

# **1. Ausrüstung**

## **1.1. DER STANDARDTISCH**

*Maße:* Die Spielfläche innerhalb der Stirnseiten der Banden soll 3569 mm x 1778 mm betragen, mit einer Toleranz von jeweils 13 mm.

*Höhe:* Die Höhe von Boden bis Bandenoberkante soll zwischen 851 mm und 876 mm betragen.

*Taschenöffnungen:*

- a. Taschen befinden sich in jeder Ecke (die zwei an der Spot-Seite werden Kopftaschen, die zwei an der BAULK-Seite Fußtaschen genannt) sowie je eine Tasche in der Mitte der Längsseiten (genannt Mitteltaschen).
- b. Die Taschenöffnungen sollen den von der WPBSA freigegebenen Schablonen entsprechen.

*Baulk-line und Baulk:*

Eine gerade Linie, parallel gezogen in einem Abstand von 737 mm zur Fußbande, heiß BAULK-LINE. Diese Linie und der Raum zwischen der Linie und der Fußbande wird BAULK genannt.

*Das D:* Das "D" ist ein Halbkreis im BAULK mit 292 mm Radius, dessen Mittelpunkt auf der Mitte der BAULK-LINE liegt.

*Spots:* 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.
- b. Der Centre Spot (bekannt als Blauer Spot), in der Mitte zwischen den Stirnseiten an der Kopf- und Fußbande.
- c. Der Pyramid Spot (bekannt als Pink Spot), in der Mitte zwischen Blauem Spot und Kopfbande.
- d. Die Mitte der BAULK-LINE (bekannt als Brauner Spot).
- e. Zwei weitere Punkte befinden sich an den Ecken des D. Von der BAULK-Seite gesehen, rechts der als Gelbe Spot und links der als Grüne Spot bekannte.

## **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 Gramm 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 sowie Aussehen aufweisen.

## **1.4. ZUSÄTZLICHE AUSTRÜSTUNG**

Verschiedene Brücken, lange Queues (sogenannte Butts und Half-Butts), 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 Kap. 3.18.). Alle Hilfsmittel zur Stoßdurchführung müssen eine vom DSKV genehmigte Form aufweisen.

---

## **2. Definitionen**

### **2.1. FRAME**

Ein Frame umfasst die Spieldauer vom ersten Stoß, mit allen Bällen wie in Kap.3.2 beschrieben aufgesetzt, bis es beendet ist durch:

- a. Aufgabe eines Spielers, während er an der Reihe ist.
- b. den Spieler, 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 letzten Pot, oder durch ein Foul, wenn sich nur noch Schwarz auf dem Tisch befindet.
- d. Zuerkennung des Schiedsrichters gemäß Kap. 3.14.c. oder Kap.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**

- a. Die Weiße ist der Spielball.
- b. Die 15 Roten und die 6 Farben sind die Objektbälle.

### **2.5. SPIELER**

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

### **2.6. STOSS**

- a. Ein Stoß gilt als ausgeführt, wenn der Spieler den Spielball mit der Queuespitze berührt.
- b. Ein Stoß gilt als korrekt, wenn keine Regelverletzung begangen wurde.
- c. Ein Stoß gilt nicht als beendet, bevor alle Bälle zum Stillstand gekommen sind.
- d. Ein Stoß kann direkt oder indirekt ausgeführt werden, nämlich:
  - i. Ein Stoß ist direkt, wenn der Spielball einen Objektball trifft, ohne vorher an eine Bande zu stoßen.

- ii. Ein Stoß ist indirekt, wenn der Spielball an eine oder mehrere Banden stößt, bevor er einen Objektball trifft.

## **2.7. POT**

Es gilt als Pot, wenn ein Objektball nach Kontakt mit einem anderen Ball und ohne Verletzung dieser Regeln in eine Tasche fällt. Dieser Vorgang wird als Potten bezeichnet.

## **2.8. BREAK**

Ein Break ist eine Anzahl von Pots, resultierend aus aufeinanderfolgenden Stößen in irgendeiner Aufnahme eines Spielers während eines Frames.

## **2.9. IN HAND**

- a. Der Spielball ist IN HAND
  - i. vor dem Beginn jedes Frames,
  - ii. wenn er in eine Tasche gefallen ist, oder
  - iii. wenn er vom Tisch gesprungen ist.
- b. Er bleibt IN HAND, bis
  - i. er regelkonform aus IN HAND gespielt wurde, oder
  - ii. ein Foul begangen wurde, während, sich der Spielball auf dem Tisch befindet.
- c. Der Spieler wird als IN HAND bezeichnet, wenn der Spielball, wie oben beschrieben, IN HAND ist.

## **2.10. BALL IM SPIEL**

- a. Der Spielball ist im Spiel, wenn er nicht IN HAND ist.
- b. Objektbälle sind ab Beginn eines Frames im Spiel, bis sie gepottet sind, oder Ball vom Tisch verursacht wurde.
- c. Farben sind wieder im Spiel, sobald sie wieder aufgesetzt sind.

## **2.11. BALL ON**

Irgendein Ball, der regelkonform als erster vom Spielball getroffen werden darf, oder ein Ball, der zwar nicht so getroffen werden kann, aber gepottet werden darf, heißt BALL ON.

