;
 - (ii) be free to make a decision in the interests of fair play for any situation not covered adequately by these Rules;
 - (iii) be responsible for the proper conduct of the *game* under these Rules;
 - (iv) intervene if he sees any infringement of these Rules;
 - (v) tell a player the colour of a ball if requested; and
 - (vi) clean any ball upon reasonable request by a player
- (b) The referee shall not:
- (i) answer any question not authorized in these Rules;
 - (ii) give any indication that a player is about to make a *foul stroke*;
 - (iii) give any advice or opinion on points affecting play; nor
 - (iv) answer any question regarding the difference in scores.
- (c) If the referee has failed to notice any incident, he may at his discretion take the evidence of the marker or other officials or spectators best placed for the observation or may view a camera/video recording of the incident to assist his decision.

2. The Marker

The marker shall keep the score on the scoreboard and assist the referee in carrying out his duties. He shall also act as recorder if necessary.

3. The Recorder

The recorder shall maintain a record of each *stroke* played, showing *fouls* where appropriate and how many points are scored by each player or side as required. He shall also make note of *break* totals.

SEZIONE 5

GLI UFFICIALI

1. L'Arbitro

- (a) L'arbitro:
- (i) è l'unico giudice del gioco corretto o scorretto;
 - (ii) è libero di prendere decisioni, in ogni situazione non coperta adeguatamente da queste Regole, nell'interesse della correttezza del gioco;
 - (iii) è responsabile per il corretto svolgimento del gioco secondo queste Regole;
 - (iv) interviene per ogni infrazione di queste Regole;
 - (v) se interrogato, dice ad un giocatore il colore di una biglia; e
 - (vi) pulisce ogni biglia su ragionevole richiesta di un giocatore.
- (b) L'arbitro non può:
- (i) rispondere a qualsiasi domanda non autorizzata da queste Regole;
 - (ii) dare avvertimenti ad un giocatore che stia per fare un tiro falloso;
 - (iii) dare alcun consiglio od opinione sui punti relativi al gioco; né
 - (iv) rispondere a qualsiasi domanda sulla differenza di punteggio.
- (c) Se l'arbitro non è riuscito a vedere qualche incidente, può, a sua discrezione, per supportare la sua decisione, chiedere supporto al Segnapunti o agli altri Ufficiali o agli spettatori meglio posizionati o può rivedere una registrazione video dell'accaduto

2. Il Segnapunti

Il *Marker* aggiornerà il punteggio sul tabellone ed assisterà l'arbitro nell'esecuzione del suo compito. Se necessario, farà anche l'Archivista.

3. L'Archivista

L'archivista aggiornerà un registro per ogni tiro giocato, evidenziando, se del caso, i falli ed il punteggio realizzato da ogni giocatore o squadra. Registrerà anche il totale dei Break.

4. Assistance by Officials

- (a) At the *striker's* request, the referee or marker shall move and hold in position any lighting apparatus that interferes with the action of the *striker* in making a *stroke*.
- (b) It is permissible for the referee or marker to give necessary assistance to players with disabilities according to their circumstances.

4. Assistenza dagli Ufficiali

- (a) A richiesta del giocatore, l'Arbitro o il Segnapunti si preoccuperà di tenere in posizione qualsiasi apparato di illuminazione che interferisca con l'esecuzione del tiro da parte del giocatore.
- (b) E' permesso, all'Arbitro o al Segnapunti, dare la necessaria assistenza a giocatori disabili secondo le loro necessità.

**ALTERNATIVE FORMS
OF SNOOKER**

**FORME ALTERNATIVE
DI SNOOKER**

SNOOKER SHOOT OUT COMPETITION RULES

Timing

1. Each *match* will be played over a pre-determined length of time.
2. Players 'lag' to decide who *breaks* off (winner decides). A *Lag* involves both players simultaneously striking a *cue ball* from the baulk line to hit the top cushion and rebound back down the table. The player whose ball finishes nearest to the baulk cushion (in the opinion of the referee) wins the *Lag*.
3. The shot clock will be initiated by the timing official at a juncture dependent on circumstances. It will stop at the exact moment the player strikes the *cue ball*.
4. Maximum *stroke* durations:
 - (a) for a *stroke* commencing during the first part of the *game*, the *cue ball* must be struck within a pre-determined number of seconds;
 - (b) for a *stroke* commencing in the second half of the *game*, the *cue ball* must be struck within a pre-determined number of seconds.Failure to commence a *stroke* within the allotted time will result in a time *foul* being called. A five point penalty will be awarded and the incoming player receives the cue ball from the referee and plays from *'in hand'*.
5. Under normal circumstances the shot clock will be started the instant the balls come to rest or, after a *potted* colour has been re-spotted. If the *cue ball* is spinning on its axis this will be deemed a moving ball. Deciding when the balls have come to rest is the referee's call.
6. Providing the *cue-ball* has been struck before a timer buzzer is heard, then all points *foul* or *fair* shall count.

