

Snooker-Regeln

ÖSBV • DBU • SRAS • SWISS SNOOKER
Januar 2011, Version 2.0



1. Ausrüstung

1. Der Standardtisch 4
2. Bälle 5
3. Queue 5
4. Ausrüstung/Hilfsmittel 5

2. Definitionen

1. Frame 6
2. Game 6
3. Match 6
4. Bälle 6
5. Striker 6
6. Stoß 7
7. Pot 7
8. Break 7
9. In Hand 7
10. Ball im Spiel 8
11. Ball On 8
12. Nominierter Ball 8
13. Free Ball 8
14. Ball vom Tisch 8
15. Foul 8
16. Gesnookert 9
17. Besetzter Spot 9
18. Durchstoß/Push Stroke 10
19. Jump Shot 10
20. Miss 10

| | |
|--|-------|
| 3. Das Spiel | |
| 1. Beschreibung | 11 |
| 2. Position der Bälle | 12 |
| 3. Spielverlauf | 13 |
| 4. Ende eines Frames, Games, Matches | 14 |
| 5. Spielen aus Ball in Hand | 15 |
| 6. Gleichzeitiges Treffen zweier Bälle | 15 |
| 7. Das Aufsetzen/Spotten der Farben | 15 |
| 8. Touching Ball | 16 |
| 9. Ball am Rand der Tasche | 18 |
| 10. Snooker nach einem Foul | 18 |
| 11. Fouls | 19 |
| 12. Strafen | 20 |
| 13. Weiterspielen lassen | 21 |
| 14. Foul and a Miss | 22 |
| 15. Bälle, die nicht vom Striker bewegt wurden | 25 |
| 16. Pattsituation | 25 |
| 17. Doppel | 25 |
| 18. Die Verwendung zusätzlicher Ausrüstung/Hilfsmittel | 26 |
| 19. Anmerkungen, Auslegungen, Darstellungen | 26 |
| 4. Die Spieler | |
| 1. Verhalten | 28 |
| 2. Strafe | 29 |
| 3. Der Non-Striker | 29 |
| 4. Abwesenheit | 29 |
| 5. Aufgeben | 29 |
| 5. Die Spielleitung | |
| 1. Der Schiedsrichter | 31 |
| 2. Der Marker | 31 |
| 3. Der Protokollführer | 32 |
| 4. Unterstützung durch die Spielleitung | 32 |
| Kleine Verhaltenskunde für Schiedsrichter | 33–42 |

1. Ausrüstung

1. Der Standardtisch

Maße:

- (a) Die Spielfläche innerhalb der Stirnseiten der Banden soll 3569 mm x 1778 mm betragen, mit einer Toleranz von +/-13 mm.

Höhe:

- (b) Die Höhe vom Boden bis zur Bandenoberkante soll zwischen 851 mm und 876 mm betragen.

Taschenöffnungen:

- (c) (i) Taschen befinden sich in jeder Ecke (2 an der Spot-Seite/ am Spot-end werden Kopftaschen/obere Taschen, 2 an der Baulk-Seite/am Baulk-end Fußtaschen/untere Taschen genannt) sowie je eine Tasche in der Mitte der Längsseiten (genannt Mitteltaschen).
(ii) Die Taschenöffnungen sollen den von der WPBSA freigegebenen Schablonen entsprechen.

Baulk-line und Baulk:

- (d) Eine gerade Linie, parallel gezogen in einem Abstand von 737 mm zur Innenkante der Fußbande/unteren Bande, heißt Baulk-line. Diese Linie und der Raum zwischen der Linie und der Fußbande/unteren Bande wird Baulk genannt.

Das D:

- (e) Das «D» ist ein Halbkreis im Baulk mit 292 mm Radius, dessen Mittelpunkt auf der Mitte der Baulk-line liegt.

Spots:

- (f) Auf der Längsachse des Tisches sind vier Punkte markiert:
(i) Der Spot (bekannt als Schwarzer Spot), 324 mm vom Punkt senkrecht unter der Stirnseite der Kopfbande/oberen Bande.

- (ii) Der Center Spot (bekannt als Blauer Spot), in der Mitte zwischen den Stirnseiten der Kopfbande/oberen Bande und Fußbande/unteren Bande.
- (iii) Der Pyramid Spot (bekannt als Pink Spot), in der Mitte zwischen Center Spot und der Innenkante der Kopfbande/oberen Bande.
- (iv) Die Mitte der Baulk-line (bekannt als Brauner Spot).

Zwei weitere Spots befinden sich an den Ecken des «D». Von dem Baulk-end gesehen rechts der als Gelber Spot und links der als Grüner Spot bekannte.

2. Bälle

Die Bälle sollen aus zugelassenem Material gefertigt sein, alle einen Durchmesser von 52,5 mm mit einer Toleranz von $\pm 0,05$ mm haben, und

- (a) sie sollen gleich schwer sein mit einer Toleranz von 3 g pro Set.
- (b) Im Einvernehmen beider Spieler oder durch Entscheidung des Schiedsrichters kann ein Ball oder das gesamte Set ausgetauscht werden.

3. Queue

Ein Queue soll nicht kürzer als 914 mm sein und keine wesentliche Abweichung von der allgemein anerkannten, traditionellen Form aufweisen.

4. Zusätzliche Ausrüstung/Hilfsmittel

Verschiedene Brücken, lange Queues (sogenannte Butts und Half-Butts), Verlängerungen und Adapter dürfen von Spielern in schwierigen Spielsituationen verwendet werden. Dazu zählen sowohl das normalerweise am Tisch befindliche Zubehör als auch Ausrüstungsgegenstände des Spielers oder des Schiedsrichters (siehe auch 3.18.). Alle Hilfsmittel zur Stoßdurchführung müssen eine von der WPBSA genehmigte Form aufweisen.

2. Definitionen (Die verwendeten Definitionen sind nachfolgend kursiv dargestellt)

1. Frame

Ein *Frame* umfasst die Spieldauer vom ersten Stoß, mit allen Bällen wie in 3.2. beschrieben aufgesetzt, bis das *Frame* beendet ist durch:

- (a) Aufgabe eines Spielers, während er an der Reihe ist;
- (b) den *Striker*, der das *Frame* für sich beansprucht, wenn nur noch Schwarz übrig ist und der Unterschied der Spielstände mehr als sieben Punkte zu seinen Gunsten beträgt;
- (c) den *Schlusspot* oder durch ein *Foul*, wenn sich nur noch Schwarz auf dem Tisch befindet;
- (d) Zuerkennung des Schiedsrichters gemäß 3.14.(c) oder 4.1.

2. Game

Ein *Game* ist eine vereinbarte oder vorgeschriebene Anzahl von *Frames*.

3. Match

Ein *Match* ist eine vereinbarte oder vorgeschriebene Anzahl von *Games*.

4. Bälle

- (a) Der weiße Ball ist der *Spielball*.
- (b) Die 15 Roten und die 6 Farbigen sind die Objektbälle.

5. Striker

Die Person, die zu spielen hat oder gerade spielt, ist der *Striker* und bleibt es, bis der Schiedsrichter entschieden hat, dass dieser, nachdem er an der Reihe war, den Tisch verlassen hat.

6. Stoß

- (a) Ein *Stoß* gilt als ausgeführt, wenn der Striker den *Spielball* mit dem Tip seines Queues stößt.
- (b) Ein *Stoß* gilt als korrekt, wenn keine Regel verletzt wurde.
- (c) Ein *Stoß* gilt nicht als beendet, bevor alle Bälle zum Stillstand gekommen sind.
- (d) Ein *Stoß* kann *direkt* oder *indirekt* ausgeführt werden, nämlich:
 - (i) Ein *Stoß* ist *direkt*, wenn der *Spielball* einen Objektball trifft, ohne vorher an eine Bande zu stoßen.
 - (ii) Ein *Stoß* ist *indirekt*, wenn der *Spielball* eine oder mehrere Banden getroffen hat, bevor er einen Objektball trifft.

7. Pot

Ein *Pot* ist, wenn ein Objektball nach Kontakt mit einem anderen Ball und ohne dass irgendeine Regel verletzt wurde, in eine Tasche fällt. Dieser Vorgang wird als *Potten* bezeichnet.

8. Break

Ein *Break* ist eine Anzahl von *Pots* in aufeinanderfolgenden *Stößen* in (aus) einer beliebigen Aufnahme während eines *Frames*.

9. In Hand

- (a) Der *Spielball* ist *in Hand*
 - (i) vor dem Beginn jedes *Frames*,
 - (ii) wenn er in eine Tasche gefallen ist oder
 - (iii) wenn *Ball vom Tisch* verursacht wurde.
- (b) Er bleibt *in Hand*, bis
 - (i) er regelkonform aus *in Hand* gespielt wurde oder
 - (ii) ein *Foul* verübt wird, während sich der *Spielball* auf dem Tisch befindet.
- (c) Der *Striker* wird als *in Hand* bezeichnet, wenn der *Spielball*, wie oben beschrieben, *in Hand* ist.

