REGELN
FÜR
SNOOKER
UND
ENGLISH BILLIARDS

Herausgegeben vom

REGELN
FÜR
SNOOKER
UND
ENGLISH BILLIARDS

Übersetzt von Esther BÖHM und Eduard FARKASHAZY 9/96,
überarbeitet von Ing. Franz MÉSZÁROS 10/04, 8/06

Basierend auf den Originalrregeln der

World Professional Billiards & Snooker Association und der
International Billiards & Snooker Federation

September 1995

SNOOKER

ABSCHNITT 1 AUSRÜSTUNG

1. Der Standardtisch .....S 1
2. Bälle .....S 1
3. Queue .....S 1
4. Hilfsmittel .....S 1

ABSCHNITT 2 DEFINITIONEN

1. Frame .....S 2
2. Game .....S 2
3. Match .....S 2
4. Bälle .....S 2
5. Striker .....S 2
6. Stoss .....S 2
7. Pot .....S 2
8. Break .....S 2
9. In-hand .....S 2
10. Ball im Spiel .....S 3
11. Ball on .....S 3
12. Nominierter Ball .....S 3
13. Free Ball .....S 3
14. Ball vom Tisch .....S 3
15. Foul .....S 3
16. Gesnookert .....S 3
17. Spot besetzt .....S 3
18. Push Stroke .....S 3
19. Jump Shot .....S 4
20. Miss .....S 4

ABSCHNITT 3 DAS SPIEL

1. Beschreibung .....S 5
2. Position der Bälle .....S 5
3. Spielverlauf .....S 6
4. Ende eines Frame, Game oder Match .....S 6
5. Spielen aus in-hand .....S 6
6. Gleichzeitiges Treffen zweier Bälle .....S 7
7. Das Spotten der Farbigen .....S 7
8. Touching Ball .....S 7
9. Ball am Rand einer Tasche .....S 8
10. Gesnookert nach einem Foul .....S 8
11. Foul .....S 8
12. Strafen .....S 9
13. Weiterspielen lassen .....S 9
14. Foul and a Miss .....S 9
15. Bälle, die nicht vom Striker bewegt wurden .....S 10
16. Pattsituation .....S 11
17. Snooker als Doppel .....S 11
18. Die Verwendung zusätzlicher Ausrüstung .....S 11
19. Darstellungen, Auslegungen .....S 11

ABSCHNITT 4 DIE SPIELER

1. Zeitverzögerung .....S 12
2. Unfaires Verhalten .....S 12
3. Strafe .....S 12
4. Der Non-Striker .....S 12
5. Abwesenheit .....S 12
6. Aufgabe .....S 12

ABSCHNITT 5 DIE OFFIZIELLEN

1. Der Schiedsrichter .....S 13
2. Der Marker .....S 13
3. Der Protokollführer .....S 13
4. Unterstützung durch Offizielle .....S 13

BILLIARDS

ABSCHNITT 1 AUSRÜSTUNG

1. Der Standardtisch ..... B 15
2. Bälle ..... B 15
3. Queue ..... B 15
4. Zusätzliche Ausrüstung ..... B 15

ABSCHNITT 2 DEFINITIONEN

1. Game ..... B 16
2. Match ..... B 16
3. Bälle ..... B 16
4. Stringing ..... B 16
5. Striker ..... B 16
6. Stoss ..... B 16
7. Pot ..... B 16
8. In-off ..... B 16
9. Hazard ..... B 16
10. Cannon ..... B 16
11. Break ..... B 17
12. In-hand ..... B 17
13. Ball im Spiel ..... B 17
14. Ball im Baulk ..... B 17
15. Ball vom Tisch ..... B 17
16. Miss ..... B 17
17. Foul ..... B 17
18. Spot besetzt ..... B 17
19. Push Stroke ..... B 17
20. Jump Shot ..... B 17

ABSCHNITT 3 DAS SPIEL

1. Beschreibung ..... B 18
2. Start des Game ..... B 18
3. Spielverlauf ..... B 18
4. Scoring ..... B 19
5. Ende einer Session und Game ..... B 19
6. Spielen aus in-hand ..... B 19
7. Ball auf der Baulk-Line ..... B 19
8. Das Spotten der Objektbälle ..... B 20
9. Beschränkung von Cannons ..... B 20
10. Beschränkung von Hazards ..... B 20
11. Ball am Rand einer Tasche ..... B 20
12. Bälle, die nicht vom Striker bewegt wurden ..... B 21
13. Touching Ball ..... B 21
14. Fouls ..... B 21
15. Handlung nach einem Foul ..... B 21
16. Handlung nach einem Miss ..... B 21
17. Billiards als Doppel ..... B 22
18. Die Verwendung zusätzlicher Ausrüstung ..... B 22
19. Darstellungen, Auslegung ..... B 22

ABSCHNITT 4 DIE SPIELER

1. Zeitverzögerung ..... B 23
2. Unfaires Verhalten ..... B 23
3. Strafe ..... B 23
4. Der Non-Striker ..... B 23
5. Abwesenheit ..... B 23
6. Aufgabe ..... B 23

ABSCHNITT 5 DIE OFFIZIELLEN

1. Der Schiedsrichter ..... B 24
2. Der Marker ..... B 24
3. Der Protokollführer ..... B 24
4. Unterstützung durch Offizielle ..... B 24

REGELN

FÜR

SNOOKER

ABSCHNITT 1 AUSRÜSTUNG

Die Werte in Klammern bezeichnen die imperialen Originalmasse.

1. Der Standardtisch

Abmessungen

(a) Die Spielfläche innerhalb der Bandeninnenkanten soll 3569mm x 1778mm (11ft 8½in x 5ft 10in) messen mit einer Toleranz von +/-13mm (+/-½in).

Höhe

(b) Die Tischhöhe, vom Boden bis zur Bandenoberkante, soll zwischen 851mm und 876mm (2ft 9½in und 2ft 10½in) sein.

Taschenöffnungen

(c) (i) An den Ecken des Tisches sollen sich Taschen befinden (2 beim Spot end, die oberen Taschen, und 2 am Baulk end, die unteren Taschen genannt werden) und jeweils eine in der Mitte der längeren Seiten (bekannt als Mitteltaschen).

(ii) Die Öffnung der Taschen sollen den Schablonen entsprechen, die von der WPBSA (World Professional Billiards and Snooker Association) freigegeben wurden.

Baulk-line und Baulk

(d) Eine Linie, 737mm (29in) von der Innenkante der unteren Bande und parallel dazu gezeichnet wird Baulk-line, diese Linie und der Raum dazwischen wird Baulk genannt.

Das „D“

(e) Das „D“ stellt einen Halbkreis im Baulk mit dem Mittelpunkt in der Mitte der Baulk-line und einem Radius von 292mm (11½in) dar .

Spots

(f) Vier Spots sind auf der langen Symetrieachse des Tisches markiert:

(i) der Spot (bekannt als der Schwarze Spot), 324mm (12¾in) von einem Punkt senkrecht unter der Innenkante der oberen Bande.

(ii) der Center Spot (bekannt als der Blaue Spot), befindet sich auf halbem Weg zwischen den Innenkanten der oberen und der unteren Bande.

(iii) der Pyramiden Spot (bekannt als der Rosa Spot), befindet sich auf halbem Weg zwischen dem Center Spot und der Innenkante der oberen Bande.

(iv) die Mitte der Baulk-line (bekannt als der Braune Spot).

Zwei weitere Spots befinden sich an den Ecken des „D“. Gesehen vom Baulk end, ist der auf der rechten Seite als der Gelbe Spot und der auf der linken als der Grüne Spot bekannt.

2. Bälle

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

(a) sie sollen gleich schwer sein mit einer Toleranz von 3g pro Satz.

(b) ein Ball oder der gesamte Satz kann im Einvernehmen beider Spieler oder durch Entscheid des Schiedsrichters ausgetauscht werden.

3. Queue

Ein Queue soll nicht kürzer als 914mm (3ft) sein und keine wesentlichen Abweichungen von der traditionellen und allgemein anerkannten Form aufweisen.

4. Hilfsmittel

Verschiedene Queueauflagen, lange Queues (sogenannte Butts und Half-Butts, gemäss ihrer Länge), Verlängerungen und Adapter dürfen von den Spielern in schwierigen Spielsituationen für das Queuen verwendet werden. Dazu zählen sowohl das normalerweise beim Tisch befindliche Zubehör, als auch Ausrüstungsstücke die von beiden Spielern oder dem Schiedsrichter eingebracht werden (siehe Abschnitt 3 Regel 18). Alle Verlängerungen, Adapter und anderes Zubehör, die beim Queuen helfen, müssen eine von der WPBSA genehmigte Form aufweisen.

ABSCHNITT 2 DEFINITIONEN

Die in diesen Regeln verwendeten Definitionen sind nachfolgend kursiv dargestellt.

1. Frame

Ein *Frame* beinhaltet die Spielperiode vom ersten *Stoss*, mit allen Bällen wie in Abschnitt 3 Regel 2 beschrieben aufgestellt, bis das *Frame* beendet ist durch:

(a) Aufgabe eines Spielers während er an der Reihe ist,
(b) Anspruch erheben des *Strikers*, wenn nur noch Schwarz übrig ist und mehr als sieben Punkte Unterschied zu seinen Gunsten im Punktestand sind,
(c) den *Schlusspot* oder ein *Foul*, wenn nur mehr die Schwarze übrig ist, oder
(d) Zuerkennung des Schiedsrichters laut Abschnitt 3 Regel 14(c) oder Abschnitt 4 Regel 2.

2. Game

Ein *Game* ist eine ausgemachte oder festgesetzte Anzahl von *Frames*.

3. Match

Ein *Match* ist eine ausgemachte oder festgesetzte Anzahl von *Games*.

4. Bälle

(a) Der weisse Ball ist der *Spielball*.
(b) Die 15 Roten und die 6 Farbigen sind die Objektbälle.

5. Striker

Die Person, die im Begriff ist zu spielen oder im Spiel ist, ist der *Striker*, und bleibt es, bis der Schiedsrichter entscheidet, dass er den Tisch verlassen hat nachdem er an der Reihe war.

6. Stoss

(a) Ein *Stoss* ist ausgeführt, sobald der *Striker* mit dem Tip seines Queues den *Spielball* stösst.
(b) Ein *Stoss* ist korrekt, wenn keine Regel verletzt wurde.
(c) Ein *Stoss* ist so lange nicht beendet, bis alle Bälle zum Stillstand gekommen sind.
(d) Ein *Stoss* kann *direkt* oder *indirekt* ausgeführt werden, nämlich:
  (i) Ein *Stoss* ist *direkt*, wenn der *Spielball* den Objektball trifft, ohne zuerst eine Bande zu treffen.
  (ii) Ein *Stoss* ist *indirekt*, wenn der *Spielball* eine oder mehrere Banden getroffen hat, bevor er den Objektball trifft.

