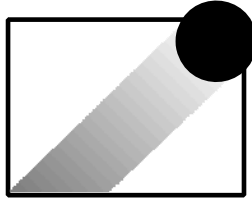


DBU



Deutsche
Billard
Union

Deutsche Billard-Union e.V.

Spielregeln Snooker

Stand: 07/2012

I. AUSRÜSTUNG

- 1.1 Der Standardtisch
 - 1.1.1 Maße
 - 1.1.2 Höhe
 - 1.1.3 Taschenöffnungen
 - 1.1.4 Baulk-line und Baulk
 - 1.1.5 Das «D»
 - 1.1.6 Spots
- 1.2 Bälle
- 1.3 Queue
- 1.4 Zusätzliche Ausrüstung/Hilfsmittel

II. DEFINITIONEN

- 2.1 Frame
- 2.2 Game
- 2.3 Match
- 2.4 Bälle
- 2.5 Striker und Aufnahme
- 2.6 Stoß
- 2.7 Pot
- 2.8 Break
- 2.9 In Hand
- 2.10 Ball im Spiel
- 2.11 Ball On
- 2.12 Nominierter Ball
- 2.13 Free Ball
- 2.14 Ball vom Tisch
- 2.15 Strafpunkte
- 2.16 Foul
- 2.17 Gesnookert
- 2.18 Besetzter Spot
- 2.19 Durchstoß/Push Stroke
- 2.20 Jump Shot
- 2.21 Miss

III. DAS SPIEL

- 3.1 Beschreibung
- 3.2 Position der Bälle
- 3.3 Spielverlauf
- 3.4 Ende eines Frames, Spiels oder Matches
- 3.5 Spielen mit Ball in Hand
- 3.6 Gleichzeitiges Treffen zweier Bälle
- 3.7 Das Aufsetzen/Spotten der Farben
- 3.8 Touching Ball
- 3.9 Ball am Rand der Tasche
- 3.10 Strafen
- 3.11 Fouls
- 3.12 Snooker nach einem Foul
- 3.13 Weiterspielen lassen
- 3.14 Foul and a Miss
- 3.15 Bälle, die nicht vom Striker bewegt wurden

- 3.16 Pattsituation
- 3.17 Doppel
- 3.18 Die Verwendung zusätzlicher Ausrüstung
- 3.19 Anmerkungen, Darstellungen, Auslegungen

IV. DIE SPIELER

- 4.1 Verhalten
- 4.2 Strafen
- 4.3 Der Non-Striker
- 4.4 Abwesenheit
- 4.5 Aufgeben

V. DIE SPIELLEITUNG

- 5.1 Der Schiedsrichter
- 5.2 Der Marker
- 5.3 Der Protokollführer
- 5.4 Unterstützung durch die Spielleitung

VI. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

I. AUSRÜSTUNG

1.1 Der Standardtisch

1.1.1 Maße

Die Spielfläche innerhalb der Stirnseiten der Banden soll 3569 mm x 1778 mm betragen, mit einer Toleranz von ± 13 mm.

1.1.2 Höhe

Die Höhe vom Boden bis zur Bandenoberkante soll zwischen 851 mm und 876 mm betragen.

1.1.3 Taschenöffnungen

- (1) Taschen befinden sich in jeder Ecke (zwei an der Spot-Seite/am Spot-end, diese werden Kopftaschen/obere Taschen genannt, zwei an der Baulk-Seite/am Baulk-end, diese werden Fußtaschen/untere Taschen genannt) sowie je eine Tasche in der Mitte der Längsseiten (genannt Mitteltaschen).
- (2) Die Taschenöffnungen sollen den von der WPBSA eigenen und frei gegebenen Schablonen entsprechen.

1.1.4 Baulk-line und Baulk

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

1.1.5 Das «D»

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

1.1.6 Spots

- (1) Auf der Längsachse des Tisches sind vier Punkte markiert:
 - a) der Spot (bekannt als Schwarzer Spot), 324 mm vom Punkt senkrecht unter der Stirnseite der Kopfbande/oberen Bande.
 - b) der Center Spot (bekannt als Blauer Spot), in der Mitte zwischen den Stirnseiten der Kopfbande/oberen Bande und Fußbande/unteren Bande.
 - c) der Pyramid Spot (bekannt als Pink Spot), in der Mitte zwischen dem Center Spot und der Innenkante der Kopfbande/oberen Bande.
 - d) die Mitte der Baulk-line (bekannt als Brauner Spot).
- (2) Zwei weitere Spots befinden sich an den Ecken des «D», von dem Baulk-end gesehen rechts der als Gelber Spot und links der als Grüner Spot bekannte.

