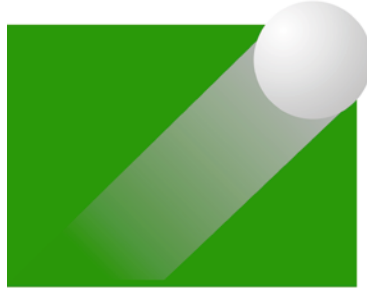


# DBU



Deutsche  
Billard  
Union

**Deutsche Billard-Union e.V.**

## **Spielregeln Snooker**

Stand: 05/2020

**INHALTSVERZEICHNIS**

<b>Sektion 1</b>	<b>Ausrüstung</b> .....	<b>1</b>
	1. Der Standardtisch .....	1
	2. Bälle.....	1
	3. Queue.....	1
	4. Hilfsmittel .....	2
<b>Sektion 2</b>	<b>Definitionen</b> .....	<b>3</b>
	1. Frame .....	3
	2. Game.....	3
	3. Match.....	3
	4. Bälle.....	3
	5. Striker und Aufnahme .....	3
	6. Stoß .....	3
	7. Potten und Pocketing.....	4
	8. Break .....	4
	9. In-hand.....	4
	10. Ball im Spiel .....	4
	11. Ball on.....	4
	12. Nominierter Ball .....	4
	13. Free ball.....	5
	14. Ball vom Tisch.....	5
	15. Regelverstöße, Fouls und Penalties.....	5
	16. Strafpunkte.....	5
	17. Gesnookert .....	5
	18. Besetzter Spot .....	5
	19. Push stroke.....	5
	20. Jump shot .....	6
	21. Miss .....	6
	22. Konsultationsphase.....	6
<b>Sektion 3</b>	<b>Das Spiel</b> .....	<b>7</b>
	1. Beschreibung .....	7
	2. Position der Bälle .....	7
	3. Spielverlauf .....	8
	4. Ende eines Frames, Games oder Matches .....	9
	5. Spielen aus in-hand .....	9
	6. Gleichzeitiges Treffen zweier Bälle .....	9
	7. Das Spotten der Farben.....	9
	8. Touching Ball .....	10
	9. Ball am Rand der Tasche.....	11
	10. Fouls.....	11
	11. Wertigkeit der Strafen .....	12
	12. Gesnookert nach einem Foul .....	13
	13. Weiterspielen lassen.....	14
	14. Foul and a Miss.....	14
	15. Bälle, die nicht vom Striker bewegt wurden .....	15
	16. Absichtlich bewegte Bälle.....	15
	17. Pattsituation .....	16
	18. Doppel .....	16
	19. Six-Reds-Snooker .....	17
	20. Die Verwendung zusätzlicher Ausrüstung .....	17
	21. Interpretationen.....	17

**INHALTSVERZEICHNIS**

<b>Sektion 4 Die Spieler .....</b>	<b>18</b>
1. Unsportliches Verhalten .....	18
2. Aufgeben .....	18
3. Zeitverzögerung .....	18
4. Strafen .....	19
5. Non-Striker.....	19
6. Verantwortlichkeit für den Spielstand .....	19
7. Abwesenheit .....	19
<b>Sektion 5 Die Spielleitung .....</b>	<b>20</b>
1. Der Schiedsrichter.....	20
2. Der Marker .....	20
3. Der Protokollführer .....	20
4. Unterstützung durch die Spielleitung.....	20
<b>SNOOKER-SHOOT-OUT-REGELN .....</b>	<b>21</b>
Zeitnahme .....	21
Spielverlauf .....	21
Fouls .....	22
Andere Regeln .....	22
Etikette .....	22
Schiedsrichter .....	22
Kleine Verhaltenskunde für Schiedsrichter .....	23 - 25
Tipps für Schiedsrichter .....	26 - 27
Änderungen gegenüber Version 2.4.2, Dezember 2014 .....	28 - 32

## Vorbemerkung

Um ein einheitliches Regelwerk für den deutschsprachigen Raum zu bekommen, haben

- der „Österreichische Snooker und Billiardsverband“ für Österreich
- „Swiss Snooker“ für die Schweiz und
- die „Deutsche Billard-Union e.V.“ für Deutschland

das nachfolgende - nun in der Version 3.2 vorliegende – Regelwerk Snooker auf Basis der von der **World Professional Billiards & Snooker Association Ltd.** im November 2019 veröffentlichten Version erarbeitet. Die Regeln wurden nach bestem Wissen und Gewissen nach Sinn und Inhalt übersetzt. WPBSA Ltd. hat die Übersetzung in die deutsche Sprache nicht beauftragt und übernimmt für den Inhalt auch keine Verantwortung.

Allen Beteiligten sei an dieser Stelle ausdrücklich für ihr großes gemeinschaftliches Engagement gedankt.

Aus Gründen der einfacheren Lesbarkeit wird auf die geschlechtsspezifische Differenzierung verzichtet. Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung grundsätzlich für alle Geschlechter.

Hinweis:

**Fettdruck** bzw. **Fettdruck unterstrichen (bei Überschriften)** sind Verweise auf die Änderungsübersicht ab Seite 28

## Sektion 1 - Ausrüstung

### 1. Der Standardtisch

- (a) Die Spielfläche  
Die Spielfläche befindet sich innerhalb der Stirnseiten der Banden und muss 3569 mm x 1778 mm betragen, mit einer Toleranz beider Maße von +/- 13 mm.
- (b) Höhe:  
Die Höhe des Tisches vom Boden bis zur Bandenoberkante muss 864 mm betragen, mit einer Toleranz von +/- 13 mm.
- (c) **Untere Bande und obere Bande**  
**Die beiden kürzeren Seiten des Tisches werden als untere (oder auch Baulk-Bande) und obere Bande des Tisches bezeichnet. Wenn ein Tisch mit einem Tuch mit Nap bezogen wird, verläuft der Strich des Nap von der unteren zur oberen Bande.**
- (d) Baulk-line und Baulk  
Eine gerade Linie, parallel gezogen in einem Abstand von 737 mm zur Stirnseite der unteren Bande, von einer Seitenbande zur anderen verlaufend, heißt Baulk-line. Diese Linie und der Raum zwischen der Linie und der unteren Bande wird Baulk genannt.
- (e) Das „D“:  
Das „D“ ist ein Halbkreis mit einem Radius von 292 mm, gezeichnet im Baulk, dessen Mittelpunkt seines geraden Teils auf der Mitte der Baulk-line liegt.
- (f) Spots:  
An den Ecken des „D“, vom Baulk-end gesehen, befinden sich rechts der als Gelber Spot und links der als Grüner Spot bekannte.  
Vier Spots sind auf der Längsachse des Tisches markiert:
  - (i) einer in der Mitte der Baulk-line, bekannt als Brauner Spot;
  - (ii) einer in der Mitte zwischen den Punkten senkrecht unter den Stirnseiten der oberen und der unteren Bande, bekannt als Blauer Spot;
  - (iii) einer in der Mitte zwischen dem Blauen Spot und dem Punkt senkrecht unter der Stirnseite der oberen Bande, bekannt als Pink Spot; und
  - (iv) einer 324 mm vom Punkt senkrecht unter der Stirnseite der oberen Bande, bekannt als Schwarzer Spot.
- (g) Taschenöffnungen  
Taschen müssen sich in jeder der vier Ecken des Tisches und jeweils eine in der Mitte der längeren Seiten befinden.

### 2. Bälle

- (a) Ein Ballsatz besteht aus 15 roten Bällen und je einem in den folgenden Farben: Gelb, Grün, Braun, Blau, Pink, Schwarz und Weiß.
- (b) Die Bälle müssen aus zugelassenem Material sein und alle einen Durchmesser von 52,5 mm mit einer Toleranz von +/- 0,05 mm haben.
- (c) Die Bälle sollen möglichst gleich schwer sein, jedoch darf die Differenz zwischen dem schwersten und dem leichtesten Ball eines Satzes nicht mehr als 3 g betragen.
- (d) Im Einvernehmen beider Spieler oder durch Entscheidung des Schiedsrichters kann ein Ball oder der Ballsatz ausgetauscht werden.

### 3. Queue

Ein Queue darf nicht kürzer als 914 mm sein, keine Abweichung von der traditionellen sich verjüngenden Form aufweisen, mit einem Tip, um den *Spielball* zu stoßen, das am dünneren Ende angebracht ist.

#### 4. Hilfsmittel

Verschiedene Brücken, lange Queues, Verlängerungen und Adapter dürfen von Spielern verwendet werden. Dazu zählen sowohl das normalerweise am Tisch befindliche Zubehör als auch Ausrüstungsgegenstände der Spieler oder des Schiedsrichters. Alle Verlängerungen, Adapter und anderen Hilfsmittel zur Stoßdurchführung und/oder zum Zielen müssen im Vorfeld **vom zuständigen Fachverband** genehmigt worden sein.

## Sektion 2 - Definitionen

Die in diesen Regeln verwendeten Standarddefinitionen sind *kursiv* dargestellt.

### 1. Frame

Ein *Frame* umfasst die Spieldauer vom Start (siehe 3.3 (c)), wobei jeder Spieler in **Aufnahmen** spielt, bis das *Frame* beendet ist durch:

- (a) **eine akzeptierte Aufgabe eines der Spieler; oder**
- (b) den *Striker*, der das *Frame* für sich beansprucht, wenn Schwarz der einzige *Objektball* auf dem Tisch ist, die Gesamtpunktzahl nicht relevant ist und der Unterschied der Spielstände mehr als sieben Punkte zugunsten des *Strikers* beträgt; oder
- (c) die Zuerkennung an den Non-*Striker*, wenn Schwarz der einzige *Objektball* auf dem Tisch ist, die Gesamtpunktzahl nicht relevant ist und der Unterschied der Spielstände mehr als sieben Punkte zugunsten des Non-*Strikers* beträgt; oder
- (d) den ersten *Pot* oder **Regelverstoß**, wenn Schwarz der einzige *Objektball* auf dem Tisch ist (siehe 3.4); oder durch
- (e) Zuerkennung des Schiedsrichters gemäß 3.14 (d)(ii), 4.1 (b), 4.1 (d), 4.3 (b) oder 4.3 (c).

### 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) Die Weiße ist der *Spielball*.
- (b) Die 15 Roten und die 6 Farbigen sind die *Objektbälle*.

### 5. Striker und Aufnahme

Die Person, die zu spielen hat oder gerade spielt, ist der *Striker*. Seine **Aufnahme** endet, wenn:

- (a) ein *Stoß* gemacht wurde und keine Punkte erzielt wurden; oder
- (b) ein *Foul* begangen wurde, alle Bälle zum Stillstand gekommen sind und der Schiedsrichter überzeugt ist, dass der *Striker* den Tisch verlassen hat; oder
- (c) der Gegner nach einem *Foul* zum Weiterspielen aufgefordert wird; oder
- (d) das *Frame* vom *Striker* beansprucht wird, wenn Schwarz der einzige *Objektball* auf dem Tisch ist, die Gesamtpunktzahl nicht relevant ist und der Unterschied der Spielstände mehr als sieben Punkte zugunsten des *Strikers* beträgt; oder
- (e) **die letzte Schwarze gepottet wurde und der Spielball zum Stillstand gekommen ist.**

### 6. Stoß

- (a) Ein *Stoß* gilt als ausgeführt, wenn der *Striker* den *Spielball* mit dem Tip seines Queues *stößt*, außer während des Einschwingens auf den *Spielball* (bekannt als Feathering).
- (b) Der *Spielball* darf nur einmal *gestoßen* und nicht vorwärts geschoben werden. Das Tip des Queues darf einen Augenblick lang mit dem *Spielball* in Kontakt bleiben, während dieser seine Bewegung aufnimmt.
- (c) Ein *Stoß* gilt als korrekt, wenn kein **Regelverstoß** begangen wurde.

- (d) Ein *Stoß* gilt als nicht beendet, bis:
  - (i) alle Bälle zum Stillstand gekommen sind;
  - (ii) das Spotten von Bällen, soweit erforderlich, beendet wurde; und
  - (iii) **alle vom *Striker* benutzten Hilfsmittel entfernt wurden oder der Schiedsrichter davon überzeugt ist, dass der *Stoß* beendet ist.**
- (e) Ein *Stoß* kann *direkt* oder *indirekt* ausgeführt werden:
  - (i) Ein *Stoß* ist *direkt*, wenn der *Spielball* einen *Objektball* trifft, ohne vorher eine Bande zu treffen;
  - (ii) ein *Stoß* ist *indirekt*, wenn der *Spielball* eine oder mehrere Banden trifft, bevor er einen *Objektball* trifft.

## 7. Potten und Pocketing

Als *Pot* gilt, wenn ein *Objektball* nach Kontakt mit einem anderen Ball und ohne irgendeinen **Regelverstoß** in eine Tasche fällt. Dieser Vorgang wird als *Potten* bezeichnet.

**Fällt ein Ball in einem *Stoß* mit einem *Foul* in eine Tasche, wird das als *Pocketing* bezeichnet.**

## 8. Break

Ein *Break* ist eine Anzahl von *Pots* in aufeinanderfolgenden *Stößen* in einer beliebigen **Aufnahme** des *Strikers*.