7. Pot

Ein *Pot* ist, wenn ein Objektball, nach Kontakt mit einem anderen Ball und ohne dass irgend eine Regel verletzt wurde, in eine Tasche fällt. Einen Ball regelkonform zu versenken nennt man *potten*.

8. Break

Ein *Break* ist eine Anzahl von *Pots* in aufeinanderfolgenden *Stössen* eines Spielers in einer Aufnahme während eines *Frame*.

9. In-hand

(a) Der *Spielball* ist *in-hand*
  (i) vor dem Beginn jeden *frames*,
  (ii) nachdem er in eine Tasche gefallen ist, oder
  (iii) nachdem er *vom Tisch* ist.
(b) Er bleibt *in-hand* bis:
  (i) er regelkonform aus *in-hand* gespielt wurde, oder
  (ii) ein *Foul* verübt wird, während der Ball am Tisch ist.
(c) Zum *Striker* sagt man er ist *in-hand*, wenn der *Spielball* wie oben beschrieben *in-hand* ist.

10. Ball im Spiel

(a) Der *Spielball* ist *im Spiel*, wenn er nicht *in-hand* ist.
(b) Objektbälle sind *im Spiel*, von Beginn jeden *Frames*, bis sie versenkt wurden oder *vom Tisch* sind.
(c) Farbige sind wieder *im Spiel*, wenn sie respottet wurden.

11. Ball on

Jeder Ball, der regelkonform als Erster vom *Spielball* getroffen werden könnte, oder jeder Ball, der nicht so getroffen werden kann, aber *gepottet* werden dürfte, wird als *on* bezeichnet.

12. Nominierter Ball

(a) Ein *nominierter* Ball ist der Objektball, den der *Striker* nennt, oder auf den er zur Zufriedenheit des Schiedsrichters hinweist, als Ersten mit dem *Spielball* zu treffen.
(b) Auf Wunsch des Schiedsrichters muss der *Striker* bekanntgeben, auf welchen Ball *on* er spielen will.

13. Free Ball

Ein *Free Ball* ist ein Ball, den der *Striker* als *on* nominiert, wenn er nach einem *Foul gesnookert* ist (siehe Abschnitt 3 Regel 10).

14. Ball vom Tisch

Ein Ball wird als *vom Tisch* bezeichnet, wenn er auf etwas anderem als dem Bett des Tisches oder in einer Tasche zur Ruhe kommt oder vom *Striker*, während er *im Spiel* ist, in die Hand genommen wird, ausgenommen wie beschrieben in Abschnitt 3 Regel 14(h).

15. Foul

Ein *Foul* ist jegliche Verletzung dieser Regeln.

16. Gesnookert

Man sagt der *Spielball* ist *gesnookert*, wenn ein direkter *Stoss* in einer geraden Linie zu jedem Ball *on* ganz oder auch nur teilweise, durch einen oder mehrere Bälle nicht *on*, behindert ist. Wenn ein oder mehrere Bälle *on* an den beiden entgegengesetzten Seiten dieser Bälle, ohne Behinderung durch einen oder mehrere Bälle nicht *on*, getroffen werden kann, ist der *Spielball* nicht *gesnookert*.

(a) Wenn *in-hand*, ist der *Spielball gesnookert*, wenn er von allen möglichen Positionen auf der, oder innerhalb der Linien des „D“, wie vorher beschrieben, behindert ist.
(b) Wenn der *Spielball* von mehreren Bällen nicht *on* derart blockiert wird, ist
  (i) der dem *Spielball* am nächsten liegende der effektiv snookernde Ball, und
  (ii) sollten mehr als ein blockierender Ball die gleiche Entfernung zum *Spielball* haben, werden all diese als effektiv snookernde Bälle bezeichnet.
(c) Wenn Rot *on* ist, und der *Spielball* von verschiedenen Bällen nicht *on* blockiert ist, verschiedene Rote zu treffen, dann gibt es keinen effektiv snookernden Ball.
(d) Der *Striker* wird als *gesnookert* bezeichnet, wenn der *Spielball* wie oben beschrieben *gesnookert* ist.
(e) Der *Spielball* kann nicht durch eine Bande *gesnookert* sein. Wenn die Rundung der Bande den *Spielball* behindert, und näher ist als jeder den *Spielball* behindernde Ball nicht *on*, ist der *Spielball* nicht *gesnookert*.

17. Spot besetzt

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

18. Push Stroke

Ein *Push Stroke* entsteht durch das Verweilen der Queuespitze auf dem *Spielball*, während

(a) der *Spielball* bereits seine Vorwärtsbewegung begonnen hat, oder
(b) dieser bereits einen Objektball berührt, ausser wenn der *Spielball* und ein Objektball sich fast berühren, so sollte es nicht als *Push Stroke* betrachten werden, wenn der *Spielball* den Objektball beim Stoss so fein als möglich trifft.

19. Jump Shot

Ein *Jump Shot* liegt vor, wenn der *Spielball* über jegliche Teile eines Objektballes springt, egal ob er ihn berührt oder nicht, ausgenommen:

(a) wenn der *Spielball* zuerst einen Objektball trifft, und dann über einen anderen Ball springt.
(b) wenn der *Spielball* springt, dann einen Objektball trifft, aber nicht auf der abgewandten Seite dieses Balles landet.
(c) wenn, nach einem regelkonformen Stoss auf einen Objektball, der *Spielball* über diesen springt, nachdem er eine Bande oder einen anderen Ball getroffen hat.

20. Miss

Ein *Miss* ist, wenn der *Spielball* nicht zuerst den Ball *on* trifft, und der Schiedsrichter der Meinung ist, dass sich der *Striker* nicht ausreichend bemüht hat, einen Ball *on* zu treffen.

ABSCHNITT 3 DAS SPIEL

1. Beschreibung

Snooker kann von zwei oder mehreren Spielern gespielt werden, entweder als Einzelspieler oder als Mannschaft. Das Spiel kann wie folgt zusammengefasst werden:

(a) Jeder Spieler verwendet den selben weissen *Spielball*. Ausserdem gibt es 21 Objektbälle - 15 Rote, Wert jeweils 1, und 6 Farbige: Gelb, der 2 zählt, Grün 3, Braun 4, Blau 5, Rosa 6 und Schwarz 7.

(b) Zählende *Stösse* werden durch das abwechselnde *potten* von Rot und einer Farbigen erzielt, bis alle Roten vom Tisch sind; sodann die Farbigen in aufsteigender Reihenfolge ihrer Wertigkeit.

(c) Punkte, die durch zählende *Stösse* erzielt wurden, werden zu der Punktezahl des *Strikers* addiert.

(d) Strafpunkte durch *Fouls* werden der gegnerischen Punktezahl hinzugezählt.

(e) Eine gebräuchliche Taktik während des gesamten *Frames* ist es, den *Spielball* so hinter einem Ball nicht *on* zu hinterlassen, dass der nächste Spieler *gesnookert* ist. Wenn ein Spieler oder eine Mannschaft mehr Punkte braucht, als durch die auf dem Tisch verfügbaren Bälle erzielt werden können, dann wird dieses Legen von Snookern, in der Hoffnung, Punkte vom Gegner durch *Fouls* zu bekommen, sehr wichtig.

(f) Der Gewinner eines *Frame* ist jener Spieler bzw. jene Mannschaft
  (i) welche(r) die meisten Punkte erzielt hat,
  (ii) welchem(r) der *Frame* zugestanden wird, oder
  (iii) welchem(r) der *Frame* gemäss Abschnitt 3 Regel 14(c) oder Abschnitt 4 Regel 2 zuerkannt wird.

(g) Der Gewinner eines *Game* ist jener Spieler bzw. jene Mannschaft
  (i) welche(r) die meisten oder die erforderliche Anzahl von *Frames* gewonnen hat,
  (ii) welche(r) den höchsten Gesamtpunktestand gemacht hat, wenn auf Gesamtpunkte gespielt wird, oder
  (iii) welchem(r) das *Game* gemäss Abschnitt 4 Regel 2 zuerkannt wird.

(h) Der Gewinner eines *Match* ist der Spieler bzw. die Mannschaft, der (die) die meisten *Games* gewinnt, oder - wenn auf Gesamtpunkte gespielt wird - der (die) mit dem grössten Gesamtpunktestand

2. Position der Bälle

(a) Zu Beginn jedes *Frames* ist der *Spielball in-hand* und die Objektbälle wie folgt auf dem Tisch plaziert:
  (i) Die roten Bälle in Form eines dicht gelagerten, gleichseitigen Dreiecks, so dass der rote Ball an der Spitze des Dreiecks sich auf der Symetrieachse des Tisches befindet, über dem Pyramiden Spot, so dicht als möglich an Rosa ohne sie zu berühren, die Basis des Dreiecks zur oberen Bande und parallel zu dieser verlaufend,
  (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 Center Spot,
  (vi) Rosa auf dem Pyramiden Spot, und
  (vii) Schwarz auf dem Spot.

(b) Nachdem das *Frame* begonnen hat, darf ein Ball *im Spiel* nur vom Schiedsrichter - nach begründeter Aufforderung durch den *Striker* - gereinigt werden und
  (i) die Position des Balles, sofern er nicht auf einem Spot liegt, soll mit einem geeigneten Gerät markiert werden, bevor der Ball zum Reinigen hochgehoben wird.
  (ii) Das Gerät, das die Position des Balles markiert, soll als Ersatz jenes Balles, der gereinigt wird angesehen werden, und erwirbt den Wert dessen, bis er zurückgelegt wird. Wenn ein anderer Spieler als der *Striker* dieses Gerät berührt oder verschiebt, so wird er bestraft, als ob er der *Striker* wäre, ohne Einfluss auf die Spielreihenfolge. Der Schiedsrichter wird das Gerät oder den zu reinigenden Ball zu seiner Zufriedenheit an seinen Platz zurücklegen, auch wenn er (es) aufgehoben wurde.

3. Spielverlauf

Die Spieler sollen über die Spielreihenfolge durch Los, oder in einer gegenseitig vereinbarten Weise entscheiden.

(a) Die Reihenfolge, die einmal entschieden wurde, muss während eines *Frames* beibehalten werden, ausser ein Spieler wird nach einem *Foul* vom Nächsten zum Weiterspielen aufgefordert.

(b) Der Spieler oder die Mannschaft, der (die) anstösst, muss sich für jedes *Frame* innerhalb eines *Game* abwechseln.

(c) Der erste Spieler spielt aus *in-hand*. Der *Frame* beginnt, wenn der *Spielball* auf dem Tisch plaziert und von der Queuespitze berührt wurde, entweder
  (i) indem ein *Stoss* gemacht wird, oder
  (ii) während der *Spielball* anvisiert wird.

(d) Damit ein *Stoss korrekt* ist, darf kein Verstoss, wie in Regel 12 beschrieben, vorkommen.