## **2.12. NOMINIERTER BALL**

- a. Ein nominierter Ball ist der Objektball, den der Spieler mit dem Spielball als Ersten zu treffen gedenkt und ansagt oder zur Zufriedenheit des Schiedsrichters anzeigt.
- b. Auf Verlangen des Schiedsrichters muss der Spieler sagen, welchen Ball er treffen will.

## **2.13. FREE BALL**

Ein FREE BALL ist ein Objektball, den der Spieler als BALL ON nominiert, wenn er nach einem Foul gesnookert ist (siehe Kap. 3.10).

## **2.14. BALL VOM TISCH**

Die Bezeichnung Ball vom Tisch trifft zu, wenn ein Ball weder auf der Spielfläche noch in einer Tasche zum Stillstand kommt, oder wenn der Spieler ihn in die Hand nimmt, während er sich im Spiel befindet, mit Ausnahme der Regel 3.14.h.

## **2.15. FOUL**

Ein Foul ist jeder Verstoß gegen diese Regeln.

## **2.16. GESNOOKERT**

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 ein BALL ON (oder mehrere) an den beiden äußersten Punkten getroffen werden kann, so ist der Spielball nicht gesnookert.

- a. Gilt IN HAND, so ist der Spielball dann gesnookert, wenn er von allen möglichen Positionen im "D" und auf der "D"-Linie, wie oben beschrieben behindert ist.
- b. Wenn der Spielball von mehreren Bällen, die nicht als BALL ON gelten, daran gehindert wird, einen BALL ON zu treffen, dann
  - i. gilt derjenige Ball, der dem Spielball am nächsten liegt, als den Snooker verursachender Ball.
  - ii. Sollten mehrere Bälle mit gleichem Abstand den Spielball behindern, gelten sie alle als diesen Snooker verursachenden Bälle.
- c. 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.
- d. Der Spieler gilt als gesnookert, wenn der Spielball wie beschrieben gesnookert ist.
- e. Der Spielball kann nicht von einer 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**

Als Durchstoß 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 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 entfernteren 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 Spieler nicht seinen Fähigkeiten entsprechend versucht hat, einen BALL ON zu treffen.

# **3. Das Spiel**

## **3.1. BESCHREIBUNG**

Snooker kann von zwei oder mehreren Spielern gespielt werden, die entweder als Einzelspieler oder als Mannschaften antreten. Das Spiel kann folgendermaßen zusammengefasst werden:

- a. Jeder Spieler verwendet denselben 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 Folge ihrer Wertigkeit, begonnen mit Gelb, gepottet.
- c. Erzielte Punkte werden dem Spieler 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 Fouls erzielt werden können.
- f. Der Gewinner eines Frames ist der Spieler bzw. die Mannschaft
  - i. welcher die meisten Punkte erzielt hat.
  - ii. an welchen das Frame abgegeben wird.
  - iii. welchem das Frame gemäß Kap. 3.14.c. oder 4.2. zuerkannt wird.
- g. Der Gewinner eines Games ist der Spieler bzw. Mannschaft
  - i. welcher die meisten Frames oder die erforderliche Anzahl von Frames für sich entschieden hat.
  - ii. welcher den höchsten Gesamtpunktstand aufweist - wenn auf die Gesamtpunktzahl gespielt wird.
  - iii. welchem das Game gemäß Kap. 4.2 zuerkannt wird.
- h. Der Gewinner eines Matches ist der Spieler bzw. die Mannschaft, der die meisten Games gewinnt, oder - wenn auf die Gesamtpunktzahl gespielt wird - den höchsten Gesamtpunktstand aufweist.

### 3.2. POSITION DER BÄLLE

- a. zu Beginn jedes Frames ist der Spielball IN HAND und die Objektbälle wie folgt aufgesetzt:
  - i. 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, 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 liegen.
  - ii. Gelb auf der rechten Ecke des "D".
  - iii. Grün auf der linken Ecke des "D".
  - iv. Braun auf der Mitte der BAULK LINE.
  - v. Blau auf dem Centre Spot.
  - vi. Pink auf dem Pyramid-Spot.
  - vii. Schwarz auf dem Spot.
- b. Nach dem Beginn eines Frames darf ein Ball, der sich im Spiel befindet, nur vom Schiedsrichter, nach angemessener Aufforderung durch den Spieler, gereinigt werden. Ferner soll
  - i. 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.
  - ii. das Gerät, das die Position des Balles markiert, als der 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 Spieler 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 vom Tisch genommen wurde.

### 3.3. SPIELVERLAUF

Die Spieler sollen sich über die Spielreihenfolge einigen oder durch Los entscheiden.

- a. Diese Reihenfolge darf während eines Frames nicht geändert werden, außer dass ein Spieler nach einem Foul den nächsten Spieler weiterspielen lassen kann.
- b. Die beiden Spieler bzw. Mannschaften müssen innerhalb eines Games abwechselnd anstoßen.
- c. Der erste Spieler beginnt mit IN HAND. Das Frame beginnt, wenn sich der Spielball auf der Spielfläche befindet und von der Queuespitze berührt wurde, entweder,
  - i. indem ein Stoß gemacht wurde, oder
  - ii. während der Spielball anvisiert wird.
- d. Damit ein Stoß als korrekt gilt, darf kein Verstoß gemäß Regel 3.12. begangen werden.
- e. Beim ersten Stoß, den ein Spieler macht, wenn er an die Reihe kommt, gilt Rot oder ein FREE BALL, der anstelle von Rot angesagt wurde, als BALL ON, bis sich keine Roten mehr auf der Spielfläche