## 9. In-hand

- (a) Der *Spielball* ist *in-hand*:
  - (i) vor dem Beginn jedes *Frames*;
  - (ii) wenn er in eine Tasche gefallen ist (***Pocketing***);
  - (iii) wenn *Spielball* vom *Tisch* verursacht wurde; oder
  - (iv) wenn die Schwarze re-spottet wird, wie in 3.4 (b) beschrieben.
- (b) Der *Spielball* bleibt *in-hand*, bis:
  - (i) er regelkonform aus *in-hand* gespielt wurde; oder
  - (ii) ein *Foul* verübt wird, **an dem der *Spielball* beteiligt ist**, während dieser nicht unter Kontrolle des *Strikers* ist.
- (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, ***Pocketing*** oder Ball vom *Tisch* verursacht wurde.
- (c) Farben sind wieder *im Spiel*, sobald sie re-spottet wurden.

## 11. Ball on

Ein *ball on* ist irgendein Ball, der regelkonform als Erster vom *Spielball* getroffen werden darf, oder irgendein Ball, der zwar nicht so getroffen, aber *gepottet* werden dürfte.

## 12. Nominierter Ball

- (a) Ein *nominierter Ball* ist der *Objektball*, auf den der *Striker* zur Zufriedenheit des Schiedsrichters hinweist oder den er ansagt und als Ersten mit dem *Spielball* zu treffen gedenkt.
- (b) Auf Verlangen des Schiedsrichters muss der *Striker* ansagen, welchen *ball on* er spielen will.



### 13. Free ball

Ein *Free ball* ist ein Ball, außer dem eigentlichen *ball on*, den der *Striker* als *ball on* nominiert, wenn er nach einem *Foul gesnookert* ist (siehe 3.12).

### 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. **Ein Ball ist ebenso vom Tisch, wenn er vom *Striker* bewegt oder aufgehoben wurde, wie in 3.16 beschrieben.**

### 15. Regelverstöße, Fouls und Penalties

Ein **Regelverstoß** ist jede Verletzung dieser Regeln.

Ein **Foul** ist ein **Regelverstoß**, der die **Aufnahme** des Verursachers beendet.

**Penalties** sind **Regelverstöße**, die die Spielreihenfolge nicht beeinflussen.

### 16. Strafpunkte

*Strafpunkte* werden dem Gegner nach jedem **Regelverstoß** zuerkannt.

### 17. Gesnookert

Der *Spielball* ist *gesnookert*, wenn ein *direkter Stoß* in gerader Linie auf jeden *ball on* von einem Ball oder Bällen nicht *on*, ganz oder teilweise behindert wird. Wenn ein oder mehrere *Bälle on* an den beiden äußersten Punkten getroffen werden können, ohne durch irgendeinen Ball nicht *on* behindert zu werden, so ist der *Spielball* nicht *gesnookert*.

- (a) Gilt *in-hand*, ist der *Spielball* *gesnookert*, wenn er von allen möglichen Positionen auf oder innerhalb der Linien des „D“, wie oben beschrieben, behindert ist.
- (b) Wenn der *Spielball* von mehreren Bällen nicht *on* behindert wird, einen *ball on* zu treffen, dann
  - (i) wird der dem *Spielball* am nächsten liegende als effektiv snookernder Ball angesehen; und
  - (ii) sollte mehr als ein behindernder Ball die gleiche Entfernung zum *Spielball* haben, werden alle diese als effektiv snookernde Bälle angesehen.
- (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* wird als *gesnookert* bezeichnet, wenn der *Spielball* wie oben beschrieben *gesnookert* ist.
- (e) **Der Spielball kann nicht durch eine Bande gesnookert sein.**

### 18. Besetzter Spot

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

### 19. Push stroke

Ein *push stroke* wurde verursacht, wenn das Tip des Queues mit dem *Spielball* in Kontakt bleibt,

- (a) nachdem der *Spielball* seine Bewegung aufgenommen hat, **außer im Moment der ersten Berührung**; oder
- (b) wenn der *Spielball* einen *Objektball* trifft, ausgenommen, wenn *Spielball* und *Objektball* einander beinahe berühren, wird nicht auf *push stroke* entschieden, sofern der *Spielball* den *Objektball* so dünn wie möglich trifft.

## 20. Jump shot

Ein *jump shot* wurde verursacht, wenn der *Spielball* irgendeinen Teil eines *Objektballs* überspringt, egal, ob er dabei getroffen wird oder nicht, ausgenommen:

- (a) der *Spielball* trifft zuerst einen *Objektball*, **außer einen anliegenden Ball**, und überspringt anschließend einen anderen Ball; oder
- (b) der *Spielball* springt und trifft einen *Objektball*, **außer einen anliegenden Ball**, und im Moment des Auftreffens auf der Spielfläche befindet sich der *Spielball* nicht auf der abgewandten Seite der aktuellen Position dieses Objektballs; oder
- (c) der *Spielball* hat den *Objektball*, **außer einen anliegenden Ball**, bereits regelkonform getroffen und überspringt ihn erst, nachdem er eine Bande oder einen anderen Ball getroffen hat.

## 21. Miss

Als *Miss* gilt:

- (a) wenn der *Spielball* einen *ball on* nicht als ersten Ball trifft; oder
- (b) wenn ein *free ball* *nominiert* wurde, der *Spielball* diesen *nominierten free ball* nicht zuerst oder diesen Ball nicht gleichzeitig mit einem *ball on* zuerst trifft.

## 22. Konsultationsphase

Die *Konsultationsphase* ist jener Zeitraum, in dem die Spieler dem Schiedsrichter beim Zurücklegen eines Balls/von Bällen in die Originalposition vor dem *Regelverstoß* (3.2 (c)(ii), 3.3 (k), 3.10 (i), 3.14, 3.15 und 3.16) oder wie in 3.9 beschrieben, behilflich sein dürfen. Die *Konsultationsphase* beginnt, sobald die Entscheidung, den Ball/die Bälle in ihre ursprüngliche Position zurückzulegen, getroffen wurde, und endet, wenn beide Spieler mit der Position des Balls/der Bälle zufrieden sind, oder mit der endgültigen Entscheidung des Schiedsrichters.

## Sektion 3 - Das Spiel

### 1. Beschreibung

Snooker kann von zwei Spielern als Einzelspieler oder von mehr als zwei Spielern als Mannschaften gespielt werden. Das Spiel ist in den untenstehenden Paragrafen (a) bis (h) zusammengefasst:

- (a) Jeder Spieler verwendet denselben weißen *Spielball*; es gibt 21 *Objektbälle*: 15 Rote, jede mit dem Wert 1, und 6 Farben: Gelb Wert 2, Grün 3, Braun 4, Blau 5, Pink 6 und Schwarz 7.
- (b) Punkte werden in jeder **Aufnahme** eines Spielers durch das abwechselnde *Potten* von Roten und Farben erzielt, bis alle Roten vom Tisch sind, danach werden die Farben in aufsteigender Reihenfolge ihrer Wertigkeit *gepottet*.
- (c) Erzielte Punkte werden dem *Striker* zu seiner Punktzahl addiert.
- (d) *Strafpunkte* aus **Regelverstößen** werden zur Punktzahl des Gegners addiert.
- (e) Eine jederzeit anwendbare Taktik in einem *Frame* ist es, den *Spielball* so hinter einem Ball nicht *on* zu hinterlassen, dass er für den nächsten Spieler *gesnookert* ist. Wenn ein Spieler oder eine Mannschaft einen größeren Punkterückstand aufweist, als durch die Bälle auf dem Tisch erzielt werden können, dann wird das Legen von Snooker, in der Hoffnung, durch *Fouls* Punkte zu erzielen, äußerst wichtig.
- (f) Der Gewinner eines *Frames* ist der Spieler oder die Partei,
  - (i) mit der höchsten Punktzahl;
  - (ii) an den/die das *Frame* durch Aufgabe abgegeben wird; oder
  - (iii) dem/der das *Frame* gemäß 3.14 (d)(ii) oder 4.1 (b), 4.1 (d), 4.3 (b) oder 4.3 (c) zuerkannt wird.
- (g) Der Gewinner eines *Games* ist der Spieler oder die Partei,
  - (i) der/die die meisten oder die erforderliche Anzahl von *Frames* für sich entschieden hat;
  - (ii) der/die den höchsten Gesamtpunktestand aufweist, wenn auf Gesamtpunktzahl gespielt wird; oder
  - (iii) dem/der das *Game* gemäß 4.1 (c) oder 4.1 (d) zuerkannt wird.
- (h) Der Gewinner eines *Matches* ist der Spieler oder die Partei, der/die die meisten *Games* gewonnen hat oder, wenn auf 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, so dass die Rote an der Spitze des Dreiecks sich auf der Längsachse des Tisches oberhalb des Pink Spots befindet, so nah wie möglich, ohne ihn zu *besetzen*. Des Weiteren muss die Basis des Dreiecks parallel zur oberen Bande liegen;
  - (ii) die 6 Farben auf den bezeichneten Spots wie in 1.1 (f) vorgesehen.
- (b) Wenn beim Aufbau der Bälle ein Fehler gemacht wurde, wird 3.7 (c) angewendet, das *Frame* beginnt wie in 3.3 (c) beschrieben.
- (c) Nach Beginn eines *Frames* darf ein Ball, der sich *im Spiel* befindet, nur vom Schiedsrichter, nach begründeter Aufforderung durch den *Striker*, gereinigt werden, und
  - (i) die Position des Balls muss mit einem dafür geeigneten Gerät markiert werden, bevor der Ball zur Reinigung aufgehoben wird;
  - (ii) das Gerät, das die Position des Balls markiert, der gereinigt wird, ist als Ball anzusehen und erhält denselben Wert des Balls, bis dieser gereinigt und an seinen Platz zurückgelegt wurde.

Es ist ein *Penalty*, wenn ein anderer Spieler außer dem *Striker* oder dessen Partner dieses Gerät berührt. Der Schiedsrichter muss PENALTY ansagen und das Gerät oder den gereinigten Ball, falls erforderlich, an die Originalposition zurücklegen, selbst wenn es/er aufgehoben wurde.

**Eine *Konsultationsphase* beginnt, sobald die Entscheidung getroffen wurde, das Gerät oder den Ball zurückzulegen.**

### 3. Spielverlauf

Die Spieler müssen die Spielreihenfolge durch das Los oder auf eine andere vereinbarte Weise bestimmen, der Gewinner hat die Wahl, welcher Spieler beginnen soll.

- (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 Spieler oder Parteien müssen sich beim Anstoß für jedes *Frame* innerhalb eines *Games* abwechseln.
- (c) Der erste Spieler beginnt *in-hand*, das *Frame* beginnt, wenn der *Spielball* auf der Spielfläche platziert und vom Tip des Queues berührt wurde, entweder
  - (i) indem ein *Stoß* ausgeführt wurde; oder
  - (ii) während der *Spielball* anvisiert wird.
- (d) Wenn ein *Frame* durch den falschen Spieler oder die falsche Partei begonnen wird,
  - (i) muss ohne Strafe neu und korrekt begonnen werden, wenn nur ein *Stoß* gespielt und bis dahin kein **Regelverstoß** begangen wurde; oder
  - (ii) muss normal weitergespielt werden, **wenn ein weiterer *Stoß* ausgeführt** oder ein **Regelverstoß** während des ersten oder nach Beendigung des ersten *Stoßes* begangen wurde, mit der richtigen Startreihenfolge im folgenden *Frame* fortsetzend, sodass ein Spieler oder eine Partei in drei aufeinanderfolgenden *Frames* beginnt; oder
  - (iii) muss, falls eine Pattsituation erklärt wurde (siehe 3.17), vom richtigen Spieler oder von der richtigen Partei neu gestartet werden.
- (e) Damit ein *Stoß* als korrekt gilt, darf keiner der in 3.11 beschriebenen **Regelverstöße** begangen worden sein.
- (f) **Es liegt in der Verantwortung des *Strikers* sicherzustellen, dass alle Objekte und Hilfsmittel von dieser oder den vorangegangenen *Aufnahmen* vom Tisch entfernt werden.**
- (g) Beim ersten *Stoß* jeder ***Aufnahme*** ist, bis alle Roten vom Tisch sind, Rot oder ein *free ball*, der für Rot *nominiert* wurde, der *ball on*, und der Wert jeder Roten oder eines *free ball*, der als Rote *nominiert* und in einem *Stoß gepottet* wurden, wird gezählt.
- (h)
  - (i) Wird eine Rote oder ein *free ball*, der statt einer Roten *nominiert* wurde, *gepottet*, spielt derselbe Spieler den nächsten *Stoß*, und der nächste *ball on* ist eine Farbe nach Wahl des *Strikers*, die, wenn *gepottet*, gezählt und dann gespottet wird.
  - (ii) Das *Break* wird durch das abwechselnde *Potten* von Roten und Farben fortgesetzt, bis alle Roten vom Tisch sind und gegebenenfalls eine Farbe gespielt wird, nachdem die letzte Rote *gepottet* wurde.
  - (iii) Die Farben werden nun in aufsteigender Reihenfolge ihrer Wertigkeit (siehe 3.1 (a)) *on* und bleiben vom Tisch, wenn sie in Folge *gepottet* wurden, außer wie in 3.4 beschrieben. Der *Striker* spielt dann auf die nächste Farbe *on*.
  - (iv) Im Fall, dass der *Striker* in einem *Break* spielt, bevor der Schiedsrichter das Spotten einer Farbe beendet hat, während alle anderen Bälle zum Stillstand gekommen sind, darf der Wert der Farbe nicht gezählt und 3.11 (a)(i) oder 3.11 (b)(ii) müssen entsprechend angewendet werden.
- (i) Rote werden normalerweise nicht mehr auf den Tisch zurückgebracht, wenn sie *gepottet* wurden, **Pocketing** oder Ball *vom Tisch* verursacht wurde, ohne Rücksicht darauf, ob ein Spieler dadurch von einem *Foul* profitiert. Die Ausnahmen zu dieser Regel sind in **3.2 (c)(ii)**, **3.3 (k)**, **3.9**, **3.10 (i)**, **3.14 (b)**, **3.14 (e)**, **3.15**, **3.16**, **3.20 (b)** und **5.1 (a)(i)** beschrieben.