(e) Beim ersten *Stoss* jeder Aufnahme ist, bis alle Roten vom Tisch sind, Rot oder ein *nominierter Free Ball* der Ball *on*, und der Wert jeder Roten oder des *Free Ball*, der als Rote *nominiert*, und in einem Stoss *gepottet* wurde, wird gezählt.

(f) (i) Wird eine Rote oder ein *Free Ball*, der statt einer Roten *nominiert* wurde, *gepottet*, macht der selbe Spieler den nächsten *Stoss*, und der nächste Ball *on* ist nun eine Farbige nach der Wahl des *Strikers*, welche, wenn *gepottet*, gezählt und dann gespottet wird.
  (ii) Das *Break* wird durch abwechselndes *potten* von Roten und Farbigen fortgesetzt, bis alle Roten vom Tisch sind, und eine Farbige im Anschluss an die letzte *gepottete* Rote gespielt wurde.
  (iii) Die Bälle werden nun, nach ansteigender Reihenfolge ihrer Wertigkeit, wie in Abschnitt 3 Regel 1(a) beschrieben, *on*, und bleiben nachdem sie *gepottet* wurden vom Tisch, mit Ausnahme von Regel 4 weiter unten beschrieben, und der *Striker* macht den nächsten Stoss auf die nächste Farbige *on*.

(g) Rote werden, wenn sie versenkt wurden oder *vom Tisch* sind, nicht mehr ins Spiel gebracht, unbeschadet der Tatsache, dass ein Spieler dadurch von einem *Foul* profitieren könnte. Die Ausnahmen zu dieser Regel sind in Abschnitt 3 Regel 2(b)(ii), 9, 14(f), 14(h) und 15 beschrieben.

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

4. Ende eines Frame, Game oder Match

(a) Wenn sich nur mehr die Schwarze auf dem Tisch befindet, beenden die ersten Punkte oder ein *Foul* das *Frame*, ausser wenn beide folgenden Bedingungen zutreffen:
  (i) die Punktestände sind dann gleich, und
  (ii) der Gesamtpunktestand ist nicht von Bedeutung.

(b) Treffen beide Bedingungen, die in (a) angeführt sind zu, dann
  (i) wird Schwarz gespottet,
  (ii) die Spieler losen, wer die Wahl zum Spiel hat,
  (iii) der nächste Spieler spielt aus *in-hand*, und
  (iv) die nächsten Punkte oder ein *Foul* beenden das *Frame*.

(c) Wenn der Gesamtpunktestand über den Sieg eines *Game* oder *Match* entscheiden und die Gesamtpunktestände am Ende des letzten *Frame* gleich sind, so sollen die Spieler in diesem *Frame* der Vorgangsweise der gespotteten Schwarzen, wie oben in (b) beschrieben, folgen.

5. Spielen aus in-hand

Um aus *in-hand* zu spielen, muss der *Spielball* aus dem „D“, von einer Position innerhalb oder auf den Linien des „D“, jedoch in jede beliebige Richtung, gespielt werden.

(a) Der Schiedsrichter wird mitteilen, wenn er gefragt wird, ob der *Spielball* korrekt plaziert ist (das ist, nicht ausserhalb der Linien des „D“).

(b) Sollte die Queuespitze den *Spielball* berühren, während er im „D“ plaziert wird, und der Schiedsrichter der Meinung sein, dass der *Striker* dabei nicht versucht hat einen *Stoss* zu machen, so ist der *Spielball* nicht *im Spiel*.

6. Gleichzeitiges Treffen zweier Bälle

Zwei Bälle, ausser zwei Rote oder ein *Free Ball* und der Ball *on*, dürfen vom *Spielball* nicht gleichzeitig getroffen werden.

7. Das Spotten der Farbigen

Jede Farbige, die *gepottet* wurde oder *vom Tisch* ist, wird gespottet, bevor der nächste Stoss gemacht wird, bis sie schlussendlich *gepottet* wird wie in Abschnitt 3 Regel 3(f) beschrieben.

(a) Ein Spieler soll nicht für irgend einen Fehler des Schiedsrichters beim Spotten der Bälle verantwortlich gemacht werden.

(b) Wenn eine Farbige nach dem *Potten* in aufsteigender Reihenfolge, wie in Abschnitt 3 Regel 3(f)(iii) beschrieben, irrtümlich gespottet wird, soll sie ohne Strafe vom Tisch entfernt werden wenn der Irrtum entdeckt wurde, und das Spiel fortgesetzt werden.

(c) Wenn ein *Stoss* gemacht wird, während ein oder mehrere Bälle nicht korrekt gespottet sind, werden sie bei den darauffolgenden Stössen als korrekt plaziert angesehen. Jede Farbige, die unkorrekterweise am Tisch fehlt, wird gespottet:
  (i) ohne Strafe wenn das Fehlen aufgrund eines vorherigen Versehens entdeckt wurde,
  (ii) einer Strafe zu unterliegen, wenn der *Striker* spielt, bevor es dem Schiedsrichter möglich war den Ball zu spotten.

(d) Muss eine Farbige gespottet werden, und der Spot der betreffenden Farbe ist *besetzt*, so wird sie auf dem verfügbaren höchstwertigen Spot plaziert.

(e) Müssen mehrere Farbige gespottet werden und deren Spots sind *besetzt*, so hat der höherwertige Ball den Vorrang bei der Reihenfolge des Spottens.

(f) Sind alle Spots *besetzt*, so muss die Farbige so nahe wie möglich an ihrem Spot plaziert werden, und zwar zwischen dem betreffenden Spot und dem nächstgelegenen Teil der oberen Bande.

(g) Sind im Fall des Rosa und Schwarzen alle Spots *besetzt*, und zwischen den betreffenden Spots und dem nächstgelegenen Teil der oberen Bande ist ebenfalls kein Platz frei, so muss die Farbige so nahe wie möglich an ihrem Spot plaziert werden, und zwar auf der gedachten Mittellinie des Tisches unterhalb des betreffenden Spots.

(h) Keinesfalls darf eine Farbige, die gespottet wird, einen anderen Ball berühren.

(j) Damit eine Farbige richtig gespottet ist, muss sie mit der Hand auf den Spot plaziert werden wie in den Regeln beschrieben.

8. Touching Ball

(a) Wenn der *Spielball* zum Stillstand kommt und dabei einen oder mehrere Bälle, die *on* sind oder sein könnten, berührt, so soll der Schiedsrichter TOUCHING BALL ansagen, und anzeigen, welchen Ball oder Bälle *on* der *Spielball* berührt.

(b) Wurde ein *Touching Ball* angesagt, so muss der *Striker* den *Spielball* von dem betreffenden Ball so wegspielen, dass sich dieser nicht bewegt, sonst ist es ein *Push Stroke*.

(c) Gesetzt den Fall, dass der *Striker* den Objektball nicht bewegt, soll es keine Strafe geben wenn
  (i) der betreffende Ball *on* ist,
  (ii) der betreffende Ball *on* sein könnte und der *Striker* den Ball als *on* erklärt hat,
  (iii) der betreffende Ball *on* sein könnte, und der *Striker* einen anderen Ball der *on* sein könnte als *on* erklärt und auch zuerst trifft.

(d) Wenn der *Spielball* so zum Stillstand kommt, dass er einen Ball der nicht *on* ist berührt, so wird der Schiedsrichter die Frage, ob die Bälle einander berühren mit JA oder NEIN beantworten. Der *Striker* muss von diesem Ball wegspielen, ohne ihn dabei zu bewegen, und muss zuerst einen Ball *on* treffen.

(e) Wenn der *Spielball* sowohl einen Ball *on* als auch einen Ball nicht *on* berührt, so soll der Schiedsrichter nur den Ball *on* als *Touching Ball* anzeigen. Fragt der *Striker*, ob der *Spielball* auch den Ball nicht *on* berührt, so ist der Schiedsrichter berechtigt, dies zu beantworten.

(f) Wenn der Schiedsrichter der Meinung ist, dass im Moment des Stosses eine Bewegung des *Touching Ball* nicht vom *Striker* verursacht wurde, wird er nicht auf *Foul* entscheiden.

(g) Wenn ein stillstehender Objektball, der den *Spielball* nicht berührt hat als der Schiedsrichter dies überprüfte, später jedoch den *Spielball* berühren bevor ein *Stoss* gemacht wurde, so soll der Schiedsrichter die Bälle zu seiner Zufriedenheit zurücklegen.

9. Ball am Rand einer Tasche

(a) Wenn ein Ball in eine Tasche fällt, ohne von einem anderen Ball getroffen worden zu sein und nicht Teil eines *Stosses* war, so soll er zurückgelegt werden, und alle erzielten Punkte zählen.

(b) Wenn er von irgend einem Ball, der in den *Stoss* einbezogen war, getroffen hätte werden können:

(i) ohne Verletzung dieser Regeln, werden alle Bälle wieder zurückgelegt und der *Stoss* wiederholt, oder der *Striker* kann einen beliebigen anderen *Stoss* nach seiner Wahl spielen.

(ii) und dabei ein *Foul* verübt wird, bekommt der *Striker* die entsprechende Strafe, alle Bälle werden zurückgelegt, und der nächste Spieler hat die üblichen Möglichkeiten nach einem *Foul*.

(c) Wenn ein Ball kurz am Rand einer Tasche balanciert, dann aber hineinfällt, so soll er zählen und nicht auf den Tisch zurückgelegt werden.

10. Gesnookert nach einem Foul

Wenn der *Spielball* nach einem *Foul gesnookert* ist, so soll der Schiedsrichter FREE BALL ansagen (siehe Abschnitt 2 Regel 16).

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

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

(ii) jeder *nominierte* Ball wird als *on* angesehen und erhält dessen Punktewert, ausser dass er nach dem *Potten* wieder gespottet werden soll.

(b) Es ist ein *Foul*, sollte der *Spielball*

(i) den *nominierten* Ball oder den *nominierten* Ball gleichzeitig mit dem Ball *on*, nicht als ersten treffen, oder

(ii) *gesnookert* vom *nominierten Free Ball* auf alle Roten oder den Ball *on* sein, ausser Rosa und Schwarz sind die einzig verbliebenen Objektbälle am Tisch.

(c) Wird ein *Free Ball gepottet*, so wird er gespottet und der Punktewert des Ball *on* gezählt.

(d) Wird ein Ball *on gepottet*, nachdem der *Spielball* zuerst den *nominierten* Ball getroffen hat, oder zuerst gleichzeitig mit einem Ball *on*, so wird der Ball *on* gezählt und bleibt vom Tisch.

(e) Wenn der *nominierte* Ball und der Ball *on* in einem Stoss *gepottet* werden, so wird nur der Ball *on* gezählt, ausser es war eine Rote, wo jeder Ball gezählt wird. Der *Free Ball* wird gespottet und der Ball *on* bleibt vom Tisch.

