

Spielregeln Snooker

1.0 AUSTRÜSTUNG

1.1 DER STANDARDTISCH

1.1.1 Maße

1.1.2 Taschenöffnungen

1.1.3 Bauk-line und Bauk

1.1.4 Das D

1.1.5 Spots

1.2 BÄLLE

1.3 QUEUE

1.4 ZUSÄTZLICHE AUSTRÜSTUNG

2.0 DEFINITIONEN

2.1 FRAME

2.2 GAME

2.3 MATCH

2.4 BÄLLE

2.5 SPIELER

2.6 STOSS

2.7 POT

2.8 BREAK

2.9 IN HAND

2.10 BALL IM SPIEL

2.11 BALL ON

2.12 NOMINIERTER BALL

2.13 FREE BALL

2.14 BALL VOM TISCH

2.15 FOUL

2.16 GESNOOKERT

2.17 BESETZTER SPOT

2.18 DURCHSTOSS

2.19 JUMP SHOT

2.20 MISS

3.0 DAS SPIEL

3.1 BESCHREIBUNG

3.2 POSITION DER BÄLLE

3.3 SPIELVERLAUF

3.4 ENDE EINES FRAMES, SPIELS ODER MATCHES

3.5 SPIELEN MIT BALL IN HAND

3.6 ZWEI BÄLLE WERDEN GLEICHZEITIG GETROFFEN

3.7 DAS AUFSETZEN DER FARBEN

3.8 TOUCHING BALL

3.9 BALL AN DER KANTE DER TASCHE

- 3.10 SNOOKER NACH EINEM FOUL
- 3.11 FOULS
- 3.12 STRAFEN
- 3.13 WEITERSPIELEN LASSEN
- 3.14 FOUL UND MISS
- 3.15 BÄLLE, DIE NICHT VOM SPIELER BEWEGT WURDEN
- 3.16 PATTSITUATION
- 3.17 DOPPEL
- 3.18 DIE VERWENDUNG ZUSÄTZLICHER AUSTRÜSTUNG
- 3.19 ANMERKUNGEN

4.0 DIE SPIELER

- 4.1 ZEITVERZÖGERUNG
- 4.2 UNFAIRES BENEHMEN
- 4.3 STRAFEN
- 4.4 DER SPIELER, DER NICHT AM STOSS IST
- 4.5 ABWESENHEIT
- 4.6 AUFGEBEN

5.0 DIE SPIELLEITUNG

- 5.1 DER SCHIEDSRICHTER
- 5.2 DER MARKER
- 5.3 DER PROTOKOLLFÜHRER
- 5.4 UNTERSTÜTZUNG DURCH DIE SPIELLEITUNG

1.0 AUSTRÜSTUNG

1.1 DER STANDARDTISCH

1.1.1 Maße

(1) Die Spielfläche innerhalb der Stirnseiten der Banden soll 3569 mm x 1778 mm betragen, mit einer Toleranz von jeweils 13mm.

(2) Die Höhe von Boden bis Bandenoberkante soll zwischen 851 mm und 876 mm betragen.

1.1.2 Taschenöffnungen

(1) 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).

(2) Die Taschenöffnungen sollen den von der WPBSA freigegebenen Schablonen entsprechen.