Fouls

7. Following a *foul*, for the purposes of this event, *'in hand'* shall mean the *cue ball* can be placed anywhere on the table and the player does not have the option of asking his opponent to *'play again'*.
8. All *fouls* will result in the incoming player having the ball *'in hand'*. The shot clock starts when the incoming player receives the *cue-ball* from the referee.

SNOOKER SHOOT OUT – REGOLE DI COMPETIZIONE

Tempo

1. Ogni *match* si gioca in un predeterminato lasso di tempo.
2. I giocatori eseguono un "*Lag*" per decidere chi rompe (il vincitore decide). Un *Lag* coinvolge i due giocatori che tirano contemporaneamente una biglia dalla linea del Baulk, verso la sponda alta, cercando di accostarsi alla sponda bassa. Chi arriva più vicino alla sponda bassa (secondo giudizio arbitrale) vince il *Lag*.
3. Il cronometro sarà avviato dal cronometrista in un determinato momento. Sarà fermato nel momento esatto in cui il giocatore colpisce la Battente.
4. Tempo massimo di tiro:
 - (a) Nella prima parte del gioco, la Battente deve essere colpita all'interno di un predeterminato numero di secondi;
 - (b) nella seconda metà del gioco, la Battente deve essere colpita all'interno di un predeterminato numero di secondi.Non cominciare il tiro all'interno del tempo assegnato, provocherà la chiamata di un Fallo di tempo. Verrà assegnata una penalità di cinque punti e il giocatore entrante riceverà la Battente dall'arbitro e giocherà con Battente in mano.
5. In circostanze normali il cronometro sarà avviato nell'istante in cui tutte le biglie saranno ferme o dopo il riposizionamento di un colore imbucato. Se la Battente starà roteando sul suo asse, non si considererà ferma. Decidere quando le biglie sono ferme è compito dell'arbitro.
6. A patto che la Battente sia stata colpita prima che il cronometro suoni, si conterranno tutti i punti di fallo o validi.

Falli

7. A seguito di un Fallo, per gli scopi di questo tipo di gioco, *'in mano'* vuol dire che la Battente può essere messa ovunque sul tavolo ed il giocatore non ha l'opzione di chiedere al suo avversario di Rigiocare.
8. Tutti i falli concedono al giocatore entrante la Battente in mano. Il cronometro parte quando il giocatore entrante riceve la Battente dall'arbitro.

9. At least one ball must strike a cushion or enter a pocket in every *stroke*. Failure to do so will result in a *foul* with a five point penalty awarded and the incoming player will receive the *cue ball* from the referee and play from '*in hand*'.
10. There is no Foul and a Miss Rule and any *fouls* will result in the incoming player playing from '*in hand*'.
11. The penalty for all time *fouls* will be five points and the incoming player plays his *stroke* from '*in hand*'.
12. If a player is not in a position to receive the *cue ball* from the referee following a *foul*, the referee will place the *cue ball* on the table and the incoming player's shot time will start. The player may then pick the *cue ball* up and place it where he so wishes but the *stroke* must commence within the allocated time.

Other rules

13. If a player asks the referee to clean a ball the shot clock will not be stopped and ball cleaning will take place during the player's shot time. However, the referee can always call 'time out' if, for instance, the referee decides that multiple balls need cleaning.
14. Should an external party distract a player during his allotted *stroke* time the referee will have the power to either stop or re-set the shot clock. Indeed, at any point, a referee is allowed to call time out and decide whether the shot clock is re-started or re-set.
15. Should a player believe a ball has been re-spotted incorrectly the clock will continue unless the referee decides otherwise.
16. Should the scores be tied at the end of the 10 minute *frame*, a sudden death blue ball shoot out will commence. The blue ball will be placed on its spot and the *cue-ball* must be struck from within the "D". The player who broke off in the *frame* will have the first attempt at *potting* the blue and the first player to *pot* it will win the *frame*.
17. In the case of a 'stalemate' the players are responsible for resolving the situation within the allocated timescale. A re-rack is NOT permitted.

9. Ad ogni tiro, almeno una biglia deve toccare una sponda od essere imbucata. Se questo non accade, risulterà un fallo con cinque punti di penalità ed il giocatore entrante riceverà la Battente dall'arbitro e giocherà da "In mano".
10. Non c'è la regola del *Foul and a Miss* e ad ogni fallo il giocatore entrante gioca da Battente in mano.
11. La penalità per tutti i falli di tempo sarà di cinque punti ed il giocatore entrante gioca da Battente in mano.
12. Se un giocatore non è in una posizione tale da ricevere la Battente direttamente dall'arbitro dopo un fallo, l'arbitro metterà la Battente sul tavolo ed il tempo di tiro del giocatore entrante comincerà. Il giocatore può raccogliere poi la Battente e può metterla dove vuole ma il tiro deve cominciare all'interno del tempo stabilito.