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

11. Foul

Wird ein *Foul* begangen, so soll der Schiedsrichter sofort FOUL ansagen.

(a) Wenn der *Striker* noch keinen *Stoss* gemacht hat, so endet sein Spielrecht sofort und der Schiedsrichter gibt die Strafe bekannt.

(b) Wenn ein *Stoss* gemacht wurde, wird der Schiedsrichter warten bis der *Stoss* beendet ist, bevor er die Strafe bekannt gibt.

(c) Wenn ein *Foul* weder vom Schiedsrichter angezeigt, noch vom Non-Striker erfolgreich reklamiert wurde, bevor der nächste *Stoss* gemacht wird, ist es verziehen.

(d) Jede Farbige, die nicht korrekt gespottet wurde, soll auf ihrem Platz bleiben, ausser wenn nicht auf dem Tisch, soll sie korrekt gespottet werden.

(e) Alle in einem *Break* erzielten Punkte bevor auf *Foul* entschieden wurde, werden zuerkannt, aber der *Striker* soll keine Punkte für versenkte Bälle erhalten, die in einem auf *Foul* entschiedenen *Stoss* erzielt wurden.

(f) Der nächste *Stoss* wird von jener Position aus gespielt, wo der *Spielball* zum Stillstand gekommen ist oder, wenn der *Spielball vom Tisch* ist aus *in hand*.

(g) Werden mehrere *Fouls* im selben *Stoss* begangen, so wird die höchstwertige Strafe verschuldet.

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

(i) verschuldet die Strafe wie folgend in Regel 12 beschrieben, und

(ii) muss auf Aufforderung des nächsten Spielers den nächsten *Stoss* ausführen.

12. Strafen

Jedes *Foul* wird mit vier Strafpunkten geahndet, ausser ein höherwertiges *Foul* ist angezeigt wie in Punkt (a) bis (d) angeführt. Strafen sind:

(a) Wert des Balles *on* für
  (i) das mehrmalige Stossen des *Spielballes*,
  (ii) das Stossen, während beide Füße nicht auf dem Boden sind,
  (iii) das Spielen, ausserhalb der Reihenfolge,
  (iv) das inkorrekte Spielen aus *in-hand*, auch beim *Eröffnungsstoss*,
  (v) das Verfehlen aller Objektbälle durch den *Spielball*,
  (vi) das Versenken des *Spielballes* in eine Tasche,
  (vii) das Spielen eines Snookers hinter einem *Free Ball*,
  (viii) das Spielen eines *Jump Shot*,
  (xi) das Spielen mit einem Queue, der nicht dem Standard entspricht, oder
  (x) das Besprechen mit dem Partner, im Gegensatz zu Abschnitt 3 Regel 17(e).

(b) Wertigkeit des Ball *on* oder des jeweils Betroffenen, je nachdem welcher höher ist
  (i) für das Stossen, bevor nicht jeder Ball zum Stillstand gekommen ist,
  (ii) für das Stossen, bevor der Schiedsrichter das Spotten einer Farbigen beenden konnte,
  (iii) dafür, dass ein Ball nicht *on* in eine Tasche fällt,
  (iv) dafür, dass der *Spielball* zuerst einen Ball nicht *on* trifft,
  (v) für einen *Push Stroke*,
  (vi) für das Berühren eines Balles *im Spiel*, anders als den *Spielball* mit der Queuespitze während eines *Stosses*, oder
  (vii) dafür, dass ein Ball *vom Tisch* verursacht wird.

(c) Den Wert des Ball *on* oder der höhere Wert der beiden betroffenen Bälle dafür, dass der *Spielball* zuerst gleichzeitig zwei Bälle trifft, bei denen es sich nicht um zwei Rote oder den *Free Ball* und einen Ball *on* handelt.

(d) Eine Strafe von sieben Punkten verschuldet der *Striker* wenn er
  (i) einen Ball vom Tisch verwendet, zu welchem Zweck auch immer,
  (ii) irgend ein Objekt zum Messen von Abständen oder Entfernungen verwendet,
  (iii) auf Rote, oder auf einen *Free Ball* gefolgt von einer Roten, in aufeinander folgenden *Stössen* spielt,
  (iv) einen anderen Ball als den Weissen als *Spielball* für einen *Stoss* benutzt, nachdem das *Frame* gestartet wurde,
  (v) verabsäumt, einen Ball *on* anzusagen, obwohl er vom Schiedsrichter ersucht wurde, dieses zu tun,
  (vi) nach dem *Potten* einer Roten, oder eines *Free Ball nominiert* als Rot, ein *Foul* begeht, bevor er eine Farbige nominiert hat.

13. Weiterspielen lassen

Nachdem ein Spieler seinen Gegner nach einem *Foul* zum Weiterspielen gebeten hat, kann dieses Ersuchen nicht mehr rückgängig gemacht werden. Der zum Weiterspielen Aufgeforderte ist nun dazu berechtigt

(a) seine Entscheidung dahingehend abzuändern
  (i) welchen *Stoss* er spielen will, und
  (ii) welchen Ball *on* er versuchen will zu treffen.

(b) Punkte für alle *gepotteten* Bälle zuerkannt zu bekommen.

14. Foul and a Miss

Der *Striker* muss versuchen, den Ball *on* nach besten Kräften zu treffen. Sieht der Schiedsrichter diese Regel als verletzt an, so soll er FOUL AND A MISS ansagen, ausser es ist nur mehr Schwarz am Tisch, oder die Situation machte es unmöglich, den Ball *on* zu treffen. In letzterem Fall muss angenommen werden, dass der *Striker* den Ball *on* zu treffen versucht hat, vorausgesetzt, dass er *direkt* oder *indirekt* und stark genug in die Richtung des Ball *on* spielte, so dass dieser nach Meinung des Schiedsrichters getroffen hätte werden können, wenn er nicht von einem oder mehreren Bällen behindert worden wäre.

(a) Nachdem der Schiedsrichter *Foul and a Miss* gesagt hat, kann der nächste Spieler den Verursacher ersuchen, aus der Position die liegenblieb, oder, nach seinem Belieben, aus der

Ausgangsposition weiterzuspielen. In letzterem Fall soll der Ball *on* der gleiche wie der des vorhergegangenen Stosses sein, und zwar:

(i) jede Rote wenn Rot *on* war,
(ii) die Farbige *on*, wenn alle Roten bereits vom Tisch waren, oder
(iii) eine Farbige nach der Wahl des *Strikers*, wenn der Ball *on* eine Farbige nach vorhergehendem *Potten* einer Roten war.

(b) Wenn der *Striker* während des *Stosses* nicht zuerst einen Ball *on* trifft, und es einen freien Weg in gerader Linie zwischen *Spielball* und irgend einem Teil von irgend einem Ball, der *on* ist oder sein kann gibt, so soll der Schiedsrichter auf *Foul and a Miss* entscheiden, ausser einer der Spieler benötigt Snooker vor dem oder als Ergebnis des gespielten *Stosses*, und der Schiedsrichter der Meinung ist, dass das *Miss* nicht absichtlich gespielt wurde.

(c) Wenn ein *Miss* gemäss (b) gegeben wurde, weil es einen freien Weg in gerader Linie zwischen *Spielball* und einem Ball der *on* war oder *on* hätte sein können gab, so dass zentraler und voller Kontakt möglich war (im Fall von Roten gilt dies für einen vollen Durchmesser jeder Roten, die nicht durch eine Farbige behindert war), dann:

(i) ist ein weiterer Fehler, den Ball *on* aus der selben Ausgangsposition zu treffen, unabhängig vom Punkteunterschied ein *Foul and a Miss*, und
(ii) wenn der Verursacher zum erneuten Spielen aus der Ausgangsposition aufgefordert wird, soll er vom Schiedsrichter verwarnt werden, dass nach einem dritten Fehlversuch der *Frame* seinem Gegner zuerkannt wird.

(d) Nachdem der *Spielball* laut diesen Regeln in seine Ausgangsposition zurückgelegt wurde, und zwischen *Spielball* und irgend einem Teil irgend eines Balles der *on* ist oder sein könnte ein freier Weg in gerader Linie ist, der *Striker* aber irgend einen Ball *foult*, inklusive den *Spielball* bei der Vorbereitung einen *Stoss* zu spielen, so wird kein *Miss* gegeben, wenn der *Stoss* noch nicht durchgeführt wurde. In diesem Fall wird die zutreffende Strafe erteilt und

(i) der nächste Spieler hat die Wahl, den *Stoss* selbst zu spielen, oder den Verursacher von der Position, in der die Bälle zum Stillstand kamen, weiterspielen zu lassen, oder
(ii) der nächste Spieler bittet den Schiedsrichter, alle Bälle in ihre Ausgangsposition zurückzulegen und den Verursacher von dort erneut spielen zu lassen, und
(iii) wenn die obige Situation während einer Folge von *Miss*-Entscheidungen auftritt, bleibt eine Warnung betreffend die Zuerkennung des *Frames* an den Gegner aufrecht.

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

(f) Nach einem *Miss* und dem Wunsch des nächsten Spielers, den *Spielball* zurückzulegen, bleiben alle Objektbälle, die im vorangegangenen Stoss bewegt wurden, auf ihrem Platz, ausser der Schiedsrichter ist der Meinung, dass der Verursacher daraus Nutzen ziehen könnte. In diesem Fall werden einige oder alle bewegten Bälle nach bestem Wissen des Schiedsrichters zurückgelegt, und auf alle Fälle inkorrekte Farbige vom Tisch wie angebracht gespottet oder zurückgelegt.

(g) Wenn irgend ein Ball nach einer *Miss*-Entscheidung zurückgelegt wird, so werden beide betroffenen Spieler zu der Position der Bälle befragt. Danach ist die Entscheidung des Schiedsrichters endgültig.

(h) Berührt einer der beiden Spieler während dieses Vorganges einen *im Spiel* befindlichen Ball, so wird er hierfür bestraft, als ob er der *Striker* wäre, ohne Einfluss auf die Spielreihenfolge. Der berührte Ball soll, wenn notwendig, vom Schiedsrichter nach bestem Wissen in seine Ausgangsposition zurückgelegt werden, auch wenn er in die Hand genommen wurde.

(j) Der nächste Spieler kann den Schiedsrichter fragen, ob er beabsichtigt, andere Bälle als den *Spielball* zurückzulegen, falls er seinen Gegner aus der Ausgangslage noch einmal spielen lassen möchte, und der Schiedsrichter soll über seine Absicht befinden.

15. Bälle, die nicht vom Striker bewegt wurden

Wird ein Ball, stillstehend oder in Bewegung, von irgend etwas anderem als dem *Striker* gestört, so soll er vom Schiedsrichter dort wieder hingelegt werden, wo er entscheidet dass er war, oder wo er liegengeblieben wäre, ohne eine Strafe zu geben.