1.1.3 Baulk-line und Baulk

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

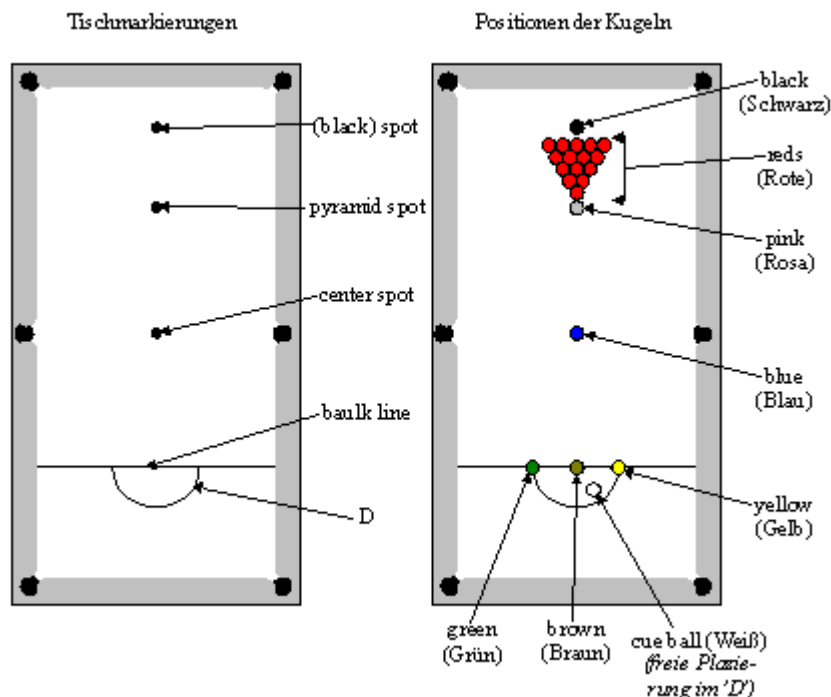
1.1.4 Das D

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

1.1.5 Spots

Auf der Längsachse des Tisches sind vier Punkte markiert:

- der Spot (bekannt als Schwarzer Spot), 324 mm vom Punkt senkrecht unter der Stirnseite der Kopfbande.
- der Center Spot (bekannt als Blauer Spot), in der Mitte zwischen den Stirnseiten der Kopf- und Fußbande.
- der Pyramid Spot (bekannt als Pink Spot), in der Mitte zwischen Blauem Spot und Kopfbande.
- die Mitte der BAULK-LINE (bekannt als Brauner Spot).
- zwei weitere Punkte befinden sich an den Ecken des D. Von 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

- 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 914mm sein und keine wesentliche Abweichung von allgemein anerkannter, traditioneller Form sowie Aussehen aufweisen.

1.4 ZUSÄTZLICHE AUSRÜSTUNG

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 TZ 3.18). Alle Hilfsmittel zur Stoßdurchführung müssen eine von der WPBSA genehmigte Form aufweisen.

2.0 DEFINITIONEN

2.1 FRAME

Ein Frame umfaßt die Spieldauer vom ersten Stoß, mit allen Bällen wie in TZ 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 TZ 3.14 (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

- 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 Schiedsrichter entschieden hat, daß dieser, nachdem er an der Reihe war, den Tisch verlassen hat. In Zweifelsfällen entscheidet der Schiedsrichter.

2.6 STOSS

- (1) Ein Stoß gilt als ausgeführt, wenn der Spieler den Spielball mit der Queuespitze berührt.
- (2) Ein Stoß gilt als korrekt, wenn keine Regelverletzung begangen 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 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

- (1) Der Spielball ist IN HAND
 - a) vor dem Beginn jedes Frames,
 - b) wenn er in eine Tasche gefallen ist, oder
 - c) wenn durch den Spielball vom Tisch verursacht.
- (2) Er bleibt IN HAND, bis
 - a) er regelkonform aus IN HAND gespielt wurde, oder
 - b) ein Foul begangen wurde, während sich der Spielball auf dem Tisch befindet.
- (3) Der Spieler 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 sind, oder Ball vom Tisch verursacht wurde.
- (3) 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

(1) 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. Ein Anvisieren mit der Stoßbewegung reicht nur in einer eindeutigen Situation aus.

(2) 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 (wie in TZ 2.12), wenn er nach einem Foul gesnookert ist (siehe TZ 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 TZ 3.14 (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 ein BALL ON (oder mehrere) 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) gilt derjenige Ball, der dem Spielball am nächsten liegt, als den Snooker verursachender Ball.
- b) sollten mehrere Bälle mit gleichem Abstand den Spielball behindern, gelten sie alle als diesen Snooker verursachende Bälle.

(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 Spieler gilt als gesnookert, wenn der Spielball wie beschrieben gesnookert ist.

