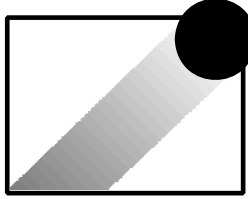


DBU



Deutsche
Billard
Union

Deutsche Billard-Union e.V.

Spielregeln Snooker



Inhaltsverzeichnis

I.	AUSRÜSTUNG	1
1.1	Der Standardtisch	1
1.1.1	Maße	1
1.2.2	Höhe	1
1.1.3	Taschenöffnungen	1
1.1.5	Das D	1
1.1.6	Spots	2
1.2	Bälle	2
1.3	Queue	2
1.4	Zusätzliche Ausrüstung/Hilfsmittel	3
II.	DEFINITIONEN	3
2.1	Frame	3
2.2	Game	3
2.3	Match	3
2.4	Bälle	3
2.5	Striker	3
2.6	Stoß	4
2.7	Pot	4
2.8	Break	4
2.9	In-hand	4
2.10	Ball im Spiel	4
2.11	Ball On	5
2.12	Nominierter Ball	5
2.13	Free Ball	5
2.14	Ball vom Tisch	5
2.15	Foul	5
2.16	Gesnookert	5
2.17	Besetzter Spot	6
2.18	Durchstoß/Push Stroke	6
2.19	Jump Shot	6
2.20	Miss	6
III.	DAS SPIEL	7
3.1	Beschreibung	7
3.2	Position der Bälle	8
3.3	Spielverlauf	9
3.4	Ende eines Frames, Spiels oder Matches	10
3.5	Spielen mit Ball in-hand	10
3.6	Gleichzeitiges Treffen zweier Bälle	10
3.7	Das Aufsetzen/Spotten der Farben	11
3.8	Touching Ball	12
3.9	Ball am Rand der Tasche	13
3.10	Snooker nach einem Foul	13



Inhaltsverzeichnis

3.11	Fouls	14
3.12	Strafen	15
3.13	Weiterspielen lassen	16
3.14	Foul and a Miss	16
3.15	Bälle, die nicht vom Striker bewegt wurden	18
3.16	Pattsituation	18
3.17	Doppel	18
3.18	Die Verwendung zusätzlicher Ausrüstung	19
3.19	Anmerkungen, Darstellungen, Auslegungen	19
IV.	DIE SPIELER	20
4.1	Verhalten	20
4.2	Strafen	20
4.3	Der Non-Striker	21
4.4	Abwesenheit	21
4.5	Aufgeben	21
V.	DIE SPIELLEITUNG	22
5.1	Der Schiedsrichter	22
5.2	Der Marker	22
5.3	Der Protokollführer	22
5.4	Unterstützung durch die Spielleitung	22
VI.	SCHLUSSBESTIMMUNGEN	23



I. AUSRÜSTUNG

1.1 Der Standardtisch

1.1.1 Maße

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

1.2.2 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 werden Kopftaschen/obere Taschen, zwei an der Baulk-Seite/am Baulk-end Fußtaschen/untere Taschen genannt) sowie je eine Tasche in der Mitte der Längsseiten (genannt Mitteltaschen)
- (2) Die Taschenöffnungen sollen den von der WPBSA freigegebenen 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/Innenkante der Kopfbande/oberen Bande.
 - b) der Center Spot (bekannt als Blauer Spot), in der Mitte zwischen den Stirnseiten/Innenkante der Kopfbande/oberen Bande und Fußbande/unteren Bande.
 - c) der Pyramid Spot (bekannt als Pink Spot), in der Mitte zwischen 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 der Baulk-end gesehen rechts der als Gelbe Spot und links der als Grüne Spot bekannte.

