



## **DSAB Spiel- und Turnierregeln für Snooker**



- [1. Die Kugeln](#)
- [2. Einige Definitionen im Snookerspiel](#)
- [3. Kugelaufbau](#)
- [4. Grundregeln](#)
- [5. Das Spiel](#)
- [6. Wiederaufsetzen der Farbigen](#)
- [7. Kugeln gleichzeitig angespielt oder versenkt](#)
- [8. Weiße "press"](#)
- [9. Snooker nach einem Foul](#)
- [10. Strafen](#)
- [11. Fouls](#)
- [12. Regeln für bestimmte Fälle](#)
- [13. Snooker](#)
- [14. Bewertung willentlicher Umgehung des Geistes dieser Spielregeln](#)
- [15. Spielende und Unentschieden](#)

### **1. Die Kugeln**

Gespielt wird mit 22 Kugeln bestehend aus 15 ROTEN, einer SCHWARZEN, einer ROSA (PINK), einer BLAUEN, einer BRAUNEN, einer GRÜNEN, einer GELBEN und einer WEISSEN Kugel.

Die WEISSE ist die Stoßkugel (Cueball), die nicht ROTEN werden die Farbigen genannt, die roten nur als die ROTEN bezeichnet.

### **2. Einige DEFINITIONEN im Snooker-Spiel**

#### **2.1. Kugel vom Tisch:**

Eine Kugel, die vom Tisch fällt, gilt als "aus dem Spiel"; sie wird mit Ausnahme der ROTEN gemäß den Regeln wieder auf dem Tisch aufgebaut.

#### **2.2. Kugel ON:**

Eine Kugel ist ON, wenn sie vom Spieler nach den Regeln angespielt werden darf.

#### **2.3. Spieler ON:**

Ein Spieler ist ON einer Kugel, wenn er diese nach den Regeln spielen darf.

#### **2.4. SNOOKER:**

Ein Spieler ist "SNOOKERED" in Bezug auf eine Kugel, wenn er diese nicht direkt in gerader Linie anspielen kann (siehe auch im Kapitel SPIEL unter SNOOKER). Ein Spieler kann nie "SNOOKERED" sein, wenn er nach einem Foul "BALL IN HAND" hat und eine Kugel ON vom D aus direkt anspielbar ist.

Wenn eine Kugel durch mehrere andere Kugeln versteckt ist, gilt die Kugel als "Snookering", die am nächsten zur WEISSEN liegt.

#### **2.5. ANGESAGTE KUGEL:**

Als ANGESAGTE KUGEL gilt die, die ein Spieler gemäß den Regeln für den ersten Kontakt mit der WEISSEN ansagt.

### 3. KUGELAUFBAU

Die 15 ROTEN werden im Dreieck so aufgebaut, dass die Kugel an der Spitze so nahe wie möglich an der PINK liegt, ohne diese zu berühren (die PINK darf nach korrektem Aufbau nicht in eine Fußtasche spielbar sein). Die SCHWARZE kommt auf den sogenannten Billard-Punkt hinter dem Dreieck (32 cm von der Fußbande auf der (nicht eingezeichneten) Fußlinie; die PINK auf den "Pyramid-Punkt" (Mitte zwischen Mittelpunkt und Fußbande auf der Fußlinie); die BLAUE auf den Mittelpunkt; die BRAUNE auf den Kopfpunkt; die GRÜNE links und die GELBE rechts auf die Ecke des "D" (das D ist ein Halbkreis in Richtung Kopfbande mit dem Kopfpunkt als Mittelpunkt und der Kopflinie (eingezeichnet) als Grundlinie mit einem Durchmesser von 29,2 cm )

### 4. Grundregeln

Im allgemeinen gelten dieselben üblichen Regeln, wie in allen Pool-Billard-Spielen. SNOOKER weicht jedoch in einigen Punkten ab:

#### 4.1. Äussere Einflüsse:

Wird eine Kugel von einem Nichtspieler oder durch sonstige Einflüsse bewegt, legt sie der Schiedsrichter nach eigenem Ermessen auf den ursprünglichen Platz zurück; in schwerwiegenden Fällen kann sogar das ganze Spiel wiederholt werden.

