

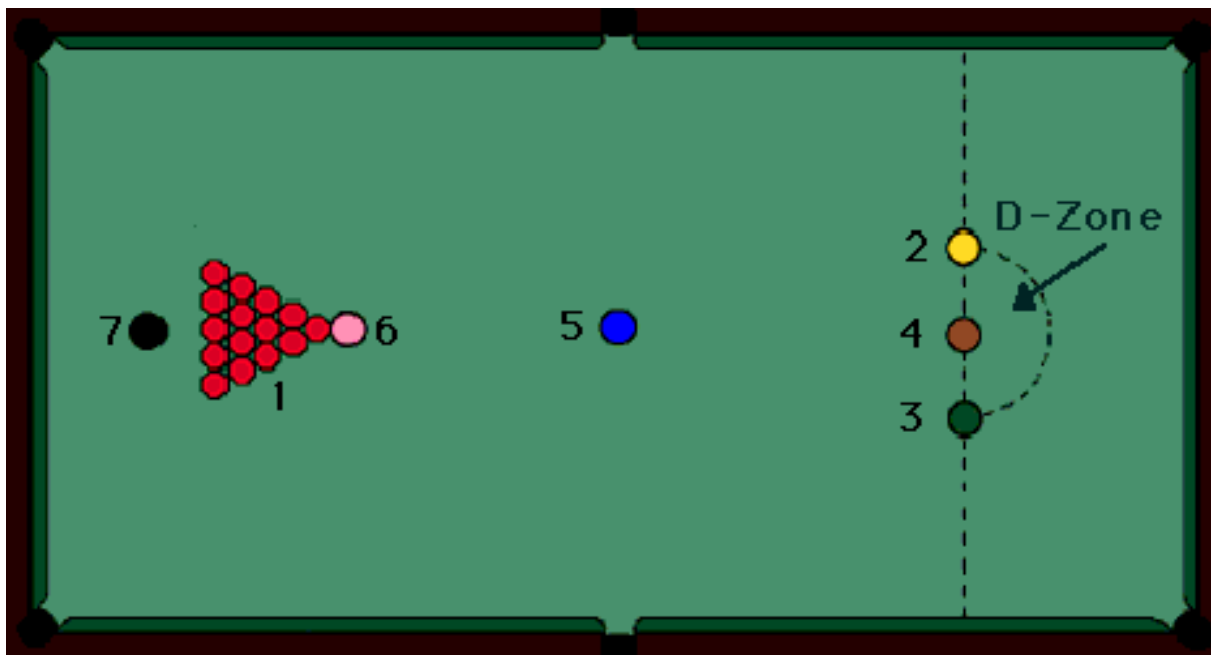


Das offizielle Regelwerk

Für Profispieler und Turniere gelten selbstverständlich hochoffizielle Regeln, die auch dem interessierten Snookerfreund eine exaktere Spielweise ermöglichen sollen. (Grundaufstellung siehe Buchrückseite)

Nach den geltenden Regeln des Billiards & Snooker Control Council (B&SCC), England.

ABBILDUNG: STARTAUFSTELLUNG



1 Rot, 2 Gelb, 3 Grün, 4 Braun, 5 Blau, 6 Pink, 7 Schwarz

SEKTION 1 - DAS MATERIAL

1. Der Tisch

(a) **Spielefläche:** Die bespielbare Fläche innerhalb der Banden (gemessen senkrecht zur Bandenkante) beträgt 350 x 175 cm.

(b) **Höhe:** Die Höhe ab Boden bis Bandenoberkante liegt zwischen 85 – 87,5 cm.

(c) **Taschen (Pockets):** In jeder Ecke ist eine Tasche. Die beiden Taschen am oberen Ende werden Kopftaschen, die beiden Taschen am unteren Ende Fußtaschen genannt. Zusätzlich gibt es je eine Mitteltasche (*Middle Pocket*) an der Hälfte der Längsseiten. Die Taschenöffnungen betragen an ihrer engsten Stelle ca. 9 cm, wobei hierfür die Schablonen (*Templates*) der B&SCC als Norm dienen.

(d) **Fußlinie (Baulk Line) und Fußzone (Baulk Area):** Parallel zur Fußbande, 70 cm davon entfernt, ist eine gerade Linie eingezeichnet. Diese wird *Baulk Line* genannt. Der Bereich innerhalb dieser Linie heißt *Baulk Area*.

(e) **Das „D“:** Das „D“ ist ein in der Fußzone eingezeichneter Halbkreis mit Zentrum in der Mitte der *Baulk Line* und einem Radius von 29,2 cm.

(f) **Spots (Markierungspunkte):** Vier markierte Punkte sind auf der Längsachse der Tischmitte eingezeichnet.

1. Kopfpunkt (*Spot*, inoffiziell *Black Spot*): 32 cm von der Kopfbande entfernt (senkrecht zur Bandenkante)
2. Pyramidenpunkt (*Pyramid spot*, inoffiziell *Pink Spot*): in der Hälfte zwischen Mittelpunkt (3.) und Kopfbande
3. Mittelpunkt (*Centre Spot*, inoffiziell *Blue Spot*): in der Tischmitte
4. Fußpunkt (*Brown Spot*): in der Mitte der Fußlinie

Ferner ist je ein Punkt auf den Ecken des „D“ eingezeichnet (*Yellow Spot* und *Green Spot*).

