

Ausführliche Regelbeschreibung !

Herausgegeben von der WPBSA und dem IBSF im September 1995.

- **I. Ausrüstung**
- **II. Definitionen**
- **III. Das Spiel**
- **IV. Die Spieler**
- **V. Die Spielleitung**

I. AUSTRÜSTUNG

1. TISCH

(a) Die Spielfläche innerhalb der Banden muss 3569mm x 1778mm messen, wobei die maximale Abweichung beider Maße \pm 13mm betragen darf.

(b) Die Höhe des Tisches vom Boden bis zum höchsten Punkt der Bande muß zwischen 851mm und 876mm betragen.

(c) (i) Taschen müssen sich in jeder Ecke (die zwei an der Spot-Seite des Tisches werden obere Taschen, die zwei an der Baulk-Seite des Tisches untere Taschen genannt) sowie je eine Tasche in der Mitte der längeren Banden (die sogenannten Mitteltaschen) befinden.

(ii) Die Taschenöffnungen müssen den von der WPBSA festgelegten Normen entsprechen.

Baulkline and Baulk

(d) Die Linie, die in einem Abstand von 737mm von der unteren Bande und parallel zu dieser gezogen ist, heißt Baulk-Linie, und die Linie und den Raum zwischen der Linie und der unteren Bande nennt man Baulk.

Das „D“

(e) Das „D“ ist ein Halbkreis in Baulk, dessen Mittelpunkt der Mitte der Baulk-Linie entspricht und einen Radius von 292mm hat.

Spots

(f) Auf der Mittellinie in Längsrichtung des Tisches liegen vier markierte Punkte:

(i) Der Spot wird als Schwarzer-Spot bezeichnet und ist auf der kürzesten Strecke 324mm von der oberen Bande entfernt.

(ii) Der Centre-Spot wird als Blauer-Spot bezeichnet und liegt in der Mitte zwischen oberer und unterer Bande.

(iii) Der Pyramid-Spot wird als Rosa-Spot bezeichnet und liegt in der Mitte zwischen Blue-Spot und oberer Bande.

(iv) Die Mitte der Baulk-Linie wird als Brauner-Spot bezeichnet.

Zwei weitere Spots befinden sich an den Ecken des „D“ und zwar (von Baulk aus gesehen) rechts der Gelbe Spot und links der Grüne Spot.

2. BÄLLE

Die Bälle müssen aus erprobtem Material gefertigt sein und müssen alle einen Durchmesser von 52,5mm haben, wobei eine maximale Abweichung von $\pm 0,05$ mm erlaubt ist, und

(a) sie müssen gleich schwer sein; bei einer maximalen Differenz von 3 Gramm pro Set.

(b) Im Einvernehmen beider Spieler oder durch Entscheidung des Schiedsrichters kann ein Ball oder das gesamte Ball-Set ausgetauscht werden.

3. QUEUE

Ein Queue darf nicht kürzer als 914mm sein und keine wesentlichen Abweichungen von der allgemein anerkannten und üblichen Form aufweisen.

4. ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG

Verschiedene Brücken, lange Queues (so genannte Butts und Half-Butts), Verlängerungen und Ansatzstücke dürfen vom Spieler in schwierigen Spielsituationen verwendet werden. Dazu zählen sowohl der am Tisch befindliche Zubehör als auch Ausrüstungsstücke aus dem Besitz des Spielers oder des Schiedsrichters (siehe III.18.). Alle Verlängerungen, Ansatzstücke und weiterer Zubehör müssen eine von der WPBSA genehmigte Form aufweisen.

II. DEFINITIONEN

1. RAHMEN

Ein **Rahmen** umfasst die Spielphase zwischen dem ersten **Stoß** (nachdem alle Bälle platziert wurden, wie in III.2. beschrieben) und seiner Beendigung

- (a) durch die Aufgabe eines Spielers, während er an der Reihe ist.
- (b) wenn der **Spieler am Stoß** den **Rahmen** für sich beansprucht, da sich nur mehr Schwarz auf dem Tisch befindet und der Punkteunterschied zwischen beiden Spielern mehr als sieben Punkte, zu Gunsten des **Spielers am Stoß** beträgt.
- (c) durch den letzten **Pot** oder ein **Foul**, wenn sich nur mehr Schwarz auf dem Tisch befindet.
- (d) wenn der Schiedsrichter den **Rahmen** einem Spieler zuerkennt (siehe III.14.(c). und IV.2.).

2. SPIEL

Ein **Spiel** ist eine vereinbarte Anzahl von **Rahmen**.

3. MATCH

Ein **Match** ist eine vereinbarte Anzahl von **Spielen**.

4. BÄLLE

- (a) Der weiße Ball ist der **Cue-Ball**.
- (b) Die 15 roten Bälle und die sechs Farben sind die Objekt-Bälle.

5. SPIELER AM STOSS

Der Spieler, der an der Reihe ist oder gerade spielt, ist der **Spieler am Stoß** und bleibt es bis der Schiedsrichter entscheidet, daß dieser den Tisch verlassen hat.

6. STOSS

- (a) Als **Stoß** gilt, wenn der **Spieler am Stoß** den **Cue-Ball** mit der Spitze des Queues berührt.
- (b) Ein **Stoß** ist dann **fair**, wenn keine Regelverstöße begangen werden.
- (c) Ein **Stoß** ist erst dann beendet, wenn alle Bälle zum Stillstand gekommen sind.
- (d) Man unterscheidet **direkte** und **indirekte Stöße**:
 - (i) bei einem **direkten Stoß** berührt der **Cue-Ball** einen Objekt-Ball ohne vorher eine Bande zu berühren.
 - (ii) bei einem **indirekten Stoß** berührt der **Cue-Ball** eine oder mehrere Banden, bevor er einen Objekt-Ball berührt.

7. POT

Als **Pot** gilt, wenn ein Objekt-Ball - nach der Berührung durch einen anderen Ball und ohne Regelverletzung - in eine Tasche fällt. Der Vorgang wird als **Potten** bezeichnet.

8. BREAK

Ein **Break** ist eine Anzahl von aufeinander folgenden **Pots** innerhalb eines **Rahmens**, während ein Spieler einmal an der Reihe ist.

9. BALL IN DER HAND

- (a) Der **Cue-Ball** ist **in der Hand**
 - (i) vor dem Beginn jedes **Rahmens**.
 - (ii) wenn er in eine Tasche gefallen ist.
 - (iii) wenn er **vom Tisch** ist.
- (b) Der **Cue-Ball** bleibt **in der Hand**
 - (i) bis er ohne Regelverstoß gespielt wird.
 - (ii) ein **Foul** begangen wird, während sich der Ball auf dem Tisch befindet.