#### 4.2. Der Gegner:

Der Gegner soll sich nicht im Blickfeld des Spielers bewegen oder stehen; er soll entweder in angemessenen Abstand Platz nehmen oder ruhig stehen. Sollte der Gegner den Raum verlassen müssen, darf er einen Stellvertreter für die Wahrnehmung seiner Rechte (z.B. Reklamationen von Fouls) beauftragen.

#### 4.3. Spielbeginn:

Das Spiel gilt erst dann als begonnen, wenn die WEISSE im D aufgesetzt und von dem beginnenden Spieler mit der Queuespitze angestoßen wurde.

#### 4.4. Der Schiedsrichter:

Der Schiedsrichter entscheidet alleine über faires oder unfaires Spiel. Er soll die korrekte Durchführung des Spieles nach den Regeln überwachen. Er soll auf eigene Verantwortung das Spiel leiten und gegebenenfalls unterbrechen, wenn seiner Meinung nach die Regeln nicht eingehalten werden.

Fragen im Rahmen des Spieles darf er nur auf Aufforderung durch den Spieler erklären, z.B. ob eine Kugel korrekt aufgebaut ist, ob die WEISSE im D liegt etc. Der Schiedsrichter darf zu seiner eigenen Meinungsbildung in Zweifelsfällen Aussagen mit Bezug auf die Spielsituation machen (Beispiel: der Schiedsrichter soll einen Spieler nicht darauf aufmerksam machen, wenn dieser bei BALL IN HAND von außerhalb des D weiterspielt; die Entscheidung (Foul) erfolgt nach dem Stoß gemäß den Regeln).

#### 4.5. Spielverlust:

Ein Spieler, der sich auch nach Aufforderung durch den Schiedsrichter weigert, das Spiel aufzunehmen, verliert das Spiel. Ebenso kann dem Spieler ein Spiel durch den Schiedsrichter verloren gegeben werden, wenn er sich nach Ansicht des Schiedsrichters willentlich oder wiederholt unfair verhält. Der Spieler muss damit rechnen, mit einer Sperre für künftige Veranstaltungen belegt zu werden.

#### 4.6. Durchstoß:

Durchstöße sind verboten! Strafe siehe für Regeln WEISSE PRESS. Ein Stoß gilt als Durchstoß, wenn die WEISSE mehrfach berührt wird oder die Queuespitze an der WEISSEN verbleibt, nachdem diese sich in Bewegung gesetzt hat.

#### 4.7. Sprungstöße:

Stöße, bei denen die WEISSE über eine Kugel springt, sind verboten. Strafe nach den üblichen Regelungen. Für die Beurteilung eines Stoßes, bei dem die WEISSE springt, jedoch nicht über eine Kugel, sind die Regeln bezüglich Durchstoß zu beachten.

#### 4.8. Sonstige allgemeine Regeln:

Nur der Schiedsrichter ist berechtigt im Spiel befindliche Kugeln zu reinigen. Er soll dies auf Aufforderung durch den Spieler tun.

4.9. Fährt ein Spieler in seinem Spiel fort, obwohl die Kugeln nicht korrekt aufgesetzt sind, ist er selbst verantwortlich. Er erhält jedoch alle erzielten Punkte, bevor der Schiedsrichter oder der Gegner den fehlerhaften Aufbau reklamiert.

4.10. Ein Spieler darf nicht bestraft werden, wenn während der Benutzung einer Queuehilfe von dieser Teile auf das Spielfeld fallen und touchieren.

Im allgemeinen gelten dieselben üblichen Regeln, wie in allen Pool-Billard-Spielen. SNOOKER weicht jedoch in einigen Punkten ab:

### 5. Das SPIEL

5.1. Die Spieler müssen durch Los oder eine sonstige vereinbarte Methode bestimmen, welcher Spieler beginnt. Der Beginnende hat BALL IN HAND, das heißt, er spielt mit der WEISSEN aus dem D auf die Kugeln. Die WEISSE gilt als im D, wenn ihr Mittelpunkt die Linien nicht überschreitet.