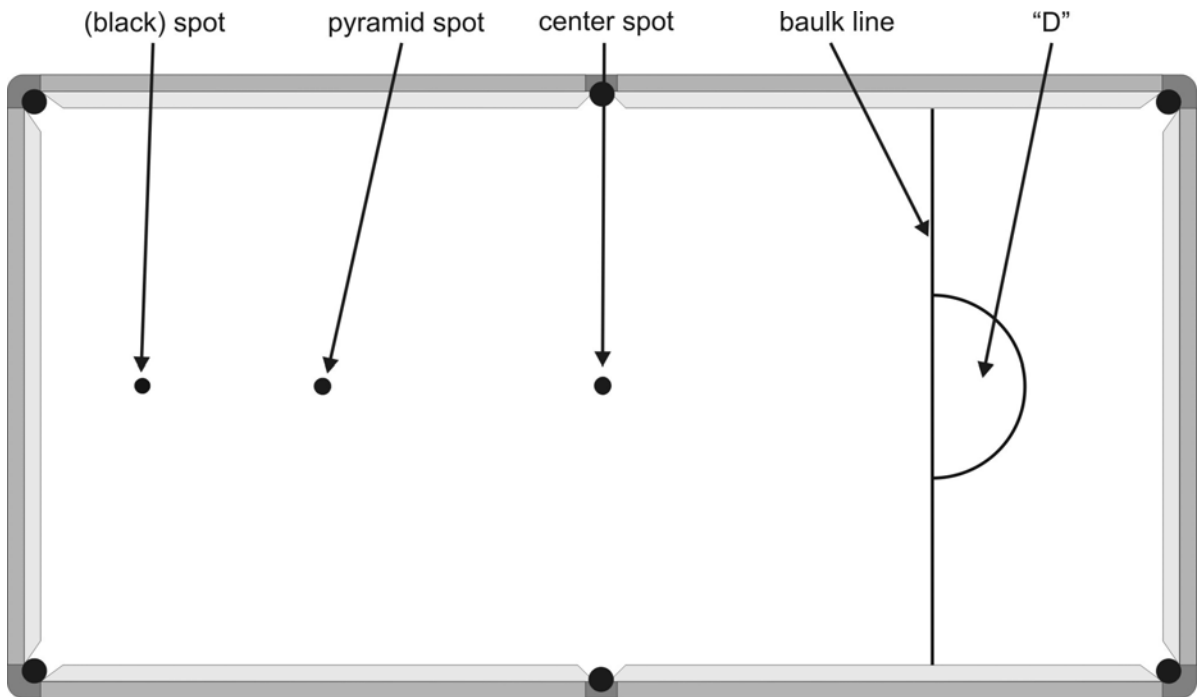


Abbildung 1

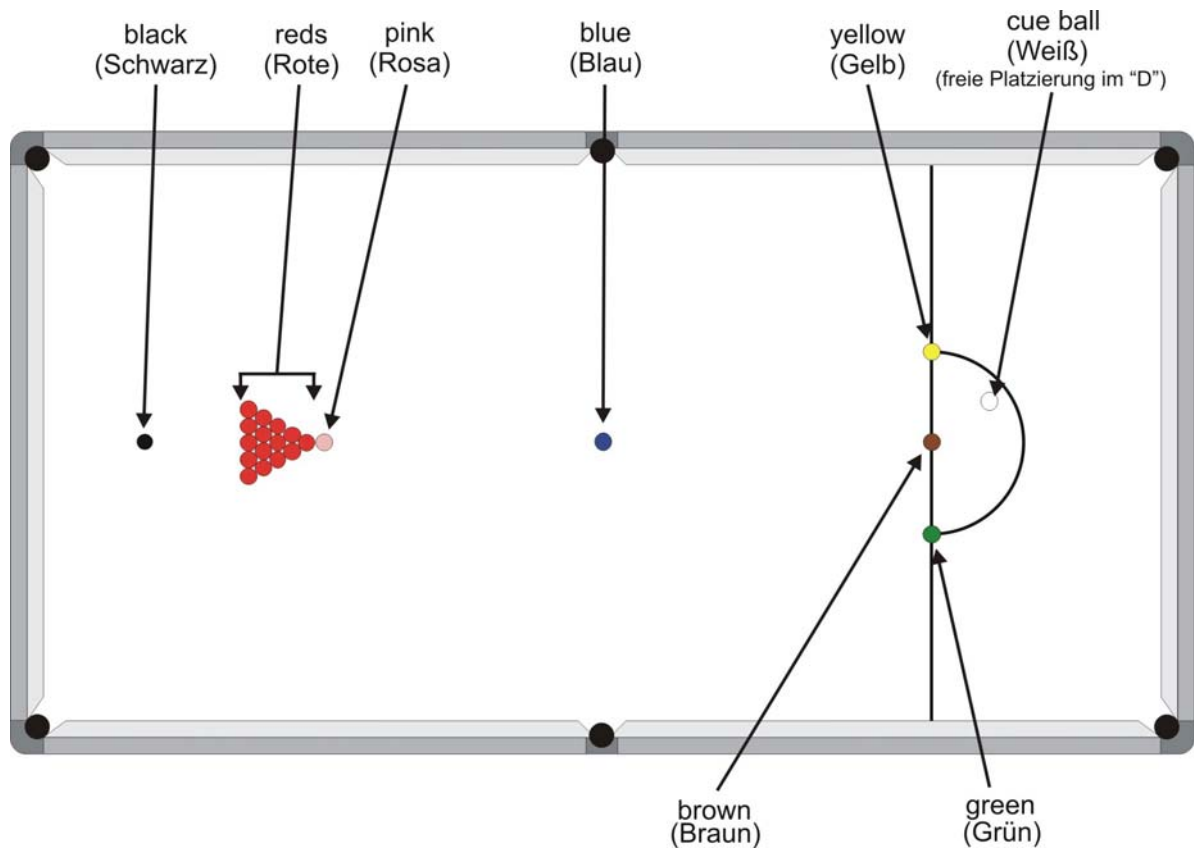


Abbildung 2

1.2 Bälle

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

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

1.3 Queue

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

1.4 Zusätzliche Ausrüstung/Hilfsmittel

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

II. DEFINITIONEN

2.1 Frame

Ein Frame umfasst die Spieldauer vom Start (siehe Tz. 3.3 Absatz (4), mit allen Bällen wie in Tz. 3.2 beschrieben aufgesetzt, wobei die Spieler nacheinander spielen, bis das Frame beendet ist durch:

- a) Aufgabe eines Spielers, während er an der Reihe ist;
- b) den Striker, der das Frame für sich beansprucht; wenn Schwarz der einzige Objektball auf dem Tisch ist, die gesamten Punkte nicht relevant sind und der Unterschied der Spielstände mehr als sieben Punkte zu seinen Gunsten beträgt;
- c) den letzten Pot oder ein Foul, wenn Schwarz der einzige Objektball auf dem Tisch ist (siehe Tz. 3.4); oder durch
- d) Zuerkennung des Schiedsrichters gemäß Tzn. 3.14 Absatz (4) Buchstabe b) oder 4.2.

2.2 Game

Ein Game ist eine vereinbarte oder vorgeschriebene Anzahl von Frames.

2.3 Match

Ein Match ist eine vereinbarte oder vorgeschriebene Anzahl von Games.

2.4 Bälle

- (1) Der weiße Ball ist der Spielball.
- (2) Die 15 Roten und die 6 Farbigen sind die Objektbälle.

2.5 Striker und Aufnahme

Die Person, die zu spielen hat oder gerade spielt, ist der Striker und bleibt es, bis der letzte Stoß oder das Foul seiner Aufnahme beendet ist und der Schiedsrichter überzeugt ist, dass er den Tisch endgültig verlassen hat. Wenn ein Non-Striker an den Tisch kommt, ohne dass er an der Reihe ist, soll er als Striker angesehen werden für jegliches Foul, das er begeht, bevor er den Tisch wieder verlässt. Wenn der Schiedsrichter überzeugt ist, dass die oben genannten Bedingungen erfüllt sind, beginnt die Aufnahme des hereinkommenden Strikers. Seine Aufnahme und das Recht, einen weiteren Stoß zu spielen, endet, wenn:

- a) er mit dem Stoß keine Punkte erzielt; oder
- b) er ein Foul begeht; oder
- c) er den Gegner zum Weiterspielen auffordert, nachdem der Gegner ein Foul begangen hat.

2.6 Stoß

- (1) Ein Stoß gilt als ausgeführt, wenn der Striker den Spielball mit dem Tip seines Queues stößt.
- (2) Ein Stoß gilt als korrekt, wenn keine Regel verletzt wurde.
- (3) Ein Stoß gilt als nicht beendet, bis:
 - a) alle Bälle zum Stillstand gekommen sind;
 - b) der Striker aufgestanden ist, um den nächsten Stoß zu spielen, oder den Tisch verlässt;
 - c) alle Hilfsmittel, die vom Striker benutzt wurden, von einer gefährlichen Position entfernt sind; und
 - d) der Schiedsrichter die Punkte des Stoßes angesagt hat.
- (4) Ein Stoß kann direkt oder indirekt ausgeführt werden:
 - a) ein Stoß ist direkt, wenn der Spielball einen Objektball trifft, ohne vorher an eine Bande zu stoßen.
 - b) ein Stoß ist indirekt, wenn der Spielball eine oder mehrere Banden getroffen hat, bevor er einen Objektball trifft.
- (5) Wenn ein hereinkommender Spieler nach dem letzten Stoß des Gegners einen Stoß ausführt, bevor die Bälle zum Stillstand gekommen sind, dann wird er bestraft, als wäre er der Striker, und sein Aufenthalt am Tisch endet.