(c) Der **Spieler am Stoß** hat den **Ball in der Hand**, wenn der **Cue-ball in der Hand** ist, wie oben definiert.

10. BALL IM SPIEL

(a) Der **Cue-Ball** ist **im Spiel**, wenn er nicht **in der Hand** ist.

(b) Die Objekt-Bälle sind vom Beginn eines Rahmens an **im Spiel**, bis sie **gepottet** werden, oder **vom Tisch** sind.

(c) Farben kommen wieder **ins Spiel**, wenn sie gespottet werden.

11. BALL-ON

Ein Ball, der als erster vom **Cue-Ball** berührt werden darf, ohne dass dabei ein Regelverstoß begangen wird, oder ein Ball, der zwar nicht auf diese Weise berührt, aber **gepottet** werden darf, ist ein **Ball-On**.

12. NOMINierter BALL

(a) Ein **nominierter Ball** ist jener Objekt-Ball, den der **Spieler am Stoß** mit dem **Cue-Ball** als ersten zu berühren versucht, wenn er dies bekannt gibt oder zur Zufriedenheit des Schiedsrichter andeutet.

(b) Auf Nachfrage des Schiedsrichters, muss der **Spieler am Stoß** den **Ball-On** bekanntgeben.

13. FREE-BALL

Ein **Free-Ball** ist ein Objekt-Ball, den der **Spieler am Stoß** als **Ball-On** nominiert, nachdem er nach einem **Foul gesnookert** ist wie in III.10. beschrieben.

14. BALL VOM TISCH

Ein Ball ist **vom Tisch**, wenn er weder auf der Spielfläche des Tisches noch in einer Tasche zum Stillstand kommt, oder wenn der **Spieler am Stoß** den Ball in die Hand nimmt, während sich dieser **im Spiel** befindet - mit Ausnahme der Regel III.14.(h).

15. FOUL

Ein **Foul** ist jeder Verstoß gegen diese Regeln.

16. GESNOOKERT

Der **Cue-Ball** ist **gesnookert**, wenn ein **direkter Stoß** in gerader Linie auf jeden **Ball-On** von einem oder mehreren Bällen ganz oder teilweise behindert wird. Wenn ein **Ball-On** (oder mehrere) an den äußersten Rändern beider Seiten ohne Behinderung durch jeden Ball, der nicht ein **Ball-On** ist, berührt werden kann, so ist der **Cue-Ball** nicht **gesnookert**.

(a) Ist der **Cue-Ball in der Hand**, so ist er dann **gesnookert**, wenn er von allen möglichen Positionen im „D“ und auf der „D“-Linie behindert ist, wie oben beschrieben.

(b) Wenn der **Cue-Ball** von mehreren Bällen, die nicht als **Ball-On** gelten, davon gehindert wird einen **Ball-On** zu berühren, dann

(i) gilt der Ball, der dem **Cue-Ball** am nächsten liegt, als der für den **Snooker** ausschlaggebende Ball.

(ii) Sollten mehrere Bälle den **Cue-Ball** **snookern** und den gleichen Abstand von diesem haben, so gelten alle als ausschlaggebend für den **Snooker**.

(c) Gilt Rot als **Ball-On** und der **Cue-Ball** wird von verschiedenen Bällen, die nicht **Ball-On** sind, daran gehindert verschiedene rote Bälle in gerader Linie zu treffen, so gibt es keinen für den **Snooker** ausschlaggebenden Ball.

(d) Der **Spieler am Stoß** gilt als **gesnookert**, wenn der **Cue-Ball** **gesnookert** ist wie oben definiert.

(e) Der **Cue-Ball** kann von einer Bande nicht **gesnookert** werden. Wenn der geschwungene Teil einer Bande den **Cue-Ball** behindert und dem **Cue-Ball** näher ist als ein behindernder Ball, der kein **Ball-On** ist, so gilt der **Cue-Ball** nicht als **gesnookert**.

17. BESETZTER SPOT

Ein **Spot** gilt als **besetzt**, wenn ein Ball nicht darauf platziert werden kann ohne einen anderen Ball zu berühren.

18. PUSH-STROKE

Als **Push-Stroke** gilt, wenn die Queuespitze mit dem **Cue-Ball** in Kontakt bleibt,

- (a) nachdem der **Cue-Ball** seine Vorwärtsbewegung begonnen hat oder
- (b) während der **Cue-Ball** einen Objekt-Ball berührt. Als Ausnahme gilt, wenn der **Cue-Ball** und ein Objekt-Ball einander beinahe berühren; in diesem Fall darf nicht auf **Push-Stroke** entschieden werden, wenn der **Cue-Ball** den Objekt-Ball während des **Stoßes** ganz leicht berührt.

19. JUMP-SHOT

Als **Jump-Shot** gilt, wenn der **Cue-Ball** irgendeinen Teil eines Objekt-Balls überspringt, egal, ob der Objekt-Ball dabei berührt wird oder nicht, ausgenommen

- (a) der **Cue-Ball** berührt zuerst einen Objekt-Ball und überspringt dann einen anderen Ball.
- (b) der **Cue-Ball** springt und berührt einen Objekt-Ball, landet jedoch nicht auf der anderen Seite des Objekt-Balls.
- (c) der **Cue-Ball** hat den Objekt-Ball bereits regelgerecht berührt und überspringt ihn danach, nachdem er eine Bande oder einen anderen Ball berührt hat.

20. MISS

Als **Miss** gilt, wenn der **Cue-Ball** einen **Ball-On** nicht als ersten Ball berührt und der Schiedsrichter meint, dass der **Spieler am Stoß** nicht gut genug versucht hat, den **Ball-On** zu treffen.

III. DAS SPIEL

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 den selben weißen **Cue-Ball**; es gibt 21 Objekt-Bälle: 15 rote und sechs Farben: Gelb, Grün, Braun, Blau, Rosa und Schwarz. Die Punktwerte der Bälle betragen:

Für Rot einen Punkt, für Gelb zwei, Grün drei, Braun vier, Blau fünf, Rosa sechs und für Schwarz sieben Punkte.

(b) Punkteinbringende Stöße werden durch das abwechselnde **Potten** von Rot und einer Farbe erzielt. Wenn keine roten Bälle mehr im Spiel sind werden die Farben in ansteigender Abfolge ihrer Wertigkeit **gepottet**.