5.2. Solange noch ROTE auf dem Tisch liegen, muss zu Beginn jeder Aufnahme zuerst die ROTE angespielt werden. Spielt der Spieler dabei eine ROTE in eine Tasche, bekommt er einen Punkt und das Recht einmalig auf eine FARBIGE zu spielen (er darf dann keine ROTE anspielen).

Der Spieler muss in Zweifelsfällen die FARBIGE, die er anspielen will, benennen; eine Tasche braucht nicht angesagt zu werden; der Spieler ist jetzt ON auf die benannte FARBIGE.

5.3. Spielt er die FARBIGE in eine Tasche, bekommt er den Wert der Kugel gutgeschrieben. Nach der FARBIGEN muss zuerst wieder eine ROTE angespielt, respektive versenkt werden; es wird also abwechselnd immer eine ROTE und eine FARBIGE gespielt.

5.4. Bekommt ein Spieler nach den Regeln keinen Pluspunkt, ist Aufnahmewechsel. Wird die WEISSE vom Tisch oder in eine Tasche gespielt, beginnt der Gegner mit BALL IN HAND seine Aufnahme aus dem D. Nach einem Foul, bei dem die WEISSE nicht vom Tisch oder in eine Tasche fiel, wird vom Ruhepunkt der WEISSEN direkt weitergespielt.

5.5. Mit Ausnahme der ROTEN werden alle Kugeln, die vom Tisch oder in eine Tasche gespielt werden, wieder an ihrem zugehörigen Punkt (siehe KUGELAUFBAU) aufgesetzt. Sobald alle ROTEN aus dem Spiel sind, werden die FARBIGEN in der Reihenfolge ihres Wertes versenkt (gelb, grün, braun, blau, pink, schwarz). Es ist dann also jeweils die Kugel mit dem niedrigsten Wert ON.

Sie werden jetzt nicht wieder aufgesetzt. Solange noch ROTE im Spiel sind, muss der Spieler auf Anfrage des Schiedsrichters die Kugel, die er spielen will, benennen. Diese Kugel bestimmt den "Wert" des Stoßes.

Beispiel:

Ein Spieler benennt die blaue Kugel; er ist ON BLAU. Er spielt diese an, berührt danach mit der WEISSEN die SCHWARZE, und die WEISSE fällt in eine Tasche. Ergebnis: Foul, 5 Punkte Verlust (Wert der BLAUEN).

5.6. Der Spieler sollte zu seiner eigenen Sicherheit immer seine Kugel ON benennen. Ein Spieler sollte NIE absichtlich an einer Kugel ON vorbeispielen (siehe auch unter GRUNDREGELN Absatz SPIELVERLUST durch Aberkennen). Der Spieler soll mit seinem besten Können versuchen, die Kugel ON zu treffen.

### Wert der Kugeln:

Rot = 1  
Gelb = 2  
Grün = 3  
Braun = 4  
Blau = 5  
Pink = 6  
Schwarz = 7

## 6. Wiederaufsetzen der Farbigen

Der Spieler muss darauf achten, dass alle Kugeln den Regeln entsprechend aufgesetzt, bzw. wiederaufgesetzt werden, bevor er weiterspielt. ROTE werden nie wieder aufgesetzt. Jede FARBIGE, die in eine Tasche gespielt wurde, während noch ROTE im Spiel sind oder in Folge eines Fouls oder nicht den Regeln entsprechend, wird wieder aufgesetzt. Sie wird auf dem ihr durch die Regel zugeordneten Punkt aufgesetzt (siehe KUGELAUFBAU). Ist der regelgemäße Punkt bereits durch eine andere Kugel besetzt (die FARBIGE kann nicht ungehindert genau auf ihren Punkt gelegt werden), wird die FARBIGE auf den Billard-Punkt gesetzt (Punkt der SCHWARZEN); ist dieser ebenfalls belegt, kommt sie auf den Punkt der PINK, BLAU usw. Sind alle Punkte der FARBIGEN besetzt, werden die GRÜNE, GELBE, BRAUNE und BLAUE möglichst nahe an ihrem eigenen Punkt in gerader Richtung zur Kopfbande aufgesetzt, ohne die behindernde Kugel zu berühren. PINK und SCHWARZ werden in Richtung Fußbande in derselben Art aufgesetzt.