(a) Diese Regel schliesst die Fälle ein, dass ein anderer Umstand oder eine andere Person, nicht aber der Spielpartner des *Strikers*, den *Striker* dazu bringt, einen Ball zu bewegen.

(b) Kein Spieler soll für eine Störung der Bälle durch den Schiedsrichter bestraft werden.

16. Pattsituation

Wenn der Schiedsrichter denkt, dass eine Pattsituation existiert oder auf eine solche zugesteuert wird, so soll er den Spielern anbieten, den *Frame* sofort neu zu beginnen. Wenn einer der beiden Spieler damit nicht einverstanden ist, soll der Schiedsrichter unter der Bedingung weiterspielen lassen, dass sich die Situation in einer bestimmten Zeitspanne ändern muss, normalerweise nach weiteren drei *Stössen* jedes Spielers bzw. jeder Mannschaft, doch liegt dieses immer im Ermessen des Schiedsrichters. Wenn die Situation nach Ablauf der festgesetzten Zeitspanne grundsätzlich unverändert geblieben ist, soll der Schiedsrichter die Punktestände annullieren, die Bälle zum Neubeginn des *Frames* wiederaufsetzen und

(a) der selbe Spieler soll wieder den *Eröffnungsstoss* machen,
(b) und die Spielreihenfolge soll beibehalten werden.

17. Snooker als Doppel

(a) In einem Doppel-*spiel* sollen die Mannschaften abwechselnd *Frames* eröffnen und die Spielreihenfolge soll am Beginn eines jeden *Frame* festgelegt werden und darf, wenn einmal festgelegt, während diesem *Frame* nicht mehr geändert werden.
(b) Die Spieler können die Spielreihenfolge am Beginn jedes neuen *Frames* ändern.
(c) Wurde ein *Foul* begangen und zum Weiterspielen aufgefordert, so spielt der Spieler, der das *Foul* begangen hat nochmals, sogar wenn das *Foul* Spielen, ausserhalb der Reihenfolge war. Die ursprüngliche Reihenfolge wird aber beibehalten, so dass es möglich ist, dass der Partner des Verursachers übersprungen wird.
(d) Wenn ein *Frame* mit einem Punktegleichstand endet, wird Abschnitt 3 Regel 4 angewendet. Wenn eine wiederaufgesetzte Schwarze notwendig wird, hat das Paar, das den ersten *Stoss* macht, die Wahl, wer von ihnen Beiden diesen *Stoss* ausführt. Die Spielreihenfolge muss wie im *Frame* fortgesetzt werden.
(e) Die Partner dürfen sich während eines *Frames* besprechen, aber weder
    (i) wenn einer der beiden der *Striker* und gerade am Tisch ist, noch
    (ii) nach dem ersten *Stoss* der Aufnahme des *Strikers* bis zum Ende seines *Breaks*.

18. Die Verwendung zusätzlicher Ausrüstung

Sowohl das Plazieren als auch das Wegnehmen von irgend welcher Ausrüstung, die der *Striker* am Tisch verwenden darf, liegt in seiner Verantwortung.

(a) Der *Striker* ist für alle Gegenstände verantwortlich, einschliesslich, aber nicht nur beschränkt auf, rests und Verlängerungen die er an den Tisch bringt, egal ob es seine sind oder von ihm ausgeliehen wurden (ausser vom Schiedsrichter), und er wird für alle *Fouls*, die er bei deren Benützung begeht, bestraft.
(b) Für Ausrüstungsgegenstände, die sich üblicherweise am Tisch befinden und von jemand anderem, auch dem Schiedsrichter, gebracht wurden, soll der *Striker* nicht verantwortlich sein. Sollte sich ein solcher Ausrüstungsgegenstand als fehlerhaft erweisen, und der *Striker* dadurch einen oder mehrere Bälle berühren, so wird nicht auf *Foul* entschieden. Der Schiedsrichter wird, wenn notwendig, gemäss Regel 15 alle bewegten Bälle wieder zurücklegen und der *Striker* kann, wenn er im *Break* ist, dieses ohne Strafe fortsetzen.

19. Darstellungen, Auslegungen

(a) Die in diesen Regeln und Definitionen benutzten Wörter, die Personen männlichen Geschlechts bezeichnen, sollen gleichermassen für Personen weiblichen Geschlecht gelten.
(b) Bei Körperbehinderten mögen die Umstände Regelanpassungen erfordern. Zum Beispiel:
    (i) Abschnitt 3 Regel 12(a)(ii) darf auf Rollstuhlfahrer nicht angewendet werden.
    (ii) Der Schiedsrichter soll einem Spieler, der nicht in der Lage ist bestimmte Farben zu unterscheiden (z.B. rot und grün), auf dessen Anfrage die Farbe eines bestimmten Balles nennen.
(c) Gibt es keinen Schiedsrichter, wie in Gemeinschaftsspielen üblich, so soll der gegnerische Spieler bzw. die gegnerische Mannschaft zur Anwendung dieser Regeln als solcher angesehen werden.

ABSCHNITT 4 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 soll er den betreffenden Spieler warnen, dass er dazu neigt, den *Frame* seinem Gegner zuzusprechen.

2. Unfaires Verhalten

Weigert sich ein Spieler einen *Frame* fortzusetzen, oder ist sein Benehmen nach Meinung des Schiedsrichters absichtlich oder anhaltend unfair, einschliesslich wiederholter Zeitverzögerung nach einer Verwarnung gemäss Regel 1 wie oben beschrieben, oder benimmt er sich nicht gentlemanlike, so soll der Spieler den *Frame* verlieren und der Schiedsrichter soll ihn verwarnen, dass die Fortsetzung seines Verhaltens zum Verlust des *Game* führt.

3. Strafe

(a) Wenn ein *Frame* auf diese Weise eingebüsst wird, so soll der Verursacher
  (i) den *Frame* verlieren und
  (ii) alle erzielten Punkte verlieren, der Gegner jedoch erhält die Anzahl Punkte, die dem Wert der noch am Tisch verbliebenen Bälle entspricht, wobei jede Rote acht Punkte zählt, und alle Farbigen, die unrichtigerweise vom Tisch sind, gezählt werden, als wären sie gespottet.

(b) Wird ein *Game* auf solche Weise eingebüsst, so soll der Verursacher
  (i) den gerade gespielten *Frame* wie unter (a) verlieren, und
  (ii) zusätzlich die nötige Anzahl ungespielter *Frames* verlieren, um das *Game* zu beenden, wenn *Frames* relevant waren, oder
  (iii) zusätzlich die Anzahl ungespielter *Frames*, jeden mit 147 Punkten gezählt, verlieren, wenn Gesamtpunkte festgelegt wurden.

4. Der Non-Striker

Der Non-Striker soll, wenn der *Striker* am Tisch ist , vermeiden, dass er in der Sichtlinie des *Strikers* steht oder sich in dieser bewegt. Er muss in einem vernünftigen Abstand vom Tisch stehen oder sitzen.

5. Abwesenheit

Im Falle seiner Abwesenheit aus dem Raum darf der Non-Striker einen Stellvertreter ernennen, der seine Interessen überwacht und *Fouls* reklamiert, wenn dies notwendig sein sollte. Diese Ernennung muss dem Schiedsrichter zur Kenntnis gebracht werden, bevor er den Raum verlässt.

6. Aufgabe

(a) Ein Spieler darf nur aufgeben, wenn er der *Striker* ist. Der Gegner kann die Aufgabe annehmen oder zurückweisen; diese wird gegenstandslos, wenn sich der Gegner dazu entschliesst, weiterzuspielen.

(b) Wurde das Spiel auf eine Gesamtpunktezahl festgelegt, und ein *Frame* wird aufgegeben, so wird der Wert aller am Tisch verbliebenen Bälle dem gegnerischen Punktestand hinzugezählt. In diesem Fall zählt jede Rote acht Punkte und die Farbigen, die unrichtigerweise vom Tisch sind, zählen, als wären sie gespottet.

ABSCHNITT 5 DIE OFFIZIELLEN

1. Der Schiedsrichter

(a) Der Schiedsrichter soll
  (i) der einzige Richter über faires und unfaires Spiel sein,
  (ii) die Freiheit haben, im Interesse eines fairen Spieles Entscheidungen in Situationen zu treffen, die durch Regeln nicht hinreichend abgedeckt sind,
  (iii) für die einwandfreie Durchführung des Spieles unter diesen Regeln verantwortlich sein,
  (iv) einschreiten, wenn er irgend eine Verletzung dieser Regeln sieht,
  (v) einem Spieler auf dessen Anfrage die Farbe eines Balles nennen, und
  (vi) jeden Ball nach vernünftig erscheinender Anfrage des *Strikers* reinigen.

(b) Der Schiedsrichter soll nicht
  (i) auf irgend eine Frage antworten, die in den Regeln nicht freigegeben ist,
  (ii) einen Hinweis geben, dass ein Spieler gerade dabei ist ein *Foul* zu begehen,
  (iii) das Spiel betreffende Ratschläge oder Meinungen äussern, noch
  (iv) Fragen zu beantworten, die sich auf die Punktedifferenz des Spielstandes beziehen.

(c) Hat der Schiedsrichter einen Vorfall nicht bemerkt, so kann er die Aussagen des Markers oder anderer Offizieller sowie von Zuschauern, welche die beste Sicht haben, zur Unterstützung seiner Entscheidung heranziehen.

2. Der Marker

Der Marker verwaltet den Spielstand auf der Anzeigetafel und unterstützt den Schiedsrichter bei der Ausübung seines Amtes. Er soll auch das Protokoll führen, wenn dies notwendig ist.

3. Der Protokollführer

Der Protokollführer soll eine Eintragung für jeden *Stoss* machen, der jedes *Foul* passend anzeigt, und wieviele Punkte jeder Spieler oder jede Partei gemacht haben. Er soll auch die Höhe der *Breaks* notieren.

4. Unterstützung durch Offizielle

(a) Auf Anfrage des *Strikers* soll der Schiedsrichter oder der Marker jede Lichtquelle, die den *Striker* an der Durchführung seines *Stosses* behindern, wegbewegen oder in einer geeigneten Position halten.

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

REGELN

FÜR

ENGLISH BILLIARDS

ABSCHNITT 1 AUSRÜSTUNG

Die Werte in Klammern bezeichnen die imperialen Originalmasse.

1. Der Standardtisch

Abmessungen

(a) Die Spielfläche innerhalb der Bandeninnenkanten soll 3569mm x 1778mm (11ft 8½in x 5ft 10in) messen mit einer Toleranz von +/-13mm (+/-½in).

Höhe

(b) Die Tischhöhe, vom Boden bis zur Bandenoberkante, soll zwischen 851mm und 876mm (2ft 9½in und 2ft 10½in) sein.