2. Die Bälle: Die Bälle haben einen Durchmesser von 5,25 cm und müssen alle gleich schwer sein, das heißt, der Gewichtsunterschied sollte nicht mehr als 3g betragen. Sie können auf Verlangen einzeln oder als ganzes Set ausgetauscht werden.

Ein Snookersatz besteht aus folgenden Bällen:

- a. 1 weißer Ball - Spielball
- b. 15 rote und 6 farbige Bälle - Objektbälle



Das offizielle Regelwerk

3. Der Queue: Er darf nicht weniger als 91 cm Länge haben und sollte in Aussehen und Form nicht von der allgemein gebräuchlichen, traditionellen Norm abweichen.

4. Queuehilfen: Sie dienen dem Spieler als Brücken oder Verlängerungen. Es bestehen keine besonderen Vorschriften betreffend Maß, Form und Aussehen.

Anmerkung: Für die korrekte Benutzung der Hilfsqueues ist nur der Spieler verantwortlich.

SEKTION 2 - DEFINITIONEN/REGELN

A1 Frame: Darunter versteht man ein abgeschlossenes Spiel. Es ist beendet, wenn

- a. ein Spieler aufgibt oder
- b. der letzte, schwarze Ball versenkt wird oder
- c. ein Foul begangen wird und sich nur noch Schwarz und der Spielball auf dem Tisch befinden.

Annahme: Nach Versenken aller Bälle ist der Spielstand unentschieden. (siehe Regel L)

A2 Game: Darunter versteht man eine festgesetzte Anzahl von *Frames*.

A3 Match: Darunter versteht man eine festgesetzte Anzahl von *Games*.

Anmerkung: *Game* und *Match* werden begrifflich nicht immer streng voneinander getrennt.

B1 Spieler: Diejenige Person, welche an der Reihe ist, das Spiel aufzunehmen oder sich bereits am Spielen befindet.

B2 Mitspieler: Diejenige Person, welche gerade keine Aufnahme hat und – im Turnierspiel – nach Ansicht des Schiedsrichters den Tisch verlassen hat.

B3 Schiedsrichter: Diejenige Person, welche

- a. den Spielverlauf für die Einhaltung der Regeln überwacht,
- b. über Regelverletzungen und unsportliches Verhalten entscheidet,
- c. Regelverletzungen bekannt gibt,
- d. farbenblinden Spielern auf Verlangen die Farben benennt, und
- e. Bälle auf Verlangen reinigen darf.

Der Schiedsrichter darf (ausdrücklich) keine Fragen betreffend „Berechnungen“ zum Spielstand beantworten oder einen Spieler vor dem Stoß auf ein Foul aufmerksam machen.

Anmerkung zu B2 + B3: Der Mitspieler wie auch der Schiedsrichter haben sich in ausreichender, den Spieler nicht irritierenden Distanz vom Tisch entfernt aufzuhalten. Beide haben darauf zu achten, dass sie sich nicht in der Stoßrichtung vor einem vom Spieler anvisierten Ball befinden.

B4 Zuschauer: Sie haben sich ruhig zu verhalten und können vom Schiedsrichter (bei Spielen ohne Schiedsrichter von der Turnierleitung) aufgefordert werden, die Räumlichkeiten zu verlassen, falls jemand das Spiel stört. Zuschauer können vom Schiedsrichter zur Meinungsbildung bei übersehenen, vom Mitspieler jedoch beanstandeten Fouls, herangezogen werden.

B5 Turnierleitung: Die Turnierleitung übernimmt die Funktion einer Jury bei Uneinigkeiten zwischen Spielern oder Schiedsrichter und Spieler. Die Turnierleitung hat allfällige Proteste entgegenzunehmen und die notwendigen Maßnahmen zu ergreifen. Werden Spiele ohne Schiedsrichter ausgetragen, werden ihr sämtliche Schiedsrichterentscheidungen übertragen.

C1 Unsportliches Verhalten: Weigert sich ein Spieler, das Spiel fortzusetzen, oder ist sein Verhalten als unsportlich oder willkürlich zu bezeichnen, kann er disqualifiziert werden. Eine Verwarnung muss nicht unbedingt vorausgehen, ist jedoch in der Regel zu empfehlen. Bei einer Disqualifikation verliert der Spieler das *Game* und kann zudem für künftige Turniere gesperrt werden.

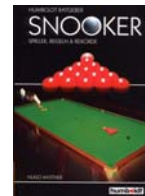
C2 Zeitverzögerung: Nimmt sich ein Spieler für einen oder mehrere Stöße unbegründet viel Zeit, darf er darauf aufmerksam gemacht werden, dass er im Wiederholungsfalle mit einer Disqualifikation zu rechnen hat. Über die Verzögerung entscheidet allein der Schiedsrichter.

C3 Bestrafung: Wurde einem Spieler bezüglich Regel C1 oder C2 ein *Game* aberkannt, werden die verbleibenden Bälle des *Frames* dem Mitspieler gutgeschrieben; pro rotem Ball werden 8 Punkte gezählt, und der bestrafte Spieler verliert seinen erzielten Punktestand gänzlich. Jedes weitere *Frame* wird dem Mitspieler mit 147 Punkten gutgeschrieben, sofern ein Punktestand von Bedeutung ist.

C4 Time out: *Time outs* (Zeitdauer und Anzahl) werden vor Turnierbeginn von der Turnierleitung bekannt gegeben. Verlangt ein Spieler infolge Dringlichkeit ein *Time out* während eines *Frames*, soll ihm dies ausnahmsweise gewährt werden. Der Spieler darf für die Dauer seiner Abwesenheit eine Person beauftragen, seine Interessen zu wahren und ihm allfällig begangene Regelverletzungen des Gegners mitzuteilen.