## 7. Kugeln gleichzeitig angespielt oder versenkt

Mit Ausnahme von zwei ROTEN dürfen nie zwei Kugeln gleichzeitig angespielt werden (mit einem Stoß). ROTE dürfen in beliebiger Zahl mit einem Stoß versenkt werden, jede zählt einen Punkt.

## 8. Weisse "Press"

Berührt die WEISSE eine Kugel, die ON ist, muss der Spieler von der Kugel wegspielen (er darf die Kugel nicht bewegen!). Der Spieler wird nicht dafür bestraft, eine andere oder keine Kugel zu treffen. Er darf eine andere Kugel, die ON ist, in eine Tasche spielen. Für Versenken von Kugeln, die nicht ON sind, gelten die normalen Regeln. Berührt die WEISSE eine Kugel, die nicht ON ist, muss der Spieler ebenfalls von der Kugel wegspielen und eine Kugel ON berühren. Für alle anderen Fälle gelten die normalen FOUL-Regeln.

### Beispiele:

8.1. Die Kugel ON ist eine ROTE, WEISSE ist Press, Spieler spielt weg von ROT ohne Berührung, trifft SCHWARZ und die WEISSE fällt in eine Tasche. Strafe: 4 Punkte (Wert der Kugel ON, jedoch mindestens 4).

8.2. Kugel ON ist GELB, WEISSE ist PRESS, Spieler spielt weg von GELB ohne Berührung, trifft keine Kugel und die WEISSE fällt in eine Tasche. Strafe: 4 Punkte (Wert der Kugel ON, mindestens 4).

8.3. Kugel ON ist ROT, WEISSE ist PRESS, Spieler spielt weg von SCHWARZ ohne Berührung, trifft keine Kugel und WEISSE fällt. Strafe: 4 Punkte (Wert der Kugel ON, min. 4).

8.4. Kugel ON ist ROT, WEISSE PRESS, Spieler spielt weg ohne Berührung und versenkt SCHWARZ.  
Strafe: 7 Punkte (Wert der versenkten Kugel).

8.5. Kugel ON ist ROT, WEISSE PRESS FARBIGE, Spieler spielt weg ohne Berührung und trifft keine ROTE.  
Strafe: 4 Punkte (Wert der Kugel ON, minimum 4).

8.6. Kugel BLAU ON, WEISSE PRESS BLAU, Spieler spielt weg und bewegt dabei BLAU. Strafe: 5 Punkte (wert der Kugel ON).

8.7. Kugel BLAU ON, WEISSE PRESS BLAU, Spieler spielt weg und bewegt BLAU nicht. Stoß korrekt. Aufnahmewechsel.

## 9. SNOOKER nach einem FOUL

9.1. Ist nach einem FOUL der Spieler SNOOKERED in Bezug auf alle ROTEN, darf er eine FARBIGE "ansagen" (benennen) und diese anstelle einer ROTEN anspielen und versenken. Er bekommt den Punkt wie für eine ROTE, die FARBIGE wird in diesem Fall also behandelt wie eine ROTE, wird jedoch wieder aus der Tasche geholt und aufgesetzt. Der Spieler spielt weiter auf eine FARBIGE.