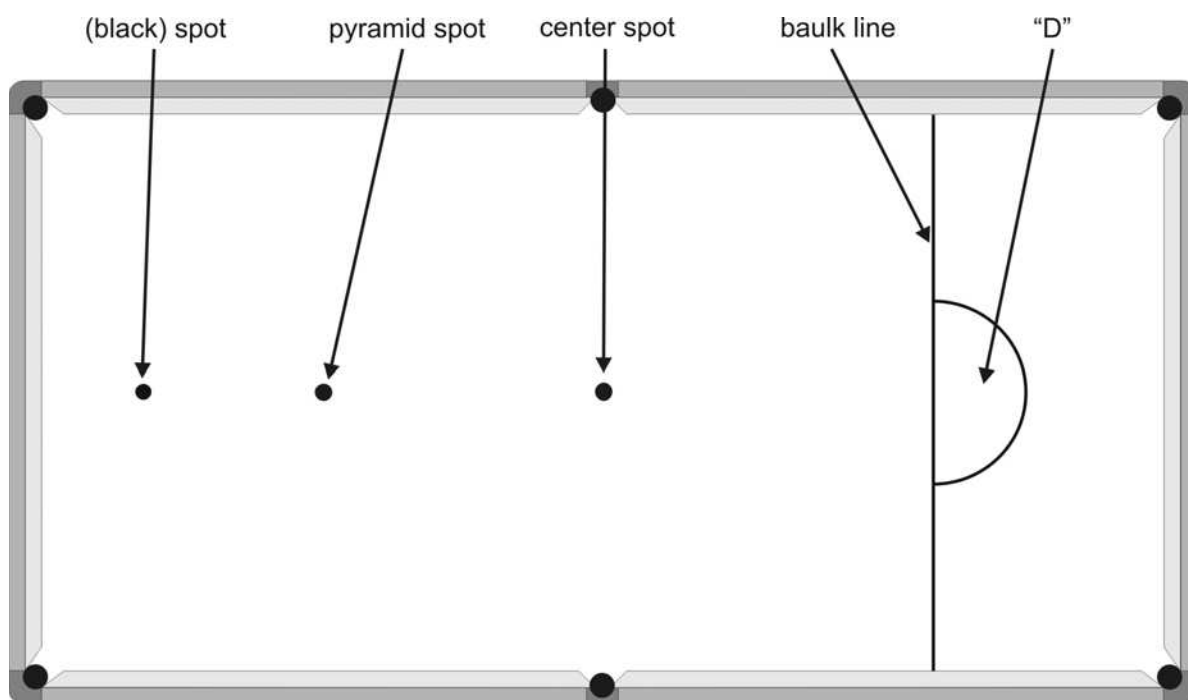


Abbildung 1

1.2 Bälle

Die Bälle sollen aus zugelassenem Material gefertigt sein, alle einen Durchmesser von 52,5 mm mit einer Toleranz von +/- 0,05 mm haben, und

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

1.3 Queue

Ein Queue soll nicht kürzer als 914 mm sein und keine wesentliche Abweichung von allgemein anerkannter, traditioneller Form aufweisen.



1.4 Zusätzliche Ausrüstung/Hilfsmittel

Verschiedene Brücken, lange Queues (sogenannte Butts und HalfButts), Verlängerungen und Ansatzstücke 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 ersten Stoß, mit allen Bällen wie in 3.2. beschrieben aufgesetzt, bis das Frame beendet ist durch:

- a) Aufgabe eines Spielers, während er an der Reihe ist.
- b) den Striker, der das Frame für sich beansprucht, wenn nur noch Schwarz übrig ist und der Unterschied der Spielstände mehr als sieben Punkte zu seinen Gunsten beträgt.
- c) den Schlusspot, oder durch ein Foul, wenn sich nur noch Schwarz auf dem Tisch befindet.
- d) Zuerkennung des Schiedsrichters gemäß Tz. 3.14 Abs. (4) oder Tz. 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 Farben sind die Objektbälle.

2.5 Striker

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



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 nicht als beendet, bevor alle Bälle zum Stillstand gekommen sind.
- (4) Ein Stoß kann direkt oder indirekt ausgeführt werden, nämlich:
 - 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.

2.7 Pot

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

2.8 Break

Ein Break ist eine Anzahl von Pots, resultierend aus aufeinander folgenden Stößen in einer einzigen Aufnahme eines Spielers 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.
- (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/respottet 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 kann, aber gepottet werden darf, 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 ihn als Ersten mit dem Spielball zu treffen gedenkt.
- (2) 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. 3.10).