10. Ball im Spiel

- (a) Der *Spielball* ist *im Spiel*, wenn er nicht *in Hand* ist.
- (b) Objektbälle sind ab Beginn eines Frames *im Spiel*, bis sie *gepottet* wurden oder *Ball vom Tisch* verursacht wurde.
- (c) Farben sind wieder *im Spiel*, sobald sie wieder *aufgesetzt/ gespottet* sind.

11. Ball On

Irgendein Ball, der regelkonform als erster vom *Spielball* getroffen werden könnte, oder jeder Ball, der zwar nicht so getroffen werden darf, aber *gepottet* werden dürfte, heißt *Ball On*.

12. Nominierter Ball

- (a) Ein *nominierter* Ball ist der Objektball, den der *Striker* nennt oder auf den er zur Zufriedenheit des Schiedsrichters hinweist und ihn als ersten mit dem *Spielball* zu treffen gedenkt.
- (b) Auf Verlangen des Schiedsrichters muss der *Striker* bekannt geben, welchen *Ball On* er spielen will.

13. Free Ball

Ein *Free Ball* ist ein Ball, den der *Striker* als *Ball On* nominiert, wenn er nach einem *Foul gesnookert* ist (siehe 3.10.).

14. Ball vom Tisch

Es ist ein *Ball vom Tisch*, wenn er auf etwas anderem als auf der Spielfläche oder in einer Tasche zum Stillstand kommt oder wenn er vom *Striker* aufgehoben wird, während er sich *im Spiel* befindet, mit Ausnahme der Regel 3.14.(h).

15. Foul

Ein *Foul* ist jeder Verstoß gegen diese Regeln.

16. Gesnookert

Der *Spielball* ist *gesnookert*, wenn ein direkter Stoß in gerader Linie auf jeden *Ball On* von mindestens einem Ball, der *nicht on* ist, ganz oder teilweise verhindert wird. Wenn irgendein möglicher *Ball On* an den beiden äußersten Punkten getroffen werden kann, so ist der *Spielball* nicht *gesnookert*.

- (a) Gilt *in Hand*, ist der *Spielball* dann *gesnookert*, wenn er von allen möglichen Positionen im «D» und auf der «D»-Linie, wie oben beschrieben, behindert ist.
- (b) Wenn der *Spielball* von mehreren Bällen, die nicht als *Ball On* gelten, daran gehindert wird, einen *Ball On* zu treffen, dann
 - (i) wird der dem *Spielball* am nächsten liegende der effektiv snookernde Ball, und
 - (ii) sollte mehr als ein behindernder Ball die gleiche Entfernung zum *Spielball* haben, werden all diese als effektiv snookernde Bälle bezeichnet.
- (c) Gilt Rot als *Ball On*, und wird der *Spielball* von verschiedenen Bällen *nicht on* behindert, verschiedene Rote zu treffen, gibt es keinen effektiv snookernden Ball.
- (d) Der *Striker* gilt als *gesnookert*, wenn der *Spielball* wie beschrieben *gesnookert* ist.
- (e) Der *Spielball* kann nicht durch eine Bande *gesnookert* sein. Wenn der gerundete Teil einer Bande den *Spielball* behindert und näher ist als ein *Ball nicht on*, so gilt der *Spielball* nicht als *gesnookert*.

17. Besetzter Spot

Ein Spot gilt als *besetzt*, wenn ein Ball dort nicht aufgesetzt werden kann, ohne einen anderen Ball zu berühren.

18. Durchstoß/Push Stroke

Als *Durchstoß/Push Stroke* gilt, wenn die Queuespitze mit dem *Spielball* in Kontakt bleibt,

- (a) nachdem der *Spielball* seine Vorwärtsbewegung begonnen hat oder
- (b) während der *Spielball* einen Objektball berührt, ausgenommen, *Spielball* und Objektball einander beinahe berühren. In diesem Fall wird nicht auf *Durchstoß/Push Stroke* entschieden, sofern der *Spielball* den Objektball so dünn wie möglich trifft.

19. Jump Shot

Als *Jump Shot* gilt, wenn der *Spielball* irgendeinen Teil eines Objektballs überspringt, egal, ob der Objektball dabei getroffen wird oder nicht, ausgenommen

- (a) der *Spielball* trifft zuerst einen Objektball und überspringt anschließend einen anderen Ball;
- (b) der *Spielball* springt und trifft einen Objektball, landet jedoch nicht auf der abgewandten Seite dieses Balles;
- (c) der *Spielball* hat den Objektball bereits regelkonform getroffen und überspringt ihn erst, nachdem er eine Bande oder einen anderen Ball getroffen hat.

20. Miss

Als *Miss* gilt, wenn der *Spielball* einen *Ball On* nicht als ersten Ball trifft und der Schiedsrichter entscheidet, dass der *Striker* sich nicht ausreichend bemüht hat, einen *Ball On* zu treffen.

3. Das Spiel

1. Beschreibung

Snooker kann von zwei oder mehreren Spielern gespielt werden, die entweder als Einzelspieler oder als Mannschaften antreten. Das Spiel kann folgendermaßen zusammengefasst werden:

- (a) Jeder Spieler verwendet denselben weißen *Spielball*; es gibt 21 Objektbälle: 15 Rote und sechs Farben: Gelb, Grün, Braun, Blau, Pink und Schwarz. Die Punktwerte der Bälle betragen: für Rot 1, Gelb 2, Grün 3, Braun 4, Blau 5, Pink 6 und Schwarz 7 Punkte.
- (b) Punkte werden durch das abwechselnde *Potten* von Roten und Farben erzielt. Sind keine Roten mehr im Spiel, werden die Farben in aufsteigender Reihenfolge ihrer Wertigkeit *gepottet*.
- (c) Erzielte Punkte werden dem *Striker* zur bisherigen Punktzahl addiert.
- (d) Strafpunkte aus *Fouls* werden zur Punktzahl des anderen Spielers addiert.
- (e) Eine jederzeit nutzbare Taktik ist es, den *Spielball* so zu hinterlassen, dass der nächste Spieler *gesnookert* ist. Wenn ein Spieler oder eine Mannschaft einen größeren Punkterückstand aufweist, als durch die Bälle auf dem Tisch erzielt werden können, ist diese Taktik sehr wichtig, da durch das Legen von *Snooker* Punkte aus den *Fouls* des Gegners erzielt werden können.
- (f) Der Gewinner eines *Frames* ist der Spieler bzw. die Mannschaft,
 - (i) welche(r) die meisten Punkte erzielt hat;
 - (ii) an welche(n) das *Frame* abgegeben wird;
 - (iii) welchem/welcher das *Frame* gemäß 3.14.(c) oder 4.2. zuerkannt wird.
- (g) Der Gewinner eines *Games* ist der Spieler bzw. die Mannschaft,
 - (i) welche(r) die meisten *Frames* oder die erforderliche Anzahl von *Frames* für sich entschieden hat;
 - (ii) welche(r) den höchsten Gesamtpunktestand aufweist – wenn auf die Gesamtpunktezahl gespielt wird;
 - (iii) welchem/welcher das *Game* gemäß 4.2. zuerkannt wird.

- (h) Der Gewinner eines *Matches* ist der Spieler bzw. die Mannschaft, der (die) die meisten *Games* gewinnt oder – wenn auf die Gesamtpunktzahl gespielt wird – den höchsten Gesamtpunktestand aufweist.

2. Position der Bälle

- (a) Zu Beginn jedes *Frames* ist der *Spielball in Hand* und die Objektbälle sind wie folgt aufgesetzt:
- (i) die Roten in Form eines gleichseitigen Dreiecks so dicht aneinander wie möglich, sodass die Rote an der Spitze des Dreiecks sich auf der Längsachse des Tisches befindet, oberhalb und so nahe wie möglich zu Pink liegt, ohne sie zu berühren. Des Weiteren muss die Basis des Dreiecks so nahe wie möglich und parallel zur Kopfbande/oberen Bande liegen.
 - (ii) Gelb auf der rechten Ecke des «D».
 - (iii) Grün auf der linken Ecke des «D».
 - (iv) Braun auf der Mitte der Baulk-line.
 - (v) Blau auf dem Center Spot.
 - (vi) Pink auf dem Pyramid Spot.
 - (vii) Schwarz auf dem Spot.
- (b) Nach Beginn eines *Frames* darf ein Ball, der sich *im Spiel* befindet, nur vom Schiedsrichter, nach begründeter Aufforderung durch den *Striker*, gereinigt werden.
- (i) Ferner soll die Position des Balles, sofern er nicht auf einem Spot liegt, mit einem dafür geeigneten Gerät (Ballmarker) markiert werden, bevor der Ball von der Spielfläche genommen wird.
 - (ii) Ferner soll das Gerät, das die Position des Balles markiert, als Ball angesehen werden und denselben Wert haben, bis dieser gereinigt und an seinen Platz zurückgelegt wurde. Wenn ein Spieler, der nicht an der Reihe ist, dieses Gerät berührt, soll er Strafpunkte erhalten, als ob er der *Striker* wäre, ohne dass die Spielreihenfolge dadurch beeinflusst wird. Hierbei soll der Schiedsrichter das Gerät oder den gereinigten Ball nach seinem Ermessen an den Platz zurücklegen, selbst wenn er (es) vom Tisch genommen wurde.