- (j) Wenn der *Striker* keinen Ball pottet, muss er den Tisch ohne unangemessene Verzögerung verlassen. Im Fall, dass er vor oder während des Verlassens des Tischs irgendein *Foul* begeht, wird er, wie in 3.11 beschrieben, bestraft. Der nächste *Stoß* wird von dort gespielt, wo der *Spielball* zum Stillstand gekommen ist, oder aus *in-hand*, wenn der *Spielball* nicht *im Spiel* ist, außer wenn der *Spielball* in Übereinstimmung mit 3.10 (i) und 3.14 (e) zurückgelegt wird.
- (k) **Es ist ein *Penalty*, wenn der *Non-Striker* außerhalb seiner *Aufnahme* zum Tisch kommt und irgendeinen *Regelverstoß* begeht. Der Schiedsrichter muss **PENALTY** ansagen, und alle Bälle, die bewegt wurden, müssen an die Position vor dem *Regelverstoß* zurückgelegt werden, und die *Aufnahme* des *Strikers* wird, davon nicht beeinträchtigt, fortgesetzt. Eine *Konsultationsphase* beginnt, sobald die Entscheidung getroffen wurde, den Ball/die Bälle zurückzulegen.**
- (l) **Wenn der nächste Spieler im Anschluss an den letzten *Stoß* der *Aufnahme* seines Gegners oder an ein *Foul* den *Spielball* stößt oder einen *Regelverstoß* begeht, bevor die Bälle zum Stillstand gekommen sind oder bevor der Schiedsrichter das *Spotten* einer Farbe beendet hat, muss er bestraft werden, als wäre er der *Striker*, und seine *Aufnahme* ist zu Ende.**
- (m) Wenn irgendein Ball aus einer Tasche auf die Spielfläche zurückspringt, zählt dies nicht als *Potten* oder ***Pocketing***. Der *Striker* hat keine Einspruchsmöglichkeit, wenn dies passiert.

#### 4. Ende eines Frames, Games oder Matches

- (a) Wenn Schwarz der einzige *Objektball* auf dem Tisch ist, beendet der erste *Pot* oder ***Regelverstoß*** das *Frame*, außer wenn beide der folgenden Bedingungen zutreffen:
  - (i) Die Punktestände sind gleich; und
  - (ii) der Gesamtpunktstand ist nicht relevant.
- (b) Treffen beide Bedingungen, die oben in (a) angeführt sind, zu,
  - (i) wird Schwarz gespottet;
  - (ii) die Spieler lösen um das Recht, zu bestimmen, wer als Nächstes spielt;
  - (iii) der nächste Spieler spielt aus *in-hand*; und
  - (iv) der erste *Pot* oder ***Regelverstoß*** beenden das *Frame*.
- (c) Sollte der Gesamtpunktstand über den Sieger eines *Games* oder *Matches* entscheiden und sollten die Gesamtpunktstände am Ende des letzten *Frames* gleich sein, müssen die Spieler in diesem *Frame* die oben in (b) beschriebene Vorgehensweise, die allgemein als re-spotted Black bekannt ist, befolgen.

#### 5. Spielen aus in-hand

Um aus *in-hand* zu spielen muss der *Spielball* von einer Position auf oder innerhalb der Linien des „D“ **mit dem Tip des Queues berührt werden**. Er darf in alle Richtungen gespielt werden.

- (a) Auf Anfrage muss der Schiedsrichter mitteilen, ob der *Spielball* korrekt (das heißt nicht außerhalb der Linien des „D“) platziert wurde.
- (b) **Wenn der *Spielball*, während er *in-hand* ist, vom Tip des Queues berührt wird und sich außerhalb des „D“ befindet, wird das als inkorrektes Spielen aus *in-hand* gewertet.**
- (c) Sollte das Tip des Queue den *Spielball* berühren, während er positioniert wird, und ist der Schiedsrichter der Meinung, dass der *Striker* nicht versucht hat, einen *Stoß* auszuführen, so ist der *Spielball* nicht *im Spiel*.

#### 6. Gleichzeitiges Treffen zweier Bälle

Zwei Bälle, außer zwei Rote oder ein *free ball* und ein *ball on*, dürfen vom *Spielball* nicht gleichzeitig zuerst getroffen werden.

## 7. Das Spotten der Farben

Jede Farbe, die *gepottet* wurde, mit der **Pocketing** verursacht wurde oder die *vom Tisch* ist, muss, bevor der nächste *Stoß* ausgeführt wird, erneut gespottet werden, bis sie abschließend *gepottet* wird, wie in 3.3 (h)(iii) beschrieben.

- (a) Ein Spieler darf nicht für einen Fehler des Schiedsrichters, einen Ball korrekt zu spotten, verantwortlich gemacht werden.
- (b) Wenn beim Spiel auf die Farben in aufsteigender Reihenfolge, wie in 3.3 (h)(iii) beschrieben, eine Farbe, nachdem sie *gepottet* wurde, irrtümlich gespottet wurde, so muss sie, nachdem der Irrtum entdeckt wurde, vom Tisch entfernt werden, ohne dass auf Strafe entschieden wird, und das Spiel wird aus dieser Position fortgesetzt. **Wenn der Irrtum entdeckt wird, nachdem die Farbe gepottet wurde, werden die erzielten Punkte gezählt, nachdem der nächste Stoß ausgeführt oder vor dem Spielen des nächsten Stoßes ein Regelverstoß begangen wurde.**
- (c) Wenn ein *Stoß* ausgeführt wurde und ein Ball oder Bälle nicht korrekt gespottet sind, so müssen sie für die darauffolgenden Stöße als korrekt gespottet angesehen werden. Befindet sich irgendeine Farbe fälschlicherweise nicht auf dem Tisch, so muss sie gespottet werden:
  - (i) ohne Strafe, wenn sie durch ein vorangegangenes Versehen fehlt, **vorausgesetzt, der Frame ist nach den Bestimmungen von 2.1 nicht bereits beendet** und das Spiel wird aus der resultierenden Position fortgesetzt; oder
  - (ii) mit Strafe, wenn der *Striker gestoßen* hat, bevor es dem Schiedsrichter möglich war, den Ball zu spotten.
- (d) **Wurde irrtümlich eine Rote anstelle einer Farbigen gespottet, soll, sobald das entdeckt wurde, wie folgt vorgegangen werden:**
  - (i) **falls die Rote identifiziert werden kann, wird diese vom Tisch genommen; oder**
  - (ii) **falls die Rote identifiziert werden kann, allerdings gepottet wurde oder die Farbe bereits gespottet wurde, wie oben in (c) beschrieben, oder falls die Rote nicht identifiziert werden kann, wird der Frame quasi als 16-Red-Frame fortgesetzt. In Fällen, in denen die Farbe auf dem Tisch fehlt, muss sie gespottet werden, und in allen Fällen soll das Spiel aus der resultierenden Position ohne Strafe fortgesetzt werden.**
- (e) Muss eine Farbe gespottet werden, der Spot der betreffenden Farbe ist jedoch *besetzt*, so wird sie auf dem Spot der höchsten freien Farbe platziert.
- (f) Müssen mehrere Farben gespottet werden, deren Spots *besetzt* sind, hat der Ball mit der höheren Wertigkeit beim Spotten den Vorrang.
- (g) 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 oberen Bande.
- (h) Sind beim Spotten von Pink und Schwarz alle Spots *besetzt* und ist zwischen dem betreffenden Spot und dem nächstgelegenen Teil der oberen Bande kein Platz frei, so muss die Farbe so nahe wie möglich an ihrem Spot platziert werden, und zwar auf der Längsachse in der Mitte des Tisches.
- (i) Eine Farbe darf keinen anderen Ball berühren, wenn sie gespottet wurde.
- (j) Damit eine Farbe korrekt gespottet ist, muss sie auf dem Spot platziert werden wie in den Regeln vorgesehen.

## 8. Touching Ball

- (a) Wenn nach dem Beenden eines *Stoßes* der *Spielball* an einem *ball on* oder an *Bällen on* oder an Bällen, die *on* sein könnten, anliegt, soll der Schiedsrichter TOUCHING BALL ansagen und **im Zweifelsfall** anzeigen, welcher Ball oder welche Bälle am *Spielball* anliegen. Wenn der *Spielball* an einer oder mehreren Farben anliegt, nachdem eine Rote (oder ein als Rot *nominierter free ball*) *gepottet* wurde, muss der Schiedsrichter vom *Striker* verlangen, ANZUSAGEN, welche Farbe *on* ist.
- (b) Wurde auf TOUCHING BALL entschieden, so muss der *Striker* den *Spielball* von diesem Ball wegspielen, ohne dass dieser sich bewegt, sonst handelt es sich um einen *Push stroke*.

- (c) Vorausgesetzt, dass der *Striker* in Ausführung eines *Stoßes* keine Bewegung eines anliegenden *Objektballs* verursacht, soll es keine Strafe geben, wenn
  - (i) der betreffende Ball *on* ist;
  - (ii) der betreffende Ball *on* sein kann und vom *Striker* als *on* erklärt wurde; oder
  - (iii) der betreffende Ball *on* sein kann und der *Striker* einen anderen Ball, der *on* sein kann, als *on* erklärt und zuerst trifft.
- (d) Wenn der *Spielball* so zum Stillstand kommt, dass er an einem Ball, der nicht *ball on* ist, anliegt oder beinahe anliegt, wird der Schiedsrichter, falls er gefragt wird, ob die Bälle einander berühren, die Situation klarstellen.
- (e) Wenn der *Spielball* an einem *ball on* und einem Ball nicht *on* anliegt, so hat der Schiedsrichter nur den anliegenden *ball on* anzuzeigen. Sollte der *Striker* den Schiedsrichter fragen, ob der *Spielball* auch am Ball nicht *on* anliegt, so muss ihm das beantwortet werden.
- (f) Es ist kein *Foul*, wenn der Schiedsrichter überzeugt ist, dass eine Bewegung eines anliegenden Balls im Moment des *Stoßes* nicht durch den *Striker* verursacht wurde.
- (g) Wenn ein stillstehender *Objektball*, der am *Spielball* nicht anliegt, nachdem der Schiedsrichter dies überprüft hat, später doch am *Spielball* anliegen sollte, bevor ein *Stoß* ausgeführt wurde, so müssen die Bälle vom Schiedsrichter zu seiner Zufriedenheit in die vorhergehende Position zurückgelegt werden. Dies gilt auch für anliegende Bälle, wenn sich diese später bei der Überprüfung durch den Schiedsrichter nicht mehr berühren.

## 9. Ball am Rand der Tasche

Wenn ein Ball in eine Tasche fällt, ohne von einem anderen Ball getroffen worden zu sein und

- (a) nicht am *Stoß* beteiligt war, so muss 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) wenn kein **Regelverstoß** vorliegt (einschließlich der Fälle, in denen ein **Regelverstoß** vorgekommen wäre, aber dieser Ball in eine Tasche gefallen ist), so werden alle Bälle zurückgelegt, und der gleiche *Stoß* wird nochmals gespielt, oder der *Striker* kann einen beliebigen anderen *Stoß* spielen;
  - (ii) wenn ein *Foul* begangen wurde, bekommt der *Striker* die Strafe wie in 3.11 vorgeschrieben. Alle Bälle werden in ihre vorherige Position zurückgelegt, und der nächste Spieler hat die üblichen Optionen nach einem *Foul*.
- (c) Wenn ein Ball für einen Moment am Rand der Tasche balanciert, dann aber hineinfällt, gilt das als *Pot* bzw. **Pocketing** verursacht, und er wird nicht in die Ausgangslage zurückgebracht.

Die **Konsultationsphase** beginnt, sobald die Entscheidung getroffen wurde, den Ball/die Bälle zurückzulegen.

## 10. Fouls

Wird ein *Foul* begangen, muss der Schiedsrichter sofort FOUL ansagen.