2.7 Pot

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

2.8 Break

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

2.9 In Hand

- (1) Der Spielball ist in Hand
 - a) vor dem Beginn jedes Frames,
 - b) wenn er in eine Tasche gefallen ist, oder
 - c) wenn Ball vom Tisch verursacht wurde, oder
 - d) wenn die Schwarze im Fall eines Unentschiedens aufgesetzt/gespottet wird.
- (2) Er bleibt in Hand, bis
 - a) er regelkonform aus in Hand gespielt wurde oder
 - b) ein Foul verübt wird, während sich der Spielball auf dem Tisch befindet.
- (3) Der Striker wird als in Hand bezeichnet, wenn der Spielball, wie oben beschrieben, in Hand ist.

2.10 Ball im Spiel

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

2.11 Ball On

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

2.12 Nominierter Ball

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

2.13 Free Ball

Ein Free Ball ist ein Ball, den der Striker als Ball On nominiert, wenn er nach einem Foul gesnookert ist (siehe Tz. 3.12).

2.14 Ball vom Tisch

Es ist ein Ball vom Tisch, wenn er auf etwas anderem als auf der Spielfläche oder in einer Tasche zum Stillstand kommt oder wenn er vom Striker aufgehoben wird, während er sich im Spiel befindet, mit Ausnahme der Tz. 3.14 Absatz (9).

2.15 Strafpunkte

Nach jedem Foul werden dem Gegner Strafpunkte zuerkannt.

2.16 Foul

Ein Foul ist jeder Verstoß gegen diese Regeln.

2.17 Gesnookert

- (1) Der Spielball ist gesnookert, wenn ein direkter Stoß in gerader Linie auf jeden Ball On von mindestens einem Ball, der nicht on ist, ganz oder teilweise verhindert wird. Wenn irgendein möglicher Ball On an den beiden äußersten Punkten getroffen werden kann, so ist der Spielball nicht gesnookert.
- (2) Gilt in Hand, ist der Spielball dann gesnookert, wenn er von allen möglichen Positionen im «D» und auf der «D»-Linie, wie oben beschrieben, behindert ist.
- (3) Wenn der Spielball von mehreren Bällen, die nicht als Ball On gelten, daran gehindert wird, einen Ball On zu treffen, dann
 - a) wird der dem Spielball am nächsten liegende der effektiv snookernde Ball, und
 - b) sollte mehr als ein behindernder Ball die gleiche Entfernung zum Spielball haben, werden alle diese als effektiv snookernde Bälle bezeichnet.
- (4) 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.
- (5) Der Striker gilt als gesnookert, wenn der Spielball wie beschrieben gesnookert ist.
- (6) Der Spielball kann nicht durch eine Bande gesnookert sein. Wenn der gerundete Teil einer Bande den Spielball behindert und näher ist als ein Ball nicht on, so gilt der Spielball nicht als gesnookert.

2.18 Besetzter Spot

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

2.19 Durchstoß/Push Stroke

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

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

2.20 Jump Shot

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

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

2.21 Miss

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

III. DAS SPIEL

3.1 Beschreibung

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

3.2 Position der Bälle

- (1) Zu Beginn jedes Frames ist der Spielball in Hand und die Objektbälle sind wie folgt aufgesetzt:
 - a) die Roten in Form eines gleichseitigen Dreiecks, so dicht aneinander wie möglich, sodass die Rote an der Spitze des Dreiecks sich auf der Längsachse des Tisches befindet und oberhalb und so nahe wie möglich zu Pink liegt, ohne sie zu berühren. Des Weiteren muss die Basis des Dreiecks so nahe wie möglich und parallel zur Kopfbande/oberen Bande liegen;
 - b) die 6 Farben auf den bezeichneten Spots wie in Tz. 1.1.6 Absatz (1) beschrieben.
- (2) Wenn beim Aufbau der Bälle ein Fehler gemacht wurde, gilt Tz. 3.7 Absatz (4), das Frame startet wie in Tz. 3.3 Absatz (4).
- (3) Nach Beginn eines Frames darf ein Ball, der sich im Spiel befindet, nur vom Schiedsrichter, nach begründeter Aufforderung durch den Striker, gereinigt werden.

Ferner soll die Position des Balles, sofern er nicht auf einem Spot liegt, mit einem dafür geeigneten Gerät (Ballmarker) markiert werden, bevor der Ball von der Spielfläche genommen wird.

Ferner soll das Gerät, das die Position des Balles markiert, als Ball angesehen werden und denselben Wert haben, bis dieser gereinigt und an seinen Platz zurückgelegt wurde. Wenn ein anderer Spieler außer dem Striker dieses Gerät berührt oder bewegt, soll der Schiedsrichter PENALTY ansagen und der Verursacher soll bestraft werden, als ob er der Striker wäre, ohne dass die Spielreihenfolge dadurch beeinflusst wird. Hierbei soll der Schiedsrichter das Gerät oder den gereinigten Ball nach seinem Ermessen an den Platz zurücklegen, selbst wenn er (es) vom Tisch genommen wurde.

3.3 Spielverlauf

- (1) Die Spieler sollen sich über die Spielreihenfolge einigen oder durch Los entscheiden. Der Gewinner hat die Wahl, welcher Spieler beginnen soll.
- (2) 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.
- (3) Die beiden Spieler bzw. Mannschaften müssen sich für jedes Frame innerhalb eines Games abwechseln.
- (4) Der erste Spieler beginnt in Hand. Das Frame beginnt, wenn sich der Spielball auf der Spielfläche befindet und von der Queuespitze berührt wurde, entweder
 - a) indem ein Stoß gemacht wurde oder
 - b) während der Spielball anvisiert wird.

- (5) Wenn ein Frame durch einen falschen Spieler oder eine falsche Mannschaft gestartet wird:
- soll ohne Strafpunkte neu begonnen werden, wenn nur ein Stoß gespielt wurde und bis dahin kein Foul begangen wurde; oder
 - soll normal weitergespielt werden, wenn ein weiterer Stoß gespielt wurde, oder ein Foul begangen wurde nach Beendigung des ersten Stoßes, mit der richtigen Startreihenfolge im folgenden Frame fortsetzend, sodass ein Spieler oder eine Mannschaft in drei aufeinanderfolgenden Frames beginnt; oder
 - soll, falls eine Pattsituation erklärt wurde (siehe Tz. 3.16), mit dem richtigen Spieler der richtigen Mannschaft neu gestartet werden.
- (6) Damit ein Stoß als korrekt gilt, darf kein Verstoß gemäß Tz. 3.12 (Strafen) begangen werden.
- (7) Beim ersten Stoß jeder Aufnahme ist - bis alle Roten vom Tisch sind - Rot oder ein nominierter Free Ball der Ball On, und der Wert jeder Roten oder des Free Ball, der als Rote nominiert und in einem Stoß gepottet wurde, wird gezählt.
- (8) Wird eine Rote oder ein Free Ball, der statt einer Roten nominiert wurde, gepottet, macht derselbe Spieler den nächsten Stoß, und der nächste Ball On ist nun eine Farbe nach der Wahl des Strikers, welche, wenn gepottet, gezählt und dann aufgesetzt/gespottet wird.

Das Break wird durch das abwechselnde Potten von Roten und Farben fortgesetzt, bis sich keine Roten mehr auf der Spielfläche befinden und eine Farbe gespielt wird, nachdem die letzte Rote gepottet wurde.