(c) Die Punkte, die durch einen punkteinbringenden **Stoß** erzielt wurden, werden der Punktezah des Spielers, der sie erzielt hat, hinzuaddiert.

(d) Die Strafpunkte durch ein **Foul** werden der gegnerischen Punktezah hinzuaddiert.

(e) Eine wichtige Taktik ist es, den **Cue-Ball** so zu hinterlassen, dass der nächste Spieler **gesnookert** ist. Wenn ein Spieler oder eine Mannschaft einen größeren Punkteabstand zum Gegner hat, als durch die Bälle auf dem Tisch erzielt werden kann, so ist diese Taktik sehr wichtig, da

durch das Legen von **Snooker** Punkte durch **Fouls** des Gegners erzielt werden können.

(f) Der Gewinner eines **Rahmens** ist jener Spieler bzw. jene Mannschaft

(i) welcher die meisten Punkte erzielt hat.

(ii) welchem der **Rahmen** zugesprochen wird.

(iii) welchem der **Rahmen** gemäß III.14.(c). oder IV.2. zuerkannt wird.

(g) Der Gewinner eines **Spiels** ist jener Spieler bzw. jene Mannschaft

(i) welcher die meisten **Rahmen** oder die erforderliche Anzahl von **Rahmen** für sich entschieden hat.

(ii) welcher den höchsten Gesamtpunktstand aufweist - wenn auf die Gesamtpunktzah gespielt wird.

(iii) welchem das **Spiel** gemäß IV.2. zuerkannt wird.

(h) Der Gewinner eines **Matches** ist der Spieler bzw. die Mannschaft, der die meisten **Spiele** gewinnt, oder - wenn auf die Gesamtpunktzah gespielt wird - welcher den höchsten Gesamtpunktstand aufweist.

2. POSITION DER BÄLLE

(a) Zu Beginn jedes **Rahmens** ist der **Cue-Ball in der Hand** und die **Objekt-Bälle** wie folgt platziert:

(i) die roten Bälle in Form eines gleichseitigen Dreiecks so dicht aneinander wie möglich,

sodaß der rote Ball an der Spitze des Dreiecks sich auf der Mittellinie des Tisches

befindet und so zwischen dem Rosa-Spot und dem Schwarzen-Spot liegt, dass er dem rosa Ball so nahe wie möglich liegt, ohne ihn zu berühren. Weiters muss die Basis des Dreiecks der oberen Bande so nahe wie möglich liegen und parallel zu dieser verlaufen.

- (ii) Gelb in der rechten Ecke des „D“.
- (iii) Grün in der linken Ecke des „D“.
- (iv) Braun auf der Mitte der Baulk-Linie.
- (v) Blau auf dem Centre-Spot.
- (vi) Rosa auf dem Pyramid-Spot.
- (vii) Schwarz auf dem Spot.

(b) Nach dem Beginn eines **Rahmens** darf ein Ball, der sich im Spiel befindet, nur vom Schiedsrichter - nach angemessener Aufforderung durch den **Spieler am Stoß** - gereinigt werden und

(i) die Position des Balles, sofern er nicht auf einem Spot platziert ist, muss von einem dafür geeigneten Gerät markiert werden, bevor der Ball von der Spielfläche genommen wird.

(ii) das Gerät, das die Position des Balles markiert, wird als jener Ball angesehen und hat den Wert jenes Balles, bis dieser gereinigt und an seinen Platz zurückgebracht wurde.

Wenn ein Spieler, der nicht am Stoß ist, dieses Gerät berührt, so muss er dafür Strafpunkte erhalten, als ob er der **Spieler am Stoß** wäre, ohne daß die Reihenfolge

der Spieler beachtet wird. Der Schiedsrichter muss das Gerät oder den gereinigten Ball an seinen Platz zurückbringen.

3. SPIELVERLAUF

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

(a) Diese Reihenfolge darf während eines Rahmens 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 **Spiels** abwechselnd anstoßen.

(c) Der erste Spieler beginnt mit dem **Ball in der Hand**. Der Rahmen beginnt, wenn der **Cue-Ball** auf der Spielfläche platziert und von der Queuespitze berührt wurde, entweder

(i) indem ein **Stoß** gemacht wird, oder

(ii) während der Spieler sich auf den Stoß vorbereitet.

(d) Damit ein **Stoß fair** ist (d.h. ohne dass ein **Foul** begangen wurde), darf keine der Regelverletzungen, wie sie in Regel III.12. aufgelistet sind, begangen werden.

(e) Bei jedem ersten **Stoß**, den ein Spieler macht, wenn er an die Reihe kommt, ist Rot oder ein **Free-Ball**, der statt Rot angesagt wurde, der **Ball-On**, bis sich keine roten Bälle mehr auf der Spielfläche befinden. Werden mehrere rote Bälle in einem **Stoß gepottet** oder ein **Free-Ball**, der statt Rot angesagt wurde, mit einem oder mehreren roten Bällen in einem **Stoß gepottet**, so werden die Punkte jedes einzelnen **gepotteten** Balles gutgeschrieben.

(f) (i) Wird Rot oder ein **Free-Ball**, der statt Rot angesagt wurde, **gepottet**, so spielt der selbe Spieler den nächsten **Stoß**, bei dem der **Ball-On** nun eine Farbe nach der Wahl des **Spielers am Stoß** ist. Gelingt es ihm die genannte Farbe zu **potten**, so wird ihm der Wert der Farbe gutgeschrieben und die Farbe gespottet.

(ii) Das **Break** wird durch das abwechselnde **Potten** von Rot und Farbe fortgesetzt, bis sich keine roten Bälle mehr auf der Spielfläche befinden bzw. - im betreffenden Fall - eine Farbe gespielt wird, nachdem die letzte Rote **gepottet** wurde.

(iii) **Balls-On** sind nunmehr die Farben nach ansteigender Reihenfolge ihrer Wertigkeit (siehe III.1.(a).) und werden, nachdem sie **gepottet** wurden vom Schiedsrichter nicht wieder gespottet (Ausnahme siehe Regel III.4.) und der **Spieler am Stoß** spielt auf die nächstfolgende Farbe.

(g) Ein roter Ball wird, wenn er **gepottet** wurde oder **vom Tisch** ist, nicht mehr ins Spiel gebracht, ohne Rücksicht darauf, daß ein Spieler so von einem **Foul** profitieren kann. Die Ausnahmen zu dieser Regel sind in III.2.(b).(ii)., III.9., III.14.(f)., III.14.(h). und III.15. beschrieben.

