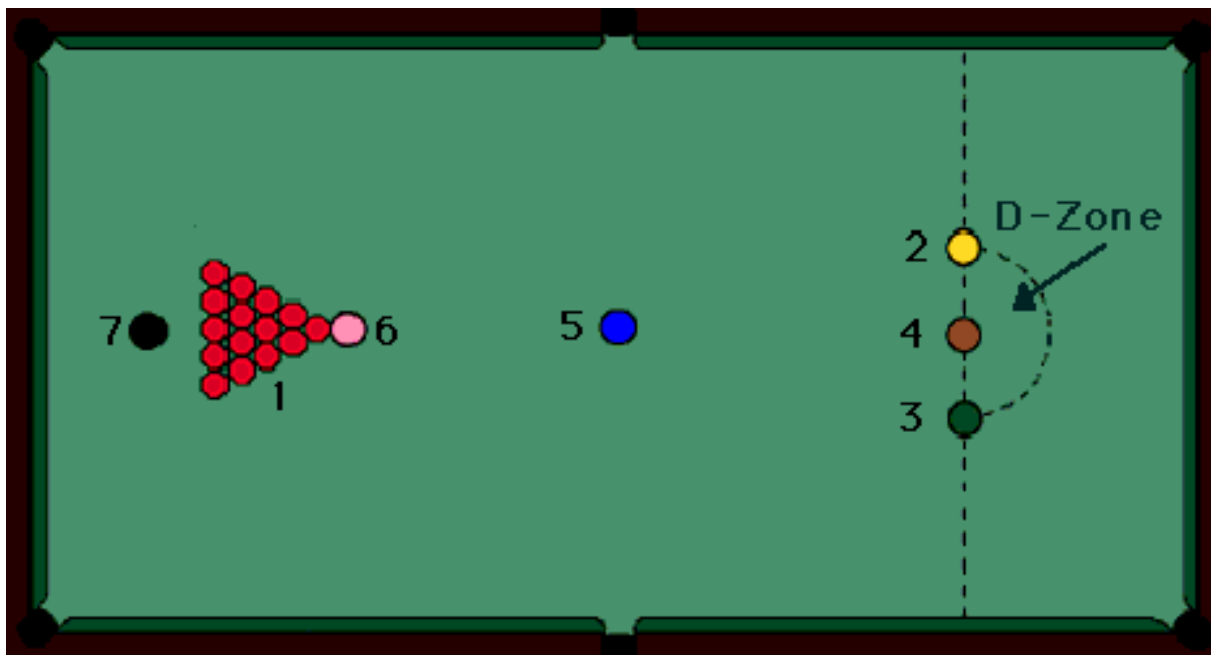




## Die Snooker Regeln in Kurzform

### AUFBAU DER KUGELN/BÄLLE:

Die Bälle werden wie in der Abbildung auf der Buchrückseite aufgelegt. Die einzelnen Farben haben eine bestimmte Punktezah! Rot-1, Gelb-2, Grün-3, Braun-4, Blau-5, Pink-6, Schwarz-7 (alle Bälle von 2 bis 7 nennt man Farbige, eng. Colours).



**ANSTOSS:** Der weiße Ball wird aus dem „D“ (Halbkreis im Fußfeld) herausgespielt. Dieser Ball hat keinen Punktwert.

**ZIEL DES SPIELS:** Jeder Spieler versucht, so viele Punkte wie möglich zu schreiben. Dies geht auf zwei Arten: (1) Durch Potten von Bällen in eine der sechs Taschen und (2) durch Fouls des Gegenspielers. Der Spieler, der am Ende des Spiels mehr Punkte hat, gewinnt den Frame (das Spiel).

**SPIELABLAUF:** Ist man am Stoß, so ist zuerst eine rote Kugel mit dem Spielball zu treffen. Gelingt das Versenken dieses Balls, darf und muss man einen farbigen (nichtroten) Ball spielen. Wird dieser farbige Ball versenkt, wird er wieder auf seine Grundposition gelegt (siehe Abbildung Buchrückseite). Sind alle roten Kugeln versenkt, wird die letzte Farbige noch einmal gesetzt. Dann werden die farbigen Kugeln der Reihenfolge ihrer Wertigkeit entsprechend versenkt. Also beginnend bei Gelb, über Grün, Braun, Blau, Pink bis hin zu Schwarz. Die Punkte der in einer Aufnahme versenkten Bälle werden entsprechend der Werte der Kugeln addiert und auf dem Scoreboard (Punktezähltafel) notiert.