Die Farben sind nun in aufsteigender Reihenfolge ihrer Wertigkeit (siehe Tz. 3.1 Absatz (2) Buchstabe a) anzuspielen und bleiben, nachdem sie gepottet wurden, vom Tisch (Ausnahme siehe Tz. 3.4); der Striker spielt dann auf die nächste Farbe On.

Im Fall, dass der Striker in einem Break spielt, bevor der Schiedsrichter eine Farbe komplett aufgesetzt/gespottet hat, während alle anderen Bälle zum Stillstand gekommen sind, soll der Wert der Farbe nicht gezählt und Tz. 3.10 Absatz (2) Buchstabe a) oder Tz. 3.10 Absatz (3) b) angewendet werden.

- (9) Rote werden, wenn sie versenkt oder vom Tisch sind, nicht mehr ins Spiel gebracht, ohne Rücksicht darauf, ob ein Spieler dadurch von einem Foul profitieren kann. Die Ausnahmen zu dieser Regel sind in den Tzn. 3.2 Absatz (3) Buchstabe b), 3.9, 3.14 Absatz (7), 3.14 Absatz (9), 3.15. und 3.18 Absatz (4) beschrieben.
- (10) Wenn der Striker keinen Ball pottet, muss er den Tisch ohne unangemessene Verzögerung verlassen. Im Fall, dass er irgendein Foul begeht, vor oder während des Verlassens des Tisches, wird er bestraft wie in Tz. 3.10. beschrieben. Der nächste Stoß wird von dort gespielt, wo der Spielball zur Ruhe kommt, oder in Hand, wenn der Spielball vom Tisch ist, außer wenn in Übereinstimmung mit Tz. 3.14 Absatz (5) der Spielball wieder platziert wird.
- (11) Wenn irgendein Ball in eine Tasche fällt und auf die Spielfläche zurückspringt, zählt dies nicht als gepottet. Der Striker hat keine Einspruchsmöglichkeit, wenn dies passiert, weil eine Tasche überladen ist.

3.4 Ende eines Frames, Spiels oder Matches

- (1) Wenn Schwarz der einzige Objektball auf dem Tisch ist, beenden die ersten Punkte oder ein Foul das Frame, außer wenn die beiden folgenden Bedingungen zutreffen:
 - a) Die Punktestände beider Spieler bzw. Mannschaften sind gleich.
 - b) Der Gesamtpunktstand aus den Frames ist nicht relevant.
- (2) Treffen beide Bedingungen, die in Tz. 3.4 Absatz (1) angeführt sind, zu, dann
 - a) wird Schwarz auf dem Spot platziert,
 - b) die Spieler lösen und der Sieger kann wählen, ob er anstoßen möchte,
 - c) der Spieler, der beginnt, hat Ball in Hand, und
 - d) die nächsten Punkte oder ein Foul beenden das Frame.
- (3) Sollte der Gesamtpunktstand aus allen Frames über den Sieger eines Games oder Matches entscheiden und sollten die Gesamtpunktstände am Ende des letzten Frames gleich sein, so muss Schwarz erneut auf dem Spot platziert (siehe Tz. 3.4 Absatz (2)) und nach der gleichen Vorgangsweise über den Spiel bzw. Matchsieg entschieden werden.

3.5 Spielen mit Ball in Hand

- (1) Ist der Spielball in Hand, muss er aus einer Position innerhalb oder auf den Linien des «D» gestoßen werden. Er darf jedoch in alle Richtungen gespielt werden.
- (2) Auf Anfrage des Strikers muss der Schiedsrichter dem Striker mitteilen, ob der Spielball richtig (d.h. nicht außerhalb der Linie des «D») platziert wurde.
- (3) Sollte die Queuespitze den Spielball berühren, während er im «D» positioniert wird, und ist der Schiedsrichter der Meinung, dass der Striker dabei nicht versucht hat, einen Stoß zu machen, so ist der Spielball nicht im Spiel.

3.6 Gleichzeitiges Treffen zweier Bälle

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

3.7 Das Aufsetzen/Spotten der Farben

- (1) Jede Farbe, die gepottet oder vom Tisch ist, muss vor dem nächsten Stoß erneut aufgesetzt/gespottet werden, bis sie abschließend gepottet wird, wie in Tz. 3.3 Absatz (8) Satz (2) beschrieben.
- (2) Ein Spieler darf nicht dafür verantwortlich gemacht werden, wenn der Schiedsrichter es versäumt, einen Ball korrekt aufzusetzen/zu spotten.
- (3) Wenn beim Spiel auf die Farben in aufsteigender Reihenfolge (siehe Tz. 3.3 Absatz (8) Satz (2)) eine Farbe irrtümlich aufgesetzt/gespottet wird, so soll sie - nachdem der Irrtum entdeckt wurde - von der Spielfläche entfernt werden, ohne dass auf Strafe entschieden wird, und das Spiel soll aus dieser Position fortgesetzt werden.

- (4) Wenn ein Striker stößt und ein oder mehrere Bälle dabei nicht korrekt aufgesetzt/gespottet sind, so werden sie für die darauffolgenden Stöße als korrekt platziert angesehen. Befindet sich eine Farbe fälschlicherweise nicht auf dem Tisch, so muss sie aufgesetzt/gespottet werden,
 - a) ohne dass auf Strafe entschieden wird, wenn der betreffende Ball sich durch einen vorangegangenen Irrtum nicht auf dem Tisch befand;
 - b) und auf Strafe entschieden werden, wenn der Striker gestoßen hat, bevor es dem Schiedsrichter möglich war, den Ball aufzusetzen/zu spotten.
- (5) Muss eine Farbe aufgesetzt/gespottet werden, der Spot der be treffenden Farbe ist jedoch besetzt, so wird sie auf dem Spot der höchsten freien Farbe platziert.
- (6) Müssen mehrere Farben aufgesetzt/gespottet werden, deren Spots besetzt sind, hat der Ball mit der höheren Wertigkeit beim Aufsetzen/Spotten den Vorrang.
- (7) Sind alle Spots besetzt, so muss die Farbe so nahe wie möglich an ihrem Spot platziert werden, und zwar zwischen dem betreffenden Spot und dem nächstgelegenen Teil der Kopfbande/oberen Bande.
- (8) Sind beim Aufsetzen/Spotten von Pink und Schwarz alle Spots besetzt und zwischen dem betreffenden Spot und dem nächstgelegenen Teil der Kopfbande/oberen Bande ist ebenfalls kein Platz frei, so muss der Ball so nahe wie möglich an seinem Spot platziert werden, und zwar auf der gedachten Mittellinie des Tisches, jedoch in Richtung des Bauk.
- (9) Eine Farbe darf keinen anderen Ball berühren, wenn sie aufgesetzt/gespottet wird.
- (10) Damit eine Farbe richtig aufgesetzt/gespottet ist, muss sie mit der Hand auf den zutreffenden Spot platziert werden, wie in den Regeln beschrieben.