(6) 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.

3.0 DAS SPIEL

3.1 BESCHREIBUNG

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

(2) 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.

(3) 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 gepottet.

(4) Erzielte Punkte werden dem Spieler zur bisherigen Punktzahl addiert.

(5) Strafpunkte aus Fouls werden zur Punktzahl des anderen Spielers addiert.

(6) 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.

(7) Der Gewinner eines Frames ist der Spieler bzw. die Mannschaft

- a) welche/r die meisten Punkte erzielt hat.
- b) an welche/n das Frame abgegeben wird.
- c) welchem/r das Frame gemäß TZ 3.14 (4) oder TZ 4.2 zuerkannt wird.

(8) Der Gewinner eines Games ist der Spieler bzw. die Mannschaft

- a) welcher die meisten Frames oder die erforderliche Anzahl von Frames für sich entschieden hat.
- b) welcher den höchsten Gesamtpunktstand aufweist - wenn auf die Gesamtpunktzahl gespielt wird.
- c) welchem das Game gemäß TZ 4.2 zuerkannt wird.

(9) 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 wie folgt aufgesetzt:

- a) die Roten in Form eines gleichseitigen Dreiecks so dicht aneinander wie möglich, sodaß die Rote an der Spitze des Dreiecks sich auf der Längsachse des Tisches befindet, 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.
- b) Gelb auf der rechten Ecke des "D".
- c) Grün auf der linken Ecke des "D".
- d) Braun auf der Mitte der BAULK LINE.
- e) Blau auf dem Center-Spot.
- f) Pink auf dem Pyramid-Spot.
- g) Schwarz auf dem Spot.

(2) Nach Beginn eines Frames darf ein Ball, der sich im Spiel befindet, nur vom Schiedsrichter, nach angemessener Aufforderung durch den Spieler, gereinigt werden. Ferner soll

- a) 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.
- b) 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

- (1) Die Spieler sollen sich über die Spielreihenfolge einigen oder durch Los entscheiden.
- (2) Diese Reihenfolge darf während eines Frames nicht geändert werden, außer daß ein Spieler nach einem Foul den nächsten Spieler weiterspielen lassen kann.
- (3) Die beiden Spieler bzw. Mannschaften müssen innerhalb eines Games abwechselnd anstoßen.
- (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 Regel 3.12. begangen werden.
- (6) 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 befinden. Werden mehrere Rote in einem Stoß - oder ein FREE BALL, der anstelle von Rot angesagt wurde, mit einer oder mehreren Roten in einem Stoß - gepottet, so werden die Punkte sämtlicher Bälle gutgeschrieben.
- (7) Wird Rot oder ein FREE BALL, der anstelle von Rot angesagt wurde, gepottet,
 - a) so spielt derselbe Spieler den nächsten Stoß, bei dem der BALL ON nun eine Farbe nach der Wahl des Spielers ist. Gelingt es ihm, die genannte Farbe zu potten, so wird ihm der Wert der Farben gutgeschrieben und sie wird neu aufgesetzt.
 - b) 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
 - c) Die Farben sind nun in aufsteigender Reihenfolge ihrer Wertigkeit (siehe TZ 3.1(2)) anzuspielen und werden, nachdem sie gepottet sind, nicht wieder aufgesetzt (Ausnahme siehe Regel TZ 3.4). Der Spieler spielt dann auf die nächstfolgende Farbe.
- (8) Rote werden, wenn sie gepottet oder vom Tisch gesprungen sind, nicht mehr ins Spiel gebracht, ohne Rücksicht darauf, daß ein Spieler dadurch von einem Foul profitieren kann. Die Ausnahmen zu dieser Regel sind in TZ 3.2 (2) b), TZ 3.9, TZ 3.14 (7), TZ 3.14 (9) und TZ 3.15 beschrieben.
- (9) Wenn dem Spieler kein Pot gelingt oder er ein Foul begeht, muß er den Tisch verlassen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Er spielt von dort weiter, wo der Spielball zum Stillstand gekommen ist oder aus IN HAND, wenn sich der Spielball nicht auf der Spielfläche befindet.