(h) Wenn dem **Spieler am Stoß** kein **Pot** gelingt oder er ein **Foul** begeht muss er den Tisch verlassen und der nächste Spieler ist an der Reihe und spielt von dort weiter, wo der

Cue-Ball zum Stillstand gekommen ist oder mit dem **Ball in der Hand**, wenn sich der

Cue-Ball nicht auf der Spielfläche befindet.

4. ENDE EINES RAHMEN, SPIELS ODER MATCHES

(a) Wenn sich nur mehr Schwarz auf dem Tisch befindet, beendet der erste punkteinbringende **Stoß** oder ein **Foul** den **Rahmen**, außer wenn die folgenden Bedingungen beide zutreffen:

(i) Die Punktstände beider Spieler bzw. Mannschaften sind gleich.

(ii) Der Gesamtpunktstand aus allen **Rahmen** ist nicht relevant.

(b) Treffen beide Bedingungen, die in (a) angeführt sind, zu, dann

(i) wird Schwarz auf dem Spot platziert,

(ii) die Spieler losen, wer als erster stößt,

(iii) der Spieler, der beginnt, hat den **Ball in der Hand** und

(iv) der erste punkteinbringende **Stoß** oder ein **Foul** beendet den **Rahmen**.

(c) Sollte der Gesamtpunktstand aus allen **Rahmen** über den Sieger eines **Spiels** oder **Matches** entscheiden und die Gesamtpunktstände am Ende des letzten **Rahmens** gleich sein, so muss Schwarz auf dem Spot platziert werden (siehe (b)) und nach der gleichen Vorgangsweise über den Spiel- bzw. Matchsieg entschieden werden.

5. SPIEL MIT BALL IN DER HAND

Ist der **Cue-Ball in der Hand**, muss er aus einer Position innerhalb oder auf den Linien des „D“ gestoßen werden. Es darf jedoch in alle Richtungen gestoßen werden.

(a) Auf Anfrage des Spielers muss der Schiedsrichter dem Spieler mitteilen, ob der **Cue-Ball** richtig (d.h. nicht außerhalb der Linie des „D“) platziert wurde.

(b) Sollte die Queuespitze den **Cue-Ball** berühren, während er im „D“ platziert wird und der Schiedsrichter der Meinung ist, dass der **Spieler am Stoß** dabei nicht versucht hat einen **Stoß** zu machen, so ist der **Cue-Ball** nicht **im Spiel**.

6. ZWEI BÄLLE WERDEN GLEICHZEITIG GETROFFEN

Zwei Bälle dürfen von der ersten Berührung durch den **Cue-Ball** nicht gleichzeitig getroffen werden, es sei denn es handelt sich um zwei Rote oder einen **Free-Ball** und einen **Ball-On**.

7. DAS SPOTTEN DER FARBEN

Jede Farbe, die **gespottet** wurde oder **vom Tisch** ist, muss vor dem nächsten **Stoß** gespottet werden, bis sie zuletzt **gespottet** wird, wie in III.3.(f). beschrieben.

(a) Ein Spieler darf nicht dafür verantwortlich gemacht werden, wenn der Schiedsrichter es verabsäumt einen Ball korrekt zu spotten.

(b) Wenn beim Spiel auf die Farbe in ansteigender Reihenfolge (siehe III.3.(f).(iii).) eine Farbe irrtümlich gespottet wird, so soll sie - nachdem der Irrtum entdeckt wurde - von der Spielfläche entfernt werden, ohne dass auf **Foul** entschieden wird, und das Spiel fortgesetzt.

(c) Wenn ein Spieler **stößt** und ein oder mehrere Bälle dabei nicht korrekt 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 gespottet werden

(i) ohne dass auf **Foul** entschieden wird, wenn der betreffende Ball sich durch einen vorangegangenen Irrtum nicht auf dem Tisch befand.

(ii) und auf **Foul** entschieden werden, wenn der **Spieler am Stoß** gestoßen hat, bevor es dem Schiedsrichter möglich war den Ball zu **spotten**.

(d) Muss eine Farbe gespottet werden, der Spot der betreffenden Farbe ist jedoch **besetzt**, so wird sie auf dem Spot der höchsten freien Farbe platziert.

(e) Müssen mehrere Farben gespottet, deren Spots **besetzt** sind, so hat der Ball mit der höheren Wertigkeit beim Spotten den Vorrang.

(f) 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 nächst gelegenen Teil der oberen Bande.

(g) Sind beim Spotten von Rosa und Schwarz alle Spots **besetzt** und zwischen dem betreffenden Spot und dem nächst gelegenen Teil der oberen Bande ist ebenfalls kein Platz frei, so muss der Ball

so nahe wie möglich an seinem Spot platziert werden und zwar auf der Mittellinie des Tisches unterhalb des betreffenden Spots.

(h) In jedem Fall darf eine Farbe, wenn sie gespottet wird, keinen anderen Ball berühren.

(j) Damit eine Farbe richtig gespottet ist, muss sie mit der Hand auf den Spot gebracht werden, der nach obigen Regeln der zutreffende ist.

8. TOUCHING BALL

(a) Wenn der **Cue-Ball** so zum Stillstand kommt, dass er einen oder mehrere andere Bälle, die im nächsten Stoß **Ball-On** sein könnten, berührt, so muss der Schiedsrichter auf

TOUCHING BALL entscheiden und auf jenen Ball oder jene Bälle zeigen, den oder die der **Cue-Ball** berührt und die **Ball-On** sein könnten.

(b) Wurde auf *TOUCHING BALL* entschieden, so muss der **Spieler am Stoß** den **Cue-Ball** von dem betreffenden Ball, ohne dass dieser sich bewegt, weg spielen. Ist das nicht der Fall, so muss auf **Push-Stroke** entschieden werden.

(c) Wenn der **Spieler am Stoß** einen Ball, der den **Cue-Ball** berührt, beim **Stoß** nicht trifft, so ist das kein **Foul**, wenn

(i) der betreffende Ball **Ball-On** ist.

(ii) der betreffende Ball **Ball-On** sein kann und vom **Spieler am Stoß** **nominiert** wird.

(iii) der betreffende Ball **Ball-On** sein kann und der **Spieler am Stoß** einen anderen Ball, der **Ball-On** sein kann, **nominiert** und zuerst berührt.