- (a) Wenn der *Striker* noch keinen *Stoß* gemacht hat, so endet seine **Aufnahme**, und der Schiedsrichter muss die Strafe bekannt geben.
- (b) Wenn ein *Stoß* gemacht wurde, wird der Schiedsrichter bis zum Ende des *Stoßes* warten, bevor er die Strafe bekannt gibt.
- (c) Ein *Foul*, das weder vom Schiedsrichter bekannt gegeben, noch vom Non-*Striker* erfolgreich eingefordert wurde, bevor der nächste *Stoß* ausgeführt wird, gilt nicht.
- (d) Jede Farbe, die nicht korrekt gespottet wurde, muss an ihrem Platz bleiben, außer sie ist nicht auf dem Tisch, dann muss sie korrekt gespottet werden.
- (e) Alle Punkte, die in einem *Break* erzielt wurden, bevor auf *Foul* entschieden wurde, zählen; jedoch darf der *Striker* keine Punkte erhalten in einem *Stoß*, in dem ein *Foul* begangen wurde, für Bälle, mit denen **Pocketing** verursacht wurde.
- (f) Der nächste *Stoß* wird aus der Position, in der der *Spielball* zum Stillstand kommt oder, wenn der *Spielball* nicht *im Spiel* ist, aus *in-hand* gespielt.

- (g) Wenn mehr als ein *Foul* im gleichen *Stoß* begangen wurde, müssen die *Strafpunkte* des höchstwertigen *Fouls* gewertet werden.
- (h) Der Spieler, der ein *Foul* begangen hat,
- (i) wird gemäß Regel 3.11. bestraft; und
  - (ii) muss auf Verlangen des nächsten Spielers den nächsten *Stoß* spielen.
- (i) **Wenn ein *Striker* vor einem *Stoß* ein *Foul* an irgendeinem Ball, einschließlich des *Spielballs*, begeht**, wird die entsprechende Strafe verhängt. Der Gegner hat dann die Wahl, selbst aus der verbliebenen Position zu spielen oder vom Verursacher zu verlangen, dass er aus der verbliebenen oder aus der ursprünglichen Position weiterspielt. Im letzteren Fall müssen alle Bälle zurückgelegt werden, und der *ball on* muss derselbe wie vor dem **Regelverstoß** sein, und zwar:
- (i) jede Rote, wenn Rot der *ball on* war;
  - (ii) die Farbe *on*, wenn keine Roten mehr auf dem Tisch waren; oder
  - (iii) eine Farbe nach Wahl des *Strikers*, wenn der *ball on* eine Farbe war, nachdem eine Rote oder ein *free ball*, der für Rot *nominiert* wurde, *gepottet* wurde.
- Eine **Konsultationsphase** beginnt, sobald die Entscheidung getroffen wurde, den Ball/die Bälle zurückzulegen.

**Wenn ein *Objektball*, der sich *im Spiel* befindet, vom *Striker* berührt wird, während der *Spielball in-hand* ist, muss der Schiedsrichter FOUL ansagen, und der *Spielball* bleibt für den nächsten *Stoß in-hand*, außer ein *Foul* wurde begangen, an dem der *Spielball* beteiligt war, während er nicht unter Kontrolle des *Strikers* war.**

## 11. Wertigkeit der Strafen

Die folgenden Handlungen sind *Fouls* und ziehen vier *Strafpunkte* nach sich, sofern nicht mehr *Strafpunkte* in den Paragraphen (a) bis (d) unten angegeben sind.

- (a) in der Wertigkeit des *ball on* durch:
- (i) *Stoßen*, bevor der Schiedsrichter die als *free ball* gespielte Farbe gespottet hat;
  - (ii) mehrmaliges *Stoßen* des Spielballs während eines *Stoßes*;
  - (iii) *Stoßen*, wenn kein Fuß den Boden berührt;
  - (iv) Spielen außerhalb der Reihenfolge beim Doppel;
  - (v) inkorrektes Spielen aus *in-hand*, auch beim Eröffnungsstoß;
  - (vi) Verursachen, dass der *Spielball* alle *Objektbälle* verfehlt;
  - (vii) Verursachen eines **Pocketings** mit dem *Spielball*;
  - (viii) Verursachen, dass der *Spielball* durch den *nominierten free ball* *gesnookert* wird, außer wie in 3.12 (b)(ii) beschrieben;
  - (ix) das Spielen eines *Jump shot*;
  - (x) das Spielen mit einem Queue, das nicht dem zugelassenen Standard entspricht; oder
  - (xi) Kommunizieren mit dem Partner anders als in 3.18 (e) festgelegt.
- (b) in der Wertigkeit des *ball on* oder des betroffenen Balls, je nach höherem Wert, durch:
- (i) *Stoßen*, bevor alle Bälle zum Stillstand gekommen sind;
  - (ii) *Stoßen*, bevor der Schiedsrichter das Spotten einer Farbe beendet hat, die kein *free ball* war;
  - (iii) Verursachen eines **Pocketings** mit einem Ball nicht *on*;
  - (iv) Verursachen, dass der *Spielball* einen Ball nicht *on* zuerst trifft oder, wenn ein *free ball* *nominiert* wurde, Verursachen, dass der *Spielball* irgendeinen anderen Ball als den *nominierten free ball* zuerst trifft, außer er wurde gleichzeitig mit einem *ball on* getroffen;
  - (v) Verursachen eines *Push stroke*;
  - (vi) **Berühren eines Balls *im Spiel* oder eines Geräts, das die Position eines Balls *im Spiel* markiert, mit irgendeinem Teil des Körpers, der Kleidung oder der Ausrüstung des Spielers;**
  - (vii) **Berühren eines Balls *im Spiel* mit dem *Spielball*, während der *Spielball in-hand* ist;**



- (viii) **Verursachen einer Berührung eines Balls *im Spiel* mit irgendwelchen Objekten oder Ausrüstungsgegenständen, die während der aktuellen oder einer früheren *Aufnahme* am oder auf dem Tisch zurückgelassen wurden;**
  - (ix) ***Stoßen*, bevor irgendein zum Reinigen entfernter Ball auf den Tisch zurückgebracht wurde;**
  - (x) **Verursachen eines Balls *vom Tisch*; oder**
  - (xi) **beim Six-Reds-Snooker den *Spielball* hinter dem *nominierten Ball gesnookert* zu hinterlassen.**
- (c) Wertigkeit des *ball on* oder des höheren Werts der beiden betroffenen Bälle, wenn verursacht wird, dass der *Spielball* zuerst gleichzeitig zwei Bälle trifft, bei denen es sich nicht um zwei Rote (wenn Rot der *ball on* ist) oder einen *nominierten free ball* und einen *ball on* handelt.
- (d) Sieben Punkte, wenn der *Striker*:
- (i) einen Ball vom Tisch zu irgendeinem Zweck benutzt;
  - (ii) irgendeinen Gegenstand zum Abstands- oder Entfernungsmessen verwendet;
  - (iii) zwei Rote oder einen *free ball* gefolgt von einer Roten in zwei aufeinanderfolgenden *Stößen* spielt;
  - (iv) einen anderen Ball als die Weiße als *Spielball* verwendet, nachdem das *Frame* begonnen hat;
  - (v) es versäumt, einen *ball on* anzusagen, wenn er vom Schiedsrichter dazu aufgefordert wurde; oder
  - (vi) nach dem *Potten* einer Roten (oder eines als Rot *nominierten free ball*) ein *Foul* begeht, bevor eine Farbe *nominiert* wurde.

Die folgenden Handlungen sind *Penalties* und ziehen vier *Strafpunkte* nach sich, sofern nicht mehr *Strafpunkte* in den Paragraphen (e) bis (g) unten angegeben sind:

- (e) **in der Wertigkeit des *ball on* oder des betroffenen Balls, je nach höherem Wert, wenn ein *Regelverstoß* außerhalb der *Aufnahme*, wie in 3.3 (k) beschrieben, begangen wird;**
- (f) **sieben Punkte, wenn ein Spieler mit irgendeinem Teil seines Körpers, seiner Kleidung oder seiner Ausrüstung während der *Konsultationsphase* irgendeinen Ball auf der Spielfläche berührt;**
- (g) **sieben Punkte, wenn der *Non-Striker*:**
  - (i) **einen Ball vom Tisch zu irgendeinem Zweck benutzt; oder**
  - (ii) **irgendeinen Gegenstand zum Abstands- oder Entfernungsmessen verwendet.**

## 12. Gesnookert nach einem Foul

Wenn der *Spielball* nach einem *Foul gesnookert* ist (siehe 2.17), so muss der Schiedsrichter FREE BALL ansagen.

- (a) Wenn der Spieler, der nun an der Reihe ist, sich dafür entscheidet, den nächsten *Stoß* zu spielen,
  - (i) darf er jeden beliebigen Ball als *ball on nominieren*, aber ein *free ball* kann nicht der ursprüngliche *ball on* sein;
  - (ii) jeder *nominierte* Ball muss als *ball on* angesehen werden und erhält dessen Punktwert, muss allerdings, nachdem er *gepottet* wurde, wieder *gespottet* werden.
- (b) Ein *Foul* wird begangen, sollte der *Spielball*
  - (i) den *nominierten* Ball nicht als Ersten treffen, außer er wird gleichzeitig mit einem *ball on* getroffen; oder
  - (ii) **nach einem *Stoß*, mit dem keine Punkte erzielt wurden**, durch den *nominierten free ball* auf alle Roten oder den *ball on gesnookert* sein, außer Pink und Schwarz sind die einzig verbliebenen *Objektbälle* auf dem Tisch.
- (c) Wird der *nominierte free ball gepottet*, so wird er *gespottet* und der Punktwert des *ball on* gewertet.
- (d) Wird ein *ball on gepottet*, nachdem der *Spielball* den *nominierten free ball* zuerst oder gleichzeitig mit einem *ball on* getroffen hat, so wird der Punktwert des *ball on* gewertet, und der *ball on* bleibt vom Tisch.

- (e) Wenn der *nominierte* Ball und ein *ball on* in einem *Stoß gepottet* werden, so wird nur der Punktwert des *ball on* gewertet, außer es war eine Rote, bei der alle *gepotteten* Bälle gewertet werden. Der *nominierte free ball* wird dann gespottet, und der *ball on* bleibt *vom Tisch*.
- (f) Wenn der Verursacher zum Weiterspielen aufgefordert wird **oder der nächste Spieler verlangt, den Ball/die Bälle, wie in 3.10 (i), 3.14 (b), 3.14 (e) und 3.16 beschrieben, zurücklegen zu lassen**, so wird die *free ball*-Entscheidung ungültig.

### 13. Weiterspielen lassen

Hat ein Spieler den Gegner, nachdem dieser ein *Foul* begangen hat, zum Weiterspielen aufgefordert, oder er lässt nach einem *Foul* oder einem *Foul and a Miss* den Ball/die Bälle zurücklegen, kann diese Aufforderung nicht zurückgenommen werden. Der zum Weiterspielen aufgeforderte Verursacher ist dazu berechtigt:

- (a) seine Meinung zu ändern hinsichtlich:
  - (i) welchen *Stoß* er spielen wird und
  - (ii) welchen *ball on* er zu treffen versucht;
- b) Punkte für den Ball/die Bälle, die er *pottet*, zu erhalten.

### 14. Foul and a Miss

- (a) Der *Striker* muss unter dem besten Einsatz seiner Fähigkeiten versuchen, den *ball on* oder einen Ball, der *on* sein könnte, nachdem eine Rote oder ein als Rot *nominierter free ball gepottet* wurde, zu treffen. Sieht der Schiedsrichter diese Regel als verletzt an, so muss er FOUL AND A MISS ansagen, außer:
  - (i) einer der Spieler benötigte vor dem *Stoß* oder als Resultat des gespielten *Stoßes Strafpunkte* und der Schiedsrichter ist davon überzeugt, dass das *Miss* nicht absichtlich begangen wurde;
  - (ii) es besteht eine Situation, in der es unmöglich ist, den *ball on* zu treffen. In diesem Fall muss angenommen werden, dass der *Striker* den *ball on* zu treffen versucht, vorausgesetzt, er spielt nach Meinung des Schiedsrichters *direkt* oder *indirekt* mit ausreichender Stärke auf den *ball on*, sodass dieser, wäre er nicht von einem oder mehreren Bällen behindert, getroffen worden wäre.
- (b) Nachdem ein FOUL AND A MISS angesagt wurde, kann der nächste Spieler vom Verursacher verlangen, aus der Position, in der die Bälle zum Stillstand gekommen sind, oder aus der ursprünglichen Position weiterzuspielen, wobei in letzterem Fall alle Bälle zurückgelegt werden müssen und der *ball on* derselbe sein muss wie im letzten *Stoß*, und zwar:
  - (i) jede Rote, wenn Rot der *ball on* war;
  - (ii) die Farbe *on*, wenn keine Roten mehr auf dem Tisch waren; oder
  - (iii) eine Farbe nach der Wahl des *Strikers*, wenn der *ball on* eine Farbe war, nachdem eine Rote oder ein *free ball*, der für Rot *nominiert* wurde, *gepottet* wurde.
- (c) Wenn der *Striker* mit seinem *Stoß* einen *ball on* nicht zuerst trifft und ein freier Weg in gerader Linie zwischen dem *Spielball* und irgendeinem Punkt irgendeines Balls, der *on* ist oder *on* sein könnte, besteht, muss der Schiedsrichter FOUL AND A MISS ansagen, außer wie in **3.14 (a)(i) beschrieben**.
- (d) Nachdem ein FOUL AND A MISS wie in (c) oben angesagt wurde und ein freier Weg in gerader Linie zwischen dem *Spielball* und einem Ball, der *on* war oder *on* hätte sein können, 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 ist), oder der *Spielball* an einem Ball, der *on* sein könnte, anliegt, dann
  - (i) muss bei einem zweiten Fehlversuch, in Ausführung eines *Stoßes* aus der ursprünglichen Position einen *ball on* zuerst zu treffen, unabhängig vom Spielstand, FOUL AND A MISS angesagt werden;