2.14 Ball vom Tisch

Die Bezeichnung Ball vom Tisch trifft zu, wenn er auf etwas anderem als auf der Spielfläche oder in einer Tasche zum Stillstand kommt, oder wenn der Striker ihn in die Hand nimmt, während er sich im Spiel befindet, mit Ausnahme der Tz. 3.14 Abs. (9).

2.15 Foul

Ein Foul ist jeder Verstoß gegen diese Regeln.

2.16 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) sollten mehr als ein behindernder Ball die gleiche Entfernung zum Spielball haben, werden all 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, gilt keiner als Snooker verursachender 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.

2.17 Besetzter Spot

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

2.18 Durchstoß/Push Stroke

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

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

2.19 Jump Shot

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

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

2.20 Miss

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



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 Punktrückstand 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 welchen(r) das Frame abgegeben wird.
 - welchem(r) das Frame gemäß 3.14.(c) 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 Gesamtpunktstand aufweist - wenn auf die Gesamtpunktzahl gespielt wird.
 - welchem(r) 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 Gesamtpunktstand aufweist.



3.2 Position der Bälle

- (1) Zu Beginn jedes Frames ist der Spielball in-hand und die Objektbälle sind wie folgt aufgesetzt (Abbildung 2):
- 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 befindet, oberhalb und so nahe wie möglich zu Pink liegt, ohne sie zu berühren. Weiterhin muss die Basis des Dreiecks so nahe wie möglich und parallel zur Kopfbande/oberen Bande liegen.
 - Gelb auf der rechten Ecke des «D».
 - Grün auf der linken Ecke des «D».
 - Braun auf der Mitte der Baulk-line.
 - Blau auf dem Center Spot.
 - Pink auf dem Pyramid Spot.
 - Schwarz auf dem Spot.