3. Spielverlauf

Die Spieler sollen sich über die Spielreihenfolge einigen oder durch Los entscheiden.

- (a) Die Reihenfolge, die einmal entschieden wurde, muss während eines *Frames* beibehalten werden, außer ein Spieler wird nach einem *Foul* vom nächsten Spieler zum Weiterspielen aufgefordert.
- (b) Die beiden Spieler bzw. Mannschaften müssen sich für jedes *Frame* innerhalb eines *Games* abwechseln.
- (c) Der erste Spieler beginnt *in Hand*. Das *Frame* beginnt, wenn sich der *Spielball* auf der Spielfläche befindet und von der Queuespitze berührt wurde, entweder
 - (i) indem ein *Stoß* gemacht wurde oder
 - (ii) während der *Spielball* anvisiert wird.
- (d) Damit ein *Stoß* als *korrekt* gilt, darf kein Verstoß gemäß Regel 3.12. begangen werden.
- (e) Beim ersten *Stoß* jeder Aufnahme ist – bis alle Roten vom Tisch sind – Rot oder ein nominierter *Free Ball* der *Ball On*, und der Wert jeder Roten oder des *Free Ball*, der als Rote nominiert und in einem *Stoß* gepottet wurde, wird gezählt.
- (f)
 - (i) Wird eine Rote oder ein *Free Ball*, der statt einer Roten nominiert wurde, gepottet, macht derselbe Spieler den nächsten *Stoß*, und der nächste *Ball On* ist nun eine Farbe nach der Wahl des *Strikers*, welche, wenn *gepottet*, gezählt und dann *gespottet/aufgesetzt* wird.
 - (ii) Das *Break* wird durch das abwechselnde *Potten* von Roten und Farben fortgesetzt, bis sich keine Roten mehr auf der Spielfläche befinden und eine Farbe gespielt wird, nachdem die letzte Rote *gepottet* wurde.
 - (iii) Die Farben sind nun in aufsteigender Reihenfolge ihrer Wertigkeit (siehe 3.1.(a)) anzuspielen und bleiben, nachdem sie *gepottet* wurden, *vom Tisch* (Ausnahme siehe Regel 3.4.). Der *Striker* spielt dann auf die nächste Farbe *on*.

- (g) Rote werden, wenn sie versenkt oder *vom Tisch* sind, nicht mehr ins Spiel gebracht, ohne Rücksicht darauf, ob ein Spieler dadurch von einem *Foul* profitieren kann. Die Ausnahmen zu dieser Regel sind in 3.2.(b).(ii), 3.9., 3.14.(f), 3.14.(h) und 3.15. beschrieben.
- (h) Wenn der *Striker* nicht punktet oder er ein *Foul* begeht, ist der nächste Spieler an der Reihe. Er spielt von dort weiter, wo der *Spielball* zum Stillstand gekommen ist oder aus *in Hand*, wenn der *Spielball vom Tisch* ist.

4. Ende eines Frames, Spiels oder Matches

- (a) Wenn sich nur mehr Schwarz auf dem Tisch befindet, beenden die ersten Punkte oder ein *Foul* das *Frame*, außer wenn beide folgenden Bedingungen zutreffen:
 - (i) Die Punktestände beider Spieler bzw. Mannschaften sind gleich.
 - (ii) Der Gesamtpunktstand aus den *Frames* ist nicht relevant.
- (b) Treffen beide Bedingungen, die in (a) angeführt sind, zu, dann
 - (i) wird Schwarz auf dem Spot platziert,
 - (ii) die Spieler lösen, und der Sieger kann wählen, ob er anstoßen möchte,
 - (iii) der Spieler, der beginnt, hat Ball *in Hand* und
 - (iv) die nächsten Punkte oder ein *Foul* beenden das *Frame*.
- (c) Sollte der Gesamtpunktstand aus allen *Frames* über den Sieger eines *Games* oder *Matches* entscheiden und sollten die Gesamtpunktstände am Ende des letzten *Frames* gleich sein, so muss Schwarz erneut auf dem Spot platziert (siehe (b)) und nach der gleichen Vorgangsweise über den Spiel- bzw. Matchsieg entschieden werden.

5. Spielen mit Ball in Hand

Ist der *Spielball in Hand*, muss er aus einer Position innerhalb oder auf den Linien des «D» gestoßen werden. Er darf jedoch in alle Richtungen gespielt werden.

- (a) Auf Anfrage des *Strikers* muss der Schiedsrichter dem *Striker* mitteilen, ob der *Spielball* richtig (d.h. nicht außerhalb der Linie des «D») platziert wurde.
- (b) Sollte die Queuespitze den *Spielball* berühren, während er im «D» platziert wird, und ist der Schiedsrichter der Meinung, dass der *Striker* dabei nicht versucht hat, einen *Stoß* zu machen, so ist der *Spielball* nicht *im Spiel*.

6. Gleichzeitiges Treffen zweier Bälle

Zwei Bälle, außer zwei Rote oder ein *Free Ball* und der *Ball On*, dürfen vom *Spielball* nicht gleichzeitig getroffen werden.

7. Das Aufsetzen/Spotten der Farben

Jede Farbe, die *gepottet* oder *vom Tisch* ist, muss vor dem nächsten Stoß erneut *aufgesetzt/gespottet* werden, bis sie abschließend *gepottet* wird, wie in 3.3.(f) beschrieben.

- (a) Ein Spieler darf nicht dafür verantwortlich gemacht werden, wenn der Schiedsrichter es versäumt, einen Ball korrekt *aufzusetzen/zu spotten*.
- (b) Wenn beim Spiel auf die Farben in aufsteigender Reihenfolge (siehe 3.3.(f)(iii)) eine Farbe irrtümlich *aufgesetzt/gespottet* wird, so soll sie – nachdem der Irrtum entdeckt wurde – von der Spielfläche entfernt werden, ohne dass auf Strafe entschieden wird, und das Spiel soll fortgesetzt werden.
- (c) Wenn ein *Striker* stößt und ein oder mehrere Bälle dabei nicht korrekt *aufgesetzt/gespottet* sind, so werden sie für die darauffolgenden Stöße als korrekt platziert angesehen. Befindet sich eine Farbe fälschlicherweise nicht auf dem Tisch, so muss sie *aufgesetzt/gespottet* werden,

- (i) ohne dass auf Strafe entschieden wird, wenn der betreffende Ball sich durch einen vorangegangenen Irrtum nicht auf dem Tisch befand;
 - (ii) und auf Strafe entschieden werden, wenn der *Striker* gestoßen hat, bevor es dem Schiedsrichter möglich war, den Ball *aufzusetzen/zu spotten*.
- (d) Muss eine Farbe *aufgesetzt/gespottet* werden, der Spot der betreffenden Farbe ist jedoch *besetzt*, so wird sie auf dem Spot der höchsten freien Farbe platziert.
 - (e) Müssen mehrere Farben *aufgesetzt/gespottet* werden, deren Spots *besetzt* sind, hat der Ball mit der höheren Wertigkeit beim *Aufsetzen/Spotten* den Vorrang.
 - (f) Sind alle Spots *besetzt*, so muss die Farbe so nahe wie möglich an ihrem Spot platziert werden, und zwar zwischen dem betreffenden Spot und dem nächstgelegenen Teil der Kopfbande/oberen Bande.
 - (g) Sind beim *Aufsetzen/Spotten* von Pink und Schwarz alle Spots *besetzt* und zwischen dem betreffenden Spot und dem nächstgelegenen Teil der Kopfbande/oberen Bande ist ebenfalls kein Platz frei, so muss der Ball so nahe wie möglich an seinem Spot platziert werden, und zwar auf der gedachten Mittellinie des Tisches, jedoch in Richtung des Baulk.
 - (h) Eine Farbe darf keinen anderen Ball berühren, wenn sie *aufgesetzt/gespottet* wird.
 - (i) Damit eine Farbe richtig *aufgesetzt/gespottet* ist, muss sie mit der Hand auf den zutreffenden Spot platziert werden, wie in den Regeln beschrieben.