3.8 Touching Ball

- (1) Wenn nach dem Beenden eines Stoßes der Spielball einen Ball On oder Bälle On oder Bälle, die On sein könnten, berührt, soll der Schiedsrichter TOUCHING BALL ansagen und anzeigen, welcher Ball oder welche Bälle vom Spielball berührt werden. Wenn der Spielball einen oder mehrere Farben berührt, nachdem eine Rote (oder ein als Rot nominierter Free Ball) gepottet wurde, soll der Schiedsrichter vom Striker verlangen, anzusagen welche Farbe On ist.
- (2) Wurde auf Touching Ball entschieden, so muss der Striker den Spielball von dem betreffenden Ball weg spielen, ohne dass dieser sich bewegt. Ist das nicht der Fall, so muss auf Durchstoß/Push Stroke entschieden werden.
- (3) Vorausgesetzt, dass der Striker nicht verursacht, dass sich irgendein berührender Objektball bewegt, soll es keine Strafe geben, wenn
 - a) der betreffende Ball On ist;
 - b) der betreffende Ball On sein kann und vom Striker als On erklärt wurde;
 - c) der betreffende Ball On sein kann und der Striker einen anderen Ball, der On sein kann, als On erklärt und zuerst trifft.
- (4) Wenn der Spielball so zum Stillstand kommt, dass er einen Ball, der nicht Ball On ist, berührt oder beinahe berührt, so muss der Schiedsrichter die Frage des Strikers, ob die Bälle einander berühren oder nicht, mit JA oder NEIN beantworten. Der Striker muss von diesem Ball weg spielen, ohne ihn dabei zu bewegen, und muss mit diesem Stoß einen Ball On berühren.

- (5) Wenn der Spielball sowohl einen Ball On als auch einen Ball nicht on berührt, so soll der Schiedsrichter nur den Ball On anzeigen. Sollte der Striker den Schiedsrichter fragen, ob der Spielball auch den Ball nicht on berührt, so wird der Schiedsrichter dies beantworten.
- (6) Wenn sich ein berührender Ball im Moment des Stoßes bewegt, wird der Schiedsrichter nicht auf Foul entscheiden, wenn er der Meinung ist, dass dies nicht vom Striker verursacht wurde.
- (7) Wenn ein still stehender Objektball, der den Spielball nicht berührt, während der Schiedsrichter dies überprüft, später den Spielball doch noch berührt, bevor gestoßen wurde, so soll der Schiedsrichter die Bälle in die vorhergehende Position zurückbringen. Dies gilt auch für einen TOUCHING BALL. Wenn sich die Bälle später bei der Überprüfung des Schiedsrichters nicht mehr berühren, sollen die Bälle zur Zufriedenheit des Schiedsrichters zurückgelegt werden.

3.9 Ball am Rand der Tasche

- (1) Wenn ein Ball in eine Tasche fällt, ohne von einem anderen Ball getroffen zu werden und ohne am Stoß beteiligt gewesen zu sein, so soll der Ball in seine vorherige Position zurückgelegt werden, und alle erzielten Punkte zählen.
- (2) Wenn er durch irgendeinen am Stoß beteiligten Ball getroffen worden wäre,
 - a) so werden, wenn der Stoß ohne Regelverletzung gespielt wurde (einschließlich der Fälle, wo ein Verstoß vorgekommen wäre, jedoch der Ball in eine Tasche gefallen ist), alle Bälle in ihre vorherige Position zurückgebracht und der Stoß wird wiederholt oder der Striker kann einen beliebigen anderen Stoß aus dieser Position spielen;
 - b) und wenn dabei ein Foul begangen wurde, bekommt der Striker die entsprechende Strafe wie in Tz. 3.10 vorgeschrieben. Alle Bälle werden in ihre vorhergehende Position zurückgelegt, und der nächste Spieler hat die Möglichkeiten, die sich nach einem Foul ergeben.
- (3) Wenn ein Ball kurz am Rand der Tasche schwankt/balanciert, dann aber hineinfällt, gilt er als in der Tasche und wird nicht auf den Tisch zurückgebracht.

3.10 Strafen

- (1) Die folgenden Punkte sind Fouls und werden mit vier Strafpunkten geahndet, sofern es sich nicht um ein höherwertiges Foul handelt, wie in Tz. 3.10 Absatz (2) bis (5) unten ausgeführt.
- (2) Strafen sind in der Wertigkeit des Ball On:
 - a) der Striker spielt, bevor der Schiedsrichter die als Free Ball gespielte Farbe aufgesetzt/gespottet hat.
 - b) der Spielball wird während eines Stoßes mehr als einmal berührt.
 - c) der Striker berührt während des Stoßens mit keinem seiner beiden Füße den Boden.
 - d) spielen außerhalb der Reihenfolge, oder einen Stoß spielen, bevor die Aufnahme des Gegners beendet ist, gemäß Tz. 2.6 Absatz (5).
 - e) das inkorrekte Spielen aus in Hand, auch beim Anstoß.
 - f) der Spielball trifft keinen Objektball.
 - g) der Spielball kommt in einer Tasche zum Stillstand.
 - h) den Spielball hinter einem Free Ball gesnookert zu hinterlassen, außer wie in Tz. 3.12 Absatz (3) Buchstabe b) beschrieben.
 - i) ein Jump Shot.
 - j) das Spielen mit einem Queue, das nicht dem zugelassenen Standard entspricht.
 - k) Besprechungen mit dem Partner anders als in Tz. 3.17 Absatz (5) festgelegt.

- (3) Strafen in der Wertigkeit des Ball On oder des ausschlaggebenden Balles je nach höherer Wertigkeit:
- a) stoßen zu einem Zeitpunkt, an dem noch nicht alle Bälle zum völligen Stillstand gekommen sind.
 - b) stoßen, bevor der Schiedsrichter das Aufsetzen/Spotten einer Farbe, die kein Free Ball ist, beendet hat.
 - c) ein Ball nicht on kommt in einer Tasche zum Stillstand.
 - d) der Spielball trifft zuerst einen Ball nicht on.
 - e) ein Durchstoß/Push Stroke.
 - f) das Berühren eines Balles oder eines Ballmarkers im Spiel, außer bei einer regelkonformen Ausführung eines Stoßes; oder:
 - g) ein Ball vom Tisch wird verursacht.
- (4) Strafen in der Wertigkeit des Ball On oder des höheren Wertes der beiden ausschlaggebenden Bälle, wenn der Spielball gleichzeitig zwei Bälle berührt, bei denen es sich nicht um zwei Rote (wenn Rot der Ball On ist) oder einen Free Ball und einen Ball On handelt.
- (5) Strafen von sieben Punkten:
- a) benutzen eines Balles, der vom Tisch ist, zu welchem Zweck auch immer.
 - b) irgendein Objekt wird zum Abstands- oder Entfernungsmessen genommen.
 - c) der Striker spielt zwei Rote oder einen Free Ball gefolgt von einer Roten hintereinander, ohne dass eine Farbe nominiert wurde.
 - d) ein anderer Ball als der Spielball wird, nachdem ein Frame begonnen hat, als Spielball benutzt.
 - e) der Striker versäumt es, einen Ball On anzusagen, wenn er gesnookert ist oder vom Schiedsrichter dazu aufgefordert wurde.
 - f) nach dem Potten einer Roten (oder eines als Rot nominierten Free Balls) wird ein Foul begangen, bevor eine Farbe nominiert wurde.