3.4 ENDE EINES FRAMES, SPIELS ODER MATCHES

- (1) Wenn sich nur mehr Schwarz auf dem Tisch befindet, beendet der erste punkteinbringende Stoß oder ein Foul das Frame, außer wenn die zwei folgenden Bedingungen zutreffen:
 - a) die Punktstände beider Spieler bzw. Mannschaften sind gleich
 - b) der Gesamtpunktstand aus allen Frames ist nicht relevant.

(2) Treffen beide Bedingungen, die in TZ 3.4 (1) angeführt sind, zu, dann

- a) wird Schwarz auf dem Spot plziert,
- b) die Spieler losen, wer als erster stößt,
- c) der Spieler, der beginnt, hat den Ball IN HAND und
- d) der erste punkteinbringende Stoß oder Foul beendet das Frame.

(3) Sollte der Gesamtpunktstand aus allen Frames über den Sieger eines Spiels oder Matches entscheiden und die Gesamtpunktstände am Ende des letzten Frames gleich sein, so muß Schwarz erneut auf dem Spot plziert werden (siehe TZ 3.4 (2)) und nach der gleichen Vorgangsweise über den Spiel- bzw. Matchsieg entschieden werden.

3.5 SPIELEN MIT BALL IN HAND

(1) Ist der Spielball IN HAND, muß er aus einer Position innerhalb oder auf den Linien des "D" gestoßen werden. Er darf jedoch in alle Richtungen gestoßen werden.

(2) Auf Anfrage des Spielers muß der Schiedsrichter dem Spieler mitteilen, ob der Spielball richtig (d.h. nicht außerhalb der Linie des "D") plziert wurde.

(3) Sollte die Queuespitze den Spielball berühren, während er im "D" plziert wird und ist der Schiedsrichter der Meinung, daß der Spieler dabei nicht versucht hat, einen Stoß zu machen, so ist der Spielball nicht im Spiel.

3.6 ZWEI BÄLLE WERDEN GLEICHZEITIG GETROFFEN

Zwei Bälle dürfen von der ersten Berührung durch den Spielball nicht gleichzeitig getroffen werden, es sei denn, es handelt sich um zwei Rote oder einen FREE BALL und einen BALL ON.

3.7 DAS AUFSETZEN DER FARBEN

(1) Jede Farbe, die gepottet wurde oder vom Tisch gesprungen ist, muß vor dem nächsten Stoß erneut aufgesetzt werden, bis sie abschließend gepottet wird, wie in TZ 3.3.(7) beschrieben.

(2) Ein Spieler darf nicht dafür verantwortlich gemacht werden, wenn der Schiedsrichter es versäumt, einen Ball korrekt zu aufzusetzen.

(3) Wenn beim Spiel auf die Farbe in ansteigender Reihenfolge (siehe TZ 3.3 (7) c)) eine Farbe irrtümlich aufgesetzt wird, so soll sie - nachdem der Irrtum entdeckt wurde - von der Spielfläche entfernt werden, ohne daß auf Foul entschieden wird, und das Spiel soll fortgesetzt werden.

(4) Wenn ein Spieler stößt und ein oder mehrere Bälle dabei nicht korrekt aufgesetzt sind, so werden sie für die darauffolgenden Stöße als korrekt plziert angesehen. Befindet sich eine Farbe fälschlicherweise nicht auf dem Tisch, so muß sie aufgesetzt werden

- a) ohne daß auf Foul entschieden wird, wenn der betreffende Ball sich durch einen vorangegangenen Irrtum nicht auf dem Tisch befand.
- b) und auf Foul entschieden werden, wenn der Spieler gestoßen hat, bevor es dem Schiedsrichter möglich war, den Ball aufzusetzen.

(5) Muß eine Farbe aufgesetzt werden, der Spot der betreffenden Farbe ist jedoch besetzt, so wird sie auf dem Spot der höchsten freien Farbe plaziert.