D1 Der Stoß:

- a. Ein Stoß gilt als ausgeführt, sobald der Spieler den Spielball mit der Queuespitze berührt hat.
- b. Um einen Stoß als korrekt bezeichnen zu können, müssen folgende Voraussetzungen erfüllt werden:
 1. Im Moment der Berührung müssen alle Bälle still liegen.
 2. Der Spielball darf nicht „geschoben“ werden, sondern es muss eine deutliche Stoßbewegung erfolgen.



Das offizielle Regelwerk

3. Der Spielball darf nur einmal berührt werden.

4. Während der Stoßbewegung muss der Spieler mit mindestens einem Teil eines Fußes Bodenkontakt haben.

5. Es darf während der gesamten Stoßphase kein anderer Ball als der Spielball berührt werden, weder vom Queue noch mit einem Körperteil oder einem Hilfsgerät.

6. Es darf kein Ball vom Tisch springen. Ein Zurückfallen eines Balles von der Bandenoberfläche auf die Spielfläche oder in eine Tasche gilt dagegen als korrekt.

- c. Ein Stoß gilt erst als beendet, sobald sich kein Ball mehr bewegt und der Spieler nach Ansicht des Schiedsrichters den Tisch verlassen hat.

D2 Durchstoß (Schieben, Push Shot): Ein Durchstoß ist als Foul zu werten, wenn die Queuespitze Kontakt mit dem Spielball hat, während der Spielball einen Objektball berührt oder die Vorwärtsbewegung des Spielballes bereits begonnen hat.

Anmerkung: Liegen der Spielball und der Objektball so nahe aneinander, dass ein Durchstoß unter keinen Umständen vermieden werden kann, gilt der Stoß als korrekt, sofern der Objektball an seinem äußersten Rand getroffen wird.

D3 Sprungstoß (Jump Shot):

- a. Ein Sprungstoß bedeutet, dass der Spielball über einen Ball springt, ohne vor dem Sprung einen Ball berührt zu haben. Dies ist als Foul zu werten.
b. Springt der Spielball über den Ball „on“ und fällt anschließend auf die entfernte Seite des Balles „on“, gilt dies auch dann als Sprungstoß, wenn der Ball „on“ noch berührt worden ist.

Ausnahme: Wird der Ball „on“ korrekt angespielt und springt der Spielball nach einem anschließenden Bandenkontakt über einen Ball, ist der Stoß dagegen als korrekt anzusehen.

E1 Ball „on“: Jeder Objektball, welcher als erster getroffen werden darf, wird als Ball „on“ bezeichnet.

E2 Angesagter (nominierter) Ball: Will ein Spieler einen farbigen Objektball anspielen, ist die Farbe vom Spieler vor dem Stoß zu nominieren, ausgenommen in zweifelsfreien Situationen, wo in der Umgebung der Stoßrichtung nur ein farbiger Objektball anspielbar ist. Auf Verlangen des Schiedsrichters ist die Farbige jedesmal anzusagen.

E3 Ball „in-hand“: Ein Spieler mit dem Spielball *in-hand* darf diesen innerhalb des „D“ oder auf der Umrandungslinie des „D“ mit dem Ballzentrum auflegen.

- a. Der Spielball ist *in-hand*, nachdem er in eine Tasche oder vom Tisch gefallen ist.
b. Auch auf Wunsch des Mitspielers darf nach einem *Angled Ball* (siehe Regel E8) aus dem „D“ gespielt werden.
c. Der Spielball gilt solange *in-hand*, bis er im „D“ angestoßen wurde oder ein Foul begangen wird.

Anmerkung: Der Schiedsrichter muss auf Anfrage des Spielers beantworten, ob der Spielball korrekt gesetzt ist.

E4 Ball im Spiel:

- a. Der Spielball ist im Spiel, wenn er nicht *in-hand* ist.
b. Farbige Objektbälle sind im Spiel, sobald diese wieder auf den Tisch gesetzt sind. Sie gelten solange als „im Spiel“, bis sie versenkt oder vom Tisch gespielt werden.

Anmerkung: Wird der Spielball bei Regel E3 mit dem Queue in die gewünschte Position gesetzt (gerollt), etwa durch leichtes Anschieben mit dem Spielgerät, ist er noch nicht im Spiel. Anders dagegen verhält es sich, falls der Versuch eines Stoßes unternommen wurde. Unter Umständen ist dies ein Fall für einen Schiedsrichterentscheid.

E5 Ball springt vom Tisch: Kommt ein Ball außerhalb der Spielfläche zum Stillstand, wird folgendermaßen vorgegangen:

- a. Handelt es sich um einen farbigen Ball, wird dieser auf die korrekte Markierung gesetzt.
b. Handelt es sich um den Spielball, wird vom Gegner aus dem „D“ weitergespielt (siehe Regel E3).
c. Handelt es sich um einen Roten, wird dieser gänzlich aus dem Spiel genommen und in eine Tasche gelegt.

Anmerkung: Springt ein Ball auf eine Bande und fällt anschließend wieder auf die Spielfläche oder sogar in eine Tasche zurück, ist dies kein Regelverstoß. Ein auf diese Weise erzielter Pot ist daher korrekt.