3.11 Fouls

- (1) Wird ein Foul begangen, entscheidet der Schiedsrichter sofort auf Foul.
- (2) Wenn der Striker noch keinen Stoß gemacht hat, so endet sein Spiel am Tisch sofort, und der Schiedsrichter gibt die Strafpunkte bekannt.
- (3) Wenn ein Stoß gemacht wurde, so wird der Schiedsrichter warten, bis der Stoß beendet ist, und danach die Strafpunkte bekannt geben.
- (4) Ein Foul, das weder vom Schiedsrichter bekannt gegeben noch vom Non-Striker reklamiert wurde, bevor der nächste Stoß gemacht wird, gilt nicht.
- (5) Jede Farbe, die nicht korrekt aufgesetzt/gespottet wurde, bleibt an ihrem Platz, außer sie befindet sich irrtümlich nicht auf dem Tisch; in diesem Fall muss sie korrekt aufgesetzt/gespottet werden.
- (6) Alle Punkte, die in einem Break erzielt wurden, werden dem Striker gutgeschrieben; jedoch darf er keine Punkte für die Bälle erhalten, die mit dem Stoß erzielt wurden, in dem das Foul begangen wurde.
- (7) Der nächste Stoß wird entweder aus der Position, in der der Spielball zum Stillstand kommt, oder, wenn der Spielball vom Tisch ist, als Ball in Hand gespielt.

- (8) Werden mehrere Fouls in einem Stoß begangen, so müssen dem Non-Striker die Strafpunkte des höchstwertigen Fouls gutgeschrieben werden.
- (9) Der Striker, der ein Foul begangen hat,
 - a) wird gemäß Tz. 3.10 (Strafen) bestraft und
 - b) muss auf Verlangen des nächsten Spielers den nächsten Stoß spielen.
- (10) Wenn ein Striker, der gesnookert oder in irgendeiner Form behindert ist, ein Foul an irgendeinem Ball, einschließlich des Spielballs, bei der Stoßvorbereitung begeht, und vom Gegner aufgefordert wird, noch einmal zu spielen, hat der Gegner die Wahl, ob der Ball On der Gleiche sein soll wie vor dem Regelverstoß, und zwar:
 - a) jede Rote, wenn Rot der Ball On war;
 - b) die Farbe On, wenn alle Roten nicht mehr auf dem Tisch sind; oder auch
 - c) eine Farbe nach Wahl des Strikers, wenn der Ball On eine Farbe war, nachdem eine Rote gepottet wurde; oder
 - d) die Möglichkeit, auf die nächste Rote, oder, wenn keine Roten mehr übrig geblieben sind, auf die Gelbe zu spielen.
- (11) Jeder bewegte Ball soll vom Schiedsrichter auf die vorherige Position zurückgelegt werden, wenn dies vom Gegner gewünscht wird.

3.12 Snooker nach einem Foul

- (1) Wenn der Spielball nach einem Foul gesnookert ist, so soll der Schiedsrichter FREE BALL ansagen (siehe Tz. 2.17).
- (2) Wenn der Spieler, der nun an der Reihe ist, sich dafür entscheidet, den nächsten Stoß zu spielen,
 - a) so darf er jeden beliebigen Ball als Ball On nominieren, und
 - b) der nominierte Ball wird als der Ball On angesehen und erhält dessen Punktwert, wird allerdings, nachdem er gepottet wurde, wieder aufgesetzt/gespottet.
- (3) Ein Foul wird begangen, wenn der Spielball
 - a) den nominierten Ball nicht als Ersten trifft oder den nominierten Ball gleichzeitig mit dem Ball On nicht als Ersten trifft.
 - b) vom nominierten Free Ball auf alle Roten oder den Ball On gesnookert ist, außer Pink und Schwarz sind die einzigen verbliebenen Objektbälle auf dem Tisch.
- (4) Wird ein Free Ball gepottet, so wird er aufgesetzt/gespottet und der Punktwert des Ball On zum Punktestand addiert.
- (5) Wird der Ball On gepottet, nachdem der Spielball zuerst den nominierten Ball oder zuerst den nominierten Ball und den Ball On gleichzeitig berührt hat, so wird der Punktwert des Ball On zum Punktestand addiert und bleibt vom Tisch.
- (6) Wenn der nominierte Ball und der Ball On in einem Stoß gepottet werden, so zählen nur die Punkte des Ball On, und der Free Ball wird wieder aufgesetzt/gespottet. War der Ball On Rot, werden alle gepotteten Bälle gezählt.
- (7) Wenn der Spieler, der das Foul begangen hat, zum Weiterspielen aufgefordert wird, so wird die Free Ball-Entscheidung ungültig.

3.13 Weiterspielen lassen

Wenn ein Spieler den Gegner, nachdem dieser ein Foul begangen hat, zum Weiterspielen aufgefordert hat, oder er nach einem Foul and a Miss die Bälle zurücklegen lässt, so kann er diese Aufforderung nicht mehr zurücknehmen. Der zum Weiterspielen Aufgeforderte ist nun dazu berechtigt,

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

3.14 Foul and a Miss

- (1) Der Striker muss versuchen, den Ball On unter dem besten Einsatz seiner Fähigkeiten zu treffen. Sieht der Schiedsrichter diese Regel als verletzt an, so erklärt er FOUL AND A MISS, außer es ist nur noch Schwarz im Spiel oder die Bälle sind in einer Situation, in der es unmöglich ist, den Ball On zu treffen. In letzterem Fall wird angenommen, dass der Striker den Ball On zu treffen versucht, wenn er, nach Meinung des Schiedsrichters, direkt oder indirekt, stark genug auf den Ball On spielt, sodass dieser, wäre er nicht von einem oder mehreren Bällen behindert, getroffen worden wäre.
- (2) Nachdem der Schiedsrichter FOUL AND A MISS erklärt hat, kann der nächste Spieler entscheiden, ob er den Spieler, der das Foul begangen hat, aus der Position, in der die Bälle zum Stillstand gekommen sind, oder aus der Ausgangsposition weiterspielen lassen will. In diesem Fall wird der Ball On des vorhergegangenen Stoßes der Ball On des folgenden Stoßes, und zwar
 - a) jede Rote, wenn Rot Ball On war;
 - b) die Farbe, wenn alle Roten bereits vom Tisch sind;
 - c) eine Farbe nach der Wahl des Strikers, wenn der Ball On eine Farbe war, die einer gepotteten Roten gefolgt ist.
- (3) Wenn der Striker einen Ball On verfehlt und zwischen dem Spielball und dem nominierten oder einem möglichen Ball On eine gerade frei liegende Linie zu irgendeinem Punkt dieses Balls oder einer dieser Bälle besteht, so muss der Schiedsrichter FOUL AND A MISS erklären, außer
 - a) irgendein Spieler benötigt vor oder nach dem ausgeführten Stoß Strafpunkte (siehe Tz. 3.14 Absatz (3) Buchstabe b),
 - b) vor oder nach dem Stoß sind die möglichen Punkte auf dem Tisch gleich hoch wie die Punktedifferenz, exklusive des Wertes der Respotted Black;

und der Schiedsrichter ist davon überzeugt, dass das Miss nicht absichtlich begangen wurde.