- (ii) muss im Fall eines zweiten Fehlversuchs wie oben in (i) beschrieben der Verursacher, wenn dieser dazu aufgefordert wird, aus der ursprünglichen Position weiterzuspielen, vom Schiedsrichter gewarnt werden, dass bei einem weiteren Fehlversuch das *Frame* seinem Gegner zuerkannt wird. **Allerdings kann ein *Frame* nicht dem Gegner zuerkannt werden, wenn keine Warnung ausgesprochen wurde. Wenn der Schiedsrichter keine Warnung ausgesprochen hat, wird der *Striker* bei der erstmöglichen Gelegenheit gewarnt, falls die Folge mehrerer *Foul and a Miss*-Entscheidungen fortgesetzt wurde.**
- (iii) endet, wenn dazu aufgefordert wurde, aus der verbleibenden Position weiterzuspielen, die in 3.14 (d)(i) und 3.14 (d)(ii) beschriebene Folge mehrerer *Foul and a Miss*-Entscheidungen.
- (e) Nachdem alle Bälle gemäß dieser Regel zurückgelegt wurden und der *Striker* an irgendeinem Ball ein *Foul* begeht, einschließlich des *Spielballs*, wird kein *MISS* angesagt, wenn noch kein *Stoß* gespielt wurde. In diesem Fall wird die entsprechende Strafe verhängt. Der nächste Spieler kann wählen, ob er selber aus der verbleibenden Position spielen will, oder er fordert den Verursacher auf, aus der verbleibenden oder aus der ursprünglichen Position weiterzuspielen, wobei in letzterem Fall alle Bälle zurückgelegt werden müssen und der *ball on* derselbe sein muss wie im letzten *Stoß*, und zwar:
  - (i) jede Rote, wenn Rot der *ball on* war;
  - (ii) die Farbe *on*, wenn keine Roten mehr auf dem Tisch waren; oder
  - (iii) eine Farbe nach der Wahl des *Strikers*, wenn der *ball on* eine Farbe war, nachdem eine Rote oder ein *free ball*, der für Rot *nominiert* wurde, *gepottet* wurde.
 Wenn die obige Situation in einer Folge mehrerer *Foul and a Miss*-Entscheidungen, wie oben in 3.14 (d) beschrieben, auftritt, bleibt eine Warnung betreffend die mögliche Zuerkennung des *Frames* an den Gegner nur in Kraft, wenn alle Bälle in ihre ursprüngliche Position vor dem **Regelverstoß** zurückgelegt wurden.
- (f) Wenn verlangt wird, die Bälle in ihre Ausgangsposition zurückzulegen, nachdem *FOUL AND A MISS* angesagt wurde, beginnt eine **Konsultationsphase**.

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

Wird ein stillstehender oder ein sich bewegender Ball von irgendetwas/-jemand anderem als dem *Striker* berührt, so muss er vom Schiedsrichter in die Position zurückgebracht werden, wo der Ball seiner Meinung nach war oder zur Ruhe gekommen wäre, ohne den *Striker* zu bestrafen. Eine **Konsultationsphase** beginnt, sobald die Entscheidung getroffen wurde, den Ball/die Bälle zurückzulegen.

- (a) Diese Regel muss die Fälle einschließen, in denen irgendetwas oder eine andere Person außer dem Partner des *Strikers* diesen dazu bringt, einen Ball zu bewegen, aber dies gilt nicht in den Fällen, wenn sich ein Ball wegen eines Defekts auf der Tischoberfläche bewegt, außer in dem Fall, wenn ein gespotteter Ball sich bewegt, bevor der nächste *Stoß* ausgeführt wurde.
- (b) Kein Spieler darf für irgendeine Bewegung der Bälle durch den Schiedsrichter bestraft werden.

## 16. Absichtlich bewegte Bälle

**Außer beim *Stoßen* des *Spielballs*, um einen *Stoß* auszuführen, oder dem Berühren eines Balls während einer *Konsultationsphase* wird es als Ball vom Tisch angesehen, wenn irgendein Ball absichtlich bewegt oder vom *Striker* von der Spielfläche aufgehoben wird.**

- (a) Der Schiedsrichter muss *FOUL* ansagen, und der nächste Spieler darf:
  - (i) wählen, selbst zu spielen, oder den Gegner auffordern, aus der verbliebenen Position weiterzuspielen;

- (ii) im Fall einer Roten wählen, die Rote auf ihre Position vor dem *Regelverstoß* zurückzulegen oder entfernen zu lassen und selbst zu spielen, oder den Gegner auffordern, aus der Position, in der die Bälle zur Ruhe gekommen sind, weiterzuspielen;
  - (iii) im Fall einer Farbe wählen, ob die Farbe auf ihre Position vor dem *Regelverstoß* zurückgelegt oder gespottet wird und selbst zu spielen, oder den Verursacher auffordern, aus der Position, in der die Bälle zur Ruhe gekommen sind, weiterzuspielen; oder
  - (iv) im Fall des *Spielballs* wählen, ob der *Spielball* auf seine Position vor dem *Regelverstoß* zurückgelegt wird und selbst zu spielen, oder den Gegner auffordern, aus der Position, in der die Bälle zur Ruhe gekommen sind, weiterzuspielen, oder selbst aus *in-hand* spielen oder den Gegner auffordern, aus *in-hand* zu spielen.
- (b) In einer Situation, in der ein sich bewegendes Ball absichtlich bewegt oder aufgehoben wurde, muss der Schiedsrichter die bestmögliche Entscheidung im Sinn eines fairen Spiels treffen.  
Eine *Konsultationsphase* beginnt, sobald die Entscheidung getroffen wurde, den Ball/die Bälle zurückzulegen.

## 17. Pattsituation

Wenn der Schiedsrichter der Meinung ist, dass ein *Frame* sich in einer Pattsituation befindet, auf eine solche zusteuert oder er von beiden Spielern darauf hingewiesen wird, so muss der Schiedsrichter den Spielern anbieten, das *Frame* sofort neu zu beginnen. Diesen Vorgang bezeichnet man allgemein als Re-Rack.

- (a) Ist ein Spieler damit nicht einverstanden, so muss der Schiedsrichter unter der Bedingung weiterspielen lassen, dass sich die Situation in einer bestimmten Zeitspanne ändern muss, üblicherweise sind das drei weitere *Stöße* jeder Partei, doch liegt das im Ermessen des Schiedsrichters.
- (b) Bleibt die Situation nach Ablauf der festgelegten Zeitspanne im Grunde unverändert, so muss der Schiedsrichter die Punktstände annullieren und alle Bälle wieder aufbauen wie zu Beginn eines *Frames*.
- (c) Derselbe Spieler muss wieder den Eröffnungsstoß unter Beachtung von 3.3 (d)(iii) ausführen, unter Beibehaltung der gleichen, festgelegten Spielreihenfolge.
- (d) **Wenn während einer re-spotted Black wie in 3.4 (b) beschrieben eine Pattsituation auftritt, wird nur die Schwarze wieder gespottet, und der gleiche Spieler spielt aus *in-hand*.**

## 18. Doppel

- (a) In einem Doppel-*Game* (vier Spieler bilden zwei Parteien zu je zwei Spielern) muss jede Partei die *Frames* abwechselnd beginnen, die Spielreihenfolge muss zu Beginn jedes *Frames* festgelegt und während des *Frames* so beibehalten werden.
- (b) Die Spieler dürfen die Spielreihenfolge zu Beginn jedes neuen *Frames* ändern.
- (c) Wurde ein *Foul* begangen und zum Weiterspielen aufgefordert, so spielt der Spieler, der das *Foul* begangen hat, den nächsten *Stoß*, und die Spielreihenfolge bleibt unverändert. Wenn das *Foul* für Spielen außerhalb der Reihenfolge angesagt wurde, verliert der Partner des Verursachers eine *Aufnahme*, egal, ob der Verursacher dazu aufgefordert wird weiterzuspielen oder nicht.
- (d) Endet ein *Frame* mit Punktegleichstand, kommt 3.4 zur Anwendung. Wird eine re-spotted Black nötig, so hat die Partei, die den ersten *Stoß* spielt, die Wahl, welcher der beiden Spieler diesen *Stoß* spielt. Die Spielreihenfolge muss dann wie im *Frame* beibehalten werden.
- (e) Die Partner dürfen während eines *Frames* kommunizieren, aber nicht, wenn einer der *Striker* ist und sich bereits zum Tisch begeben hat, so lange, bis seine *Aufnahme* beendet ist.
- (f) **Wenn der Partner des *Strikers* einen *Regelverstoß* begeht, wird der *Striker* als Verursacher angesehen.**

## 19. Six-Reds-Snooker

In einem Six-Reds-Spiel gelten die offiziellen Snooker-Regeln mit den folgenden Abweichungen:

- (a) Es kann nicht mehr als fünf aufeinanderfolgende FOUL AND A MISS-Ansagen geben, wenn vom Verursacher verlangt wird, aus der ursprünglichen Position weiterzuspielen.
- (b) Nach der vierten aufeinanderfolgenden FOUL AND A MISS-Ansage muss der Schiedsrichter den Verursacher warnen, dass für den Fall, dass ein weiteres FOUL AND A MISS angesagt werden sollte, der nächste Spieler:
  - (i) von dort weiterspielen darf, wo die Bälle zum Stillstand gekommen sind; oder
  - (ii) den Gegner auffordern darf, von dort weiterzuspielen, wo die Bälle zum Stillstand gekommen sind; oder
  - (iii) den *Spielball* von irgendeiner Position auf der Spielfläche spielen darf, außer einer der Spieler benötigte vor dem letzten gespielten Stoß oder als dessen Resultat *Strafpunkte*. Wird diese Option gewählt, darf 3.12 nicht zur Anwendung kommen.
- (c) Wenn nach einer FOUL AND A MISS-Ansage der Verursacher aufgefordert wird, aus der Position, in der die Bälle zum Stillstand gekommen sind, weiterzuspielen, endet die vorherige FOUL AND A MISS-Folge.
- (d) Nachdem eine Rote oder ein als Rot *nominierter free ball gepottet* wurde, darf der *Striker* seinen Gegner nicht, wie in 2.17 beschrieben, hinter der *nominierten* Farbe snookern.

## 20. Die Verwendung zusätzlicher Ausrüstung

Der *Striker* ist für das Platzieren und Entfernen jeglicher Ausrüstung, die er am Tisch benutzen möchte, verantwortlich.

- (a) Der *Striker* ist verantwortlich für alle Gegenstände, unter anderem Rests und Verlängerungen, die er an den Tisch bringt, egal, ob es seine eigenen sind oder sie von ihm ausgeliehen wurden (außer vom Schiedsrichter), und er wird für alle *Fouls*, die er bei der Benutzung dieser Ausrüstungsgegenstände begeht, bestraft.
- (b) Für Ausrüstungsgegenstände, die sich üblicherweise am Tisch befinden und von Dritten, inklusive des Schiedsrichters, bereitgestellt wurden, ist der *Striker* nicht verantwortlich. Es ist kein *Foul*, sollte sich ein solcher Ausrüstungsgegenstand als fehlerhaft erweisen und der *Striker* dadurch verursachen, dass ein Ball oder Bälle berührt werden. Der Schiedsrichter wird, wenn notwendig, alle Bälle in Übereinstimmung mit 3.15 zurücklegen, und sollte sich der *Striker* in einem *Break* befinden, wird es dem *Striker* erlaubt, ohne Strafe fortzufahren.

## 21. Interpretationen

- (a) Für Personen mit körperlichen Einschränkungen können die Umstände Anpassungen der Anwendung dieser Regeln erfordern. Insbesondere zum Beispiel:
  - (i) Regel 3.11(a)(iii) kann auf Rollstuhlfahrer nicht angewandt werden; und
  - (ii) der Schiedsrichter muss auf Anfrage eines Spielers, der nicht in der Lage ist, bestimmte Farben zu unterscheiden, zum Beispiel Rot und Grün, die Farbe eines Balls nennen **oder dessen Position auf dem Tisch zeigen**.
- (b) Gibt es in einem Spiel keinen Schiedsrichter, so muss der Gegner oder die gegnerische Partei zur Anwendung dieser Regeln als solcher angesehen werden.