8. Touching Ball

- (a) Wenn der *Spielball* so zum Stillstand kommt, dass er einen oder mehrere andere Bälle, die im nächsten Stoß on sind oder sein könnten, berührt, so soll der Schiedsrichter TOUCHING BALL ansagen und anzeigen, welcher Ball oder welche Bälle vom *Spielball* berührt werden.

- (b) Wurde auf *Touching Ball* entschieden, so muss der *Striker* den *Spielball* von dem betreffenden Ball wegspielen, ohne dass dieser sich bewegt. Ist das nicht der Fall, so muss auf *Durchstoß/Push Stroke* entschieden werden.
- (c) Vorausgesetzt, dass der *Striker* nicht verursacht, dass sich der Objektball bewegt, soll es keine Strafe geben, wenn
 - (i) der betreffende Ball *Ball On* ist;
 - (ii) der betreffende Ball *Ball On* sein kann und vom *Striker* als *Ball On* erklärt wurde;
 - (iii) der betreffende Ball *Ball On* sein kann und der *Striker* einen anderen Ball, der *Ball On* sein kann, als *Ball On* erklärt und zuerst trifft.
- (d) Wenn der *Spielball* so zum Stillstand kommt, dass er einen Ball, der nicht *Ball On* ist, berührt oder beinahe berührt, so muss der Schiedsrichter die Frage des *Strikers*, ob die Bälle einander berühren oder nicht, mit JA oder NEIN beantworten. Der *Striker* muss von diesem Ball wegspielen, ohne ihn dabei zu bewegen, und muss mit diesem Stoß einen *Ball On* berühren.
- (e) Wenn der *Spielball* sowohl einen *Ball On* als auch einen *Ball nicht on* berührt, so soll der Schiedsrichter nur den *Ball On* anzeigen. Sollte der *Striker* den Schiedsrichter fragen, ob der *Spielball* auch den *Ball nicht on* berührt, so wird der Schiedsrichter dies beantworten.
- (f) Wenn sich ein berührender Ball im Moment des Stoßes bewegt, wird der Schiedsrichter nicht auf *Foul* entscheiden, wenn er der Meinung ist, dass dies nicht vom *Striker* verursacht wurde.
- (g) Wenn ein still stehender Objektball, der den *Spielball* nicht berührt, während der Schiedsrichter dies überprüft, später den *Spielball* doch noch berührt, bevor gestoßen wurde, so soll der Schiedsrichter die Bälle in die vorhergehende Position zurückbringen.

9. Ball am Rand der Tasche

- (a) Wenn ein Ball in eine Tasche fällt, ohne von einem anderen Ball getroffen zu werden und ohne am *Stoß* beteiligt gewesen zu sein, so soll der Ball in seine vorherige Position zurückgelegt werden, und alle erzielten Punkte zählen.
- (b) Wenn er durch irgendeinen am *Stoß* beteiligten Ball getroffen worden wäre,
 - (i) so werden, wenn der *Stoß* ohne Regelverletzung gespielt wurde, alle Bälle in ihre vorherige Position zurückgebracht, und der *Stoß* wird wiederholt, oder der *Striker* kann einen beliebigen anderen *Stoß* aus dieser Position spielen;
 - (ii) und wenn dabei ein *Foul* begangen wurde, bekommt der *Striker* die entsprechende Strafe. Alle Bälle werden in ihre vorhergehende Position zurückgelegt, und der nächste Spieler hat die Möglichkeiten, die sich nach einem *Foul* ergeben.
- (c) Wenn ein Ball kurz am Rand der Tasche schwankt/balanciert, dann aber hineinfällt, gilt er als in der Tasche und wird nicht auf den Tisch zurückgebracht.

10. Snooker nach einem Foul

Wenn der *Spielball* nach einem *Foul gesnookert* ist, so soll der Schiedsrichter FREE BALL ansagen (siehe 2.16.).

- (a) Wenn der Spieler, der nun an der Reihe ist, sich dafür entscheidet, den nächsten *Stoß* zu spielen,
 - (i) so darf er jeden beliebigen Ball als *Ball On nominieren*, und
 - (ii) der *nominierte* Ball wird als der *Ball On* angesehen und erhält dessen Punktwert, wird allerdings, nachdem er *gepotet* wurde, wieder *aufgesetzt/gespottet*.
- (b) Ein *Foul* wird begangen, wenn der *Spielball*
 - (i) den *nominierten* Ball nicht als Ersten trifft oder den *nominierten* Ball gleichzeitig mit dem *Ball On* nicht als Ersten trifft.

- (ii) vom *nominierten Free Ball* auf alle Roten oder den *Ball On* gesnookert ist, außer Pink und Schwarz sind die einzigen verbliebenen Objektbälle auf dem Tisch.
- (c) Wird ein *Free Ball gepottet*, so wird er *aufgesetzt/gespottet* und der Punktwert des *Ball On* zum Punktestand addiert.
- (d) Wird der *Ball On gepottet*, nachdem der *Spielball* zuerst den *nominierten Ball* oder zuerst den *nominierten Ball* und den *Ball On* gleichzeitig berührt hat, so wird der Punktwert des *Ball On* zum Punktestand addiert und bleibt vom Tisch.
- (e) Wenn der *nominierte Ball* und der *Ball On* in einem *Stoß gepottet* werden, so zählen nur die Punkte des *Ball On*, und der *Free Ball* wird wieder *aufgesetzt/gespottet*. War der *Ball On* Rot, werden alle *gepotteten Bälle* gezählt.
- (f) Wenn der Spieler, der das *Foul* begangen hat, zum Weiterspielen aufgefordert wird, so wird die *Free-Ball-Entscheidung* ungültig.

11. Fouls

Wird ein *Foul* begangen, entscheidet der Schiedsrichter sofort auf *Foul*.

- (a) Wenn der *Striker* noch keinen *Stoß* gemacht hat, so endet sein Spiel am Tisch sofort, und der Schiedsrichter gibt die Strafpunkte bekannt.
- (b) Wenn ein *Stoß* gemacht wurde, so wird der Schiedsrichter warten, bis der *Stoß* beendet ist, und danach die Strafpunkte bekannt geben.
- (c) Ein *Foul*, das weder vom Schiedsrichter bekannt gegeben noch vom *Non-Striker* reklamiert wurde, bevor der nächste *Stoß* gemacht wird, gilt nicht.
- (d) Jede Farbe, die nicht korrekt *aufgesetzt/gespottet* wurde, bleibt an ihrem Platz, außer sie befindet sich irrtümlich nicht auf dem Tisch; in diesem Fall muss sie korrekt *aufgesetzt/gespottet* werden.

- (e) Alle Punkte, die in einem *Break* erzielt wurden, werden dem *Striker* gutgeschrieben; jedoch darf er keine Punkte für die Bälle erhalten, die mit dem *Stoß* erzielt wurden, in dem das *Foul* begangen wurde.
- (f) Der nächste *Stoß* wird entweder aus der Position, in der der *Spielball* zum Stillstand kommt, oder, wenn der *Spielball vom Tisch ist*, als *Ball in Hand* gespielt.
- (g) Werden mehrere *Fouls* in einem *Stoß* begangen, so müssen dem *Non-Striker* die Strafpunkte des höchstwertigen *Fouls* gutgeschrieben werden.
- (h) Der *Striker*, der ein *Foul* begangen hat,
 - (i) wird gemäß Regel 3.12. bestraft und
 - (ii) muss auf Verlangen des nächsten Spielers den nächsten *Stoß* spielen.

12. Strafen

Jedes *Foul* wird mit vier Strafpunkten geahndet, sofern es sich nicht um ein höherwertiges *Foul* handelt, wie in den Regeln 3.12.(a) bis (d) unten ausgeführt.

- (a) Strafen in der Wertigkeit des *Ball On*:
 - (i) Der *Spielball* wird in einem *Stoß* mehr als einmal berührt.
 - (ii) Der *Striker* berührt während des Stoßens mit keinem seiner beiden Füße den Boden.
 - (iii) Ein Spieler, der beim Doppel nicht an der Reihe ist, spielt.
 - (iv) Das inkorrekte Spielen aus *in Hand*, auch beim Anstoß.
 - (v) Der *Spielball* trifft keinen Objektball.
 - (vi) Der *Spielball* kommt in einer Tasche zum Stillstand.
 - (vii) Ein *Snooker*, der durch einen *Free Ball* zustande kommt.
 - (viii) Ein *Jump Shot*.
 - (ix) Das Spielen mit einem Queue, das nicht dem zugelassenen Standard entspricht.
 - (x) Besprechungen mit dem Partner anders als in 3.17.(e) festgelegt.