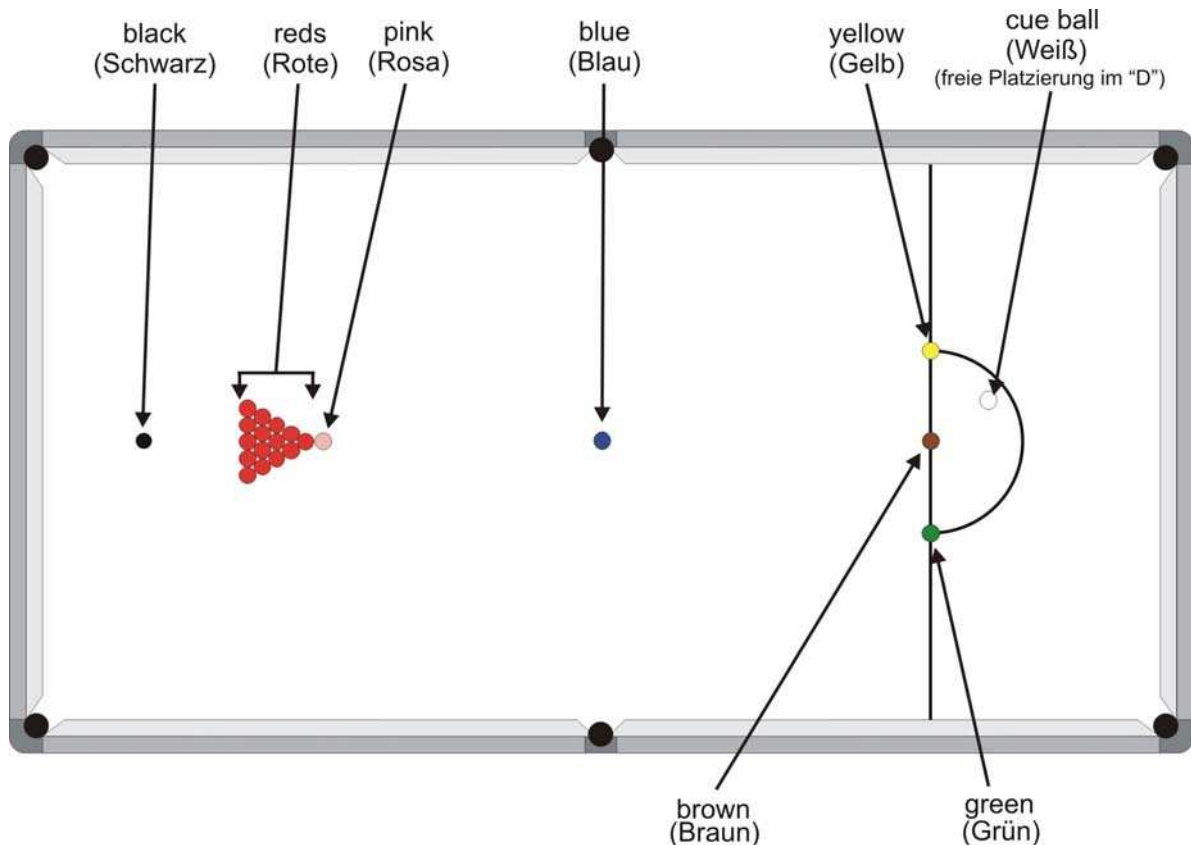


Abbildung 2



- (2) 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 Spieler, der nicht an der Reihe ist, dieses Gerät berührt, soll er Strafpunkte erhalten, als ob er der Striker wäre, ohne dass die Spielreihenfolge dadurch beeinflusst wird. Hierbei soll der Schiedsrichter das Gerät oder den gereinigten Ball nach seinem Ermessen an den Platz zurücklegen, selbst wenn er (es) vom Tisch genommen wurde.

3.3 Spielverlauf

- (1) Die Spieler sollen sich über die Spielreihenfolge einigen oder durch Los entscheiden.
- (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) Damit ein Stoß als korrekt gilt, darf kein Verstoß gemäß Tz. 3.12 begangen werden.
- (6) 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.
- (7) Wird eine Rote oder ein Free Ball, der statt einer Roten nominiert wurde, gepottet, macht derselbe Spieler den nächsten Stoß, und der nächste Ball On ist nun eine Farbe nach der Wahl des Strikers, welche, wenn gepottet, gezählt und dann gespottet/aufgesetzt wird.

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 Abs. (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.

- (8) 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 Tz. 3.2 Abs. (2) Buchstabe b), Tz. 3.9, Tz. 3.14 Abs. (7), Tz. 3.14 Abs. (9) und Tz. 3.15 beschrieben.



- (9) Wenn der Striker nicht punktet oder er ein Foul begeht, ist der nächste Spieler an der Reihe. Er spielt von dort weiter, wo der Spielball zum Stillstand gekommen ist oder aus in-hand, wenn der Spielball vom Tisch ist.

3.4 Ende eines Frames, Spiels oder Matches

- (1) Wenn sich nur mehr Schwarz auf dem Tisch befindet, beenden die ersten Punkte oder ein Foul das Frame, außer wenn beide folgenden Bedingungen zutreffen:
- a) Die Punktstände beider Spieler bzw. Mannschaften sind gleich.
 - b) Der Gesamtpunktstand aus den Frames ist nicht relevant.
- (2) Treffen beide Bedingungen, die in Tz. 3.4 Abs. (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 beendet das Frame.
- (3) Sollte der Gesamtpunktstand aus allen Frames über den Sieger eines Games oder Matches entscheiden und die Gesamtpunktstände am Ende des letzten Frames gleich sein, so muss Schwarz erneut auf dem Spot platziert werden (siehe Tz. 3.4 Abs. (2)) und nach der gleichen Vorgangsweise über den Spiel- bzw. Matchsieg entschieden werden.