E6 Touching Ball: Liegt der Spielball an einem Ball „on“ (im Deutschen sagt man „press“), wird auf *Touching Ball* erkannt und dies dem Spieler vom Schiedsrichter mitgeteilt. Der Spielball muss vom *Touching Ball* weggespielt werden, ohne dass sich dabei der press liegende Objektball bewegt. Beim Wegspielen vom *Touching Ball* darf der Spielball

- a. andere Bälle treffen,
b. einen anderen Ball „on“ versenken,
c. den *Touching Ball* treffen oder versenken, sofern vorher korrekt davon weggespielt wurde,
d. jedoch nicht in eine Tasche gespielt werden.

Anmerkung 1: Handelt es sich beim *Touching Ball* um einen Ball, der nicht „on“ ist, muss selbstverständlich ebenfalls davon weggespielt werden, doch muss als erster Ball ein Ball „on“ getroffen werden.

Anmerkung 2: Wurde der *Touching Ball* durch andere Umstände als durch die korrekte Ausführung des Stoßes bewegt (z. B. Unebenheiten auf der Spielfläche bei der Spotmarkierung), wird dies nicht als Foul gewertet, da keine Schuld des Spielers vorliegt.

E7 Snooker:

- a. Der Spielball liegt dann *Snooker*, wenn ein direkter Stoß in einer geraden Linie zu einem beliebigen Teil eines Balles



Das offizielle Regelwerk

„on“ durch einen Ball, der nicht „on“ ist, verhindert wird.

- b. Wenn der Spielball im „D“ gesetzt werden darf, liegt er nur dann *Snooker*, wenn kein Ball „on“ aus beliebiger Position innerhalb oder auf der Linie des „D“ (gemäß Regel a.) angespielt werden kann.
- c. Liegt der Spielball durch mehrere Bälle *Snooker*, gilt derjenige Ball als Verursacher des *Snookers*, welcher dem Spielball am nächsten ist.

Anmerkung: Ein *Snooker* ist also auch dann gegeben, wenn der Ball „on“ ohne Probleme getroffen werden kann, aber eben nicht an jeder beliebigen Stelle.

E8 Angled Ball: Dieser Ausdruck wird für einen Spielball verwendet, der durch die Behinderung der Taschenrundung „*Snooker*“ liegt.

Anmerkung: Besteht diese Behinderung nach einem vorangegangenen Foul, erkennt der Schiedsrichter auf *Angled Ball*, und der Mitspieler darf für seine neue Spielaufnahme den Spielball ins „D“ setzen. (siehe Regel E3b)

E9 Gleichzeitiges Treffen von zwei Bällen: Außer zwei Roten oder eines Balles „on“ und einem Free Ball (siehe Regel E11) dürfen niemals zwei Bälle gleichzeitig getroffen werden.

E10 Ball an der Taschenrundung:

- a. Fällt ein Ball in eine Tasche, ohne durch einen anderen Ball berührt worden zu sein, wird er an den gleichen Platz, den er zuvor innehatte, zurückgelegt.
- b. Fällt ein Ball ohne Regelverletzung während des Stoßes in eine Tasche (z. B. durch Erschütterung), werden sämtliche am Stoß beteiligten Bälle zurückgelegt. Anschließend muss der Stoß wiederholt werden.
- c. Fallen ein oder mehrere Bälle als Folge eines nicht durch einen Stoß hervorgerufenen Fouls (z. B. durch Berührung mit der Hand, der Kleidung, etc.) in eine Tasche, wird der Spieler entsprechend bestraft und alle Bälle werden zurückgelegt.

Anmerkung: Rote Objektbälle werden in diesem speziellen Fall nicht aus dem Spiel genommen, sondern ebenfalls zurückgelegt (vergleiche E10a-c).

E11 Freiball (Free Ball):

- a. Liegt der Spielball nach einem Foul im *Snooker*, darf der Mitspieler seine Aufnahme mit einem *Free Ball* beginnen. Das heißt, er darf irgendeinen Ball als Ersatz als Ball „on“ benennen und diesen anspielen.
- b. Der *Free Ball* wird als Ball „on“ betrachtet und mit dem entsprechenden Wert angerechnet, falls er versenkt wird.
- c. Der *Free Ball* muss im Stoß als erster Ball getroffen werden.
- d. Er darf nicht der Verursacher für eine *Snooker-Position* sein (siehe Regel E7c). *Ausnahme:* Es befinden sich nur noch Pink und Schwarz auf dem Tisch. In diesem Fall darf Schwarz als *Free Ball* sehr wohl so angestoßen werden, dass Pink für den Gegner *Snooker* liegt.
- e. Wurde der *Free Ball* versenkt, wird er an seinen korrekten *Spot* zurückgelegt.
- f. Wurde an Stelle des *Free Balls* der effektive (der echte) Ball „on“ versenkt, ist dies auch korrekt und wird daher entsprechend gewertet.
- g. Wurden der *Free Ball* und der Ball „on“ gleichzeitig versenkt, zählt nur eine Wertung. *Ausnahme:* Der Ball „on“ ist ein roter Objektball. Der versenkte rote Ball „on“ wird in diesem Fall nicht zurückgelegt, der als *Free Ball* gespielte dagegen schon.

F1 Pot: Fällt ein Objektball nach Kontakt mit einem anderen Ball in eine Tasche, ohne dass dabei eine Regelverletzung begangen wird, bezeichnet man dies als Pot.

F2 Serie (Break): Ein *Break* ist eine Anzahl aufeinander folgender Pots in einer Aufnahme.