## Sektion 4 - Die Spieler

### 1. Unsportliches Verhalten

- (a) Für den Fall, dass
  - (i) ein Spieler Schimpfwörter verwendet oder unanständige Gesten macht; oder
  - (ii) sich ein Spieler nach Meinung des Schiedsrichters absichtlich oder beharrlich unsportlich verhält; oder
  - (iii) ein Spieler ein Verhalten an den Tag legt, das auf andere Art und Weise auf unsportliches Verhalten hinausläuft; oder
  - (iv) ein Spieler sich weigert, das laufende *Frame* fortzusetzen;  
so muss der Schiedsrichter den Spieler warnen, dass im Fall eines weiteren unsportlichen Verhaltens das *Frame* seinem Gegner zuerkannt wird.
- (b) Wenn der Schiedsrichter den Spieler wie oben in (a) verwarnt hat, muss der Schiedsrichter im Fall jeglichen weiteren unsportlichen Verhaltens das *Frame* seinem Gegner zuerkennen, oder der Schiedsrichter muss, wenn das zwischen zwei *Frames* geschieht, den nächsten *Frame* seinem Gegner zuerkennen, und der Schiedsrichter muss den Spieler warnen, dass im Fall jeglichen weiteren unsportlichen Verhaltens das *Game* seinem Gegner zuerkannt wird.
- (c) Wenn ein Schiedsrichter wie oben in (b) oder unten in (d) einen *Frame* dem Gegner des Spielers zuerkannt hat, so muss er ihm im Fall jeglichen weiteren unsportlichen Verhaltens durch den betreffenden Spieler das *Game* zuerkennen.
- (d) Für den Fall, dass das Verhalten nach Meinung des Schiedsrichters schwerwiegend genug ist, muss der Schiedsrichter das *Frame* oder das *Game* dem Gegner des Spielers zuerkennen, auch wenn davor keine Verwarnung wegen unsportlichen Verhaltens ausgesprochen wurde.
- (e) Jede Entscheidung eines Schiedsrichters über die Zuerkennung eines *Frames* und/oder *Games* an den Gegner eines Spielers ist endgültig und darf nicht Gegenstand eines Einspruchs sein.

### 2. Aufgaben

- (a) Ein Spieler darf seine Aufgabe anbieten, aber sie wird null und nichtig, wenn der Gegner sich dafür entscheidet weiterzuspielen.
- (b) Ein Spieler darf kein *Frame* in irgendeinem *Game* oder *Match* aufgeben, sofern nicht einer der Spieler *Strafpunkte* benötigt. Jede Verletzung dieser Regel muss als unsportliches Verhalten des betreffenden Spielers angesehen werden. Wenn der Schiedsrichter den Spieler, wie oben in 1 (a), bereits verwarnt hat, muss das nächste *Frame* seinem Gegner zuerkannt werden.
- (c) Wenn die Gesamtpunktzahl den Sieger eines *Games* oder *Matches* bestimmt und ein *Frame* aufgegeben wird, so muss der Gegner den entsprechenden Wert aller auf dem Tisch verbliebenen Bälle erhalten, wobei jede Rote acht Punkte zählen muss und jede Farbe, die unrichtigerweise nicht auf dem Tisch ist, gezählt werden muss, als wäre sie gespottet.

### 3. Zeitverzögerung

- (a) Im Fall, dass ein Spieler sich ungewöhnlich lang Zeit für einen *Stoß* oder die Auswahl eines *Stoßes* nimmt, muss der Schiedsrichter den Spieler warnen, dass im Fall einer weiteren Zeitverzögerung während des *Games* das *Frame* seinem Gegner zuerkannt wird.
- (b) Wenn der Schiedsrichter den Spieler wie oben unter (a) wegen Zeitverzögerung verwarnt hat, muss der Schiedsrichter im Fall einer weiteren Zeitverzögerung durch diesen Spieler das *Frame* seinem Gegner zuerkennen.

- (c) Wenn der Schiedsrichter dem Gegner des Spielers ein *Frame* wegen Zeitverzögerung zuerkannt hat, muss der Schiedsrichter danach, im Fall weiterer Zeitverzögerungen durch den betreffenden Spieler, jedes Mal dem Gegner des Spielers ein *Frame* zuerkennen.

#### 4. Strafen

- (a) Wenn ein *Frame*, wie in diesem Kapitel beschrieben, eingebüßt wird, so muss der Verursacher:
  - (i) das betreffende *Frame* verlieren; und
  - (ii) wenn die Gesamtpunktzahl den Sieger eines *Games* oder *Matches* bestimmt, alle erzielten Punkte einbüßen, und der Gegner muss den entsprechenden Wert aller auf dem Tisch verbliebenen Bälle erhalten, wobei jede Rote acht Punkte zählen muss und jede Farbe, die unrichtigerweise nicht auf dem Tisch ist, gezählt werden muss, als wäre sie gespottet.
- (b) Wird ein *Game* wie in diesem Kapitel beschrieben eingebüßt, so muss der Verursacher:
  - (i) das betreffende *Frame* verlieren; und
  - (ii) zusätzlich die zum *Game*-Gewinn des Gegners nötigen ungespielten *Frames* verlieren, sofern das *Game* auf eine Anzahl gewonnener *Frames* festgelegt wurde; oder
  - (iii) zusätzlich die verbleibenden *Frames*, jeden mit 147 Punkten bewertet, verlieren, sofern die Gesamtpunktzahl den Sieger des *Games* bestimmt.

#### 5. Non-Striker

Der *Non-Striker* muss es vermeiden, in der Sichtlinie des *Strikers* zu stehen oder sich in dieser zu bewegen, während der *Striker* spielt. Er muss in einem angemessenen Abstand zum Tisch stehen oder sitzen und jegliche Bewegungen oder Aktionen vermeiden, die die Konzentration des *Strikers* unterbrechen könnten.

#### 6. Verantwortlichkeit für den Spielstand

Genau wie der Schiedsrichter haben die Spieler die Verantwortung sicherzustellen, dass sowohl auf der Anzeigetafel als auch durch Ansage des Schiedsrichters der korrekte Spielstand Anwendung findet. Wenn irgendein Spieler bemerkt, dass der Score nicht korrekt ist, liegt es in dessen Verantwortung, den Schiedsrichter zur frühestmöglichen Gelegenheit zu informieren.

#### 7. Abwesenheit

Im Fall seiner Abwesenheit vom Tisch darf der *Non-Striker* einen Stellvertreter ernennen, der seine Interessen vertritt und falls notwendig *Regelverstöße* reklamiert. Dies muss dem Schiedsrichter bekannt gegeben werden, bevor der Tisch verlassen wird.

## Sektion 5 - Die Spielleitung

### 1. Der Schiedsrichter

- (a) Der Schiedsrichter muss:
  - (i) Entscheidungen im Interesse eines fairen Spiels für jede Situation treffen, die von diesen Regeln nicht ausreichend abgedeckt ist;
  - (ii) für die ordnungsgemäße Durchführung während eines *Matches* gemäß diesen Regeln verantwortlich sein;
  - (iii) einschreiten, wenn er irgendeinen *Regelverstoß* bemerkt;
  - (iv) einem Spieler auf dessen Anfrage die Farbe eines Balls **oder dessen Lage** nennen; und
  - (v) jeden Ball, auf angemessenen Wunsch des *Strikers*, reinigen.
- (b) Der Schiedsrichter darf weder:
  - (i) auf Fragen antworten, die in diesen Regeln nicht zugelassen sind; noch
  - (ii) irgendeinen Hinweis geben, dass ein Spieler gerade dabei ist, einen *Regelverstoß* zu begehen; noch
  - (iii) in Situationen, die das Spiel beeinflussen könnten, irgendeinen Ratschlag oder eine Meinung äußern; noch
  - (iv) irgendwelche Fragen bezüglich der Punktedifferenz beantworten.
- (c) Hat der Schiedsrichter einen Vorfall übersehen, so kann er nach seinem Ermessen Hinweise des Markers oder anderer Angehöriger der Spielleitung oder von Zuschauern in bester Lage zur Beobachtung oder, falls vorhanden, eine Kamera-/Videoaufnahme des Vorfalls zur Unterstützung seiner Entscheidung heranziehen.

### 2. Der Marker

Der Marker muss den Spielstand auf der Anzeigetafel stellen und den Schiedsrichter bei der Ausführung seiner Aufgaben unterstützen. Er muss auch, falls erforderlich, als Protokollführer agieren.

### 3. Der Protokollführer

Der Protokollführer muss eine Aufzeichnung über jeden *Stoß* bzw. *Regelverstoß* führen und, wie vorgeschrieben, wie viele Punkte von jedem Spieler oder jeder Partei erzielt wurden. Er muss auch die *Breaks* und ausgesprochene Verwarnungen notieren.

### 4. Unterstützung durch die Spielleitung

- (a) Auf Bitte des *Strikers* muss der Schiedsrichter oder der Marker jede Leuchte, die den *Striker* bei der Ausführung eines *Stoßes* behindert, wegbewegen und weghalten.
- (b) Es ist dem Schiedsrichter und dem Marker erlaubt Spielern mit Behinderungen, den Umständen entsprechend, die erforderliche Unterstützung zukommen zu lassen.



## SNOOKER-SHOOT-OUT-REGELN

Vorbehaltlich der unten aufgeführten Änderungen gelten die offiziellen Snooker-Regeln, und deren Standarddefinitionen sind im Folgenden in *kursiver* Schrift dargestellt.

### Zeitnahme

1. Jedes *Match* wird über maximal 10 Minuten gespielt. Die Matchuhr muss in dem Moment starten, in dem der *Spielball* für den initialen Eröffnungsstoß *gestoßen* wird.
2. In Übereinstimmung mit dem Schiedsrichter wird vom Zeitnehmer eine Shot-Clock gestartet. Sie wird exakt in dem Moment angehalten, in dem der Spieler den *Spielball* *stößt*.
3. Maximale Laufzeit der Shot-Clock.
  - (i) Während der ersten fünf Minuten des *Matchs* muss binnen 15 Sekunden ein *Stoß* ausgeführt werden.
  - (ii) Während der letzten fünf Minuten des *Matchs* muss binnen 10 Sekunden ein *Stoß* ausgeführt werden.Wird während der vorgesehenen Zeit kein *Stoß* gemacht, wird ein Zeit-Foul verhängt.
4. Der Zeitnehmer wird die Shot-Clock starten,
  - (i) wenn alle Bälle zum Stillstand gekommen sind und das Spotten aller erforderlichen Bälle abgeschlossen ist; oder
  - (ii) wenn der Schiedsrichter den entsprechenden Score des *Breaks* ansagt; oder
  - (iii) wenn der Schiedsrichter nach einem **Regelverstoß** dem nächsten Spieler den *Spielball* *aus*-händigt oder ihn auf der Spielfläche platziert.
5. Wenn der Schiedsrichter Zeit benötigt, um eine Entscheidung zu treffen, kann er entweder die Shot-Clock oder die Matchuhr anhalten lassen und den Zeitnehmer in Kenntnis setzen, wann er sie wieder starten soll.
6. Wenn der Schiedsrichter nicht in der Lage ist, eine endgültige Entscheidung zu treffen oder vom Marker informiert wird, dass es notwendig ist, sich den letzten *Stoß* noch einmal anzusehen, kann er eine Bild- und Tonwiederholung verwenden, um ihm bei der Entscheidung zu helfen, und der Schiedsrichter wird den Zeitnehmer anweisen, die Matchuhr anzuhalten. Der Vorgang dieser Rückschau wird am Tisch des Markers durchgeführt, während beide Spieler am Tisch warten. Wird eine solche Entscheidung, ob eine Wiederholung angesehen werden soll, nicht gefordert, bevor der nächste *Stoß* ausgeführt wurde, wird irgendein möglicher Zwischenfall nicht geahndet.
7. Sollte ein Spieler einen Grund haben, eine Entscheidung des Schiedsrichters zu hinterfragen, wird die Shot-Clock nicht angehalten, es sei denn, der Schiedsrichter erachtet das als notwendig. Der Schiedsrichter muss dann TIME OUT ansagen, und die Shot-Clock muss vom Zeitnehmer angehalten werden. Danach muss der Schiedsrichter entscheiden, ob die Shot-Clock wieder gestartet oder zurückgesetzt wird.
8. Wenn ein Spieler den Schiedsrichter ersucht, einen Ball zu reinigen, wird die Shot-Clock nicht angehalten, es sei denn, der Schiedsrichter erachtet das als notwendig. Der Schiedsrichter muss dann TIME OUT ansagen, und die Shot-Clock muss vom Zeitnehmer angehalten und auf Anweisung des Schiedsrichters wieder gestartet werden.
9. Sollte eine Fehlfunktion der Shot-Clock oder der Matchuhr eintreten, ist die Entscheidung des Schiedsrichters endgültig.

### Spielverlauf

10. Die Spieler spielen ein „Lag“, um die Spielreihenfolge festzulegen. In einem „Lag“ stoßen beide Spieler einen *Spielball* gleichzeitig von der Bauk-line in Richtung oberer Bande, sodass diese wieder in den Bauk zurücklaufen. Der Spieler, dessen Ball nach Meinung des Schiedsrichters am nächsten zur unteren Bande zum Stillstand kommt, gewinnt das „Lag“ und hat die Wahl, welcher Spieler anstoßen soll. In einem „Lag“ darf der *Spielball* nur die obere und die untere Bande berühren. Die Berührung irgendeiner anderen Bande als dieser beiden führt zum Verlust des „Lag“.