3.5 Spielen mit Ball in-hand

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

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

3.6 Gleichzeitiges Treffen zweier Bälle

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



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 Abs. (7) 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 Farbe in aufsteigender Reihenfolge (siehe Tz. 3.3 Abs. (7) Satz (3)) eine Farbe irrtümlich aufgesetzt/gespottet wird, so soll sie - nachdem der Irrtum entdeckt wurde - von der Spielfläche entfernt werden, ohne dass auf Strafe entschieden wird, und das Spiel soll fortgesetzt werden.
- (4) Wenn ein Striker stößt und ein oder mehrere Bälle dabei nicht korrekt aufgesetzt/gespottet sind, so werden sie für die darauf folgenden 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 betreffenden 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 Bauks.
- (9) Eine Farbe, wenn sie aufgesetzt/gespottet wird, darf keinen anderen Ball berühren.
- (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 der Spielball so zum Stillstand kommt, dass er einen oder mehrere andere Bälle, die im nächsten Stoß Ball On sein könnten, berührt, so soll der Schiedsrichter auf TOUCHING BALL entscheiden und auf den Ball oder die Bälle zeigen, den oder die der Spielball berührt und die Ball On sein könnten.
- (2) Wurde auf Touching Ball entschieden, so muss der Striker den Spielball von dem betreffenden Ball, ohne dass dieser sich bewegt, weg spielen. Ist das nicht der Fall, so muss auf Durchstoß/ Push Stroke entschieden werden.
- (3) Wenn der Striker einen Ball, der den Spielball berührt, beim Stoß nicht trifft, so ist das kein Foul, wenn
 - a) der betreffende Ball Ball On ist.
 - b) der betreffende Ball Ball On sein kann und vom Striker als Ball On erklärt wurde.
 - c) der betreffende Ball Ball On sein kann und der Striker einen anderen Ball, der Ball On sein kann, als Ball On erklärt und zuerst trifft.
- (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, der nicht Ball On sein kann, berührt, so soll der Schiedsrichter nur auf den Ball On als Touching Ball zeigen. Fragt der Striker, ob auch der Ball, der nicht Ball On ist, den Spielball berührt, so ist der Schiedsrichter berechtigt, dies zu beantworten.
- (6) Wenn sich ein Touching Ball im Moment des Stoßes bewegt, der Schiedsrichter jedoch der Meinung ist, dass die Bewegung des Touching Ball nicht vom Striker verursacht wurde, so wird er nicht auf Foul entscheiden.
- (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.



3.9 Ball am Rand der Tasche

- (1) Wenn ein Ball in eine Tasche fällt, ohne von einem anderen Ball getroffen zu werden und nicht am Stoß beteiligt war, 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 - alle Bälle in ihre vorherige Position zurückgebracht und der Stoß wiederholt; oder der Striker kann einen beliebigen anderen Stoß aus dieser Position spielen.
 - b) wenn dabei ein Foul begangen wurde, bekommt der Striker die entsprechende Strafe. Alle Bälle werden in ihre vorhergehende Position zurückgelegt und der nächste Spieler hat die Möglichkeiten, die sich nach einem Foul ergeben.
- (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 Snooker nach einem Foul

- (1) Wenn der Spielball nach einem Foul gesnookert ist, so soll der Schiedsrichter auf FREE BALL entscheiden (siehe Tz. 2.16).
- (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 Erstes trifft oder nicht den nominierten Ball gleichzeitig mit dem Ball On als Erstes trifft.
 - b) gesnookert vom nominierten Free Ball auf alle Roten oder den Ball On sein, außer Pink und Schwarz sind die einzig verbliebenen Objektbälle am Tisch.
- (4) Wird ein Free Ball gepottet, so wird er aufgesetzt/gespottet und der Punktwert des Ball On mit dem Spielstand addiert.
- (5) Wird der Ball On gepottet, nachdem der Spielball zuerst den nominierten Ball berührt hat oder zuerst den nominierten Ball und den Ball On gleichzeitig berührt hat, so wird der Punktwert des Ball On mit dem Spielstand 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.



3.11 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. 3.12 bestraft.
 - b) muss auf Verlangen des nächsten Spielers den nächsten Stoß spielen.