Taschenöffnungen

(c) (i) An den Ecken des Tisches sollen sich Taschen befinden (2 beim Spot end, die oberen Taschen, und 2 am Baulk end, die unteren Taschen genannt werden) und jeweils eine in der Mitte der längeren Seiten (bekannt als Mitteltaschen).

(ii) Die Öffnung der Taschen sollen den Schablonen entsprechen, die von der WPBSA (World Professional Billiards and Snooker Association) freigegeben wurden.

Baulk-line und Baulk

(d) Eine Linie, 737mm (29in) von der Innenkante der unteren Bande und parallel dazu gezeichnet wird Baulk-line, diese Linie und der Raum dazwischen wird Baulk genannt.

Das „D“

(e) Das „D“ beschreibt einen Halbkreis mit 292mm (11½in) Radius im Baulk mit dem Mittelpunkt in der Mitte der Baulk-line.

Spots

(f) Vier Spots sind auf der langen Symetrieachse des Tisches markiert:

(i) der Spot, 324mm (12¾in) von einem Punkt senkrecht unter der Innenkante der oberen Bande.

(ii) der Center Spot befindet sich auf halbem Weg zwischen den Innenkanten der oberen und der unteren Bande.

(iii) der Pyramiden Spot befindet sich auf halbem Weg zwischen dem Center Spot und der Innenkante der oberen Bande.

(iv) die Mitte der *Baulk-line.*

2. Bälle

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

(a) sie sollen gleich schwer sein mit einer Toleranz von 0,5g pro Set.

(b) ein Ballsatz kann im Einvernehmen beider Spieler oder durch Entscheid des Schiedsrichters ausgetauscht werden.

3. Queue

Ein Queue soll nicht kürzer als 914mm (3ft) sein und keine wesentlichen Abweichungen von der traditionellen und allgemein anerkannten Form aufweisen.

4. Zusätzliche Ausrüstung

Verschiedene Queueauflagen, lange Queues (sogenannte Butts und Half-Butts, gemäss ihrer Länge), Verlängerungen und Adapter dürfen von den Spielern in schwierigen Spielsituationen für das Queuen verwendet werden. Dazu zählen sowohl das normalerweise beim Tisch befindliche Zubehör, als auch Ausrüstungsstücke aus dem Besitz des Spielers oder des Schiedsrichters (siehe Abschnitt 3 Regel 18). Alle Verlängerungen, Adapter und anderes Zubehör müssen eine von der WPBSA genehmigte Form aufweisen.

ABSCHNITT 2 DEFINITIONEN

Die in diesen Regeln verwendeten Standarddefinitionen sind nachfolgend kursiv dargestellt.

1. Game

Ein *Game* beinhaltet die Spielperiode vom ersten *Stoss* bis es beendet wird durch
(a) das Erreichen des Endes einer vorher festgelegten Zeitperiode.
(b) das Erreichen einer vorher festgelegten Punktezahl durch einen Spieler oder Mannschaft.
(c) Zuerkennung des Schiedsrichters wie in Abschnitt 4 Regel 2 beschrieben.

2. Match

Ein *Match* ist eine ausgemachte oder festgesetzte Anzahl von *Games*.

3. Bälle

(a) Der *Spielball* ist der Ball des *Strikers*.
(b) Der andere weisse Ball und die Rote sind Objektbälle.

4. Stringing

Stringing ist, wenn beide Spieler (oder einer von jeder Seite) gemeinsam von der Baulk-line an irgend einer Seite des „D“ zur Kopfbande spielen, mit dem Ziel, den eigenen Ball näher an der Fussbande zu plazieren als dies der Gegner mit seinem Ball schafft.

5. Striker

Die Person, die im Begriff ist zu spielen oder im Spiel ist, ist der *Striker*, und bleibt es, bis der Schiedsrichter entscheidet, dass er den Tisch verlassen hat nachdem er an der Reihe war.

6. Stoss

(a) Ein *Stoss* ist ausgeführt, sobald der *Striker* mit dem Tip seines Queues den *Spielball* stösst.
(b) Ein *Stoss* ist korrekt, wenn keine Regel verletzt wurde.
(c) Ein *Stoss* ist so lange nicht beendet, bis alle Bälle zum Stillstand gekommen sind.
(d) Ein *Stoss* kann *direkt* oder *indirekt* ausgeführt werden, nämlich:
  (i) Ein *Stoss* ist *direkt*, wenn der *Spielball* den Objektball trifft, ohne zuerst eine Bande zu treffen.
  (ii) Ein *Stoss* ist *indirekt*, wenn der *Spielball* eine oder mehrere Banden getroffen hat, bevor er den Objektball trifft.

7. Pot

Ein *Pot* ist, wenn ein Objektball, nach Kontakt mit einem anderen Ball und ohne dass irgend eine Regel verletzt wurde, in eine Tasche fällt. Einen Ball regelkonform zu versenken nennt man *potten*. Ein *Pot* ist auch bekannt als ein gewonnener *Hazard*.

8. In-off

Ein *In-off* ist, wenn der *Spielball*, nachdem er einen Objektball getroffen hat, und ohne Verletzung dieser Regeln, in eine Tasche fällt. Wenn beide Objektbälle getroffen wurden, ist der erste getroffene Objektball für den *In-off* entscheidend. Ein *In-off* ist auch bekannt als ein verlorener *Hazard*.

9. Hazard

Ein *Hazard* ist jeder zählende *Stoss*, der keine *Cannon* beinhaltet, und zwar:
(a) ein *Pot*,
(b) ein *In-off*,
(c) zwei *Pots*,
(d) ein *Pot* und ein *In-off*, oder
(e) zwei *Pots* und ein *In-off*.

10. Cannon

Eine *Cannon* ist, wenn, ohne Verletzung dieser Regeln, der *Spielball* beide Objektbälle während eines *Stosses* trifft.

11. Break

Ein *Break* ist die Anzahl von aufeinanderfolgenden zählenden *Stössen* eines Spielers in einer Aufnahme.

12. In-hand

(a) Der Ball eines Spielers ist *in-hand*:
  (i) vor dem Beginn jeden *Games*,
  (ii) nachdem er in eine Tasche gefallen ist, oder
  (iii) nachdem er *vom Tisch* ist.

(b) Er bleibt *in-hand* bis:
  (i) er regelkonform aus *in-hand* gespielt wurde,
  (ii) ein *Foul* verübt wird, während der Ball am Tisch ist, oder
  (iii) er gespottet wird wie in Abschnitt 3 Regel 10(c) oder 15(c) (ii).

(c) Zum *Striker* sagt man er ist *in-hand*, wenn der *Spielball* wie oben beschrieben *in-hand* ist.

13. Ball im Spiel

(a) Der Ball eines Spielers ist *im Spiel*, wenn er nicht *in-hand* ist.

(b) Die Rote ist *im Spiel*, wenn sie gespottet wird und bleibt es, bis sie versenkt wird oder *vom Tisch* ist.

14. Ball im Baulk

Ein Ball ist *im Baulk*, wenn er auf der Baulk-line oder im Raum zwischen dieser Linie und der Fussbande zum Stillstand kommt.

15. Ball vom Tisch

Ein Ball wird *vom Tisch* bezeichnet, wenn er auf etwas anderem als dem Bett des Tisches oder in einer Tasche zur Ruhe kommt, oder vom *striker* in die Hand genommen wird, während der Ball *im Spiel* ist,.

16. Miss

Ein *Miss* ist, wenn der *Spielball* keinen Objektball trifft.

17. Foul

Ein *Foul* ist jegliche Verletzung dieser Regeln.

18. Spot besetzt

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

19. Push Stroke

Ein *Push Stroke* entsteht durch das Verweilen der Queuespitze auf dem *Spielball*, während

(a) der *Spielball* bereits seine Vorwärtsbewegung begonnen hat, oder

(b) dieser bereits einen Objektball berührt, ausgenommen, wenn der *Spielball* und ein Objektball sich fast berühren, sollte es nicht als *Push Stroke* betrachten werden, wenn der *Spielball* den Objektball beim *Stoss* so fein als möglich trifft.

20. Jump Shot

Ein *Jump Shot* liegt vor, wenn der *Spielball* über jegliche Teile eines Objektballes springt, egal ob er ihn berührt oder nicht, ausgenommen

(a) wenn der *Spielball* zuerst einen Objektball trifft, und dann über den anderen Ball springt.

(b) wenn der *Spielball* springt, dann einen Objektball trifft, aber nicht auf der abgewandten Seite dieses Balles landet.

(b) wenn, nach einem regelkonformen *Stoss* auf einen Objektball, der *Spielball* über diesen springt, nachdem er eine Bande oder einen anderen Ball getroffen hat.

ABSCHNITT 3 DAS SPIEL

1. Beschreibung

English Billiards wird von zwei Spielern oder Mannschaften gespielt und das Spiel kann folgendermassen zusammengefasst werden:

(a) Drei Bälle werden benötigt: eine durchgehend Weisse für den einen Spieler oder Mannschaft, eine gepunktete Weisse (mit zwei oder mehr schwarzen Punkten zur Unterscheidung) für den anderen Spieler oder Mannschaft, und eine Rote.

(b) Zählende *Stösse* in einer Aufnahme eines Spielers werden durch *Pots*, *In-offs* und *Cannons*, einzeln oder in Kombination, gemacht.

(c) Punkte, die durch zählende *Stösse* erzielt wurden, werden zu der Punktezahl des *Strikers* addiert.

(d) Strafpunkte durch *Fouls* oder *Misses* werden der gegnerischen Punktezahl hinzugezählt.

(e) Eine brauchbare Taktik während des gesamten *Game* ist es, beide Objektbälle *im Baulk* zu plazieren wenn der nächste Spieler *in-hand* ist, so dass er mit einem *indirekten Stoss* versuchen muss, diese zu treffen.

(f) Der Gewinner eines *Game* ist jener Spieler bzw. jene Mannschaft
  (i) welche(r) die meisten Punkte in der vereinbarten Zeit erzielt hat,
  (ii) welche(r) als erste(r) die vereinbarte Punkteanzahl erreicht hat,
  (iii) welchem(r) das *Game* gemäss Abschnitt 4 Regel 2 zuerkannt wird,
  (iv) welchem das *Game* zugestanden wird.

(g) Der Gewinner eines *Match* ist der Spieler bzw. die Mannschaft, der (die) die meisten *Games* gewinnt, oder - wenn auf Gesamtpunkte gespielt wird - der (die) mit dem grössten Gesamtpunktestand.

2. Start des Game

Die Wahl des weissen Balles oder welche Seite das Spiel beginnt wird durch *Stringing* oder in einer gegenseitig vereinbarten Weise getroffen. Der Gewinner kann aus beiden Möglichkeiten wählen, wenn sich die Spieler nicht bereits gegenseitig geeinigt haben.

(a) Die Reihenfolge, die einmal festgelegt wurde, muss während eines *Game* bleiben.