(6) Müssen mehrere Farben aufgesetzt werden, deren Spots besetzt sind, hat der Ball mit der höheren Wertigkeit beim Aufsetzen den Vorrang.

(7) Sind alle Spots besetzt, so muß die Farbe so nahe wie möglich an ihrem Spot plaziert werden, und zwar zwischen dem betreffenden Spot und dem nächstgelegenen Teil der Kopfbande.

(8) Sind beim Aufsetzen von Pink und Schwarz alle Spots besetzt und zwischen dem betreffenden Spot und dem nächstgelegenen Teil der Kopfbande ist ebenfalls kein Platz frei, so muß der Ball so nahe wie möglich an seinem Spot plaziert werden und zwar auf der Mittellinie des Tisches unterhalb des betreffenden Spots.

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

(10) Damit eine Farbe richtig aufgesetzt ist, muß sie mit der Hand auf den zutreffenden Spot gebracht werden.

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 Spieler den Spielball von dem betreffenden Ball, ohne daß dieser sich bewegt, weg spielen. Ist das nicht der Fall, so muß auf Durchstoß entschieden werden.

(3) Wenn der Spieler 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 Spieler nominiert wurde.

c) der betreffende Ball BALL ON sein kann und der Spieler einen anderen Ball, der BALL ON sein kann, nominiert und zuerst berührt.

(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 Spielers, ob die Bälle einander berühren oder nicht, mit JA oder NEIN beantworten. Der Spieler 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 Spieler, ob auch der Ball, der nicht BALL ON ist, den Spielball berührt, so muß der Schiedsrichter dies 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 Spieler verursacht wurde, so wird er nicht auf Foul entscheiden.

(7) Wenn ein bereits stillstehender 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 AN DER KANTE DER TASCHE

(1) 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 soll der Ball in seine vorherige Position zurückgebracht werden und alle erzielten Punkte zählen.

(2) Wenn ein Ball in eine Tasche fällt, ohne von einem anderen Ball getroffen zu werden, und der Ball im Stoßvorgang 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 Spieler kann einen beliebigen anderen Stoß aus dieser Position spielen.

b) wenn dabei ein Foul begangen wurde, muß der Spieler die vorgeschriebene Strafe für das Foul erhalten. Alle Bälle werden in ihre vorhergehende Position zurückgebracht und der nächste Spieler hat die Möglichkeiten, die sich nach einem Foul ergeben.

(3) Wenn ein Ball kurz an der Kante der Tasche schwankt, dann aber fällt, 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.

(3) Ein Foul wird begangen, wenn der Spielball

a) den nominierten Ball nicht als erstes berührt, oder den nominierten Ball gleichzeitig mit dem BALL ON nicht als erstes berührt.

b) gesnookert liegenbleibt und der nominierte Ball als für den Snooker ausschlaggebende Ball gilt, außer es sind nur mehr Pink und Schwarz im Spiel.

(4) Wird ein FREE BALL gepottet, so wird er aufgesetzt 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 er kommt nicht wieder ins Spiel.

(6) Wenn der nominierte Ball und der BALL ON in einem Stoß gepottet werden, so zählen nur die Punkte des BALL ON und der nominierte Ball wird wieder aufgesetzt. 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 Spieler 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 bekanntgegeben, noch vom Gegenspieler bzw. der gegnerischen Mannschaft reklamiert wurde, gilt nicht.

(5) Jede Farbe, die nicht korrekt aufgesetzt wurde, bleibt an ihrem Platz; außer sie befindet sich irrtümlicherweise nicht auf dem Tisch; in diesem Fall muß sie korrekt aufgesetzt werden.

(6) Alle Punkte, die in einem Break erzielt wurden, das von einer Foul-Entscheidung beendet wird, werden dem Spieler 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 gesprungen ist, als Ball IN HAND gespielt.

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

(9) Der Spieler, der ein Foul begangen hat,

a) wird gemäß Regel 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 Regeln TZ 3.12 (2) und TZ 3.12 (5) unten ausgeführt.