11. Unter der Voraussetzung, dass ein *Stoß* innerhalb der vorgeschriebenen Zeit gemacht wurde, wird der *Stoß* beendet, unabhängig davon, ob die Shot-Clock oder die Matchuhr abgelaufen ist, und alle Punkte oder *Strafpunkte* zählen.
12. Im Fall einer Pattsituation sind die Spieler dafür verantwortlich, die Situation innerhalb der vorgegebenen Zeit aufzulösen. Die Möglichkeit eines Re-Racks besteht nicht.
13. Wenn Schwarz der einzige *Objektball* auf dem Tisch ist, beendet der erste *Pot* oder ein **Regelverstoß** das *Match* auch dann, wenn die Punktestände gleich sind.
14. Sollten die Punktestände am Ende des *Matches* gleich sein, beginnt ein Blue-Ball-Sudden-Death-Shootout. Der blaue Ball wird auf seinem Spot platziert, und der *Spielball* muss von den oder innerhalb der Linien des „D“ gespielt werden. Der Spieler, der vor Beginn des *Matches* das „Lag“ gewonnen hat, hat die Wahl, wer beginnen soll. Es werden abwechselnd Versuche unternommen, bis einer der Spieler, bei gleicher Anzahl der Versuche, die Blaue öfter als der andere *gepottet* hat. Der blaue Ball muss *direkt gepottet* werden, und bei Kontakt mit irgendeinem Teil irgendeiner Bande, außer dem gerundeten Teil der Tasche, auf die der Versuch unternommen wurde, wird der *Stoß* als *Stoß* betrachtet, mit dem keine Punkte erzielt wurden.

## Fouls

15. Nach jedem *Foul* wird der *Spielball* aus „in-hand“ gespielt. „In-hand“ bedeutet hierbei, dass der *Spielball* überall auf der Spielfläche platziert werden kann und der nächste Spieler nicht die Option hat, den Gegner zum Weiterspielen aufzufordern. Die Shot-Clock startet, wenn der nächste Spieler den *Spielball* vom Schiedsrichter erhält.
16. Wird ein *Stoß* nicht innerhalb der vorgesehenen Zeit ausgeführt, wird ein *Zeit-Foul* verhängt. Dieses beträgt mindestens 5 *Strafpunkte* oder den Wert des *ball on*, je nachdem, welcher Wert höher ist, und der nächste Spieler erhält vom Schiedsrichter den *Spielball* und spielt aus „in-hand“.
17. In jedem *Stoß* muss mindestens ein Ball eine Bande berühren oder in eine Tasche fallen. Ein Scheitern resultiert in einem *Foul* von mindestens 5 *Strafpunkten* oder dem Wert des *Ball on*, je nachdem, welcher Wert höher ist, die dem Gegner gutgeschrieben werden, und der nächste Spieler erhält den *Spielball* vom Schiedsrichter und spielt aus „in-hand“.
18. Befindet sich ein Spieler nicht in einer Position, um vom Schiedsrichter nach einem *Foul* den *Spielball* zu erhalten, wird der Schiedsrichter den *Spielball* auf dem Tisch platzieren, und die Stoßzeit des Spielers startet. Der Spieler darf nun den *Spielball* aufnehmen und überall auf dem Tisch platzieren, aber der *Stoß* muss innerhalb der vorgegebenen Stoßzeit ausgeführt werden.

## Andere Regeln

19. 3.12 (Gesnookert nach einem Foul), 3.13 (Weiterspielen lassen) und 3.14 (Foul and a Miss) der offiziellen Snooker-Regeln kommen nicht zur Anwendung.
20. Sollte ein Dritter einen Spieler während der festgesetzten Stoßzeit bei der Ausführung eines *Stoßes* stören, hat der Schiedsrichter die Möglichkeit, die Shot-Clock und/oder die Matchuhr entweder anzuhalten oder zurückzusetzen. Der Schiedsrichter kann jederzeit TIME OUT ansagen und entscheiden, ob die Shot-Clock wieder gestartet oder zurückgesetzt werden soll.

## Etikette

21. Wegen der Zeitbeschränkung wird es nicht als Verletzung der Etikette angesehen, wenn sich der Non-*Striker* in Erwartung seines nächsten *Stoßes* näher als gewöhnlich am Tisch aufhält, allerdings nicht in der Sichtlinie des *Strikers*.

## Schiedsrichter

22. Der Schiedsrichter ist die letzte Instanz, und seine Entscheidung ist endgültig. Sollten bestimmte Fälle nicht von diesen Regeln abgedeckt werden, gilt die Entscheidung des Schiedsrichters und wird, wo es angebracht ist, einen Präzedenzfall schaffen.

## 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 null stellen).

### 2. Zu Beginn des Spiels:

- Zieh deinen linken Handschuh an.
- „Shakehands“ mit beiden Spielern, 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.
- So, dass du alle Bälle sehen kannst, die voraussichtlich gespielt werden.

Wenn es erforderlich ist, platziere 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.

#### 3. a 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!)

#### 3. b Aufsetzen eines Balls:

Setze eine Farbe immer sanft neben ihrem Punkt auf, und rolle sie dann auf ihren Punkt. Damit trägst du dazu bei, dass die Spots der Farben nicht zu „Kratern“ werden. Sei vorsichtig, wenn ein Ball nah an dem Spot 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 Mitteltasche eine Rote liegt).

#### 3. c 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.

### 3. d Ansagen eines Breaks:

Sage nach jedem Stoß das Break an, und wiederhole die Punktzahl des Breaks an dessen Ende, also zum Beispiel 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 28“.

### 3. e 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 keinen Ball 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 Ansage TOUCHING BALL heißt für den Spieler, dass er von dem anliegenden Ball wegspielen darf, ohne mit dem Spielball einen ball on zuerst treffen zu müssen!

### 3. f 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 zentral voll anspielen kann, verliert er das Frame, wenn er ihn beim dritten Versuch nacheinander nicht trifft. Vor dem dritten Versuch aus der Ausgangsposition 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!

### 3. g 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.

### 3. h Reinigen eines Balls:

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

### **3. i 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 die Punkte nur einmal überprüfen. Es ist nicht notwendig, sie 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 werden, 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 bleibe 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 zum Beispiel 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 (zum Beispiel die Bälle von jener Tischseite spotten, von der du nachher am schnellsten wieder eine gute Position hast).
18. Gib nur hinreichende Informationen über Punktestand usw. Gib keine Punktedifferenz an.

19. Sage die Spieler mit Vor- und Nachnamen an, es sei denn, es handelt 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 Spiels diese drei Hauptprioritäten: (1) der Spieler, (2) die Fernsehkameras und (3) das Publikum.
23. Stelle sicher, dass das Scoresheet nach Matchende vollständig ausgefüllt und 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 seine Aufnahme 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 das 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 frei zu halten), immer unterhalb des Tisches in die Taschen.
31. Benutze immer Baumwollhandschuhe.
32. Als Schiedsrichter konsumiert man während seiner Tätigkeit keinen Alkohol.
33. Schau 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!
36. 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 Regelbuchs an.  
Führe keine neuen Fakten oder Kommentare ein.**

## Änderungsdokument und Hinweise zu den Änderungen im Snooker-Regelwerk, Ausgabe 2019

Die englische Originalausgabe wurde erstmals geschlechtsneutral verfasst. In der englischen Sprache gibt es dafür spezielle Pronomen: „they“ für „er/sie“, „them“ für „ihn/sie“ und „their“ für „sein/ihr“. Im gesamten englischen Regelwerk wurden alle „he“ (er) durch „they“, alle „him“ (ihn/ihm) durch „them“ und alle „his“ (sein) durch „their“ ersetzt.

Da es in der deutschen Sprache keine für die Übersetzung geeignete Entsprechung gibt, haben wir uns dazu entschlossen, auf der ersten Seite des deutschsprachigen Regelwerks den Satz anzubringen:

„Aus Gründen der einfacheren Lesbarkeit wird auf die geschlechtsspezifische Differenzierung verzichtet. Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung grundsätzlich für alle Geschlechter.“

Das war nötig, da Regel 3.19 (a), die diesen Hinweis früher beinhaltete, gestrichen wurde. Formulierungen wie „die Verursachenden“ statt „Verursacher“ oder „die Spielenden“ statt „Spieler“ wären zwar möglich, spätestens bei der Erfindung neuer Wörter, die es in der Realität nicht gibt, zum Beispiel „die Strikenden“ für „Striker“, würde es grotesk.

All diejenigen, die mit der Übersetzung der neuen Regeln in die deutsche Sprache befasst waren, stehen der geschlechtsneutralen Fassung von Dokumenten grundsätzlich positiv gegenüber. Dieses wichtige Thema der Lächerlichkeit preis zugeben war nicht das Ziel. Aus diesem Grund fiel die Entscheidung, es bei der männlichen Darstellung im Text und dem erklärenden Satz auf der ersten Seite des deutschsprachigen Regelwerks zu belassen.

### Sektion 1: Ausrüstung

Alle Maße und Toleranzen sind jetzt standardisiert.

**Regel 1.1 (c): NEU:** Obere und untere Bande sind nun beschrieben und benannt.

**Regel 1.1 (f)(ii) und (iii): NEU:** Übernahme der Beschreibung „... Punkt, senkrecht unter der Stirnseite ...“ aus 1.1 (f)(iv).

**Regel 1.4: NEU:** Die Zuständigkeit der Prüfung und Genehmigung von Zubehör (Verlängerungen, Hilfsqueues usw.) auch, wenn sie sich nicht üblicherweise am Tisch befinden, der Sportler sie jedoch zur Spielunterstützung selbst an den Tisch bringen und verwenden darf, wurde an die jeweiligen NGBs (National Governing Bodies, deutsch Fachverband) übertragen. In Deutschland ist das die „Deutsche Billard-Union e.V.“, in Österreich der „Österreichische Snooker und Billiardsverband“, in der Schweiz „Swiss Snooker“.

### Sektion 2: Definitionen

**Regel 2.1 (a):** Ein Frame kann jederzeit aufgegeben werden. Die Aufgabe kann vom Gegner akzeptiert oder abgelehnt werden (siehe auch Regel 4.2 (a)).

Regelpräzisierung zum Angleichen der Theorie an die gelebte Praxis. Hinweis: Eine Frameaufgabe kann auch regelwidrig sein (siehe Regel 4.2 (b)).

**Regel 2.1 (c): NEU:** Regelpräzisierung: Ein Frame wird dem Non-Striker zuerkannt, wenn der Striker Pink pottet und dadurch mehr als sieben Punkte in Rückstand gerät.

**Regel 2.5: NEU:** Der Begriff „Aufnahme“ wurde in den Status einer Definition erhoben und wird nun im gesamten Regelwerk durchgängig benutzt. Es ist jetzt klar beschrieben, wann die Aufnahme eines Spielers beginnt und endet.



**Regel 2.5 (e):** Auch der letzte Stoß eines Frames ist nicht beendet, solange nicht alle Bälle zur Ruhe gekommen sind (Schließung einer Regellücke).

**Regel 2.6 (d): NEU:** Der Schiedsrichter muss den Score nicht angesagt haben, dass ein Stoß als vollendet gelten kann.

**Regel 2.6 (d)(iii): NEU:** Ergänzung der Regel um „... oder der Schiedsrichter davon überzeugt ist, dass der Stoß beendet ist“, um klarzustellen, dass der Schiedsrichter entscheidet, wann ein Stoß als beendet gilt, für den Fall, dass der Striker zusätzliches Zubehör in zwei aufeinanderfolgenden Stößen benutzt, ohne dass das Zubehör vom Tisch entfernt wird.

**Regel 2.7: NEU:** Einführung der Definition „Pocketing“ um das nicht regelkonforme Versenken von Bällen in die Taschen vom regelkonformen Versenken (Potten) genau abzugrenzen. Der neue Begriff wird im gesamten Regelwerk zur Vereinfachung durchgängig benutzt.

**Regel 2.9 (b)(ii): NEU:** Der Spielball gilt nur dann nicht mehr als „in-hand“, wenn ein Foul begangen wird, das den Spielball involviert, und er sich nicht im Besitz des Strikers befindet. Nachdem der Spielball in eine Tasche gefallen ist (verursachen von Pocketing), ist es gängige Praxis, dass der Schiedsrichter den Spielball an der unteren Bande ablegt. Wird nun eine Regelverletzung begangen, bei der der Spielball nicht beteiligt ist, bleibt der Spielball „in-hand“, was nach altem Regelwerk nicht der Fall war, da war er „im Spiel“. Der Spielball bleibt ebenfalls „in-hand“, wenn ein Foul begangen wird, während der Striker den Spielball kontrolliert, zum Beispiel während er den Spielball mit der Hand hält oder mit einem Teil seines Körpers oder mit zusätzlicher Ausrüstung berührt/bewegt. Die neue Regel 3.16 bezieht sich auf diese Definition.