- (b) Strafen in der Wertigkeit des *Ball On* oder des ausschlaggebenden Balles je nach höherer Wertigkeit:
 - (i) Stoßen zu einem Zeitpunkt, an dem noch nicht alle Bälle zum völligen Stillstand gekommen sind.
 - (ii) Stoßen, bevor der Schiedsrichter das *Aufsetzen/Spotten* einer Farbe beendet hat.
 - (iii) Ein *Ball nicht on* kommt in einer Tasche zum Stillstand.
 - (iv) Der *Spielball* trifft zuerst einen *Ball nicht on*.
 - (v) Ein *Durchstoß/Push Stroke*.
 - (vi) Das Berühren eines Balles *im Spiel* – ausgenommen das Berühren des *Spielballs* mit der Queuespitze während eines *Stoßes*.
 - (vii) Ein *Ball vom Tisch* wird verursacht.
- (c) Strafe in der Wertigkeit des *Ball On* oder des höheren Wertes der beiden ausschlaggebenden Bälle, wenn der *Spielball* gleichzeitig zwei Bälle berührt, bei denen es sich nicht um zwei Rote oder einen *Free Ball* und einen *Ball On* handelt.
- (d) Strafen von sieben Punkten:
 - (i) Benutzen eines Balles, der *vom Tisch* ist, zu welchem Zweck auch immer.
 - (ii) Irgendein Objekt wird zum Abstands- oder Entfernungsmessen genommen.
 - (iii) Der *Striker* spielt zwei Rote oder einen *Free Ball* gefolgt von einer Roten hintereinander, ohne dass eine Farbe nominiert wurde.
 - (iv) Ein anderer Ball als der *Spielball* wird, nachdem ein *Frame* begonnen hat, als *Spielball* benutzt.
 - (v) Der Aufforderung des Schiedsrichters, einen *Ball On* zu nennen, wird nicht Folge geleistet.
 - (vi) Nach dem *Potten* einer Roten oder eines als Rot *nominierten Free Balls* wird ein *Foul* begangen, bevor eine Farbe *nominiert* wurde.

13. Weiterspielen lassen

Wenn ein Spieler den anderen, nachdem der ein *Foul* begangen hat, zum Weiterspielen aufgefordert hat, so kann diese Aufforderung nicht mehr zurückgezogen werden. Der zum Weiterspielen Aufgeforderte ist nun dazu berechtigt,

- (a) seine Entscheidung zu treffen,
 - (i) welchen *Stoß* er spielen will und
 - (ii) welchen *Ball On* er anspielen will;
- (b) Punkte für den Ball oder die Bälle, die er *potten* kann, zu erhalten.

14. Foul and a Miss

Der *Striker* muss versuchen, den *Ball On* unter dem besten Einsatz seiner Fähigkeiten zu treffen. Sieht der Schiedsrichter diese Regel als verletzt an, so erklärt er FOUL AND A MISS, außer es ist nur noch Schwarz im Spiel oder die Bälle sind in einer Situation, in der es unmöglich ist, den *Ball On* zu treffen. In letzterem Fall wird angenommen, dass der *Striker* den *Ball On* zu treffen versucht, wenn er, nach Meinung des Schiedsrichters, *direkt* oder *indirekt* und stark genug in die Richtung des *Ball On* spielt, sodass dieser, wäre er nicht von einem oder mehreren Bällen behindert, getroffen worden wäre.

- (a) Nachdem der Schiedsrichter FOUL AND A MISS erklärt hat, kann der nächste Spieler entscheiden, ob er den Spieler, der das *Foul* begangen hat, aus der Position, in der die Bälle zum Stillstand gekommen sind, oder aus der Ausgangsposition weiterspielen lassen will. In diesem Fall wird der *Ball On* des vorhergegangenen *Stoßes* der *Ball On* des folgenden *Stoßes*, und zwar
 - (i) jede Rote, wenn Rot *Ball On* war;
 - (ii) die Farbe, wenn alle Roten bereits vom Tisch sind;
 - (iii) eine Farbe nach der Wahl des *Strikers*, wenn der *Ball On* eine Farbe war, die einer *gepotteten* Roten gefolgt ist.

- (b) Wenn der *Striker* einen *Ball On* verfehlt und zwischen *Spielball* und dem nominierten oder einem möglichen *Ball On* eine gerade frei liegende Linie zu irgendeinem Punkt dieses Balls oder einer dieser Bälle besteht, so muss der Schiedsrichter FOUL AND A MISS erklären, außer einer der beiden Spieler benötigte bereits vor oder nach dem ausschlaggebenden *Stoß Snooker* und der Schiedsrichter ist davon überzeugt, dass das *Miss* nicht absichtlich begangen wurde.
- (c) Wenn ein *Miss* gemäß Regel 3.14.(b) ausgerufen wurde, d. h. zwischen *Spielball* und einem *nominierten* oder möglichen *Ball On* eine gerade frei liegende Linie zu diesem Ball oder einem dieser Bälle bestand, sodass zentraler, voller Kontakt möglich war (im Fall von Roten gilt dies für einen vollen Durchmesser jeder Roten, die nicht durch eine Farbige behindert war), dann
- (i) gilt ein weiterer Fehlversuch, einen *Ball On* aus der Ausgangsposition zu treffen, unabhängig vom Spielstand, als *Foul and a Miss*;
 - (ii) muss der Schiedsrichter den Spieler, wenn dieser dazu aufgefordert wird, aus der Ausgangsposition weiterzuspielen, warnen, dass ihm bei einem dritten Fehlversuch das *Frame* aberkannt wird.
- (d) Wenn der *Spielball*, wie in dieser Regel vorgesehen, in seine Ausgangsposition zurückgebracht wurde und zwischen *Spielball* und einem gewählten oder möglichen *Ball On* eine gerade, frei liegende Linie zu jedem Punkt dieses Balls oder einer dieser Bälle besteht, der *Striker* aber ein Foul begeht, indem er irgendeinen Ball oder in Vorbereitung auf den *Stoß* den *Spielball* berührt, so wird kein *Miss* ausgerufen, wenn der *Stoß* noch nicht durchgeführt wurde. In diesem Fall wird die zutreffende Strafe erteilt und
- (i) der nächste Spieler hat die Wahl, selbst weiterzuspielen oder den Spieler, der das Foul begangen hat, von der Position, in der die Bälle zum Stillstand gekommen sind, weiterspielen zu lassen, oder

- (ii) der nächste Spieler verlangt vom Schiedsrichter, alle Bälle in ihre Ausgangsposition zurückzubringen und lässt den Spieler, der das Foul begangen hat, von dort weiterspielen, und
 - (iii) wenn die obige Situation in einer Folge mehrerer *Miss-Entscheidungen* auftritt, bleibt eine Warnung betreffend Aberkennung des *Frames* in Kraft.
- (e) Alle anderen *Miss-Entscheidungen* werden nach Ermessen des Schiedsrichters getroffen.
 - (f) Nach einer *Miss-Entscheidung* und der Forderung des nächsten Spielers, den *Spielball* in die Ausgangsposition zurückzubringen, bleiben alle Bälle, die im vorangegangenen Stoß bewegt wurden, an dem Platz, an dem sie zum Stillstand gekommen sind, es sei denn, der Schiedsrichter ist der Meinung, dass aus der betreffenden Positionsveränderung ein Vorteil für den Spieler, der das Foul begangen hat, entstanden ist. In diesem Fall werden einige oder alle bewegten Bälle nach bestem Wissen des Schiedsrichters zurückgelegt und auf alle Fälle inkorrekte Farbige *vom Tisch* wie angebracht *aufgesetzt/gespottet* oder zurückgelegt.
 - (g) Wird irgendein Ball nach einer *Miss-Entscheidung* in seine Ausgangsposition zurückgelegt, so werden beide, der Verursacher und der nächste Spieler, zur Position der Bälle befragt; danach trifft der Schiedsrichter seine endgültige Entscheidung.
 - (h) Berührt ein Spieler während dieses Vorgangs einen Ball, der *im Spiel* ist, so erhält er die dafür vorgesehene Strafe, so als ob er der *Striker* wäre, ohne Beeinflussung der Spielreihenfolge. Der betreffende Ball soll, wenn dies notwendig ist, vom Schiedsrichter nach dessen Dafürhalten in die Ausgangsposition zurückgebracht werden, auch wenn der betreffende Ball in die Hand genommen wurde.
 - (i) Der nächste Spieler darf den Schiedsrichter fragen, ob er nur den *Spielball* oder einen oder mehrere Objektbälle in ihre Ausgangsposition zurückbringen würde, wenn er von seinem Recht, den Stoß aus der Ausgangsposition wiederholen zu lassen, Gebrauch machte. Der Schiedsrichter muss seine Absicht darlegen.