9.2. Ist der Spieler nach einem FOUL SNOOKERED in Bezug auf die FARBIGE ON (alle ROTEN sind bereits aus dem Spiel), darf er eine andere FARBIGE ANSAGEN und bekommt für das Versenken die Punktzahl der Kugel ON. Die ANGESANGTE wird natürlich wieder aufgesetzt und der Spieler setzt sein Spiel fort. Wird im beschriebenen Fall beim Stoß auf die ANGESAGTE die Kugel ON versenkt, bekommt der Spieler die Punkte der Kugel ON und spielt weiter. Fallen die ANGESAGTE und die Kugel ON, bekommt der Spieler die Punkte der Kugel ON und die ANGESAGTE wird wieder aufgebaut. Der Spieler setzt seine Aufnahme fort.

9.3. SNOOKERT ein Spieler seinen Gegner in den oben genannten Fällen mittels der ANGESAGTEN, ist dies ein FOUL, außer es ist nur noch PINK und SCHWARZ im Spiel. Liegt nach einem FOUL die WEISSE an einer Tasche so hinter der Bande, dass der Spieler SNOOKERED ist, gilt die Regel BALL IN HAND

## 10. Strafen

10.1. Ein Spieler, der gegen diese Regeln verstößt, erhält

a) Keine Punkte für den Foulstoß, muss

b) die Aufnahme beenden, verliert

c) die in diesen Regeln festgelegten Punkte (diese werden dem Gegner gutgeschrieben),

d) hat der Gegner zusätzlich das Recht, entweder selbst vom Punkt, an dem die WEISSE liegt, weiterzuspielen, oder den Gegner einen weiteren Stoß machen zu lassen. Die Mindeststrafe beträgt immer 4 Punkte.

## 11. Fouls

11.1. WEISSE in Tasche.

Strafe: Wert der Kugel ON oder Wert der Kugel, die zuerst berührt wurde, was immer der höhere Wert ist.

11.2. WEISSE berührt zuerst eine Kugel nicht ON.

Strafe: Wert der Kugel berührt oder Wert der Kugel ON, was immer der höhere Wert ist.

11.3. WEISSE berührt keine Kugel.

Strafe: Wert der Kugel ON (min. 4)

11.4. SNOOKERN des Gegners durch die ANGESAGTE nach einem Foul (außer nur PINK und SCHWARZ im Spiel).

Strafe: Wert der Kugel ON.

11.5. WEISSE berührt oder versenkt zwei Kugeln bei einem Stoß außer 2 ROTE oder die Kugel ON und die ANGESAGTE.

Strafe: Der höhere Wert von beiden Kugeln

11.6. Bewegen einer PRESS an der WEISSEN liegenden Kugel.

Strafe: Wert der Kugel ON oder der Bewegten, was immer der höhere Wert ist.

11.7. Kugel fällt vom Tisch.

Strafe: Wert der Kugel ON oder der vom Tisch gefallenen, was immer der höhere Wert ist.

11.8. Versenken einer Kugel nicht ON.

Strafe: Wert der Kugel ON oder der Versenkten, was immer der höhere Wert ist.

11.9. Spielen einer anderen Kugel als der WEISSEN.

Strafe: 7 Punkte

11.10. Spielen zweier ROTER in Folge.

Strafe: 7 Punkte

11.11. Spielen ohne Bodenkontakt.

Strafe: Wert der Kugel ON, der gespielten Kugel, einer versenkten Kugel oder einer Kugel, die nicht korrekt aufgesetzt ist, was immer der höhere Wert ist.

11.12. Abmessen mit einer Kugel aus einer Tasche zur Beurteilung der Spielsituation.

Strafe: 7 Punkte

11.13. Spielen, bevor alle Kugeln in Ruhe.

Strafe: Wie bei 11

11.14. Bei BALL IN HAND nicht regelgerechtes Spielen der WEISSEN.

Strafe: Siehe 11

11.15. Touchieren.

Strafe: Wert der touchierten Kugel oder der Kugel ON, was immer höher.

11.16. Durchstoß.

Strafe: Wert der Kugel ON, einer angespielten oder versenkten Kugel, was immer der höhere Wert ist.