- (4) Wenn ein Miss gemäß Tz. 3.14 Absatz (3) ausgerufen wurde, d.h. zwischen dem Spielball und einem nominierten oder möglichen Ball On eine gerade frei liegende Linie zu diesem Ball oder einem dieser Bälle bestand, sodass zentraler, voller Kontakt möglich war (im Fall von Roten gilt dies für einen vollen Durchmesser jeder Roten, die nicht durch eine Farbige behindert war), dann
- a) gilt ein weiterer Fehlversuch, einen Ball On aus der Ausgangsposition zu treffen, unabhängig vom Spielstand, als Foul and a Miss;
 - b) muss der Schiedsrichter den Spieler, wenn dieser dazu aufgefordert wird, aus der Ausgangsposition weiterzuspielen, warnen, dass ihm bei einem dritten Fehlversuch das Frame aberkannt wird; und
 - c) wenn der Spieler dazu aufgefordert wird, aus der anderen Position weiterzuspielen, startet die FOUL AND A MISS-Situation erneut.
- (5) Nachdem der Spielball aufgrund dieser Regel zurückgelegt wurde und der Striker an irgendeinem Ball ein Foul begeht, einschließlich des Spielballs, während der Vorbereitung, um einen Stoß zu spielen, wird kein Miss erklärt, wenn ein Stoß noch nicht gespielt wurde. In diesem Fall wird die entsprechende Strafe erteilt und der Ball On bleibt der gleiche wie im Stoß zuvor, und zwar:
- a) irgendeine Rote, wenn Rot On war;
 - b) die Farbe On, wenn alle Roten nicht mehr auf dem Tisch sind; oder
 - c) eine Farbe nach Wahl des Strikers, wenn der Ball On eine Farbe war, nachdem eine Rote gepottet wurde; und
 - d) der nächste Spieler hat die Wahl, selbst weiterzuspielen oder den Spieler, der das Foul begangen hat, von der Position, in der die Bälle zum Stillstand gekommen sind, weiterspielen zu lassen, oder
 - e) der nächste Spieler verlangt vom Schiedsrichter, alle Bälle in ihre Ausgangsposition zurückzubringen und lässt den Spieler, der das Foul begangen hat, von dort weiterspielen, und
 - f) wenn die obige Situation in einer Folge mehrerer Miss-Entscheidungen auftritt, bleibt eine Warnung betreffend Aberkennung des Frames in Kraft.
- (6) Alle anderen Miss-Entscheidungen werden nach dem Ermessen des Schiedsrichters getroffen, außer vor oder nach dem Stoß sind die möglichen Punkte auf dem Tisch gleich hoch wie die Punktedifferenz, ohne den Wert der Respotted Black.
- (7) Nach einer Miss-Entscheidung und der Forderung des nächsten Spielers, den Spielball in die Ausgangsposition zurückzubringen, bleiben alle Bälle, die im vorangegangenen Stoß bewegt wurden, an dem Platz, an dem sie zum Stillstand gekommen sind, es sei denn, der Schiedsrichter ist der Meinung, dass aus der betreffenden Positionsveränderung ein Vorteil für den Spieler, der das Foul begangen hat, entstanden ist. In diesem Fall werden einige oder alle bewegten Bälle nach bestem Wissen des Schiedsrichters zurückgelegt und auf alle Fälle inkorrekte Farbige vom Tisch wie angebracht aufgesetzt/gespottet oder zurückgelegt.
- (8) Wird irgendein Ball nach einer Miss-Entscheidung in seine Ausgangsposition zurückgelegt, so werden beide, der Verursacher und der nächste Spieler, zur Position der Bälle befragt; danach trifft der Schiedsrichter seine endgültige Entscheidung.
- (9) Berührt ein Spieler während dieses Vorgangs einen Ball, der im Spiel ist, so erhält er die dafür vorgesehene Strafe, so als ob er der Striker wäre, ohne Beeinflussung der Spielreihenfolge. Der betreffende Ball soll, wenn dies notwendig ist, vom Schiedsrichter nach dessen Dafürhalten in die Ausgangsposition zurückgebracht werden, auch wenn der betreffende Ball in die Hand genommen wurde.

- (10) Der nächste Spieler darf den Schiedsrichter fragen, ob er nur den Spielball oder einen oder mehrere Objektbälle in ihre Ausgangsposition zurückbringen würde, wenn er von seinem Recht, den Stoß aus der Ausgangsposition wiederholen zu lassen, Gebrauch machte. Der Schiedsrichter muss seine Absicht darlegen.

3.15 Bälle, die nicht vom Striker bewegt wurden

- (1) Wird ein still stehender oder ein sich bewegender Ball von irgendetwas anderem als dem Striker bewegt, so muss er vom Schiedsrichter in die Position zurückgebracht werden, wo der Ball seiner Meinung nach war oder zur Ruhe gekommen wäre. Es gibt keine Strafpunkte.
- (2) Diese Regel schließt den Fall ein, dass irgendetwas oder eine Person, mit Ausnahme des Spielpartners, den Striker dazu bringt, einen Ball zu bewegen, aber dies gilt nicht in den Fällen, wenn sich ein Ball wegen eines Defektes in der Spielfläche bewegt, außer in dem Fall, wenn ein Ball aufgesetzt/ gespottet wird, bevor der nächste Stoß gemacht wurde.
- (3) Ein Spieler darf für eine Bewegung der Bälle durch den Schiedsrichter nicht bestraft werden.

3.16 Pattsituation

Wenn der Schiedsrichter meint, dass ein Frame sich in einer Pattsituation befindet oder auf eine solche zusteuert, so soll er den Spielern anbieten, das Frame neu zu beginnen. Ist ein Spieler damit nicht einverstanden, so soll unter der Bedingung weitergespielt werden, dass sich die Situation in einer bestimmten Zeitspanne ändern muss. Normalerweise wird diese Spanne auf drei weitere Stöße jedes Spielers bzw. jeder Mannschaft festgelegt, doch liegt es am Schiedsrichter, das zu bestimmen. Ändert sich die Situation in der festgelegten Zeitspanne nicht grundlegend, so muss der Schiedsrichter die Punktestände annullieren und das Frame neu starten. Derselbe Spieler soll wieder den Eröffnungs-Stoß unter Zugrundelegung von Tz. 3.3 Absatz(5) Buchstabe c) machen, und die Spielreihenfolge wird beibehalten.

3.17 Doppel

- (1) In einem Doppel beginnen die beiden Partner abwechselnd, wenn ihrer Mannschaft der Eröffnungs-Stoß zukommt. Die Spielreihenfolge muss am Beginn jedes Frames festgelegt werden und darf während eines solchen nicht geändert werden.
- (2) Die Spieler können die Reihenfolge am Beginn eines neuen Frames ändern.
- (3) Wurde ein Foul begangen und zum Weiterspielen aufgefordert, so spielt der Spieler, der das Foul begangen hat, den nächsten Stoß und die Reihenfolge bleibt unverändert. Wenn das Foul erklärt wurde für Spielen außerhalb der Reihe, verliert der Partner des Gegners die Aufnahme, ungeachtet dessen, dass der Gegner gebeten wird, weiterzuspielen.
- (4) Endet ein Frame mit Punktegleichstand, kommt Tz. 3.4 zur Anwendung. Wird eine Respottet Black nötig, so hat die Mannschaft, die den ersten Stoß spielt, die Wahl, welcher von beiden Spielern beginnt. Die Spielreihenfolge des Frames wird beibehalten.
- (5) Die Partner dürfen sich während eines Frames besprechen, außer während einer der Striker bereits am Tisch ist, so lange, bis seine Aufnahme durch einen nicht punktebringenden Stoß oder durch ein Foul beendet ist.