15. Bälle, die nicht vom *Striker* bewegt wurden

Wird ein still stehender Ball von irgendetwas anderem als dem *Striker* bewegt, so muss er vom Schiedsrichter in die Position zurückgebracht werden, wo der Ball seiner Meinung nach war. Es gibt keine Strafpunkte.

Wird die Bewegung eines Balles von irgendetwas anderem als dem *Striker* verändert, so muss er vom Schiedsrichter in die Position gebracht werden, wo der Ball seiner Meinung nach zum Stillstand gekommen wäre. Es gibt keine Strafpunkte.

- (a) Diese Regel schließt den Fall ein, dass irgendetwas oder eine Person, mit Ausnahme des Spielpartners, den *Striker* dazu bringt, einen Ball zu bewegen.
- (b) Ein Spieler darf für eine Bewegung der Bälle durch den Schiedsrichter nicht bestraft werden.

16. Pattsituation

Wenn der Schiedsrichter meint, dass ein *Frame* sich in einer Pattsituation befindet oder auf eine solche zusteuert, so soll er den Spielern anbieten, das *Frame* neu zu beginnen. Ist ein Spieler damit nicht einverstanden, so soll unter der Bedingung weitergespielt werden, dass sich die Situation in einer bestimmten Zeitspanne ändern muss. Normalerweise wird diese Spanne auf drei weitere *Stöße* jedes Spielers bzw. jeder Mannschaft festgelegt, doch liegt es am Schiedsrichter, das zu bestimmen. Ändert sich die Situation in der festgelegten Zeitspanne nicht grundlegend, so muss der Schiedsrichter die Punktestände annullieren und das *Frame* neu starten, und

- (a) derselbe Spieler soll wieder den *Eröffnungsstoß* machen, und
- (b) die Spielreihenfolge wird beibehalten.

17. Doppel

- (a) In einem Doppel beginnen die beiden Partner abwechselnd, wenn ihrer Mannschaft der *Eröffnungsstoß* zukommt. Die Spielreihenfolge muss am Beginn jedes *Frames* festgelegt werden und darf während eines solchen nicht geändert werden.

- (b) Die Spieler können die Reihenfolge am Beginn eines neuen *Frames* ändern.
- (c) Wurde ein *Foul* begangen und zum Weiterspielen aufgefordert, so spielt der Spieler, der das *Foul* begangen hat, weiter, auch wenn das *Foul* von einem Spieler begangen wurde, der nicht an der Reihe war. Die ursprüngliche Spielreihenfolge wird aber beibehalten, sodass es möglich ist, dass der Partner des Spielers, der das *Foul* begangen hat, in der Spielreihenfolge einmal übersprungen wird.
- (d) Endet ein *Frame* mit Punktegleichstand, kommt Regel 3.4. zur Anwendung. Wird eine *Respotted Black* nötig, so hat die Mannschaft, die den ersten *Stoß* spielt, die Wahl, welcher von beiden Spielern beginnt. Die Spielreihenfolge des *Frames* wird beibehalten.
- (e) Die Partner dürfen sich während eines *Frames* besprechen, außer
 - (i) einer von beiden ist der *Striker* und befindet sich gerade am Tisch;
 - (ii) nach dem ersten *Stoß* des *Strikers* bis zum Ende von dessen *Break*.

18. Die Verwendung zusätzlicher Ausrüstung

Der *Striker* ist für das Herbeibringen und Entfernen von zusätzlicher Ausrüstung an den Tisch verantwortlich.

- (a) Der *Striker* ist für alle Gegenstände verantwortlich, einschließlich zum Beispiel Rests und Verlängerungen, die er an den Tisch bringt, egal, ob es seine sind oder sie von ihm ausgeliehen wurden (außer vom Schiedsrichter). Er wird für alle *Fouls*, die er bei deren Benutzung begeht, bestraft.

- (b) Für Ausrüstungsgegenstände, die sich üblicherweise am Tisch befinden bzw. nicht aus dem Besitz des *Spielers/Strikers*, sondern des Mitspielers oder des Schiedsrichters stammen, kann der *Striker* nicht verantwortlich gemacht werden. Sollte sich ein solcher Ausrüstungsgegenstand als fehlerhaft erweisen und der *Striker* dadurch einen Ball berühren, so wird kein *Foul* ausgerufen. Der Schiedsrichter wird, wenn das notwendig ist, den oder die betroffenen Bälle in ihre Ausgangsposition zurückbringen, wie in 3.15. festgelegt, und der *Striker* setzt sein *Break* fort, ohne dass eine Strafe verhängt wird.

19. Anmerkungen, Darstellungen, Auslegungen

- (a) Die in diesen Regeln und Definitionen benutzten Wörter, die Personen männlichen Geschlechts bezeichnen, sind genauso auf Personen weiblichen Geschlechts anzuwenden.
- (b) Bei Körperbehinderten können die Umstände Regelanpassungen erfordern. Zum Beispiel:
- (i) Regel 3.12.(a)(ii) darf auf Rollstuhlfahrer nicht angewandt werden.
 - (ii) Der Schiedsrichter soll einem Spieler, der nicht in der Lage ist, bestimmte Farben zu unterscheiden (z.B. Rot und Grün), auf dessen Anfrage die Farbe eines bestimmten Balles nennen.
- (c) Gibt es in einem Spiel keinen Schiedsrichter, so muss der Gegner bzw. die gegnerische Mannschaft zur Anwendung dieser Regeln als solcher angesehen werden.

4. Die Spieler

1. Verhalten

- (a) Wenn vorkommt, dass einer der Spieler
 - (i) übermäßig viel Zeit für einen *Stoß* oder die Auswahl eines *Stoßes* benötigt,
 - (ii) sich nach Meinung des Schiedsrichters absichtlich oder beharrlich unfair verhält,
 - (iii) sich anderweitig nicht gentlemanlike benimmt,
 - (iv) sich weigert, weiterzuspielen,
so muss der Schiedsrichter
 - (v) den Spieler verwarnen, dass im Wiederholungsfall das *Frame* seinem Gegner zuerkannt wird, oder
 - (vi) das *Frame* seinem Gegner zuerkennen oder
 - (vii) im Falle von besonders schwerem Fehlverhalten das *Game* seinem Gegner zuerkennen.
- (b) Wenn ein Schiedsrichter unter (v) oben den Spieler bereits verwarnt hat, so muss er, wenn ein Verhalten (wie oben beschrieben) erneut auftritt, entweder
 - (i) das *Frame* seinem Gegner zuerkennen oder
 - (ii) im Falle von besonders schwerem Fehlverhalten das *Game* seinem Gegner zuerkennen.
- (c) Wenn ein Schiedsrichter entsprechend den oben genannten Punkten ein *Frame* dem Gegner zuerkannt hat, so muss er ihm auch das *Game* zuerkennen, sofern der Spieler erneut gegen einen der oben genannten Punkte verstößt.
- (d) Jede Entscheidung eines Schiedsrichters über Zuerkennung eines *Frames/Games* ist endgültig und darf nicht Gegenstand eines Einspruchs sein.

2. Strafen

- (a) Wenn ein *Frame* auf diese Weise eingebüßt wird, so muss der Spieler
 - (i) das *Frame* verlieren und
 - (ii) alle erzielten Punkte verlieren, der Gegner jedoch erhält die Anzahl Punkte, die dem Wert der noch auf dem Tisch verbliebenen Bälle entspricht, wobei jede Rote acht Punkte zählt und alle Farbigen, die unrichtigerweise vom Tisch sind, gezählt werden, als wären sie *aufgesetzt/gespottet*.
- (b) Wird ein *Game* auf diese Weise eingebüßt, so muss der Spieler
 - (i) das gerade gespielte *Frame* wie unter (a) verlieren und
 - (ii) zusätzlich die zum Gamegewinn des Gegners nötigen ungespielten *Frames* verlieren, sofern das *Game* auf eine Anzahl gewonnener *Frames* festgelegt wurde, oder
 - (iii) die verbleibenden *Frames* zusätzlich mit 147 Punkten verlieren, sofern das *Game* auf eine Anzahl von Gesamtpunkten festgelegt wurde.

3. Der Non-Striker

Der *Non-Striker* soll zu der Zeit, in der der *Striker* am Tisch spielt, vermeiden, in der Sichtlinie des *Strikers* zu stehen oder sich in dieser zu bewegen. Er soll in einem angemessenen Abstand vom Tisch stehen oder sitzen.