(2) Strafen in der Wertigkeit des BALL ON:

a) der Spielball wird in einem Stoß mehr als einmal berührt.

b) der Spieler berührt während des Stoßes mit keinem seiner beiden Füße den Boden.

c) ein Spieler, der nicht an der Reihe ist, spielt.

d) der Spielball wird nicht korrekt aus IN HAND gespielt; das betrifft auch den Eröffnungsstoß jedes Frames.

e) der Spielball berührt 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 (5) festgelegt.

(3) Strafen in der Wertigkeit des BALL ON oder des ausschlaggebendes 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 einer Farbe beendet hat.
- c) ein Ball, der nicht BALL ON ist, kommt in einer Tasche zum Stillstand.
- d) Der Spielball berührt zuerst einen Ball, der nicht BALL ON ist.
- e) ein Durchstoß
- f) das Berühren eines Balles - ausgenommen das Berühren des Spielballs mit der Queuespitze während eines Stoßes.
- g) ein Ball wird vom Tisch gestoßen.

(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 hergenommen
- c) der Spieler spielt zwei Rote, oder einen FREE BALL gefolgt von einer Roten hintereinander
- d) ein anderer Ball als die 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 nominierte FREE BALLs, wird ein Foul begangen, bevor eine Farbe angesagt wurde

3.13 WEITERSPIELEN LASSEN

(1) Wenn ein Spieler den anderen, nachdem der ein Foul begangen hat, zum Weiterspielen aufgefordert hat, so kann diese Aufforderung nicht mehr zurückgezogen werden.

(2) Der zum Weiterspielen Aufgeforderte ist nun dazu berechtigt

- a) seine Entscheidung
 - welchen Stoß er spielen will und
 - welchen Ball er als BALL ON spielen will zu ändern.
- b) Punkte für den Ball oder die Bälle, die er potten kann, zu erhalten.

3.14 FOUL UND MISS

(1) Der Spieler 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 UND 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 Spieler 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 UND 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 letzterem 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 Spielers am Stoß, wenn der BALL ON eine Farbe war, die einer gepotteten Roten gefolgt ist.

(3) Wenn der Spieler 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 UND MISS erklären, 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 das MISS nicht absichtlich begangen wurde.

(4) Wenn ein MISS gemäß Regel TZ 3.14 (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, sodaß zentraler, voller Ball-Kontakt möglich war (im Fall von Rot betrifft dies alle Roten, die nicht durch eine Farbe behindert werden), dann

- a) gilt ein weiterer Fehlversuch, einen BALL ON aus der Ausgangsposition zu treffen, unabhängig vom Spielstand, als FOUL UND MISS.
- b) muß der Schiedsrichter den Spieler, wenn dieser dazu aufgefordert wird, aus der Ausgangsposition weiterzuspielen, warnen, daß ihm bei einem dritten Fehlversuch der Frame 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 Spieler 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.

(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 Spieler 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 Objekt-Bälle 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 SPIELER BEWEGT WURDEN

(1) Wird ein Ball, egal ob in Bewegung oder stillstehend, von irgendetwas anderem als dem Spieler bewegt, so muß er vom Schiedsrichter in die ursprüngliche Position zurückgebracht werden, wo der Ball seiner Meinung nach war oder zum Stillstand gekommen wäre und es gibt keine Strafpunkte.

(2) Diese Regel schließt den Fall ein, daß irgendein Vorfall oder eine Person, mit Ausnahme seines Spielpartners, den Spieler dazu bringt, einen Ball zu berühren oder zu bewegen.

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

3.16 PATTSITUATION

(1) 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.

(2) Ändert sich die Situation in der festgelegten Zeitspanne nicht grundlegend, so muß der Schiedsrichter die Punktestände annullieren und den Frame neu starten und

- a) derselbe Spieler eröffnet diesen mit dem ersten Stoß 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 die andere 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.