Zum *Breakbuilding* müssen abwechselnd rote und farbige Objektbälle versenkt werden. Dabei verbleiben die roten Bälle in den Taschen, die farbigen werden dagegen wieder zurückgesetzt, bevor der nächste Stoß erfolgt. Sind alle Roten versenkt, werden nach Zurücklegung der letzten Farbigen die restlichen sechs Objektbälle nach deren Wert (Gelb, Grün, Braun, Blau, Pink und Schwarz) der Reihe nach gepottet.

F3 Setzen der farbigen Bälle:

a) Ausgangslage: Zu Beginn jedes *Frames* werden die Roten in Form eines Dreiecks zwischen Kopfpunkt und Pyramidenpunkt aufgestellt, wobei die erste Rote so nahe wie möglich zur Pink (diese liegt am Pyramidenpunkt) gesetzt werden muss, ohne dabei direkt (press) anzuliegen. Die letzte Reihe der Roten muss parallel zur Kopfbande liegen. Die Roten müssen sich dabei berühren, also dicht gepackt (press) aneinander liegen.

Die einzelnen Aufsetzpunkte (*Spots*) sind

- Schwarz (*Black*) – Kopfpunkt (*Spot*)
- Pink (*Pink*) – Pyramidenpunkt (*Pyramid Spot*)
- Blau (*Blue*) – Mittelpunkt (*Centre Spot*)
- Braun (*Brown*) – Fußpunkt (*Brown Spot*)
- Grün (*Green*) – linke Ecke des „D“ (*Green Spot*)
- Gelb (*Yellow*) – rechte Ecke des „D“ (*Yellow Spot*)

Anmerkung: Sie können sich die Lage Grün-Braun-Gelb (aus der Sicht des Anstoßenden) mit dem Sinnspruch „God Bless You“ merken.

b) Wieder setzen (Respot):

Rote Bälle werden nur dann an ihren ursprünglichen Platz zurückgelegt, wenn sie nicht als Folge eines Ballkontaktes in die Taschen gefallen sind (Regel E10a-c). Farbige Bälle werden nach jedem Pot auf die entsprechenden *Spots* zurückgesetzt und zwar so lange, bis keine Roten mehr auf dem Tisch sind. Nach der letzten Roten darf in der gleichen Aufnahme noch eine



Das offizielle Regelwerk

Farbige nach freier Wahl angespielt werden. Auch diese kommt im Falle eines Versenkens wieder auf ihren *Spot*.

Anmerkung: Um den vollen Tisch abzuräumen, sind exakt 36 Pots nötig, 15mal eine Rote, 15mal eine Farbige sowie die letzten 6 Farbigen in aufsteigender Folge.

c) Besetzte Punkte:

Kann eine Farbige nicht auf den für sie vorgesehenen Punkt gesetzt werden, ohne dabei einen anderen Ball zu berühren, gilt dieser Punkt als besetzt. Der Respot erfolgt in diesem Fall nach exakten Vorschriften:

1. Ist der eigene Punkt besetzt und mehr als ein anderer *Spot* frei, kommt die Farbige auf den *Spot* mit der höchsten Wertung.
2. Sind alle Punkte besetzt, wird die Farbige so nahe wie möglich zu ihrem eigenen *Spot* in einer geraden Linie Richtung Kopfbande gesetzt.
3. *Ausnahme:* Ist der gesamte Raum vom Pyramidenpunkt bis zur Kopfbande derart von Bällen belegt, dass Pink oder Schwarz nicht Richtung Kopfbande gesetzt werden können, werden sie ausnahmsweise so nahe wie möglich zu ihrem eigenen *Spot* Richtung Fußbande aufgelegt.
4. Fallen mehr als eine Farbige in die Taschen und sind die eigenen *Spots* besetzt, kommt der höhere Ball (der Ballwert entsprechend) auf den höchsten freien *Spot* zu liegen, der zweithöchste Ball auf den nächsten, usw.

Anmerkung: Es liegt in der Verantwortung des Spielers zu kontrollieren, ob alle Bälle korrekt gesetzt sind, bevor er den Stoß ausführt.

d) Falsch oder verspätet wieder gesetzt:

Wurde ein Stoß ausgeführt, wobei eine oder mehrere Farbige nicht richtig oder gar nicht zurückgesetzt waren, und wurde dies weder vom Schiedsrichter noch vom Mitspieler beanstandet, werden die bis zu diesem Moment erzielten Punkte als korrekt gewertet. Die Bälle werden anschließend (sobald der Fehler bemerkt wird) richtig aufgesetzt.

1. Wird der Fehler bemerkt, nachdem ein Stoß als beendet gilt (siehe D1c), werden die allfällig erzielten Punkte des letzten Pots eines Breaks ebenfalls angerechnet und etwaige Strafpunkte entsprechend dem Wert des falsch oder nicht gesetzten Balles gewertet.
2. Erfolgt die Beanstandung zwischen Stoßbeginn und Beendigung des Stoßes (siehe D1a-c), hat der Spieler kein Recht auf die bei diesem Stoß erzielten Punkte. Die Strafpunkte entsprechen dem Wert des „On“-Balles dieses letzten Stoßes oder dem Wert des falsch oder nicht gesetzten Balles. Bestraft wird mit der höheren Ballwertung.

Anmerkung: Diese Regel ist nur bei offiziellen Spielen (mit langen Breaks) zu empfehlen. In privaten Spielrunden sollte versäumtes Wiederaufsetzen eher nicht gehandelt werden.