(d) Wenn der **Cue-Ball** so zum Stillstand kommt, dass er einen Ball, der nicht **Ball-On** ist, berührt oder beinahe berührt, so muß der Schiedsrichter die Frage des Spielers, ob die Bälle einander berühren oder nicht, mit *JA* oder *NEIN* beantworten. Der **Spieler am Stoß** muss von diesem Ball weg spielen, ohne ihn dabei zu bewegen und muß im Stoß einen **Ball-On** berühren.

(e) Wenn der **Cue-Ball** sowohl einen **Ball-On** als auch einen Ball, der nicht **Ball-On** sein kann, berührt, so muss der Schiedsrichter auf *TOUCHING BALL* entscheiden und nur auf den

Ball-On zeigen. Fragt der **Spieler am Stoß**, ob auch der Ball, der nicht **Ball-On** ist, den

Cue-Ball berührt, so muß der Schiedsrichter dies beantworten.

(f) Wenn sich ein **Touching-Ball** im Moment des Stoßes bewegt, der Schiedsrichter jedoch der Meinung ist, daß die Bewegung des **Touching-Ball** nicht vom **Spieler am Stoß** verursacht wurde, so wird nicht auf **Foul** entschieden.

(g) Wenn ein bereits stillstehender Objekt-Ball, der den **Cue-Ball** nicht berührt, während der Schiedsrichter dies überprüft, später den **Cue-Ball** berührt noch bevor **gestoßen** wurde,

so muss der Schiedsrichter die Bälle in die vorhergehende Position zurückbringen.

9. BALL AN DER KANTE DER TASCHE

(a) Wenn ein Ball in eine Tasche fällt, ohne von einem anderen Ball getroffen zu werden, und ohne dass er in irgendeiner Weise vom Stoßvorgang bewegt wird, so muss der Ball in seine

vorhergehende Position zurückgebracht werden und alle erzielten Punkte zählen.

(b) Wenn ein Ball in eine Tasche fällt, ohne von einem anderen Ball getroffen zu werden, und der Ball im Stoßvorgang getroffen worden wäre,

(i) so müssen - wenn der **Stoß** ohne Regelverletzung gespielt wurde - alle Bälle in ihre vorhergehende Position zurückgebracht werden und der **Stoß** wiederholt werden; oder der **Spieler am Stoß** kann einen beliebigen anderen **Stoß** aus dieser Position spielen.

(ii) - wenn dabei ein **Foul** begangen wurde - muss der **Spieler am Stoß** die vorgeschriebene

Strafe für das **Foul** erhalten, alle Bälle in ihre vorhergehende Position zurückgebracht werden und der nächste Spieler hat die Möglichkeiten, die sich nach einem **Foul** ergeben.

(c) Wenn ein Ball kurz an der Kante der Tasche schwankt, dann aber fällt, so bleibt er in der Tasche und wird nicht auf den Tisch zurückgebracht.

10. SNOOKER NACH EINEM FOUL

Wenn der **Cue-Ball** nach einem **Foul gesnookert** ist, so soll der Schiedsrichter auf *FREE BALL* entscheiden (siehe II.16.).

(a) Wenn der Spieler, der nun an der Reihe ist, sich dafür entscheidet den nächsten **Stoß** zu spielen,

(i) so darf er jeden beliebigen Ball als **Ball-On nominieren** und

(ii) der **nominierte Ball** wird als der **Ball-On** angesehen und hat dessen Punktwert, wird allerdings, nachdem er **gepottet** wurde, gespottet.

(b) Ein **Foul** wird begangen, wenn der **Cue-Ball**

(i) den **nominierten Ball** nicht als erstes berührt, oder den **nominierten Ball** gleichzeitig mit dem **Ball-On** nicht als erstes berührt.

(ii) **gesnookert** liegenbleibt und der **nominierte Ball** als für den **Snooker** ausschlaggebende Ball gilt - außer es sind nur mehr Rosa und Schwarz im Spiel.

(c) Wird ein **Free-Ball gepottet**, so wird er gespottet und der Punktwert des **Ball-On** zum Spielstand hinzuaddiert.

(d) Wird der **Ball-On gepottet**, nachdem der **Cue-Ball** 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** zum Spielstand hinzuaddiert und dieser kommt nicht wieder ins Spiel.

(e) Wenn der **nominierten Ball** und der **Ball-On** in einem Stoß **gepottet** werden, so zählen nur die Punkte des **Ball-On** - außer der **Ball-On** war Rot (in diesem Fall werden alle **gepotteten** Bälle gezählt).

(f) Wenn der Spieler, der das **Foul** begangen hat, zum Weiterspielen aufgefordert wird, so wird die **Free-Ball**-Entscheidung ungültig.

11. FOULS

Wird ein **Foul** begangen, so muss der Schiedsrichter sofort auf *FOUL* entscheiden.

(a) Wenn der **Spieler am Stoß** noch keinen **Stoß** gemacht hat, so endet sein Spiel am Tisch sofort und der Schiedsrichter gibt die Strafpunkte bekannt.

(b) Wenn ein **Stoß** gemacht wurde, so muss der Schiedsrichter warten bis der **Stoß** beendet ist und danach die Strafpunkte bekannt geben.

(c) Ein **Foul**, das weder vom Schiedsrichter bekannt gegeben, noch vom Gegenspieler bzw. der gegnerischen Mannschaft reklamiert wurde, gilt nicht.

(d) Jede Farbe, die nicht korrekt gespottet wurde, bleibt an ihrem Platz; außer sie befindet sich irrtümlicherweise nicht auf dem Tisch - in diesem Fall muss sie korrekt gespottet werden.

(e) Alle Punkte, die in einem **Break** erzielt wurden, das von einer **Foul**-Entscheidung beendet wird, werden dem **Spieler am Stoß** gutgeschrieben; doch darf er keine Punkte für jene Bälle erhalten, die in einem **Stoß** erzielt wurden, in dem ein **Foul** begangen wurde.

(f) Der nächste **Stoß** wird entweder aus der Position, in der der **Cue-Ball** zum Stillstand kommt,

oder - wenn der **Cue-Ball** vom Tisch ist - **aus der Hand** gespielt.

(g) Werden mehrere **Fouls** in einem **Stoß** begangen, so müssen dem Gegner die Strafpunkte des höherwertigen **Fouls** gutgeschrieben werden.

(h) Der Spieler, der ein **Foul** begangen hat,

(i) wird gemäß Regel III.12. bestraft.

(ii) muss auf Verlangen des nächsten Spielers den nächsten **Stoß** spielen.