3.12 Strafen

- (1) Jedes Foul wird mit vier Strafpunkten geahndet, sofern es sich nicht um ein höherwertiges Foul handelt, wie in den Tz. 3.12 Abs. (2) bis (5) unten ausgeführt.
- (2) Strafen in der Wertigkeit des Ball On:
 - a) der Spielball wird in einem Stoß mehr als einmal berührt.
 - b) der Striker berührt während des Stoßes mit keinem seiner beiden Füße den Boden.
 - c) ein Spieler, der beim Doppel nicht an der Reihe ist, spielt.
 - d) das inkorrekte Spielen aus in-hand, auch beim Anstoß.
 - e) der Spielball trifft keinen Objektball.
 - f) der Spielball kommt in einer Tasche zum Stillstand.
 - g) ein Snooker, der durch einen Free Ball zustande kommt.
 - h) ein Jump Shot.
 - i) das Spielen mit einem Queue, das nicht dem zugelassenen Standard entspricht.
 - j) Besprechungen mit dem Partner anders als in Tz. 3.17 Abs. (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 beendet hat.
 - c) ein Ball nicht on, kommt in einer Tasche zum Stillstand.
 - d) der Spielball berührt zuerst einen Ball nicht on.
 - e) ein Durchstoß/Push Stroke.
 - f) das Berühren eines Balles im Spiel - ausgenommen das Berühren des Spielballs mit der Queuespitze während eines Stoßes.
 - g) ein Ball vom Tisch wird verursacht.
- (4) Strafe in der Wertigkeit des Ball On oder des höheren Wertes der beiden ausschlaggebenden Bälle, wenn der Spielball zuerst gleichzeitig zwei Bälle berührt, bei denen es sich nicht um zwei Rote oder einen Free Ball und einen Ball On handelt.
- (5) Strafen von sieben Punkten:
 - a) benutzen eines Balles, der vom Tisch ist, zum Erschaffen eines persönlichen Vorteils.
 - 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 Aufforderung des Schiedsrichters, einen Ball On zu nennen, wird nicht Folge geleistet.
 - f) nach dem Potten einer Roten, oder eines als Rot nominierten Free Balls, wird ein Foul begangen, bevor eine Farbe nominiert wurde.



3.13 Weiterspielen lassen

Wenn ein Spieler den anderen, nachdem der ein Foul begangen hat, zum Weiterspielen aufgefordert hat, so kann diese Aufforderung nicht mehr zurückgezogen werden. Der zum Weiterspielen Auf geforderte 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 und stark genug in die Richtung des Ball On spielt, so dass 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 gepoteten Roten gefolgt ist.
- (3) Wenn der Striker einen Ball On verfehlt und zwischen Spielball und dem nominierten oder einem möglichen Ball On eine gerade freiliegende Linie zu irgendeinem Punkt dieses oder einer dieser Bälle besteht, so muss der Schiedsrichter Foul and a Miss erklären, außer einer der beiden Spieler benötigte bereits vor oder nach dem ausschlaggebenden Stoß Snooker und der Schiedsrichter ist davon überzeugt, dass das Miss nicht absichtlich begangen wurde.
- (4) Wenn ein Miss gemäß Tz. 3.14 Abs. (3) ausgerufen wurde, d.h. zwischen Spielball und einem nominierten oder möglichen Ball On eine gerade freiliegende Linie zu diesem oder einem dieser Bälle bestand, so dass 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 Framme aberkannt wird.



- (5) Wenn der Spielball, wie in dieser Regel vorgesehen, in seine Ausgangsposition zurückgebracht wurde und zwischen Spielball und einem gewählten oder möglichen Ball On eine gerade, freiliegende Linie zu jedem Punkt dieses oder einer dieser Bälle besteht, der Striker aber ein Foul begeht, indem er irgendeinen Ball oder in Vorbereitung auf den Stoß den Spielball berührt, so wird kein Miss ausgerufen, wenn der Stoß noch nicht durchgeführt wurde. In diesem Fall wird die zutreffende Strafe erteilt und
- a) 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
 - b) 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
 - c) 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 Ermessen des Schiedsrichters getroffen.
- (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 zurückgebracht, so werden beide betroffenen Spieler zu der 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 machen würde. Der Schiedsrichter muss seine Absicht darlegen.