4. Abwesenheit

Im Falle seiner Abwesenheit darf der *Non-Striker* einen Stellvertreter ernennen, der seine Interessen vertritt und *Fouls* reklamieren darf, wenn dies notwendig sein sollte. Der Spieler muss dem Schiedsrichter die betreffende Person nennen, bevor er den Tisch verlässt.

5. Aufgeben

- (a) Ein Spieler darf nur aufgeben, wenn er der *Striker* ist. Der andere kann die Aufgabe annehmen oder zurückweisen; diese wird gegenstandslos, wenn er sich dazu entschließt, weiterzuspielen.
- (b) Wurde das Spiel auf eine Gesamtpunktzahl festgelegt und ein *Frame* wird aufgegeben, so wird der Wert aller auf dem Tisch verbliebenen Bälle dem gegnerischen Punktestand hinzuaddiert. In diesem Fall erhält der Gegner acht Punkte für jede Rote, wobei alle Farben, die sich unrichtigerweise nicht auf der Spielfläche befinden, gezählt werden, als wären sie *aufgesetzt/ gespottet*.
- (c) Wenn der Spieler irgendein *Frame* aufgibt, obwohl er keinen *Snooker* benötigt, liegt es im Ermessen des Schiedsrichters, ob dies als nicht gentlemanlike anzusehen ist.

5. Die Spielleitung

1. Der Schiedsrichter

- (a) Der Schiedsrichter
 - (i) ist der alleinige Richter über faires und unfaires Spiel;
 - (ii) hat die Freiheit, im Interesse eines fairen Spielverlaufs Entscheidungen in Situationen, die in den Regeln nicht ausreichend geklärt sind, zu treffen;
 - (iii) ist für die einwandfreie Durchführung des Spiels unter diesen Regeln verantwortlich;
 - (iv) schreitet bei jedem Regelverstoß ein;
 - (v) nennt einem Spieler auf dessen Anfrage die Farbe eines Balles;
 - (vi) reinigt, nach angemessener Aufforderung durch den *Striker*, einen Ball.
- (b) Der Schiedsrichter darf nicht
 - (i) auf Fragen antworten, die in den Regeln nicht vorgesehen sind;
 - (ii) darauf aufmerksam machen, dass ein Spieler gerade dabei ist, ein *Foul* zu begehen;
 - (iii) das Spiel betreffende Ratschläge oder Meinungen äußern;
 - (iv) Fragen beantworten, die die Punktedifferenz der Spielstände betrifft.
- (c) Hat der Schiedsrichter einen Vorfall nicht bemerkt, so kann er die Aussagen des Markers oder Angehöriger der Spielleitung oder der Zuschauer, die die beste Sicht haben, zur Unterstützung seiner Entscheidung heranziehen, oder er kann eine Kamera-/Videoaufnahme des Ereignisses ansehen, um zu entscheiden.

2. Der Marker

Der Marker soll den Spielstand auf der Anzeigetafel einstellen und dem Schiedsrichter bei der Ausführung seines Amtes behilflich sein. Er soll auch, wenn dies notwendig ist, das Protokoll führen.

3. Der Protokollführer

Der Protokollführer notiert jeden *Stoß*, jedes *Foul* und alle erzielten Punkte. Er notiert auch die *Breaks*.

4. Unterstützung durch die Spielleitung

- (a) Auf Bitte des *Strikers* soll der Schiedsrichter oder der Marker eine Lichtquelle, die den *Striker* behindert, wegbewegen und weghalten.
- (b) Es ist dem Schiedsrichter und dem Marker erlaubt, behinderten Spielern den Umständen entsprechend zu Hilfe zu kommen.

Kleine Verhaltenskunde für Schiedsrichter

1. Vor dem Spiel:

Überprüfe, ob

- Sitzgelegenheiten für beide Spieler vorhanden sind;
- die Zuschauer den Spielern genügend Platz am Tisch lassen;
- die Taschen in Ordnung sind (fällt ein Ball heraus?);
- sämtliche Hilfsmittel und Brücken vorhanden sind;
- alle Bälle auf ihrem Spot sind;
- das Dreieck der Roten richtig ausgerichtet ist;
- die Anzeigetafel den Spielstand zeigt (sonst auf 0 stellen).

2. Der Beginn des Spiels:

- Zieh deinen linken Handschuh an.
- «Shakehands» mit beiden Spielern und wünsche beiden «gut Stoß».
- Entscheide den Anstoß mit einem Münzwurf (auf die Hand, nicht auf den Tisch!).
- Lasse den Sieger wählen, ob er anstoßen möchte oder nicht.
- Ziehe deinen rechten Handschuh an.

3. Während des Spiels:

Wo stehst du als Schiedsrichter am besten?

- So, dass du dich nicht in der Sicht des Spielers befindest.
- So, dass du alle Bälle sehen kannst, die möglicherweise gefoult werden können.
- So, dass du alle Bälle sehen kannst, die voraussichtlich gespielt werden.

Wenn es erforderlich ist, stelle dich so, dass du entscheidende Situationen zweifelsfrei erkennen kannst (Berührt die Weiße noch den *Ball On*? Berührt der Spieler mit seiner Weste Braun?), auch wenn du dich dann in der Sicht des Spielers befindest.

3a Dein Weg als Schiedsrichter:

Du solltest versuchen, den Weg des Spielers nicht zu behindern, wenn du einen Ball wieder aufsetzen musst (also: «Was spielt er nach Blau?» «Die Rote hier rechts – also gehe ich links herum zur grünen Ecke, um Blau wieder aufzusetzen!«).

3b Aufsetzen eines Balles:

Setze eine Farbe immer sanft neben ihrem Punkt auf und rolle sie dann auf ihren Punkt. Damit trägst du dazu bei, dass die Punkte der Farben nicht zu «Kratern» werden. Sei vorsichtig, wenn ein Ball nahe an dem Punkt liegt, auf den du die Farbe aufsetzen musst. Auch du als Schiedsrichter sollst mit deiner Kleidung keine Bälle berühren (wenn du beispielsweise Blau aufsetzt und direkt vor deiner Mittel-tasche eine Rote liegt).

3c Brücken:

Reiche dem Spieler erst auf Anfrage eine Brücke, und nimm sie ihm nach dem Stoß erst wieder ab, wenn er sie selber vom Tisch genommen hat.

3d Ansagen eines Breaks:

Sage nach jedem Stoß das *Break* an, und wiederhole die Punktzahl des *Breaks* an dessen Ende, also z. B. nach der ersten Roten «1» (wenn alle Bälle zum Stillstand gekommen sind) und nach der Blauen «6» (wenn du die Blaue wieder aufgesetzt hast). Endet das *Break* bei 28 Punkten, so sagst du «Fred Müller – achtundzwanzig».

3e Ansagen von «Touching Ball»:

Touching Ball kann nur zutreffen, wenn die Weiße einen *Ball On* berührt.

Beispiel: Der Spieler hat Rot versenkt, und die Weiße bleibt an der Gelben stehen. Du überprüfst, ob sie sich berühren, sagst dann «Touching Ball Gelb» und zeigst auf die Gelbe. Jetzt fragst du den Spieler nach seinem *Ball On*, damit wird die Situation, welche Farbe er spielt, eindeutig! Sagt er dennoch keine Farbe an, musst du ihm im Moment des Stoßes ein Foul 7 geben. Bewegt sich die Gelbe, entscheidest du, ob er weggespielt hat (kein *Foul*) oder nicht (*Foul* weil *Durchstoß*).

Beispiel: Der Gegner hat nichts versenkt, und die Weiße bleibt an zwei Roten stehen. Du überprüfst, ob sie sich berühren, sagst dann «Touching Ball» und zeigst auf beide Roten. Jetzt muss der Spieler von den Roten wegspielen, ohne dass sich diese bewegen. Rot ist der *Ball On*. Bewegt sich eine oder beide Roten, entscheidest du, ob er weggespielt hat (kein *Foul*) oder nicht (*Foul* weil *Durchstoß*).

Touching Ball kann nicht zutreffen, wenn die Weiße einen Ball nicht on berührt, und wird dann auch nicht angesagt.

Merke:

Die Worte «Touching Ball» heißen für den Spieler, dass er von dem berührten Ball wegspielen darf, ohne mit dem Spielball einen *Ball On* anzuspielen!

3f Das Problem «Miss» oder nicht?

Als Erstes muss klargestellt werden, dass im Endeffekt der Schiedsrichter eine verbindliche Entscheidung trifft. Er sollte die Meinungen beider Spieler hören und kann sie in seine Entscheidung einfließen lassen.