12. STRAFEN

Jedes Foul wird mit vier Strafpunkten geahndet, sofern es sich nicht um ein höherwertiges **Foul** handelt, wie in den Regeln III.12.(a). und III.12.(d). weiter unten ausgeführt wird.

(a) Strafen in der Wertigkeit des **Ball-On**:

- (i) Der **Cue-Ball** wird in einem **Stoß** öfter als einmal berührt.
- (ii) Der **Spieler am Stoß** berührt während des **Stoßes** mit keinem seiner beiden Füße den Boden.
- (iii) Ein Spieler, der nicht an der Reihe ist, spielt.
- (iv) Der **Cue-Ball** wird nicht korrekt **aus der Hand** gespielt; das betrifft auch den ersten **Stoß** jedes **Rahmens**.
- (v) Der **Cue-Ball** berührt keinen Objekt-Ball.
- (vi) Der **Cue-Ball** kommt in einer Tasche zum Stillstand.
- (vii) Ein **Snooker**, der durch einen **Free-Ball** zustande kommt.
- (viii) Ein **Jump-Shot**.
- (ix) Das Spielen mit einem Queue, das nicht dem Standard entspricht.
- (x) Besprechungen mit dem Partner anders als in III.17.(e) festgelegt ist.

(b) Strafen in der Wertigkeit des **Ball-On** oder des ausschlaggebendes Balles unter Bevorzugung der höheren Anzahl der Strafpunkte:

- (i) **Stoßen** zu einem Zeitpunkt, an dem noch nicht alle Bälle zum völligen Stillstand gekommen sind.
- (ii) **Stoßen** bevor der Schiedsrichter das Spotten einer Farbe beendet hat.
- (iii) Ein Ball, der nicht **Ball-On** ist, kommt in einer Tasche zum Stillstand.
- (iv) Der **Cue-Ball** berührt zuerst einen Ball, der nicht **Ball-On** ist.
- (v) Ein **Push-Stroke**.
- (vi) Das Berühren eines Balles - ausgenommen das Berühren des **Cue-Balls** mit der Queuespitze während eines **Stoßes**.
- (vii) Ein Ball wird **vom Tisch** gestoßen.

(c) Strafe in der Wertigkeit des **Ball-On** oder des höheren Wertes der beiden ausschlaggebenden Bälle:

wenn der **Cue-Ball** zuerst gleichzeitig zwei Bälle berührt, bei denen es sich nicht um zwei rote Bälle oder einen **Free-Ball** und einen **Ball-On** handelt.

(d) Strafen von sieben Punkten:

- (i) Ein Ball, der **vom Tisch** ist, wird - zu welchem Zweck auch immer - zur Hand genommen.
- (ii) Irgendein Objekt wird zum Messen von Abständen oder Entfernungen zur Hand genommen.

(iii) Der **Spieler am Stoß** spielt zwei rote Bälle - oder einen **Free-Ball** gefolgt von einem roten Ball - hintereinander.

(iv) Ein anderer Ball als der Weiße wird als **Cue-Ball** benutzt.

(v) Der Aufforderung des Schiedsrichter einen **Ball-On** zu nennen wird nicht Folge geleistet.

(vi) Nach dem **Potten** eines roten Balles - oder eines als Rot **nominierten Free-Balls** - wird ein **Foul** begangen, bevor eine Farbe ausgerufen wurde.

13. WEITERSPIELEN LASSEN

Wenn ein Spieler den Gegner, nachdem jener ein **Foul** begangen hat, zum Weiterspielen aufgefordert hat, so kann diese Aufforderung nicht mehr zurückgezogen werden.

Der zum Weiterspielen Aufgeförderte ist nun dazu berechtigt

(a) seine Entscheidung

(i) welchen **Stoß** er spielen will und

(ii) welchen Ball er als **Ball-On** spielen will

zu ändern.

(b) Punkte für den Ball oder die Bälle, die er **potten** kann, zu erhalten.

14. FOUL UND MISS

Der **Spieler am Stoß** muss versuchen den **Ball-On** unter dem besten Einsatz seiner Fähigkeiten zu treffen. Sieht der Schiedsrichter diese Regel als verletzt an, so ruft er *FOUL AND A MISS* aus - außer es ist nur mehr 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 **Spieler am Stoß** den

Ball-On zu treffen versucht, wenn er **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.

(a) Nachdem der Schiedsrichter *FOUL AND A MISS* ausgerufen hat, kann der nächste Spieler den Spieler, der das **Foul** begangen hat, aus der Position, in der die Bälle zum Stillstand gekommen sind, oder aus der Ausgangsposition weiterspielen lassen. In letzterem Fall wird der **Ball-On** des vorhergegangenen **Stoßes**, der **Ball-On** des folgenden **Stoßes** und zwar:

(i) jede Rote, wenn Rot **Ball-On** war.

(ii) eine Farbe, wenn alle Roten bereits vom Tisch sind.

(iii) eine Farbe nach der Wahl des **Spielers am Stoß**, wenn der **Ball-On** eine Farbe war, die einer **gepotteten** Roten gefolgt ist.

(b) Wenn der **Spieler am Stoß** einen **Ball-On** verfehlt und zwischen **Cue-Ball** und einem **nominierten** oder möglichen **Ball-On** eine gerade freiliegende Linie zu jedem Punkt dieses oder einer dieser Bälle besteht, so muss der Schiedsrichter *FOUL AND A MISS* ausrufen außer einer der beiden Spieler benötigte bereits vor dem ausschlaggebenden **Stoß** oder benötigt nach dem ausschlaggebenden **Stoß Snooker** und der Schiedsrichter ist davon überzeugt, dass der **Miss** nicht absichtlich begangen wurde.

(c) Wenn ein **Miss** gemäß Regel III.14.(b). ausgerufen wurde, d. h. zwischen **Cue-Ball** und einem **nominierten** oder möglichen **Ball-On** eine gerade freiliegende Linie zu diesem oder einem dieser Bälle bestand, so dass zentraler, voller Ball-Kontakt möglich war (im Fall von Rot betrifft dies alle roten Bälle, die nicht durch eine Farbe behindert werden), dann

(i) gilt ein weiterer Fehlversuch einen **Ball-On** aus der Ausgangsposition zu treffen unabhängig vom Spielstand als *FOUL AND A MISS*.

(ii) muss der Schiedsrichter den Spieler, wenn dieser dazu aufgefordert wird aus der Ausgangsposition weiterzuspielen, mitteilen, dass nach einem dritten Fehlversuch der Frame seinem Gegner zuerkannt wird.