G1 Foul: Als Foul bezeichnet man jede Handlung, welche gegen die Regeln dieses Spiels verstößt.

- a. Wurde ein Foul begangen, ist dieses vom Schiedsrichter unmittelbar mitzuteilen. Die entsprechenden Strafpunkte werden dem Mitspieler gutgeschrieben. Der folgende Stoß wird immer von der Stelle gespielt, wo der Spielball zum Stillstand gekommen ist, ausgenommen bei einem *Miss* (siehe G4) oder bei *in-hand* (siehe E3). Wird ein Foul vor dem folgenden Stoß weder vom Schiedsrichter noch vom Mitspieler bemerkt, darf es nachträglich nicht mehr beanstandet werden. (*Ausnahme:* siehe F3d).
- b. Wird in demselben Stoß mehr als ein Foul begangen, ist nur ein Foul zu bestrafen (siehe G2).
- c. Der Spieler, welcher das Foul begangen hat, wird mit den entsprechenden Strafpunkten belegt. Gleichzeitig verliert er seine Aufnahme. Er muss allerdings erneut spielen, falls der Mitspieler dies wünscht. Wurde diese Aufforderung des Mitspielers zum Weiterspielen gemacht, kann sie nicht mehr widerrufen werden. Falls vom Schiedsrichter zusätzlich auf ein *Miss* erkannt wurde und der Mitspieler nicht selber das Spiel aufzunehmen wünscht, muss der Foulspieler erneut aus der ursprünglichen Position stoßen.

G2 Foulliste/Strafpunkte: Für die folgenden Fouls werden mindestens 4 Strafpunkte berechnet, sofern es sich beim Ball „on“ um einen roten, gelben, grünen oder braunen Ball handelt und zudem kein Foul eine höhere Ballwertung einschließt. (Strafpunkte: Blau 5, Pink 6, Schwarz 7)

Es ist immer der höchste am Foul beteiligte Wert zu bestrafen. Als Foul gilt:

- a. ein Stoß, der erfolgt, bevor alle Bälle still liegen (D1b1)
- b. ein mehr als einmaliges Berühren des Spielballs mit dem Queue (D1b3)
- c. ein Fehlen des Bodenkontakts mit mindestens einem Fuß (D1b4)
- d. eine Berührung eines Balls durch etwas anderes als der Queue Spitze (D1b5)
- e. ein Stoß durch einen Spieler, der außerhalb der Reihe spielt (B1)
- f. ein Durchstoß (D2)
- g. ein Sprungstoß (D3)
- h. ein Stoß, der nicht zuerst den Ball „on“ trifft (E1)
- i. ein Verfehlen eines Balls (E1)
- j. ein inkorrektes Setzen eines *in-hand* Balls ins „D“, sobald der Stoß ausgeführt wird (E3)
- k. ein Ball, der vom Tisch springt (E5)
- l. ein Versenken des Spielballs in eine Tasche (E3)
- m. ein Versenken eines Balls, der nicht „on“ ist (Ki)
- n. ein inkorrektes Wegspielen von einem *Touching Ball* (E6)
- o. ein Aufstellen eines *Snookers* hinter einen *Free Ball* (E1d)
- p. ein Stoßausführung, bei der ein Ball falsch oder nicht gesetzt war (F3)
- q. ein gleichzeitiges Treffen von zwei Bällen (E9)

Folgende Fouls werden mit 7 Strafpunkten belegt:

- r. eine Stoßausführung vor der Ansage einer Farbigen als Ball „on“. (E2)
- s. ein Wegnehmen eines Balls vom Tisch oder aus einer Tasche (letzteres gilt nur bei offiziellen Turnieren mit



Das offizielle Regelwerk

- Schiedsrichter)
- t. ein nacheinander Anspielen zweier Roter oder zweier Farbiger, solange sich noch Rote auf dem Tisch befinden (Kf)
 - u. ein Anstoßen eines anderen Balls als den Spielball

G3 Kein Verschulden: Trifft den Spieler für die Berührung oder Bewegung eines Balls kein Verschulden (z. B. defekte Queuehilfen, Zuschauereinwirkung, Reiningung des Balls durch den Schiedsrichter etc.), wird er diesbezüglich auch nicht bestraft. Der Schiedsrichter hat den Ball wieder an den gleichen Platz zurückzulegen.

Anmerkung: Um exakt vorzugehen, verwenden Schiedsrichter kleine Platzierungsmarker.

G4 Miss: Auf *Miss* wird vom Schiedsrichter im Zusammenhang mit einem Foul (siehe G2h-i) dann entschieden, wenn davon ausgegangen werden kann, dass sich der Spieler nicht ausreichend bemüht hat, den Ball „on“ als ersten Ball zu treffen. Oder auch dann, wenn der Spielball derart angestoßen wird, dass ein Foul nach den Regeln G2h-i die Folge ist.

a) In folgenden Fällen sollte *Miss* angesagt werden:

- a. immer im Zusammenhang mit einem Foul entsprechend G2i (kein Ball wurde getroffen)
- b. im Zusammenhang mit einem Foul entsprechend G2h (der Ball „on“ wurde nicht zuerst getroffen)

Vorgehen nach einem *Miss*:

- a. Foul, bei dem kein Ball getroffen wird: Der Spielball wird zurückgesetzt und die Ausgangslage vor dem Stoß hergestellt. Der Stoß wird dann wiederholt. *Ausnahme:* Nur noch Schwarz liegt auf dem Tisch (siehe L).
- b. Foul, bei dem nicht zuerst der Ball „on“ getroffen wird: Der Spielball und getroffene Bälle, die nicht „on“ sind, werden in die Ausgangslage vor dem Stoß zurückgesetzt. Der Stoß wird dann wiederholt.