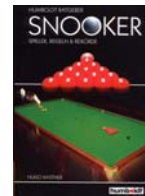
**BREAK:** Ein Spieler ist so lange „on“, das heißt an der Reihe, solange er abwechselnd Bälle in der Folge Rot-Farbig versenkt und kein Foul begeht. Diese Serie nennt man im Fachjargon „Break“. Endet das Break, übernimmt der andere Spieler.

**SPIELBALL:** Die weiße Kugel ist immer der Spielball.

**FRAME:** Ein Spiel wird als Frame bezeichnet.

**MATCH:** Eine Anzahl von Frames wird als Match bezeichnet.

**SNOOKER:** Ist ein Ball, der als nächster zu spielen wäre, nicht voll oder an beiden Seiten „dünn“ (also nur am Kugelrand) anspielbar, spricht man von einem „Snooker“. Allgemein wird damit eine Situation bezeichnet, die schlecht spielbar ist.



## Die Snooker Regeln in Kurzform

---

**FREE BALL:** Ist ein Spieler nach einem Foul des Gegners gesnookert, so kann er einen „Free Ball“ nominieren. Dies ist eine beliebige farbige (nichtrote) Kugel, deren Wertigkeit für diesen Stoß der normalerweise zu spielenden Kugel entspricht. Wird der Free Ball versenkt, legt man die farbige Kugel wieder auf die Grundmarkierung.

**BALL IN HAND:** Die weiße Kugel wird nach Verlassen des Tisches im „D“ beliebig aufgesetzt.

### BESONDERHEITEN:

- Ist der Spot (Aufsetzmarke) eines versenkten farbigen Balls nicht frei, wird der Ball auf dem höchstwertigen freien Spot aufgesetzt. Sind alle Spots besetzt, wird die Kugel so nah wie möglich an ihren Spot Richtung Kopfbande (also schwarzen Spot) aufgesetzt. (Theoretisch: Man zieht eine zur Fußbande senkrechte Linie durch den Spot und setzt die Kugel auf dieser Linie so nah wie möglich an ihrem Spot auf).
- Ist nicht eindeutig zu erkennen, welchen farbigen Ball man spielen möchte, so ist der beabsichtigte Objektball dem Gegner anzusagen.
- Berührt der Spielball (weiße Kugel) in der ruhenden Position eine Rote oder Farbige derart, dass diese Bälle vollen Kontakt haben, so spricht man von einem „Touching Ball“ (Pressball). Dies hat zur Folge, dass die weiße Kugel so gespielt werden muss, dass sich der „Touching Ball“ nicht bewegt (ansonsten ist es ein Foul). Ist der „Touching Ball“ ein Ball, der regelgerecht als nächster Ball gespielt werden kann, so ist es erlaubt, diesen Ball anzusagen und die weiße Kugel regelgerecht wegzuspielen (ohne dabei den „Touching Ball“ zu bewegen).

### FOULS:

- Bei einem Foul kann der Spieler, der das Foul begeht, vom Gegner zum Weiterspielen aufgefordert werden, wenn dies dem Gegner vorteilhaft erscheint.
- Bei einem Foul bekommt der Gegner Foulpunkte gutgeschrieben. Die minimale Foulpunktezah sind 4 Punkte.
- Wird eine andere Kugel als die angesagte zuerst berührt, so bestimmt die höchstwertige an diesem Foul beteiligte Kugel die Punktezah, so diese zuerst getroffen wurde.  
*Bsp. 1: Schwarz angesagt, Rot zuerst getroffen: 7 Punkte*  
*Bsp. 2: Rot angesagt, Schwarz zuerst getroffen: 7 Punkte*  
*Bsp. 3: Rot angesagt, zunächst Blau getroffen, dann auch noch Schwarz: 5 Punkte*
- Verlässt die weiße Kugel den Tisch, schreibt der Gegner die Punktezah der zu spielenden Kugel, mindestens jedoch 4 Punkte. Der weiße Ball wird dann im „D“ aufgesetzt, und es darf aus dem „D“ heraus in jede Richtung weitergespielt werden.
- Wird die angesagte Kugel nicht getroffen, jedoch auch keine andere Kugel (in der Fachsprache ein „Miss“), so schreibt der Gegner die Punktezah der zu spielenden Kugel, mindestens jedoch 4 Punkte.
- Bewegt sich ein „Touching Ball“ beim Wegstoßen, so zählt wieder die Punktzah der zu spielenden Kugel, mindestens jedoch 4 Foulpunkte gehen an den Gegenspieler.
- Werden mehrere Fouls gleichzeitig begangen, wird der größte Wert als Foul geschrieben.  
*Bsp. 1: Die Weiße fällt in eine Tasche, zuvor wurde statt Rot die Schwarze getroffen: 7 Punkte*  
*Bsp. 2: Die grüne Kugel wird versehentlich versenkt, die Blaue mit dem Arm berührt: 5 Punkte*