(4) Endet ein Frame mit Punktgleichstand, kommt Regel TZ 3.4 zur Anwendung. Wird Schwarz nach dem Potten aller Bälle nochmals auf dem Spot plziert, um eine Entscheidung des Frames herbeizuführen, so hat die Mannschaft, die den ersten Stoß spielt, die Wahl, welcher von beiden Spielern beginnt. Die Spielreihenfolge des Frames wird aber beibehalten.

(5) Die Partner dürfen sich während eines Frames besprechen, außer

a) einer von beiden ist der Spieler und befindet sich gerade am Tisch.

b) nach dem ersten Stoß des Spielers bis zum Ende dessen Breaks.

3.18 DIE VERWENDUNG ZUSÄTZLICHER AUSTRÜSTUNG

(1) Der Spieler ist für das Herbeibringen und Entfernen von zusätzlicher Ausrüstung an den Tisch verantwortlich.

(2) Der Spieler 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 ausbezogen wurden, ausgenommen sie stammen aus dem Besitz des Schiedsrichters. Der Spieler wird für alle Fouls, die beim Benutzen solcher Hilfsmittel begangen werden, bestraft.

(3) Für Ausrüstungsgegenstände, die sich üblicherweise am Tisch befinden bzw. nicht aus dem Besitz des Spielers, sondern des Mitspielers oder des Schiedsrichters stammen, kann der Spieler nicht verantwortlich gemacht werden. Sollte sich ein solcher Ausrüstungsgegenstand als fehlerhaft erweisen und der Spieler dadurch einen Ball berühren, so wird kein Foul ausgerufen. Der Schiedsrichter wird, wenn das notwendig ist, den oder die betroffenen Bälle in ihre Ausgangsposition zurückbringen wie in TZ 3.15 festgelegt und der Spieler setzt sein Break fort, ohne daß eine Strafe verhängt wird.

3.19 ANMERKUNGEN

(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) Regel TZ 3.12 (2) 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 Balls 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.

4.0 DIE SPIELER

4.1 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 Frames an seinen Gegner droht.

4.2 UNFAIRES BENEHMEN

Weigert sich ein Spieler, einen Frame fortzusetzen, oder ist sein Benehmen nach Meinung des Schiedsrichters absichtlich oder beharrlich unfair (einschließlich wiederholtes Zeitverzögern nach einer Verwarnung gemäß TZ 4.1) oder benimmt er sich ungebührlich, so soll er den Frame verlieren und der Schiedsrichter soll ihn davor warnen, daß die Fortsetzung seines Betragens mit Spielverlust geahndet wird.

4.3 STRAFEN

(1) Wird ein Frame gemäß TZ 4.2 eingebüßt, so soll der Spieler, der die Strafe erhält,

- a) den Frame verlieren und
- b) alle erzielten Punkte einbüßen. Sein Gegner erhält eine Punkteanzahl, die nach den am Tisch verbleibenden Bällen, errechnet wird: Acht Punkte für jeden Rote, wobei alle Farben, die sich unrichtigerweise nicht auf der Spielfläche befinden, gezählt werden als wären sie auf der Spielfläche.

(2) Wird ein Spiel gemäß TZ 4.2 eingebüßt, so soll der Spieler, der die Strafe erhält,

- a) den Frame, der gerade gespielt wird, wie in 4.3 (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.

4.4 DER SPIELER, DER NICHT AM STOSS IST

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

4.5 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 Tisch verläßt.

4.6 AUFGEBEN

(1) Ein Spieler darf nur aufgeben, wenn er am Stoß ist. Der andere kann die Aufgabe annehmen oder zurückweisen; diese wird null und nichtig, 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 Punktestand 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 auf der Spielfläche.

5.0 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 einen Spieler, 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.

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 soll während des gesamten Matches eine Eintragung für jeden Stoß, für jedes Foul und über die erzielten Punkte machen. Er soll auch die Höhe der gespielten Breaks notieren.

5.4 UNTERSTÜTZUNG DURCH DIE SPIELLEITUNG

(1) Auf Bitte des Spielers soll der Schiedsrichter oder der Marker eine Lichtquelle, die den Spieler behindert, wegbewegen und weghalten.

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