**Regel 2.12:** Die beiden Möglichkeiten zu nominieren wurden in der Reihenfolge getauscht. Regelpräzisierung, um die Betonung deutlicher darauf zu legen, dass „nominieren“ nicht zwingend bedeutet, dass angesagt werden muss.

**Regel 2.14:** Regelpräzisierung: Die 2011 eingeführte Formulierung „absichtlich von Hand bewegt“ wurde in 2.14 gestrichen und zur besseren Verständlichkeit die neue Regel 3.16: „Absichtlich bewegte Bälle“ eingeführt.

**Regel 2.15: NEU:** Einführung des Begriffs „Regelverletzung“, durchgängige Verwendung im gesamten Regelwerk und gegebenenfalls Präzisierung durch die Begriffe „Foul“ und „Penalty“. Es wurden einige Fälle neu beschrieben, bei denen ein Spieler Strafpunkte erhält, die Spielreihenfolge sich dadurch aber nicht ändert.

**Regel 2.17 (e): REGELÄNDERUNG!** Die Passage, in der der gerundete Teil eine Bande Priorität über einen „Ball nicht on“ erhielt, bei der Entscheidung, ob ein Snooker vorliegt oder nicht, wurde gestrichen. Der Spielball kann nur durch „Bälle nicht on“ gesnookert sein. Der Spielball ist auch dann gesnookert, wenn ein Ball on von einem Ball nicht on behindert wird, der Ball on aber vom Spielball gar nicht in einem geraden Stoß getroffen werden könnte, weil ein Teil der Bande das verhindert.

**Regel 2.19: Regelpräzisierung:** Der Durchstoß wurde klarer beschrieben.

**Regeln 2.20 (a), (b) und (c):** Regelpräzisierung: Aufnahme der Formulierung, dass das Treffen eines Objektballs nicht durch einen am Spielball anliegenden Objektball (sowohl ein Ball on als auch ein Ball nicht on) erfüllt werden kann, das heißt für den folgenden Stoß nicht als „vom Spielball bereits getroffen“ angesehen werden kann.

Im Fall eines Balls on heißt das: Bei TOUCHING BALL darf nicht regelkonform gejumpet werden.

Im Fall eines Balls nicht on heißt das: Der Striker begeht nicht automatisch ein Foul, wenn er spielt und dabei einen Ball nicht on zuerst getroffen haben könnte.

Hinweis: In der Vergangenheit wurde schon immer korrekt entschieden, es stand nur nicht im Regelwerk, sodass durch die präzisere Formulierung keine Regeländerung erfolgt ist.

**Regel 2.21: NEU:** Neuformulierung und Aufteilung in zwei Punkte

**Regel 2.21 (a):** Streichung der Formulierung: „... und der Schiedsrichter entscheidet, dass der Striker sich nicht ausreichend bemüht hat, einen Ball on zu treffen.“ Eine solche Entscheidungsfreiheit kann nicht Inhalt einer Definition sein, daher die Streichung an dieser Stelle, sie ist in Regel 3.14 aber weiterhin enthalten.

**Regel 2.21 (b):** Regelpräzisierung: Diese Formulierung wurde geschrieben, um klarzustellen, dass der Schiedsrichter FOUL AND A MISS ansagen muss, wenn der *nominierte* Free Ball vom Spielball nicht zuerst (oder höchstens gleichzeitig mit dem eigentlichen Ball on) getroffen wird.

Hinweis: In der Vergangenheit wurde schon immer korrekt entschieden, es stand nur nicht im Regelwerk, sodass durch die präzisere Formulierung keine Regeländerung erfolgt ist.

**Regel 2.22: NEU:** Die neue Definition „Konsultationsphase“ wird im Regelwerk durchgängig verwendet und beschreibt, wann eine „Konsultationsphase“ beginnt und endet und in welchen Fällen sie angewendet wird. Hinweis: Der Begriff „Konsultation“ wurde auch im alten Regelwerk schon verwendet, er war jedoch nicht klar definiert, sodass Raum für Interpretationen gegeben war und somit unterschiedlich entschieden wurde.

### Sektion 3: Das Spiel

**Regel 3.3 (d)(ii):** Regelpräzisierung: Die veränderte Wortwahl soll klar beschreiben, dass ein zweiter Stoß nur begonnen worden, aber nicht abgeschlossen sein muss, um einen Frame nicht mehr neu zu starten, wenn der falsche Spieler den Frame begonnen hat.

**Regel 3.3 (f): NEU:** Diese neue Formulierung klärt, dass allein der Striker dafür verantwortlich ist, nicht mehr benötigtes Zubehör von der Spielfläche zu entfernen. Sollte durch liegen gebliebenes Zubehör ein Foul passieren, wird der Striker auch dann bestraft, wenn es nicht sein eigenes Zubehör ist (zum Beispiel Zubehör des Gegners aus der vorherigen Aufnahme). Die Unterstützung durch den Schiedsrichter, verwendetes Zubehör außerhalb der Spielfläche entgegenzunehmen, erfolgt wie in der Vergangenheit.

**Regel 3.3 (i): NEU:** Durch die Präzisierungen im Regelwerk wurden hier weitere Referenzen aufgenommen.

**Regeln 3.3 (k) und (l): NEU:** Diese neuen Formulierungen klären die Bestrafung des Non-Strikers, wenn dieser an den Tisch kommt, ohne dass er an der Reihe ist, oder er an den Tisch kommt und der letzte Stoß des vorherigen Strikers noch nicht beendet ist und er dabei das Spiel beeinflusst (Bälle berührt, bewegt usw.) sowie die darauf folgenden Aktionen und die Spielfortsetzung.

**Regel 3.5: NEU:** Im Hauptsatz wurde „... gestoßen ...“ durch „... mit dem Tip des Queues berührt ...“ ersetzt, um klarzustellen, dass Feathering auch ein Foul ist, während der Spielball „in-hand“ ist. Dieser Umstand war bisher nur für den Eröffnungsstoß geregelt, aber nicht während eines laufenden Frames.

**Regel 3.5 (b): NEU:** NeuAufnahme dieser Regel, um klarzustellen, dass es auch ein Foul ist, wenn der Spielball außerhalb des „D“ platziert und Feathering verursacht wurde. Bisher war das nur geregelt, wenn ein Stoß ausgeführt wurde (Schließung einer Regellücke).

**Regel 3.7 (b):** Regelpräzisierung: Der neue Zusatz klärt, dass erhaltene Punkte für irrtümlich zu viel gespottete und anschließend gepottete Farben zählen, sobald der nächste Stoß ausgeführt wurde (Schließung einer Regellücke).

**Regel 3.7 (c)(i): NEU:** Die Regel beschreibt nun klar den spätesten Zeitpunkt, bis zu dem eine nicht gespottete Farbe auf den Tisch zurückkommt (Schließung einer Regellücke).

**Regel 3.7 (d): NEU:** Die neue Formulierung klärt, wie verfahren wird, wenn Rote irrtümlich anstelle von Farben gespottet oder irrtümlich auf den Tisch zurückgebracht werden (Schließung einer Regellücke).

**Regel 3.8 (a): NEU:** Der deutliche Hinweis des Schiedsrichters auf die betreffenden Bälle muss nur noch dann erfolgen, wenn Zweifel bestehen, welcher Ball oder welche Bälle den Spielball berühren.

**Regel 3.10** Fouls (alt 3.11) und

**Regel 3.11** Wertigkeit der Strafen (alt 3.10) haben die Position getauscht.

**Regel 3.10 (i):** Die im Jahr 2011 neu hinzugekommene Regel wurde umgeschrieben. Nun ist klar geregelt, welche Optionen für den Non-Striker zur Verfügung stehen, wenn der Striker ein Foul in Vorbereitung eines Stoßes begeht.

**Regel 3.11 (a)(xi):** Das Wort „Kommunizieren“ an Stelle von (alt) „Besprechungen“ soll verdeutlichen, dass auch der nonverbale Austausch (Gesten, geheime Zeichen und dergleichen) nicht gestattet ist.

**Regeln 3.11 (b)(vi), (vii), (viii), (ix) und (xi): NEU** bzw. Umformulierung  
Hinweis: In der Vergangenheit wurde schon immer korrekt entschieden, es stand nur nicht im Regelwerk, sodass durch die Neuaufnahme bzw. die präzisere Formulierung keine Regeländerung erfolgt ist (Schließung von Regellücken).

**Regel 3.11 (b)(ix): NEU:** Es ist ein Foul, wenn gestoßen wird, bevor ein Ball, der gereinigt wird, zurück auf der Spielfläche ist (Schließung einer Regellücke).

**Regeln 3.11 (e), (f) und (g): NEU:** aufgrund der Änderungen zur Bestrafung des Non-Strikers bzw. zur neuen Regel 2.22 eindeutige Darstellung, dass diese Regelverletzungen Penalties sind.

**Regel 3.12 (b)(ii):** Regelpräzisierung: Wenn der Striker mit dem nominierten Free Ball den „Ball on“ pottet, der keine Rote ist, ist es kein Foul, wenn er sich selbst durch den nominierten Free Ball auf die „Farbe on“ gesnookert hat.

**Regel 3.12 (f): NEU:** Eine Free-Ball-Entscheidung verfällt, wenn der Striker einen nominierten Free Ball mit seinem Stoß verfehlt und vom Gegner aufgefordert wird, aus der Ausgangsposition erneut zu spielen (Schließung einer Regellücke).

**Regel 3.14:** Diese Regel wurde nochmals leicht umformuliert, um sie leichter verständlich zu machen. Der Sinn und die daraus resultierenden Entscheidungen wurden, bis auf die folgende Ausnahme, nicht geändert. **REGELÄNDERUNG !** Zurücknahme einer Änderung aus dem Jahr 2011 durch Streichung der Regel 3.14 (a)(ii). Jetzt kann, wenn die verbliebenen Punkte auf dem Tisch mit der Punktedifferenz beider Spieler gleich sind, wieder ein „Foul and a Miss“ gegeben werden.

**Regel 3.14 (d)(ii):** Regelpräzisierung: Ein Frame kann nur aberkannt werden, wenn auch die Warnung ausgesprochen wurde.

**Regel 3.16: NEU:** Die Regel wurde, in Verbindung mit der Streichung in Regel 2.14, neu geschrieben, um die Verfahrensweise zu klären, wenn Bälle bewegt werden, ohne dass ein Stoß gespielt wurde, oder Bälle bewegt werden, wenn ein Stoß noch nicht beendet ist.  
Zusätzlich zur normalen Fortsetzung, wie nach jedem Foul 3.16 (a)(i), wurden dem gefoulten Spieler mit 3.16 (a)(ii) ... (iv), je nachdem, welcher Ball betroffen ist, weitere Entscheidungsmöglichkeiten der Spielfortsetzung gegeben.

**Regel 3.17:** Regelpräzisierung: Wenn beim Spielen einer „re-spotted Black“ ein re-rack durch die Spieler gewünscht oder durch den Schiedsrichter angeordnet wird, dann wird nur die „re-spotted Black“ neu gespielt, nicht der gesamte Frame.

**Regel 3.18 (e):** Das Wort „kommunizieren“ an Stelle von (alt) „Besprechungen“ soll verdeutlichen, dass auch der nonverbale Austausch (Gesten, geheime Zeichen und dergleichen) nicht gestattet ist.

**Regel 3.18 (f):** Regelpräzisierung: Begeht beim Snooker-Doppel der Spielpartner des Strikers eine Regelverletzung, wird entschieden, als wäre der Striker der Verursacher.

**Regel 3.19:** Neuaufnahme der besonderen Six-Reds-Regeln ins Regelwerk Sektion 3. Bisher waren sie ein nicht nummerierter Anhang zum Regelwerk.

**Regeln 3.19 (b) und (c)** stellen klar, dass aufeinanderfolgende „Foul and a Miss“ nur dann gezählt werden, wenn auch in die Ausgangslage zurückgelegt wurde.

**Regel 3.21 (a)(ii):** Regelpräzisierung: Auf Anfrage eines farbenblinden Spielers kann nun auch die Position eines Balls gezeigt werden.

## Sektion 4: Die Spieler

Dieser Teil des Regelwerks wurde komplett überarbeitet, besonders in Bezug auf „unsportliches Verhalten“ und „Zeitverschwendung“.

**Regel 4.3: NEU:** „Zeitverschwendung“ hat eine eigene Regel und eine eigene Prozedur der Ahndung erhalten, unabhängig von Verwarnungen für „unsportliches Verhalten“

- erste Verwarnung mit dem Hinweis, dass Frameaberkennung droht
- zweite Verwarnung (Aberkennung des Frames),
- dritte Verwarnung (Aberkennung des Frames),
- vierte Verwarnung (Aberkennung des Frames) usw.,
- bis das Match gegebenenfalls durch Aberkennung des letzten Frames aberkannt wird.

**Regel 4.6: NEU:** In Bezug auf den korrekten Spielstand und dessen Anzeige am Scoreboard wurde den Spielern eine Mitverantwortung auferlegt.

## Sektion 5: Der Schiedsrichter

**Regel 5.1 (a)(iv):** Es wurde die Regelpräzisierung aus Regel 3.21 (a)(ii) eingearbeitet.