Altre regole

13. Se un giocatore chiede all'arbitro di pulire una biglia il cronometro non sarà fermato e la pulizia della biglia viene fatta all'interno del tempo di tiro del giocatore. L'arbitro può chiamare sempre comunque un "*time out*" se, per esempio, l'arbitro decide che debbano essere pulite più biglie.
14. Se un evento esterno dovesse distrarre un giocatore durante il suo tempo di tiro, l'arbitro potrà fermare o resettare il cronometro. In definitiva, l'arbitro può chiamare un "*time out*" in ogni momento e decidere se il cronometro debba essere riavviato o resettato.
15. Se un giocatore dovesse credere che una biglia sia stata riposizionata male, il cronometro continuerà a meno che l'arbitro decida altrimenti.
16. Qualora i punteggi siano uguali alla fine dei 10 minuti del *Frame*, comincerà uno "*Shoot out*" della Blu. La Blu sarà messa sul suo spot e la Battente deve essere colpita dall'interno del "D". Il giocatore che ha iniziato il *frame* farà il primo tentativo per imbucarla ed il primo giocatore che la imbucava vincerà il *frame*.
17. Nel caso di un stallo i giocatori devono risolvere la situazione all'interno del tempo stabilito. Un *re-rack* non è permesso.

Etiquette

18. Due to the need for speedy play, players will not be deemed to be breaching etiquette should they remain closer to the table than normal in readiness for their next shot though not in his opponent's eye-line.

Timing Official

19. The referee is best placed to decide, regardless of circumstance, when the shot clock should be initiated. For each shot, the timing official will start the clock on the referee's verbal signal - which would generally be the calling of the score, thereby indicating the player is safe to play on, or by other verbal indication.
20. The timing official should be in a position to see when the shot is played - the instant the tip of the cue makes contact with the *cue ball*. If there is a need for the referee to make a decision the shot clock will not be started until the referee has reached that decision. He will then signal - start. You cannot make your opponent *play again*.
21. Should there be an electronic shot-clock malfunction the referee's decision will be final. The shot clock will start when the referee verbally signals start to the timing official.
22. The referee is the ultimate arbiter and his decision is final. Should any eventuality not be covered by these rules the referee's decision will stand and, where applicable, it will set a precedent.

Etichetta

18. A causa della velocità del gioco, non sarà ritenuto un comportamento scorretto rimanere vicino al tavolo per essere più veloci per il proprio tiro successivo, purché non si sia sulla linea di tiro dell'avversario.

Cronometrista

19. L'arbitro è nella posizione migliore per decidere, in ogni situazione, quando il cronometro dovrebbe partire. Per ogni tiro, il Cronometrista avvierà il cronometro su un segnale verbale dell'arbitro – che potrebbe essere la chiamata del punteggio, con la quale il giocatore è sicuro di poter tirare, o altra indicazione verbale.
20. Il Cronometrista dovrebbe essere in una posizione che gli permetta di vedere quando il tiro viene effettuato - l'istante in cui la punta della stecca entra in contatto con la Battente. Nel caso che l'arbitro debba prendere una decisione il cronometro non sarà avviato. Sarà l'arbitro a segnalare l'avvio. Non si può chiedere al proprio avversario di Rigiocare.
21. Nel caso di un malfunzionamento del cronometro, la decisione arbitrale sarà definitiva. Il cronometro sarà avviato quando l'arbitro darà il segnale di inizio al Cronometrista.
22. L'arbitro è l'ultimo giudice e la sua decisione è definitiva. In ogni situazione non coperta da queste regole, la decisione arbitrale è valida e, quando applicabile, creerà un precedente.

A SIMPLIFIED FORM OF SNOOKER (i.e. SIX REDS)

This version can be played with any number of red balls.

All the usual Snooker rules apply with the following exceptions:

1. There will be no more than five consecutive FOUL AND A MISS calls at any one time.
2. After four consecutive FOUL AND A MISS calls, the referee will warn the offending player that should a FOUL AND A MISS be called again the following options are available to the non-*striker*:
 - (i) play himself from where the balls have come to rest;
 - (ii) ask his opponent to play from where the balls have to come to rest;
 - (iii) place the cue ball anywhere on the table, but this option cannot be taken if play has reached the "snookers required" stage.
3. A player cannot *snooker* behind a *nominated* colour at any time

UNA FORMA SEMPLIFICATA DI SNOOKER (i.e. SIX REDS)

Questa versione può essere giocata con qualsiasi numero di biglie rosse.

Tutte le usuali Regole dello Snooker si applicano con le eccezioni seguenti:

1. Non saranno chiamati, ad ogni giocatore, più di cinque *Foul and a Miss* consecutivi per ogni volta.
2. Dopo quattro *Foul and a Miss* consecutivi, l'arbitro avvertirà il giocatore che nel caso di un altro *Foul and a Miss* il suo avversario avrà le seguenti opzioni:
 - (i) giocare lui stesso da dove le biglie si saranno fermate;
 - (ii) chiedere al suo avversario di giocare da dove le biglie si saranno fermate;
 - (iii) posizionare la Battente in qualsiasi punto del tavolo, ma questa opzione non c'è se si è in regime di *Necessità di Snooker*.
3. un giocatore non può mai calare uno Snooker dietro ad un colore dichiarato.