(d) Wenn der **Cue-Ball** - wie in dieser Regel vorgesehen - in seine Ausgangsposition zurückgebracht wurde und zwischen **Cue-Ball** und einem gewählten oder möglichen **Ball-On** eine gerade freiliegende Linie zu jedem Punkt dieses oder einer dieser Bälle besteht, der Spieler aber ein **Foul** begeht, indem er irgendeinen Ball oder in Vorbereitung auf den **Stoß** den **Cue-Ball** berührt, so wird kein **Miss** ausgerufen, wenn der **Stoß** noch nicht durchgeführt wurde.

In diesem Fall wird die zutreffende Strafe erteilt und

(i) 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

(ii) 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

(iii) wenn die obige Situation in einer Folge mehrerer **Miss**-Entscheidungen auftritt, bleibt eine Warnung betreffend die Zuerkennung des **Rahmens** an den Gegner aufrecht.

(e) Alle anderen **Miss**-Entscheidungen werden nach Gutdünken des Schiedsrichters getroffen.

(f) Nach einer **Miss**-Entscheidung und der Forderung des nächsten Spielers den **Cue-Ball** in die Ausgangsposition zurückzubringen, bleiben alle Objekt-Bälle, die im vorangegangenen **Stoß** bewegt wurden, an dem Platz, an dem sie zum Stillstand gekommen sind - außer der Schiedsrichter ist der Meinung, daß aus der betreffenden Positionsveränderung ein Vorteil für den Spieler, der das **Foul** begangen hat, entstanden ist.

(g) 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.

(h) Berührt ein Spieler während dieses Vorgangs einen Ball, der **im Spiel** ist, so erhält er die dafür

vorgesehene Strafe so als ob er der **Spieler am Stoß** wäre ohne Beeinflussung der Spielreihenfolge. Der betreffende Ball, soll - wenn dies notwendig ist - vom Schiedsrichter zu dessen Zufriedenheit in seine Ausgangsposition zurückgebracht werden; auch wenn der betreffende Ball in die Hand genommen wurde.

(j) Der nächste Spieler darf den Schiedsrichter fragen, ob er nur den **Cue-Ball** oder einen oder mehrere Objekt-Bälle in ihre Ausgangsposition zurückbringen würde, wenn er von seinem Recht, den **Stoß** aus der Ausgangsposition wiederholen zu lassen, gebrauch machen würde.

15. BÄLLE, DIE NICHT VOM SPIELER AM STOSS BEWEGT WURDEN

Wird ein Ball - egal ob in Bewegung oder stillstehend - von irgendetwas anderem als dem **Spieler am Stoß** gestört, so muss er vom Schiedsrichter in die ursprüngliche Situation zurückgebracht werden, wo der Ball war oder zum Stillstand gekommen wäre und es gibt keine Strafpunkte.

(a) Diese Regel schließt den Fall ein, dass irgendein Vorfall oder eine Person - mit Ausnahme seines Spielpartners - den **Spieler am Stoß** dazu bringt, einen Ball zu berühren oder zu bewegen.

(b) Ein Spieler darf für eine Störung der Bälle durch den Schiedsrichter nicht bestraft werden.

16. PATTSITUATION

Wenn der Schiedsrichter feststellt, dass ein **Rahmen** sich in einer Pattsituation befindet oder auf eine solche zusteuert, so muss er den Spielern anbieten, den **Rahmen** neu zu beginnen. Ist ein Spieler damit nicht einverstanden, so muss unter der Bedingung weitergespielt werden, dass sich die Situation in einer bestimmten Zeitspanne ändert. 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, so muß der Schiedsrichter die Punktestände annullieren und den **Rahmen** neu starten und

(a) der selbe Spieler eröffnet diesen mit dem ersten Stoß und

(b) die Spielreihenfolge wird beibehalten.

17. VIERHÄNDIGES SNOOKER

(a) In einem Vierhand-Spiel beginnen die beiden Partner abwechselnd, wenn ihrer Mannschaft der Eröffnungsstoß zukommt und die Spielreihenfolge muss am Beginn jedes **Rahmens** festgelegt werden und darf während eines solchen nicht geändert werden.

(b) Die Spieler können die Reihenfolge am Beginn eines neuen **Rahmens** ändern.

(c) Wurde ein **Foul** begangen und die gegnerische Mannschaft fordert zum Weiterspielen auf, 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, sodass es möglich ist, dass der Partner des Spielers, der das **Foul** begangen hat, in der Spielreihenfolge einmal übersprungen wird.

(d) Endet eine **Rahmen** mit Punktegleichstand, kommt Regel III.4. zur Anwendung. Wird Schwarz nach dem **Potten** aller Bälle nochmals auf dem Spot platziert, um eine Entscheidung des **Rahmens** herbeizuführen, so hat die Mannschaft, die den ersten **Stoß** spielt, die Wahl, welcher von beiden Spielern beginnt. Die Spielreihenfolge des **Rahmens** wird aber beibehalten.

(e) Die Partner dürfen sich während eines **Rahmens** besprechen, außer

(i) einer von beiden ist der **Spieler am Stoß** und gerade am Tisch.

(ii) nach dem ersten **Stoß** des **Spielers am Stoß** bis zum Ende von dessen **Break**.

18. DIE VERWENDUNG ZUSÄTZLICHER AUSTRÜSTUNG

Der **Spieler am Stoß** ist für das Herbeibringen und Entfernen von zusätzlicher Ausrüstung an den Tisch verantwortlich.

(a) Der **Spieler am Stoß** ist für alle Gegenstände, die er am Tisch zu Hilfe nimmt (was auch Brücken und Verlängerungen einschließt, aber nicht allein auf diese beschränkt ist) verantwortlich -

ganz gleich ob diese aus seinem Besitz sind oder ausgeborgt wurden - ausgenommen sie stammen aus dem Besitz des Schiedsrichters.

Der Spieler wird für alle **Fouls**, die beim benutzen solcher Hilfsmittel begangen werden, bestraft.

(b) Für Ausrüstungsgegenstände, die sich üblicherweise am Tisch befinden bzw. nicht aus dem Besitz des **Spielers am Stoß**, sondern aus dem des Gegners oder des Schiedsrichters stammen, soll der **Spieler am Stoß** nicht verantwortlich gemacht werden.

Sollte sich ein solcher Ausrüstungsgegenstand als fehlerhaft erweisen und der **Spieler am Stoß** dadurch einen Ball berühren, so wird kein **Foul** ausgerufen.