3.15 Bälle, die nicht vom Striker bewegt wurden

- (1) Wird ein stillstehender Ball von irgendetwas anderem als dem Striker bewegt, so muss er vom Schiedsrichter in die Position zurückgebracht werden, wo der Ball seiner Meinung nach war. Es gibt keine Strafpunkte. Wird die Bewegung eines Balles von irgendetwas anderem als dem Striker verändert, so muss er vom Schiedsrichter in die Position gebracht werden, wo der Ball seiner Meinung nach zum Stillstand gekommen wäre. Es gibt keine Strafpunkte.
- (2) Diese Regel schließt den Fall ein, dass irgendetwas oder eine Person, mit Ausnahme des Spielpartners, den Striker dazu bringt, einen Ball zu bewegen.
- (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 Punktstände annullieren und den Frame neu starten und

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

3.17 Doppel

- (1) In einem Doppel beginnen die beiden Partner abwechselnd, wenn ihrer Mannschaft der Eröffnungsstoß zukommt. Die Spielreihenfolge muss am Beginn jedes Frames festgelegt werden und darf während eines solchen nicht geändert werden.
- (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, weiter, auch wenn das Foul von einem Spieler begangen wurde, der nicht an der Reihe war. Die ursprüngliche Spielreihenfolge wird aber beibehalten, so dass es möglich ist, dass der Partner des Spielers, der das Foul begangen hat, in der Spielreihenfolge einmal übersprungen wird.
- (4) Endet ein Frame mit Punktgleichstand, 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
 - a) einer von beiden ist der Striker und befindet sich gerade am Tisch.
 - b) nach dem ersten Stoß des Strikers bis zum Ende dessen Breaks.



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 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 bzw. nicht aus dem Besitz des Spielers/ Strikers, sondern des Mitspielers oder des Schiedsrichters stammen, kann der Striker nicht verantwortlich gemacht werden. Sollte sich ein solcher Ausrüstungsgegenstand als fehlerhaft erweisen und der Striker dadurch einen Ball berühren, so wird kein Foul ausgerufen. Der Schiedsrichter wird, wenn das notwendig ist, den oder die betroffenen Bälle in ihre Ausgangsposition zurück bringen, 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 Körperbehinderten können die Umstände Regelanpassungen erfordern. Zum Beispiel:
 - a) Tz. 3.12 Abs. (2) Buchstabe b) 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 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 ungebührlich 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 Spiel seinem Gegner zuerkennen.
- (2) Wenn ein Schiedsrichter unter Tz. 4.1 Abs. (1) Buchstabe e) oben 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 Spiel seinem Gegner zuerkennen.
- (3) Wenn ein Schiedsrichter entsprechend der oben genannten Punkte ein Frame dem Gegner zuerkannt hat, so muss er ihm auch das Spiel zuerkennen, sofern der Spieler erneut gegen einen der oben genannten Punkte verstößt.
- (4) Jede Entscheidung eines Schiedsrichters über Zuerkennung eines Frames/Spieles ist endgültig und darf nicht Gegenstand eines Einspruchs sein.

4.2 Strafen

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



4.3 Der Non-Striker

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

4.4 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 Gesamtpunktzahl festgelegt und ein Frame wird aufgegeben, so wird der Wert aller am Tisch verbliebenen Bälle dem gegnerischen Punktstand hinzuaddiert. In diesem Fall erhält der Gegner acht Punkte für jede Rote, wobei alle Farben, die sich unrichtigerweise nicht auf der Spielfläche befinden, gezählt werden, als wären sie aufgesetzt/ gespotet.
- (3) Ein Spieler darf ein Frame nicht aufgeben, solange er keinen Snooker benötigt. Jeder Bruch dieser Regel wird nach Tz. 4.1 als unfaires Verhalten durch den aufgebenden Spieler gewertet.



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 Punktdifferenz 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 kann eine Kamera-/Video- Aufnahme 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.