Anmerkung: Ist die Ausgangslage nicht mehr genau eruiert, ist eine möglichst der Ausgangslage nahe kommende Situation zu schaffen, wobei darauf zu achten ist, dass der folgende Stoß nicht schwieriger auszuführen ist als der ursprüngliche. Die Mitspieler oder Zuschauer dürfen zur Meinungsbildung hinzugezogen werden.

b) Ein mehrmaliges *Miss* nacheinander: Ein aufeinander folgendes *Miss* kann nicht zum Frameverlust führen.

Anmerkung: Ist ein Spieler in einer Situation, wo er *Snooker* benötigt (*Snooker required*), um den Punktestand des Gegners noch einholen zu können, darf ein Foulstoß des Gegners nicht mit einem *Miss* geahndet werden.

c) Verzicht auf ein *Miss* durch Mitspieler: Wie nach jedem Foul kann der Mitspieler auch nach einem *Miss* entscheiden, ob er das Spiel selber aufnehmen möchte. In diesem Fall würden keine Bälle zurückgesetzt. Die Aufnahme beginnt dort, wo der Spielball zu liegen kam.

Ausnahme: Ist es anhand der Spielsituation unmöglich, den Ball „on“ als ersten Ball zu treffen, wird davon ausgegangen, dass der Spieler den Ball „on“ treffen wollte. In diesem Fall erfolgt kein *Miss*, sondern es wird nur das Foul angerechnet.

H Pattsituation (Re-rack): Lässt der Spielverlauf keinen Fortschritt zu, das heißt, wird sozusagen ein Potten eines Balls oder eine Auflösung einer Spielsituation praktisch unmöglich gemacht, hat der Schiedsrichter die Spieler aufzufordern, die Situation in Kürze zu verändern. Andernfalls wird der *Frame* als „patt“ deklariert und abgebrochen. Es erfolgt in diesem Fall keine Wertung, sondern der *Frame* beginnt neu (*Re-rack*), mit dem Eröffnungsstoß desselben Spielers.

Anmerkung: Dieses „in Kürze“ bezieht sich auf die nächsten zwei, drei Stöße der Spieler (nach Ermessen des Schiedsrichters).

I Doppel:

- a. Wird Snooker mit vier Personen gespielt, muss jede Partei abwechselnd einen *Frame* eröffnen. Die Spielfolge wird zu Beginn eines jeden *Frames* abgesprochen und darf während des ganzen *Frames* nicht geändert werden.
- b. Nach einem begangenen Foul muss derselbe Spieler den Stoß wiederholen, sofern nicht die andere Partei mit der Aufnahme beginnen möchte, etwa mit einem *Free Ball*.
- c. Bei einem unentschiedenen Punktestand darf die Partei, die den ersten Stoß spielen muss, neu entscheiden, welcher Spieler beginnen möchte.
- d. Partner dürfen sich während des Spiels beraten, allerdings nicht, nachdem ein Spieler mit der Aufnahme eines Stoßes begonnen hat.

Anmerkung: Während eines *Breaks* dürfen daher keine Beratungen erfolgen. Der Schiedsrichter müsste diese mit einem Foul ahnden.

SEKTION 3 - DAS SPIEL

J Beschreibung. Das Snookerspiel wird auf einem englischen Billardtisch von zwei oder mehr Personen gespielt. Punkte werden durch korrektes Versenken (*Potten*) von Bällen oder durch Gutschrift begangener Fouls des Mitspielers erzielt. Sieger ist, wer am Ende eines *Frames* die höchste Punktezahl aufweist oder infolge Aufgabe des Mitspielers gewinnt. Alle Spieler verwenden den gleichen weißen Spielball. Die Objektbälle, 15 Rote und 6 Farbige, müssen in die Taschen versenkt werden. Die Objektbälle haben folgende Werte (Punkte): Rot-1, Gelb-2, Grün-3, Braun-4, Blau-5, Pink-6 und Schwarz-7. Gewinnpunkte werden durch abwechselndes Versenken von roten und farbigen Bällen erzielt, wobei die roten jeweils in den Taschen verbleiben, die farbigen dagegen wieder auf den Tisch zurückgesetzt werden. Sobald alle Roten versenkt sind und die letzte Farbige wieder aufgesetzt wurde, müssen die sechs Farbigen in aufsteigender Reihenfolge ihres Wertes gepottet werden, beginnend mit Gelb, über Grün, Braun, Blau, Pink bis Schwarz.

K Spielverlauf:

- a. Der Spieleröffner des ersten *Frames* wird ausgelost. Die Reihenfolge gilt dann während des ganzen *Frames*.
- b. Weitere *Frames* werden abwechselnd von den Spielern eröffnet.
- c. Der erste Stoß muss aus dem „D“ erfolgen.
- d. Der Spielball muss zuerst immer den Ball „on“ treffen, erst danach darf er andere Bälle berühren.
- e. Zu Beginn jeder Aufnahme ist der Ball „on“ immer ein roter Ball, solange sich noch rote Bälle auf dem Tisch befinden.