(b) Die Rote wird auf dem Spot plaziert und der erste Spieler spielt aus *in-hand*. Das *Game* beginnt, wenn der *Spielball* auf dem Tisch plaziert und von der Queuespitze berührt wurde, entweder:
  (i) indem ein *Stoss* gemacht wird, oder
  (ii) während der *Spielball* anvisiert wird.

(c) Wenn der falsche weisse Ball für den Eröffnungs*stoss* verwendet wird, ist dieser *Stoss* ungültig, und das *Game* muss mit dem korrekten Ball noch einmal begonnen werden. Nachdem das *Game* eröffnet wurde, liegt es in der Verantwortung des Spielers, mit dem korrekten weissen Ball zu spielen, auch wenn ihm der falsche weisse Ball vom Schiedsrichter gegeben wurde.

3. Spielverlauf

Die Spieler spielen abwechselnd oder in einer Reihenfolge, bis Punkte gemacht werden, in welchem Fall der*Striker* sein *Break* fortsetzt und entweder von der Position, in der der *Spielball* liegenbleibt oder, nach einem *In-off* oder *Touching Ball* (wie in Abschnitt 3 Regel 13 beschrieben), von *in-hand* weiterspielt.Wenn der *Striker* keine Punkte erzielt endet seine Aufnahme und der nächste Spieler spielt von der Position die liegenbleibt, oder von *in-hand*, wenn sein *Spielball* vom Tisch ist oder einen anderen Ball berührt wie in Abschnitt 3 Regel 13 beschrieben. Nach einem *Foul* hat der nächste Spieler die zusätzliche Möglichkeit von *in-hand* zu spielen, mit beiden Objektbällen gespottet wie in Abschnitt 3 Regel 15(c) (ii) dafür vorgesehen.

4. Scoring

Punkte werden wie folgt zuerkannt:

(a) Eine *Cannon*, *potten* der Weissen und *in-off* Weiss zählt zwei Punkte.
(b) Ein *Potten* der Roten und *In-off* Rot zählt drei Punkte.
(c) Wenn mehr als ein *Hazard* oder eine Kombination von *Hazard/s* und *Cannon* in einem *Stoss* gemacht werden, werden alle gezählt.
(d) Wenn ein *In-off* mit einem *Cannon* kombiniert wird, soll der *In-off* zählen (gemeinsam mit dem *Cannon*)
  (i) drei Punkte, wenn die Rote als Erste vom *Spielball* getroffen wurde,
  (ii) zwei Punkte, wenn der weisse Objektball zuerst getroffen wurde, oder
  (iii) zwei Punkte, wenn beide Objektbälle gleichzeitig getroffen wurden.

5. Ende einer Session und Game

(a) Am Ende einer jeder Zeitperiode für jede *Session* soll der Schiedsrichter TIME ansagen. Der *Stoss*, der noch gemacht wird, soll beendet werden, und die Punkte, die gemacht werden, werden der entsprechenden Seite addiert. Wenn weitere *Sessions* folgen, wird die Position aller Bälle vom Schiedsrichter vermessen und notiert, sodass die folgende *Session* von genau dort weitergespielt werden kann, wo unterbrochen wurde.
(b) Das Ende der letzten *Session* wie oben ist das Ende eines *Game* innerhalb einer bestimmten Zeitspanne.
(c) In einem *Game* oder *Match*, das auf ein Zeitlimit gespielt wird, ist es möglich, dass die Punkte am Ende der erlaubten Zeitspanne gleich sind, so dass die Regeln es ermöglichen, eine weitere Zeitperiode zu bestimmen, in welcher ein notwendiger tie-break gespielt werden kann.
(d) Wenn auf eine ausgemachte Punkteanzahl gespielt wird, ist das Ende eines *Game* erreicht, wenn ein Spieler die erforderliche Anzahl an Punkten erreicht oder überschritten hat. Nur die benötigten Punkte werden gezählt, jedoch soll der Spieler alle Punkte, die er erzielt hat, für sein *Break* vermerkt bekommen.

6. Spielen aus in-hand

Um aus *in-hand* zu spielen, muss der *Spielball* von einer Position innerhalb oder auf den Linien des „D“ gestossen werden, und

(a) der Schiedsrichter wird mitteilen, wenn er gefragt wird ob der *Spielball* korrekt plaziert ist (das ist, nicht ausserhalb der Linien des „D“).
(b) sollte die Queuespitze den *Spielball* berühren, während er im „D“ plaziert wird, und der Schiedsrichter der Meinung sein, dass der *Striker* dabei nicht versucht hat einen *Stoss* zu machen, so ist der *Spielball* nicht *im Spiel*.
(c) der *Spielball* muss aus dem Baulk gespielt werden. Wenn er einen Objektball trifft, der ausserhalb des Baulk liegt, so wird er als aus dem Baulk gespielt betrachtet, auch wenn er die Baulk-line nicht überquert hat.
(d) der *Spielball* muss eine Bande oder einen Ball ausserhalb des Baulk berühren, bevor er in den Baulk zurückkehren, dort zur Ruhe kommen oder dort einen Objektball treffen darf.
(e) der *Spielball* darf gegen eine Bande *im Baulk* gespielt werden, bevor er einen Ball ausserhalb des Baulk trifft.
(f) wenn ein Objektball *im Baulk* ist, darf kein Teil seiner Oberfläche *direkt* von *in-hand* gespielt werden, auch wenn dieser Teil seiner Oberfläche oberhalb der Baulk-line ist.

7. Ball auf der Baulk-Line

Der Schiedsrichter soll sagen, wenn er gefragt wird, ob ein Ball auf oder nahe der Baulk-line *im Baulk* oder ausserhalb des Baulk ist.

8. Das Spotten der Objektbälle

(a) Wenn die Rote versenkt wird oder *vom Tisch* ist, wird sie auf dem Spot plaziert, oder
  (i) wenn der Spot besetzt ist, wird sie auf den Pyramiden Spot gelegt.
  (ii) wenn der Spot und der Pyramiden Spot besetzt sind, dann auf den Center Spot.

(b) Wenn die Rote zweimal hintereinander in einem *Break* vom Spot oder vom Pyramiden Spot gepottet wird, jedoch nicht in Verbindung mit anderen Punkten, wird sie am Center Spot plaziert, oder
  (i) wenn der Center Spot besetzt ist, am Pyramiden Spot.
  (ii) wenn der Center Spot und der Pyramiden Spot besetzt sind, auf dem *Spot*.

(c) Für fortgesetztes *potten* der Roten, nicht in Verbindung mit anderen Punkten, wird sie zweimal auf den Spot, danach einmal auf dem Center Spot, immer aufeinanderfolgend, aufgesetzt, wenn diese Spots nicht besetzt sind.

(d) Der Schiedsrichter soll den *Striker*, nach dessen Frage, darüber informieren, wieviele aufeinanderfolgende *Pots* er vom selben Spot bereits gemacht hat.

(e) Ein Ball wird nicht als auf einem Spot betrachtet, wenn er nicht mit der Hand daraufgelegt wurde.

(f) Wenn ein anderer Ball einen Ball, der mit der Hand auf einem Spot plaziert wurde, berührt, so ist dieser gespottete Ball nicht mehr als solcher zu betrachten, auch wenn er sich nicht bewegt hat.

(g) Ein Spieler soll nicht für irgend einen Fehler, den der Schiedsrichter beim Spotten eines Objektballes gemacht hat, verantwortlich gemacht werden.

9. Beschränkung von Cannons

Aufeinanderfolgende *Cannons*, nicht in Verbindung mit einem *Hazard*, sind auf 75 beschränkt.

(a) Nach 70 solcher *Cannons* soll der Schiedsrichter SIEBZIG CANNONS ansagen. Wenn der Schiedsrichter nach 70 *Cannons* auf diese Ansage vergisst, so darf der *Striker* noch fünf *Cannons* machen, nachdem der Schiedsrichter SIEBZIG CANNONS angesagt hat.

(b) Der Schiedsrichter soll den *Striker*, nach dessen Frage, darüber informieren, wieviele aufeinanderfolgende solcher *Cannons* er bereits gemacht hat.

10. Beschränkung von Hazards

Aufeinanderfolgende *Hazards*, nicht in Verbindung mit einer *Cannon*, sind mit 15 Stössen beschränkt.

(a) Nach 10 solcher *Hazards*, soll der Schiedsrichter ZEHN HAZARDS ansagen. Wenn der Schiedsrichter nach 10 *Hazards* auf diese Ansage vergisst, so darf der *Striker* noch fünf *Hazards* machen, nachdem der Schiedsrichter ZEHN HAZARDS angesagt hat.

(b) Der Schiedsrichter soll den *Striker*, nach dessen Frage, darüber informieren, wieviele aufeinanderfolgende solcher *Hazards* er bereits gemacht hat.

(c) Wenn der Ball des *Non-Strikers* als Resultat des letzten *Stosses* des *Non-Strikers* vom Tisch ist, so soll er nach 15 solcher *Hazards* auf der Mitte der Baulk-line oder, wenn diese besetzt ist, auf der rechten Ecke des „D“, vom Fussende des Tisches gesehen, plaziert werden.

11. Ball am Rand einer Tasche

(a) Wenn ein Ball in eine Tasche fällt, ohne von einem anderen Ball getroffen worden zu sein und nicht Teil eines *Stosses* war, so soll er zurückgelegt werden und alle erzielten Punkte zählen.

(b) Wenn er von irgend einem Ball, der in den *Stoss* einbezogen war, getroffen hätte werden können
  (i) ohne Verletzung dieser Regeln, werden alle Bälle wieder zurückgelegt und der *Stoss* wiederholt, oder der *Striker* kann einen beliebigen anderen *Stoss* nach seiner Wahl spielen.
  (ii) und dabei ein *Foul* verübt wird,werden alle Bälle zurückgelegt, und der nächste Spieler hat die nach einem *Foul* seines Gegners üblichen Möglichkeiten.

(c) Wenn ein Ball kurz auf der Kante einer Tasche balanciert, dann aber hineinfällt, so soll er zählen und nicht auf den Tisch zurückgelegt werden.

12. Bälle, die nicht vom Striker bewegt wurden

Wird ein Ball, in Bewegung oder stillstehend, von irgend etwas anderem als dem *Striker* gestört, so soll er vom Schiedsrichter dort wieder hingelegt werden, wo er entscheidet dass er war, oder wo er liegengeblieben wäre.

(a) Diese Regel schliesst die Fälle ein, dass ein anderer Umstand oder eine andere Person, nicht aber der Spielpartner des *Strikers*, diesen dazu bringt, einen Ball zu bewegen.
(b) Ein Spieler soll für eine Störung der Bälle durch den Schiedsrichter nicht bestraft werden.

13. Touching Ball

Wenn der Spielball des *Strikers* so liegenbleibt, dass er einen anderen Ball berührt, so soll die Rote auf den Spot gelegt werden, der Ball des *Non-Strikers*, wenn auf dem Tisch, wird auf den Center Spot gelegt, und der *Striker* spielt aus *in-hand*.