Der Schiedsrichter muss, wenn das notwendig ist, den oder die betroffenen Bälle in ihre Ausgangsposition zurückbringen wie in III.15. festgelegt und der **Spieler am Stoß** setzt sein **Break** fort, ohne dass eine Strafe verhängt wird.

19. DARSTELLUNG

(a) Die in diesen Regeln und Definitionen benutzten Wörter, die Personen männlichen Geschlechts bezeichnen, sind genauso auf Personen weiblichen Geschlechts anzuwenden.

(b) Bei Körperbehinderten mögen die Umstände Regelanpassungen erfordern.

Zum Beispiel:

(i) Regel III.12.(a).(ii). darf auf Rollstuhlfahrer nicht angewandt werden.

(ii) Der Schiedsrichter muss einem Spieler, der nicht in der Lage ist bestimmte Farben zu unterscheiden (z.B. rot und grün), auf dessen Anfrage die Farbe eines bestimmten Balls nennen.

(c) 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

1. ZEITVERZÖGERUNG

Ist der Schiedsrichter der Meinung, dass ein Spieler für einen **Stoß** oder die Auswahl eines **Stoßes** ungewöhnlich viel Zeit in Anspruch nimmt, so muss er den betreffenden Spieler warnen, dass die Zuerkennung des **Rahmens** an seinen Gegner droht.

2. UNFAIRES BENEHMEN

Weigert sich ein Spieler einen Rahmen fortzusetzen oder ist sein Benehmen nach Meinung des Schiedsrichter absichtlich oder wiederholt unfair (einschließlich wiederholtes Zeitverzögern nach einer Verwarnung gemäß IV.1.) oder benimmt er sich ungebührlich, so verliert er den **Rahmen** und der Schiedsrichter muss ihn davor warnen, daß die Fortsetzung seines Betragens mit Spielverlust geahndet wird.

3. STRAFEN

(a) Wird ein **Rahmen** auf solche Weise eingebüßt, so muss der Spieler, der die Strafe erhält,

(i) den **Rahmen** verlieren und

(ii) alle erzielten Punkte einbüßen. Sein Gegner erhält eine Punkteanzahl, die nach den am Tisch verbleibenden Bällen, errechnet wird: Acht Punkte für jeden roten Ball, wobei alle Farben, die sich unrichtigerweise nicht auf der Spielfläche befinden, gezählt werden als wären sie gespottet.

(b) Wird ein Spiel auf solche Weise eingebüßt, so muss der Spieler, der die Strafe erhält,

(i) den **Rahmen**, der gerade gespielt wird, wie in IV.3.(a). verlieren und

(ii) zusätzlich die zum Spielgewinn des Gegners nötigen ungespielten **Rahmen** verlieren, sofern das Spiel auf eine Anzahl gewonnener **Rahmen** festgelegt wurde oder

(iii) die verbleibenden **Rahmen** zusätzlich mit 147 Punkten verlieren, sofern das Spiel auf eine Anzahl von Gesamtpunkten festgelegt wurde.

4. DER SPIELER, DER NICHT AM STOß IST

Der Spieler, der nicht am Stoß ist, muss es zu der Zeit, in der der **Spieler am Stoß** am Tisch spielt, vermeiden in der Sichtlinie des **Spielers am Stoß** zu stehen oder sich in dieser zu bewegen. Er muss in einem angemessenen Abstand vom Tisch stehen oder sitzen.

5. ABWESENHEIT

Im Falle seiner Abwesenheit darf der Spieler, der nicht am Stoß ist, 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 Raum verläßt.

6. AUFGEBEN

(a) Ein Spieler darf nur aufgeben, wenn er am Stoß ist. Der Gegner kann die Aufgabe annehmen oder zurückweisen; diese wird null und nichtig, wenn sich der Gegner dazu entschließt weiterzuspielen.

(b) Wurde das Spiel auf eine Gesamtpunktezah festgelegt und ein **Rahmen** wird aufgegeben, so wird der Wert aller, am Tisch verbliebenen Bälle, dem gegnerischen Punktestand hinzuaddiert. In diesem Fall erhält der Gegner acht Punkte für jeden roten Ball, wobei alle Farben, die sich unrichtigerweise nicht auf der Spielfläche befinden, gezählt werden, als wären sie gespottet.

V. DIE SPIELLEITUNG

1. DER SCHIEDSRICHTER

(a) Der Schiedsrichter

(i) muss der alleinige Richter über faires und unfaires Spiel sein.

(ii) hat die Freiheit im Interesse eines fairen Spielverlaufs Entscheidungen in Situationen, die in den Regeln nicht ausreichend geklärt sind, zu treffen.

(iii) ist für die einwandfreie Durchführung des Spiels unter diesen Regeln verantwortlich.

(iv) muss bei jedem Regelverstoß einschreiten.

(v) muss einem Spieler auf dessen Anfrage die Farbe eines Balls nennen.

(vi) muss - nach angemessener Aufforderung durch einen Spieler - einen Ball reinigen.

(b) Der Schiedsrichter darf nicht

(i) auf irgendeine Frage antworten, die in den Regeln nicht vorgesehen ist.

(ii) darauf aufmerksam machen, dass ein Spieler gerade dabei ist, ein **Foul** zu begehen.

(iii) das Spiel betreffende Ratschläge oder Meinungen äußern.

(iv) Fragen beantworten, die die Punktdifferenz der Spielstände betrifft.

(c) Hat der Schiedsrichter einen Vorfall nicht bemerkt, so darf er die Aussagen des Markers oder Angehöriger der Spielleitung oder der Zuschauer, die die beste Sicht haben, zur Unterstützung seiner Entscheidung heranziehen.

2. DER MARKER

Der Marker muss 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.

3. DER PROTOKOLLFÜHRER

Der Protokollführer muss eine Eintragung für jeden **Stoß**, für jedes **Foul** und über die erzielten Punkte machen. Er muss auch die Höhe der gespielten **Breaks** notieren.

4. UNTERSTÜTZUNG DURCH DIE SPIELLEITUNG

(a) Auf Anfrage des **Spielers am Stoß** muss der Schiedsrichter oder der Marker eine Lichtquelle, die den **Spieler am Stoß** behindert, bewegen oder in einer gewissen Position halten.

(b) Es ist dem Schiedsrichter und dem Marker erlaubt behinderten Spielern den Umständen entsprechend zur Hilfe zu kommen.