1. Du musst ein *Miss* geben, wenn der Spieler einen *Ball On* in einem geraden *Stoß* treffen kann (auch wenn dies nur extrem dünn möglich ist!). Falls er einen *Ball On* voll anspielen kann, verliert er das *Frame*, wenn er sie beim dritten Versuch nacheinander nicht trifft. Nach dem zweiten Fehlversuch musst du ihn auf den drohenden Frameverlust hinweisen. Diese Regel gilt für Profis und Amateure!
2. Wenn du ein *Miss* angesagt hast, warte stets, wie sich der nächste Spieler entscheidet (Lässt er ihn noch mal stoßen? Stößt er selber? Möchte er die Bälle zurückgelegt haben?). Nimm niemals vorher schon die Weiße, um sie zurückzulegen!

3g Tempo des Spiels:

Spielt ein Spieler schneller, als du deine Aufgaben wahrnehmen kannst, so versuche nicht, sein Tempo mitzugehen, sondern sei nur so schnell, wie es dir möglich ist.

3h Reinigen eines Balles:

Fixiere den zu reinigenden Ball mit einem Finger und schiebe den Ballmarker mit der anderen Hand auf Berührung an ihn. Rolle ihn ein Stück vom festzuhaltenden Ballmarker weg und nimm ihn dann in die Hände, um ihn mit deinen Handschuhen neben dem Tisch zu reinigen.

3i Halte die Taschen leer:

Hier sei nur ein Beispiel angeführt: Die Roten haben sich nach rechts entwickelt, sodass der Spieler Rot immer rechts und Schwarz immer links versenkt. Nach der vierten Roten ist auch der Weg für Schwarz in die rechte Ecke offen, und der Spieler versenkt sie dort. Nun versuche, Schwarz zügig herauszunehmen. Also beginne frühzeitig, vor allem die Ecktaschen bei Schwarz freizuhalten und die Roten in die gelbe oder die grüne Tasche zu legen. Dabei sollst du darauf achten, den Spieler nicht zu stören.

Tipps für Schiedsrichter

1. Trage immer Handschuhe, wenn Bälle auf dem Tisch mit der Hand berührt werden müssen.
2. Überprüfe, ob die Spots in einer Linie sind. Falls dies nicht der Fall ist, bitte den Veranstalter zu veranlassen, dies zu korrigieren (wenn möglich). Man sollte nur einmal die Punkte überprüfen. Es ist nicht notwendig, dies nach jedem Frame oder beim Spotten der Objektbälle zu überprüfen.
3. Überprüfe die Ausrüstung. Kontrolliere, ob am unteren und oberen Ende des Tisches je ein Rest ist, und kontrolliere, ob die Kunststoffteile der Rests fest fixiert sind. Vom Baulk-End aus gesehen einen Long Butt rechts und einen Half Butt links (beide mit dem Rest und dem Tip zur oberen Bande des Tisches). Kontrolliere, ob andere Ausrüstungen (wo vorhanden) unter dem Tisch sind, links die Verlängerungen und Extended Rests, rechts die Spezialrests wie Spider, Swan Neck und Extended Spider, jeweils mit dem Kopf zu dir.
4. Überprüfe, ob die Namen der Spieler korrekt geschrieben sind und die Spieler richtig sitzen. Es ist eine allgemeine Grundregel, dass der Spieler mit dem höheren Ranking am gelben Spot sitzt. Es kann jedoch auch vereinbart sein, dass der Spieler, der den Toss gewonnen hat, am gelben Spot sitzt.
5. Überprüfe das Scoreboard, einschließlich der Fernbedienung, deren Bedienungsreichweite und alle Tasten.
6. Überprüfe, ob für die Spieler Wasser, Eis, Gläser, eventuell trockene Tücher zur Verfügung stehen.
7. Vergewissere dich, dass du weißt, wo die Spieler sind, und vereinbare einen Treffpunkt vor dem Matchbeginn.

8. Behalte den Spielball während des Aufsetzens bei dir (nicht in der Tasche). Lass die roten Bälle nicht in das Dreieck fallen.
9. Benutze die Rückseite deiner Handschuhe, um Kreide usw. vom Tisch zu entfernen. Streiche immer in Richtung des Naps über den Tisch.
10. Stütze dich beim Spotten der Farben nicht mit der freien Hand auf dem Tisch ab.
11. Versuche, dem Spielball mit den Augen zu folgen, und bleib aus der Sichtlinie des Strikers.
12. Halte die Augen während des Umrundens des Tisches auf den Tisch gerichtet.
13. Lerne und gewöhne dir an, rückwärts zu gehen, wenn du dich vom Tisch wegbewegst, habe immer ein Auge auf den Tisch, auch wenn du das Score stellst, wenn notwendig, stelle das Score ein wenig später.
14. Wenn du das Score bekannt gibst, so nenne immer die Partei, die zu spielen hat oder gerade im Spiel ist, zuerst.
15. Wenn du das Score bekannt gibst, so lies vom Scoreboard ab, auch wenn die Ansage dadurch z.B. lautet: «Spieler Y 20 Break 30, Spieler X 50».
16. Sage Punkte erst an, wenn ein Stoß beendet ist oder die gepottete Farbe von dir gespottet wurde.
17. Denke im Spiel voraus und positioniere dich dementsprechend (z. B. die Bälle von jener Tischseite spotten, von welcher du nachher am schnellsten wieder eine gute Position hast).

18. Gib nur hinreichende Informationen über Punktestand usw. Gib keine Punktdifferenz an.
19. Sage die Spieler mit Vorname und Nachname an, es sei denn, es handle sich um ein Mannschaftsspiel, bei dem nur der Name der Mannschaft (oder des Landes) angesagt wird. Nenne dabei immer die Partei zuerst, die gerade an der Reihe ist.
20. Führe keine langen Gespräche mit den Spielern, wenn der Spielball (und eventuell beteiligte Objektbälle) nach einem Miss zurückgesetzt werden müssen. Strebe an, dass beide Spieler sich so schnell wie möglich einigen.
21. Benutze während des Spottens der Farben immer den Ballmarker, wenn mögliche Zweifel bestehen.
22. Beachte beim Einnehmen einer geeigneten Position für die Beurteilung des Spieles diese drei Hauptprioritäten: (1) der Spieler, (2) die Fernsehkameras und (3) das Publikum.
23. Stelle sicher, dass das Score sheet nach Matchende vollständig ausgefüllt ist und dass klar ersichtlich ist, welcher Spieler im ersten Frame angefangen hat.
24. Falls das elektronische Scoreboard ausfällt, wechsele zum manuellen Scoreboard. Beende das Frame, bevor du Assistenz anforderst, um das Problem zu beheben.
25. Wenn du mit einem Spieler über Zeitverzögerung oder irgendein anderes Thema sprechen willst, warte, bis er seinen Einsatz am Tisch beendet hat. Sprich erst dann diskret mit ihm.
26. Diskutiere dein Match nicht in/mit der Öffentlichkeit und insbesondere nicht in Hörweite der Spieler. Sprich nie mit Personen der Presse und Medien ohne die Zustimmung des Turnierleiters.

27. Gibt es eine Pause (normalerweise nach dem vierten Frame), informiere dich rechtzeitig über die Pausenlänge (normalerweise 15 bis 20 Minuten). Informiere die Spieler nach Beendigung des letzten Frames vor der Pause über Ort und Zeit, wo/wann du sie zurückerwartest. Benutze deine eigene Uhr, um die korrekte Zeit festzustellen. Bereite den Tisch für das nächste Frame vor (falls notwendig, entferne die Bälle vom Tisch, um den Tisch bürsten zu können). Warte nicht beim Tisch auf die Spieler, sondern finde dich etwas früher als vereinbart am Treffpunkt ein. Sollte ein Spieler nicht erscheinen, informiere sofort die Turnierleitung und erwarte deren Anweisung.
28. Informiere deine Spieler, dass Rauchen und/oder das Trinken alkoholischer Getränke am Tisch zu unterlassen sind.
29. Halte die Taschen immer frei.
30. Nimm die Bälle immer von unten aus der Tasche und lege Bälle, die nicht mehr im Spiel sind (um Taschen freizuhalten), immer unterhalb des Tisches in die Taschen.
31. Benutze immer Baumwollhandschuhe.
32. Als Schiedsrichter konsumiert man während seiner Tätigkeit keinen Alkohol.
33. Schaue immer darauf, dass du korrekt gekleidet bist.
34. Prüfe vor dem Spiel die Netze und den Zustand des Zubehörs am Tisch.
35. Sei schnell, bremse wenn irgend möglich NIE einen Spieler, aber wirke nicht HEKTISCH!

39. Wenn du auf Free Ball prüfst und Bälle vom Tisch zu Hilfe nimmst, so merke dir, welche Bälle du auf den Tisch gebracht hast, um danach die richtigen wieder entfernen zu können.

Und schließlich:

**Wende immer die Regeln des Regelbuches an.
Führe keine neuen Fakten oder Kommentare ein.**

Notizen

Notizen