Das offizielle Regelwerk

- f. Wird ein roter Ball versenkt, wird dem Spieler ein Punkt, bei mehreren roten im gleichen Stoß je ein Punkt pro Ball angerechnet. Der Spieler darf mit dem *Break* fortfahren, muss allerdings als nächsten Ball einen farbigen anspielen. Abwechselnd geht das *Break* nun über rot-farbig-rot-farbig etc. weiter.
- g. Wurde eine Farbige korrekt versenkt, wird sie den Regeln entsprechend zurückgesetzt.
- h. Wurde die letzte Rote versenkt, muss bei einem *Break* noch eine Farbige nach Wahl angespielt werden, bevor anschließend die sechs Farbigen in der Reihenfolge ihrer Werte zu versenken sind.
- i. Der Spielball oder ein Ball, der nicht „on“ ist, darf nicht in eine Tasche fallen. Dies würde mit einem Foul geahndet.
- j. Nach einem Foul oder bei Nichtversenken des Balles „on“ ist die Aufnahme beendet und der Mitspieler ist an der Reihe.
- k. Die Aufnahme beginnt für den Mitspieler dort, wo der Spielball zum Stillstand gekommen ist, ausgenommen bei *in-hand* oder nach einem *Miss*.
- l. Wird beim Versenken eines farbigen Balles, der „on“ war, ein Foul begangen, ist der farbige Ball wieder auf seinen Punkt zurückzusetzen.

L Spielende: Der *Frame* endet, sobald alle Bälle den Regeln entsprechend versenkt sind. Der Spieler mit der höheren Punktzahl ist Gewinner des *Frames*. Ein *Frame* endet auch dann, wenn ein Spieler aufgibt oder wenn nur mehr Schwarz auf dem Tisch liegt und der Rückstand eines Spielers mehr als sieben Punkte beträgt.

Anmerkung: Der Mitspieler darf nie während eines *Breaks* aufgeben. Das heißt, auch die letzte Schwarze kann bei einem *Break* noch gespielt werden. Die Entscheidung liegt beim Spieler, der gerade das *Break* macht.

a) Der letzte Ball: Liegt nur noch Schwarz auf dem Tisch, endet der *Frame* mit der nächsten Wertung, egal ob Pot oder Foul, sofern sich daraus eine Punktedifferenz ergibt.

b) Unentschieden: Resultiert als Folge eines Fouls oder eines Pots beim letzten Ball des regulären *Frames* ein Unentschieden, wird folgendermaßen gespielt:

1. Die Schwarze wird auf ihren *Spot* gesetzt.
2. Der Spieleröffner wird durch Auslosen ermittelt.
3. Der erste Stoß wird aus dem „D“ gespielt.
4. Die nächste Wertung entscheidet, egal ob Foul oder Pot.

Anmerkung: Dieses Vorgehen wird auch dann eingehalten, wenn der Gleichstand infolge eines Fouls resultiert, bei dem Schwarz nicht versenkt wurde. Die sonst übliche Anwendung der Regeln nach einem Foul und einem *Miss* entfallen hier in jedem Fall.

Ergänzungen für Spiele ohne Schiedsrichter:

1. Um Meinungsdivergenzen betreffend Punkte in einem *Break* zu vermeiden, soll der Mitspieler nach jedem Pot eines farbigen Balles die vom Spieler versenkten Bälle aufaddiert bekannt geben. Bsp: Rot/Blau (6), Rot/Gelb (9), Rot/Schwarz (17), Rot/Grün (21).
2. Die Anzeigetafel soll von jedem Spieler für sich selbst nachgetragen werden, sobald das *Break* (Serie) beendet ist. Ein Nachtrag oder eine Änderung zu einem späteren Zeitpunkt darf nur mit Einverständnis des Gegners erfolgen.
3. Allfällige Regelprobleme sind möglichst vor dem Stoß bei der Turnierleitung abzuklären. Zu diesem Zweck sollte ein Regelheft aufliegen.
4. Begangene Fouls sind selbst, das heißt ohne Aufforderung, bekannt zu geben, sofern ein Spieler dies bemerkt.

KEIN TEIL DER OFFIZIELLEN SNOOKERREGELN

SPIEL ZU DRITT: Diese Regeln sind als Empfehlung des Autors zu verstehen.

a) Reihenfolge: Die Spieler machen abwechselnd ihre Aufnahmen.

b) Snooker: Bei einem nicht gelösten *Snooker* schreibt nur der Spieler die Strafpunkte, der den *Snooker* aufgestellt hat. Entsteht beim Foulstoß auf einen *Snooker* neuerlich ein *Snooker*, der nicht aufgelöst werden kann, schreiben dagegen wieder beide Gegenspieler.

c) Foul: Nach einem Foul entscheidet grundsätzlich der in der Spielreihenfolge nachfolgende Spieler, ob er selbst stoßen möchte oder der Foulspieler weitermachen muss.

d) Free Ball: Wird aus einer Snookerstellung ein Foul mit der regeltechnischen Möglichkeit eines *Free Balls* begangen, darf der regulär nächste Spieler den *Free Ball* reklamieren oder den Spieler zu einem Weiterspielen auffordern. Kommt es bei letzterer Möglichkeit zu einem weiteren Foul, schreiben beide Gegenspieler die entsprechenden Punkte.

e) Drop-out: Sobald nur noch weniger Punkte auf dem Tisch liegen, als der Rückstand des Dritten gegenüber dem führenden Spieler beträgt, muss der Dritte ausscheiden (*Drop-out*). Die anderen beiden spielen um den *Frame* weiter.

Anmerkung: Die *Drop-out-Regel* greift erst dann, wenn nur noch die Farbigen auf dem Tisch sind.