3.18 Die Verwendung zusätzlicher Ausrüstung

- (1) Der Striker ist für das Herbeibringen und Entfernen von zusätzlicher Ausrüstung an den Tisch verantwortlich.
- (2) Der Striker ist für alle Gegenstände verantwortlich, einschließlich zum Beispiel Rests und Verlängerungen, die er an den Tisch bringt, egal, ob es seine eigenen sind oder sie von ihm ausgeliehen wurden (außer vom Schiedsrichter). Er wird für alle Fouls, die er bei deren Benutzung begeht, bestraft.
- (3) Für Ausrüstungsgegenstände, die sich üblicherweise am Tisch befinden und von Dritten, inklusive des Schiedsrichters, bereitgestellt wurden, kann der Striker nicht verantwortlich gemacht werden. Sollte sich ein solcher Ausrüstungsgegenstand als fehlerhaft erweisen und der Striker dadurch einen Ball berühren, wird nicht auf Foul entschieden.
- (4) Der Schiedsrichter wird, wenn das notwendig ist, den oder die betroffenen Bälle in ihre Ausgangsposition zurückbringen, wie in Tz. 3.15 festgelegt, und der Striker setzt sein Break fort, ohne dass eine Strafe verhängt wird.

3.19 Anmerkungen, Darstellungen, Auslegungen

- (1) Die in diesen Regeln und Definitionen benutzten Wörter, die Personen männlichen Geschlechts bezeichnen, sind genauso auf Personen weiblichen Geschlechts anzuwenden.
- (2) Bei Personen mit körperlichen Einschränkungen können die Umstände Regelanpassungen erfordern. Zum Beispiel:
 - a) Tz. 3.10 Absatz (2) Buchstabe c) darf auf Rollstuhlfahrer nicht angewandt werden.
 - b) Der Schiedsrichter soll einem Spieler, der nicht in der Lage ist, bestimmte Farben zu unterscheiden (z.B. Rot und Grün), auf dessen Anfrage die Farbe eines bestimmten Balles nennen.
- (3) Gibt es in einem Spiel keinen Schiedsrichter, so muss der Gegner bzw. die gegnerische Mannschaft zur Anwendung dieser Regeln als solcher angesehen werden.

IV. DIE SPIELER

4.1 Verhalten

- (1) Wenn es vorkommt, dass einer der Spieler
 - a) übermäßig viel Zeit für einen Stoß oder die Auswahl eines Stoßes benötigt,
 - b) sich nach Meinung des Schiedsrichters absichtlich oder beharrlich unfair verhält,
 - c) sich anderweitig nicht gentlemanlike benimmt,
 - d) sich weigert, weiterzuspielen,so muss der Schiedsrichter
 - e) den Spieler warnen, dass im Wiederholungsfall das Frame seinem Gegner zuerkannt wird, oder
 - f) das Frame seinem Gegner zuerkennen, oder
 - g) im Falle von besonders schwerem Fehlverhalten das Game seinem Gegner zuerkennen.

- (2) Wenn ein Schiedsrichter gemäß Tz. 4.1 Absatz (1) Buchstabe e) den Spieler bereits verwarnet hat, so muss er, wenn ein Verhalten (wie oben beschrieben) erneut auftritt, entweder
 - a) das Frame seinem Gegner zuerkennen, oder
 - b) im Falle von besonders schwerem Fehlverhalten das Game seinem Gegner zuerkennen.
- (3) Wenn ein Schiedsrichter entsprechend den oben genannten Punkten ein Frame dem Gegner zuerkannt hat, so muss er ihm auch das Game zuerkennen, sofern der Spieler erneut gegen einen der oben genannten Punkte verstößt.
- (4) Jede Entscheidung eines Schiedsrichters über Zuerkennung eines Frames oder Games trifft ist endgültig und darf nicht Gegenstand eines Einspruchs sein.

4.2 Strafen

- (1) Wenn ein Frame auf diese Weise eingebüßt wird, so muss der Spieler
 - a) das Frame verlieren und
 - b) alle erzielten Punkte verlieren, der Gegner jedoch erhält die Anzahl Punkte, die dem Wert der noch auf dem Tisch verbliebenen Bälle entspricht, wobei jede Rote acht Punkte zählt und alle Farbigen, die unrichtigerweise vom Tisch sind, gezählt werden, als wären sie aufgesetzt/gespottet.
- (2) Wird ein Game auf diese Weise eingebüßt, so muss der Spieler
 - a) das gerade gespielte Frame wie unter Tz. 4.2 Absatz (1) verlieren und
 - b) zusätzlich die zum Game-Gewinn des Gegners nötigen ungespielten Frames verlieren, sofern das Game auf eine Anzahl gewonnener Frames festgelegt wurde, oder
 - c) die verbleibenden Frames zusätzlich mit 147 Punkten verlieren, sofern das Game auf eine Anzahl von Gesamtpunkten festgelegt wurde.

4.3 Der Non-Striker

Der Non-Striker soll es zu der Zeit, in der der Striker am Tisch spielt, vermeiden, in der Sichtlinie des Strikers zu stehen oder sich in dieser zu bewegen. Er soll in einem angemessenen Abstand vom Tisch stehen oder sitzen und es vermeiden, irgendwelche Bewegungen oder Tätigkeiten zu machen, die die Konzentration des Strikers unterbrechen könnten.

4.4 Abwesenheit

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

4.5 Aufgeben

- (1) Ein Spieler darf nur aufgeben, wenn er der Striker ist. Der andere kann die Aufgabe annehmen oder zurückweisen; diese wird gegenstandslos, wenn er sich dazu entschließt, weiterzuspielen.

- (2) Wurde das Spiel auf eine Gesamtpunktezahlfestgelegt und ein Frame wird aufgegeben, so wird der Wert aller auf dem Tisch verbliebenen Bälle dem gegnerischen Punktestand hinzuzaddiert. In diesem Fall erhält der Gegner acht Punkte für jede Rote, wobei alle Farben, die sich unrichtigerweise nicht auf der Spielfläche befinden, gezählt werden, als wären sie aufgesetzt/gespottet.
- (3) Wenn der Spieler irgendein Frame aufgibt, obwohl er keinen Snooker benötigt, liegt es im Ermessen des Schiedsrichters, ob dies als nicht gentlemanlike oder als Vergehen anzusehen ist.

V. DIE SPIELLEITUNG

5.1 Der Schiedsrichter

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

5.2 Der Marker

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

5.3 Der Protokollführer

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

5.4 Unterstützung durch die Spielleitung

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

VI. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

- (1) Eine Übertretung der vorstehenden Regel wird gemäß den Bestimmungen der Satzung und Ordnungen geahndet.
- (2) Die Untergliederungen haben sie bei allen Wettbewerben anzuwenden, die für eine Qualifikation zur Teilnahme an Wettbewerben auf nationaler Ebene maßgeblich sind.
- (3) Soweit durch die vorstehende Regel in Bestimmungen der Sport- und Turnierordnungen der DBU eingriffen wird bzw. diese im Widerspruch zu ihr stehen, gehen die Bestimmungen der Sport- und Turnierordnungen vor.
- (4) Die vorstehende Regel wurde gemäß den Bestimmungen der Satzung und der Ordnungen vom Präsidium verabschiedet und tritt mit sofortiger Wirkung in Kraft.