11.17. Springen der WEISSEN über eine Kugel.

Strafe: s. 11.16

11.18. Spielen außer der Reihe.

Strafe: s. 11.16

11.19. ROT ist ON. Der Spieler spielt foul auf SCHWARZ

Strafe: 7 Punkte (Wert der Kugel, mit der gefoult wurde).

11.20. SCHWARZ ist ON. Der Spieler foult mit ROT.

Strafe: 7 Punkte (Wert der Kugel ON).

11.21. Ein Spieler versenkt PINK und, bevor PINK aufgesetzt ist, die nächste ROTE.

Strafe: 6 Punkte (Wert der nicht aufgesetzten Kugel).

## **12. Regeln für bestimmte Fälle (ohne Schiedsrichter entfällt die Miss-Regel)**

12.1. Trifft ein Spieler keine Kugel (MISS), kann der Schiedsrichter ihn auffordern, denselben Stoß noch einmal durchzuführen (z.B. wenn der Schiedsrichter der Auffassung ist, dass der Spieler absichtlich vorbeigespielt hat). Der Spieler bekommt in einem solchen Fall für jeden MISS die in den Regeln vorgesehene Punktzahl als Strafe. Trifft er jedoch bei der Wiederholung korrekt, kann er die Punkte entsprechend den Regeln bekommen und sein Spiel fortsetzen.

12.2. Spielt ein Spieler offensichtlich auf eine bestimmte Kugel, braucht er dies dem Schiedsrichter nur auf Nachfrage zu bestätigen (Taschen werden prinzipiell nicht angesagt).

12.3. Trifft ein Spieler bei der Eröffnung keine ROTE, spielt der Gegner aus der Position der WEISSEN weiter, es sei denn, der Schiedsrichter verlangt eine Wiederholung des Stoßes.

12.4. Nach einem FOUL in Verbindung mit einem SNOOKER kann der Gegner entsprechend der FOUL-Regeln das Spiel aufnehmen oder den foulenden Spieler auf die Kugel ON weiterspielen lassen. Foult der Spieler ein weiteres Mal, wird diese Regel genauso wieder angewendet.

12.5. Nur der Schiedsrichter darf Kugeln auf dem Tisch reinigen. Er soll dies auf Anforderung des Spielers tun.

12.6. Der Spieler ist dafür verantwortlich, dass alle Kugeln korrekt aufgesetzt sind, bevor er weiterspielt.

## **13. SNOOKER**

13.1. Ein Spieler ist SNOOKERED, wenn er eine Kugel ON nicht von beiden Seiten frei anspielen kann, ohne dass eine Kugel nicht-ON ihn hindert. Das heißt eindeutig, dass auf beiden Seiten der Kugel ON ein ganzer Kugeldurchmesser Platz sein muss. Der Schiedsrichter muss eine Kugel für "frei" "spielbar" erklären, ohne dass ihn der Spieler dazu auffordert.

## **14. Bewertung willentlicher Umgehung des Geistes dieser Spielregeln**

14.1. Der Spieler bekommt das Spiel aberkannt, (s. SPIELVERLUST unter GRUNDREGELN). Er verliert hierbei entweder alle erreichten Punkte, oder die auf dem Tisch verbleibenden restlichen Kugelwerte werden aufaddiert und dem Spieler abgezogen (hierbei gelten ROTE 8 Punkte!), was immer höher ist

## **15. SPIELEND E und UNENTSCHIEDEN**

15.1. Wenn nur noch die SCHWARZE auf dem Tisch liegt, endet das Spiel mit der nächsten Wertung (Punktgewinn oder –verlust eines Spielers). Gewonnen hat der Spieler mit der höheren Punktzahl.

Entsteht durch diese letzte Wertung ein Unentschieden, wird die SCHWARZE auf ihrem Punkt aufgesetzt und die Spieler lösen um den ersten Stoß aus dem D (BALL IN HAND). Die nächste Wertung beendet das Spiel. Dieses Verfahren wird bei Wettkämpfen mit mehreren Sätzen nur in der letzten Partie bei vorherigem Gleichstand durchgeführt.