14. Fouls

Die folgenden Handlungen sind *Fouls*:

(a) das Stossen eines anderen als des *Spielball*es
(b) das mehrmalige Stossen des *Spielballes*,
(c) das Stossen während beide Füsse nicht auf den Boden sind,
(d) das Spielen wenn man nicht an der Reihe ist,
(e) das inkorrekte Spielen aus *in-hand*, auch beim *Eröffnungsstoss*,
(f) für das Stossen, bevor alle Bälle zum Stillstand gekommen sind,
(g) das Spielen eines *Jump Shot*,
(h) für einen *Push Stroke*,
(j) dafür, dass ein Ball *vom Tisch* verursacht wird,
(k) mehr als 15 aufeinanderfolgende *Hazards* zu spielen,
(l) mehr als 75 aufeinanderfolgende *Cannons* zu spielen,
(m) einen Ball oder den ball-marker *im Spiel* zu berühren, anders als in der korrekten Ausübung eines *Stoss*es,
(n) für das Stossen, bevor der Schiedsrichter das Spotten eines Balles beenden konnte,
(o) das Verfehlen aller Objektbälle, anders als es in Regel 16 festgesetzt ist,
(p) das Besprechen mit dem Partner entgegen Regel 17, und
(q) das Spielen mit einem Queue der nicht dem Standard entspricht.

15. Handlung nach einem Foul

Wird ein *Foul* begangen, so soll der Schiedsrichter sofort FOUL ansagen.

(a) Wenn der *Striker* noch keinen *Stoss* gemacht hat, so endet sein Spielrecht sofort.
(b) Alle Punkte, die in einem *Break* erzielt wurden bevor auf *Foul* entschieden wurde, werden zuerkannt, aber nicht jene Punkte, die in einem auf *Foul* entschiedenen *Stoss* gemacht wurden.
(c) Alle *Fouls* ziehen eine Strafe von zwei Punkten nach sich, aber es soll nicht mehr als zwei Punkte in irgend einem *Stoss* geben. Zusätzlich hat der nächste Spieler die Option zu spielen
  (i) von dort, wo die Bälle zum Stillstand gekommen sind, die Rote, wenn nicht korrekt gespottet, verbleibt wo sie ist, ausser, wenn vom Tisch, soll sie korrekt respottet werden, oder
  (ii) aus *in-hand*, Rot auf dem Spot und der weisse Objektball auf dem Center Spot.
(d) Wenn ein *Foul* vor dem nächsten *Stoss* weder vom Schiedsrichter angezeigt, noch vom Non-Striker erfolgreich reklamiert wurde, ist es verziehen.

16. Handlung nach einem Miss

Wenn ein *Miss* begangen wird, wenn der *Striker in-hand* ist und kein Objektball ausserhalb des Baulk liegt, soll der Schiedsrichter MISS ansagen. Eine Strafe von zwei Punkten ist angezeigt, welche zu den Punkten des Gegners hinzugezählt wird. Jedes andere *Miss* ist ein *Foul*.

(a) Wenn der *Striker* an den Tisch kommt, *in-hand* ist und als Resultat des letzten Stosses des *Non-Strikers* kein Ball ausserhalb des Baulk liegt, wird ein direktes Versenken des *Spielballes* als *Foul* angesehen und sein Gegner ist berechtigt, die Bälle aufgesetzt zu bekommen.
(b) Wenn der *Striker* jedoch in derselben Situation den flachen Teil von irgend einer Bande ausserhalb des Baulk spielt und der *Spielball* in Folge entweder unabsichtlich oder geplant in eine Tasche fällt, wird nur auf *Miss* und nicht auf *Foul* entschieden.

17. Billiards als Doppel

(a) Die Seite, welche den ersten *Stoss* macht, entscheiden die Gewinner des *Stringing*, laut Abschnitt 3 Regel 2. Die Spielreihenfolge entscheidet sich dann durch den nächsten Spieler, und muss während des *Games* ohne Änderung durchgehend beibehalten werden.

(b) Die Partner dürfen sich während eines *Game* besprechen, aber weder
   (i) wenn einer der beiden der *Striker* und gerade am Tisch ist, noch
   (ii) nach dem ersten *Stoss* des *Strikers* bis zum Ende seines *Breaks*.

18. Die Verwendung zusätzlicher Ausrüstung

Sowohl das Plazieren als auch das Wegnehmen von irgend welcher Ausrüstung, die der Spieler am Tisch verwenden darf, liegt in seiner Verantwortung.

(a) Der *Striker* ist für alle Gegenstände verantwortlich, einschliesslich (aber nicht nur beschränkt auf) rests und spiders die er auf den Tisch bringt, egal ob es seine sind oder von ihm ausgeliehen wurden (ausser vom Schiedsrichter), und er wird für alle *Fouls*, die er beim Benutzen begeht, bestraft.

(b) Für Ausrüstungsgegenstände, die sich üblicherweise am Tisch befinden und von jemand anderem, auch dem Schiedsrichter, gebracht wurden, soll der *Striker* nicht verantwortlich sein. Sollte sich ein solcher Ausrüstungsgegenstand als fehlerhaft erweisen, und der *Striker* dadurch einen Ball berühren, so wird nicht auf *Foul* entschieden. Der Schiedsrichter wird, wenn notwendig, gemäss Regel 15 alle bewegten Bälle wieder zurücklegen und der *Striker* kann, wenn er im *Break* ist, dieses ohne Strafe fortsetzen.

19. Darstellungen, Auslegung

(a) Die in diesen Regeln und Definitionen benutzten Wörter, die Personen männlichen Geschlechts bezeichnen, sollen gleichermassen für Personen weiblichen Geschlechts gelten.

(b) Bei Körperbehinderten mögen die Umstände Regelanpassungen erfordern. Zum Beispiel in Abschnitt 3 Regel 14(c) kann auf Rollstuhlfahrer nicht angewendet werden.

(c) Gibt es keinen Schiedsrichter, wie in Gemeinschaftsspielen üblich, so soll der gegnerische Spieler bzw. die gegnerische Mannschaft zur Anwendung dieser Regeln als solcher angesehen werden.

ABSCHNITT 4 DIE SPIELER

1. Zeitverzögerung

Ist der Schiedsrichter der Meinung, dass sich ein Spieler für seinen *Stoss* oder die Auswahl eines *Stosses* ungewöhnlich viel Zeit in Anspruch nimmt, so soll er den betreffenden Spieler warnen, dass er dazu neigt, den *Frame* seinem Gegner zuzusprechen.

2. Unfaires Verhalten

Weigert sich ein Spieler ein *Game* fortzusetzen, oder ist sein Benehmen nach Meinung des Schiedsrichters absichtlich oder anhaltend unfair, einschliesslich wiederholter Zeitverzögerung nach einer Verwarnung gemäss Regel 1 wie oben beschrieben, oder benimmt er sich nicht gentlemanlike, so soll der Spieler das *Game* verlieren.

3. Strafe

Wenn ein *Game* auf diese Weise eingebüsst wird

(a) und es war zu entscheiden durch eine festgesetzte oder ausgemachte Anzahl von Punkten, verliert der Verursacher alle Punkte, die er erzielt hat, und der Gegner soll das *Game* mit der nötigen Anzahl von Punkten zu Null gewinnen, oder

(b) und es ging über einen festgesetzten oder ausgemachten Zeitraum, der Teil eines *Matches* war, so soll dieses *Match* verloren sein.

4. Der Non-Striker

Der *Non-Striker* soll, wenn der *Striker* am Tisch ist , vermeiden, dass er in der Sichtlinie des *Strikers* steht oder sich in dieser bewegt. Er muss in einem vernünftigen Abstand vom Tisch stehen oder sitzen.

5. Abwesenheit

Im Falle seiner Abwesenheit aus dem Raum darf der *Non-Striker* einen Stellvertreter ernennen, der seine Interessen überwacht und *Fouls* reklamiert wenn dies notwendig sein sollte. Diese Ernennung muss dem Schiedsrichter zur Kenntnis gebracht werden, bevor der Raum verlassen wird.

6. Aufgabe

Ein Spieler darf nur aufgeben, wenn er der *Striker* ist. Der Gegner kann die Aufgabe annehmen oder zurückweisen; diese wird gegenstandslos, wenn sich der Gegner dazu entschliesst, weiterzuspielen.

ABSCHNITT 5 DIE OFFIZIELLEN

1. Der Schiedsrichter

(a) Der Schiedsrichter soll
  (i) der einzige Richter über faires und unfaires Spiel sein,
  (ii) die Freiheit haben, im Interesse eines fairen Spieles Entscheidungen in Situationen zu treffen, die durch Regeln nicht entsprechend abgedeckt sind,
  (iii) für die einwandfreie Durchführung des *Games* unter diesen Regeln verantwortlich sein,
  (iv) einschreiten, wenn er irgend eine Verletzung dieser Regeln sieht,
  (v) jeden Ball nach vernünftig erscheinender Anfrage des *Strikers* reinigen.

(b) Der Schiedsrichter soll nicht
  (i) auf irgend eine Frage antworten, die in den Regeln nicht genehmigt ist,
  (ii) einen Hinweis geben, dass ein Spieler gerade dabei ist ein *Foul* zu begehen,
  (iii) das Spiel betreffende Ratschläge oder Meinungen äussern, und ausserdem nicht
  (iv) Fragen beantworten, die sich auf die Punktedifferenz des Spielstandes beziehen.

(c) Hat der Schiedsrichter einen Vorfall nicht bemerkt, so kann er die Aussagen des Markers oder anderer Offizieller sowie von Zuschauern, welche die beste Sicht haben, zur Unterstützung seiner Entscheidung heranziehen.

2. Der Marker

Der Marker verwaltet den Spielstand auf der Anzeigetafel und unterstützt den Schiedsrichter bei der Ausübung seines Amtes. Er soll auch das Protokoll führen, wenn dies notwendig ist.

3. Der Protokollführer

Der Protokollführer soll eine Eintragung für jeden *Stoss* machen, der *Fouls, Hazards* und *Cannons* passend anzeigt, und wieviele Punkte jeder Spieler oder jede Partei gemacht haben. Er soll auch die Höhe der *Breaks* notieren, sowie die Durchschnittspunkte pro Aufnahme nach Beendigung des *Games* errechnen.

4. Unterstützung durch Offizielle

(a) Auf Anfrage des *Strikers* soll der Schiedsrichter oder der *Marker* jede Lichtquelle, die den *Striker* an der Durchführung seines *Stosses* behindern, wegbewegen oder in einer geeigneten Position halten.

(b) Es ist dem Schiedsrichter oder dem *Marker* erlaubt, behinderten Spielern den Umständen entsprechend zu Hilfe zu kommen.