

## SNOOKER - DIE SPIELREGELN

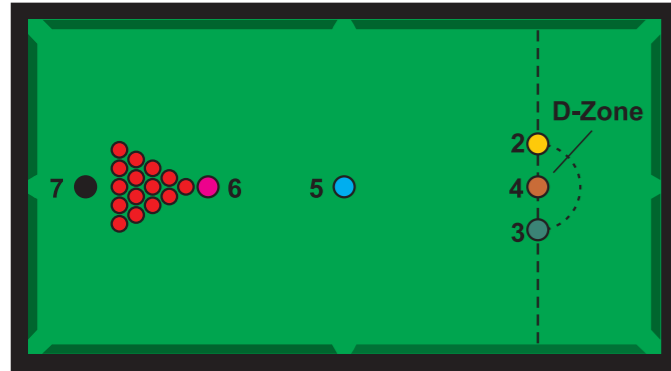
Ziel des Spiels ist es so viel wie möglich Punkte zu erzielen und am Ende das Spiel (Frame) durch eine uneinholbare Führung oder durch das Versenken aller Kugeln zu gewinnen.

Punkte können auf zwei Arten erzielt werden:

1. Durch das Versenken von Kugeln
2. Durch Fouls des Gegenspielers

### Aufbau der Kugeln / Bälle

Die Kugeln werden so aufgebaut wie in Abb. 1 dargestellt. Die 15 Roten werden zum Dreieck aufgebaut und kurz hinter Pink platziert, die Farbigen werden auf ihre angestammten Plätze (Spots) aufgesetzt. Allen Kugeln ist entsprechend ihrer Farbe ein Wertigkeit in Punkten zugeordnet: Rot-1, Gelb-2, Grün-3, Braun-4, Blau-5, Pink-6, Schwarz-7. Alle Bälle von 2 bis 7 Punkte nennt man Farbige Colours.



### Anstoß

Der weiße Spielball wird aus dem D (Halbkreis im Fußfeld) herausgespielt. Der Spielball hat keinen Punktwert. Mit dem ersten Stoß muss eine der roten Kugeln getroffen werden. Grundsätzlich muss mit jedem Stoß des Spiels eine, oder die der Spielsituation entsprechend notwendige, Kugel angespielt werden. Wird keine Kugel getroffen, ist dies immer ein Foul.

### Weiter im Spiel

Der aufnahmeberechtigte Spieler muss immer zuerst eine rote Kugel anspielen. Gelingt das Versenken einer Roten, kann bzw. muss der Spieler eine der farbigen Kugeln anspielen. Wird auch die Farbige versenkt addiert sich ihr Punktwert zu dem bereits erzielten Punkt für die Rote. Die Farbige wird vor dem nächsten Stoß wieder auf ihren Spot aufgesetzt. Der Spieler setzt seine Aufnahme (Break) fort mit der nächsten Roten und so weiter. Misslingt ein Stoß (keine Kugel wird versenkt) oder der Spieler verlässt aus taktischen Gründen mit einer Sicherheit (Safety) den Tisch wechselt die Aufnahmeberechtigung zum Gegenspieler, der die Situation übernehmen muss

und seinerseits zunächst eine der Roten anspielen muss. Dies setzt sich so lange fort bis alle roten Kugeln versenkt sind. Die hernach zuletzt versenkte Farbige wird letztmals auf ihren Spot eingesetzt. Jetzt sind nur noch alle Farbigen auf dem Tisch. Der aufnahmeberechtigte Spieler muss nun die Farben in der Reihenfolge ihrer Wertigkeit anspielen bzw. versenken. Beginnend bei Gelb, über Grün, Braun, Blau, Pink bis hin zu Schwarz. Punkte zählen

Alle Punkte, der in einer Aufnahme versenkten Bälle, werden entsprechend der Werte der Kugeln addiert und auf dem Scoreboard (Punktezähltafel) notiert bzw. gestellt. Ist der erste Frame (Spiel) entschieden geht es weiter bis das Ausspielziel der Begegnung (Match) erreicht ist. Ein Match mit dem Ausspielziel **Best of 9** bedeutet, dass der Spieler das Match gewinnt der zuerst 5 Frames (Spiele) für sich entschieden hat.

### Snooker, Foul, Miss, Touching Ball und Freeball

Ein **Snooker** liegt dann vor wenn der nächste zwingend zu spielende Ball nicht zu **sehen** ist. Der zu treffende Ball ist durch andere Kugeln so verdeckt, dass es für den weißen Spielball keinen direkten Weg gibt um den Ball zu treffen.

Ein Foul bringt eine Gutschrift von mindestens 4 Punkten für den Gegner. Sofern ihm dies vorteilhaft erscheint kann der Gegner seinen Kontrahenten nach einem Foul weiterspielen lassen.

Verlässt der weiße Spielball den Tisch, ist das ein Foul und bringt dem Gegner mindestens 4 Punkte. Geschieht dies beim Spiel auf eine **teurere** Farbe ist deren Wert als Strafe dem Gegner gutzuschreiben. Die Weiße wird an beliebiger Stelle (Ball in Hand) im **D** wieder eingesetzt und kann in alle Richtungen gespielt werden.

Snooker ist auch ein Ansagespiel, das heißt eine angesagte Kugel muss auch als Erste getroffen werden. Misslingt dies, ist das ein Foul. Die Höhe der Strafe bemisst sich am Wert der **teuersten** Kugel die an diesem Foul beteiligt war.

#### Beispiel 1

Schwarz angesagt, Rot zuerst getroffen:  
7 Punkte für den Gegner

#### Beispiel 2

Rot angesagt, Schwarz zuerst getroffen:  
7 Punkte für den Gegner

#### Beispiel 3

Rot angesagt, zuerst Blau getroffen, dann auch noch Schwarz:  
5 Punkte für den Gegner

Ein **Foul and Miss** liegt immer dann vor wenn der Spieler weder die angesagte Kugel noch eine andere Kugel trifft und kostet 4 Punkte. Sind im Ablauf eines Stoßes mehrere Fouls zu verzeichnen, wird lediglich das Foul mit der höchsten Wertigkeit gezählt.

#### Beispiel 1

Weiß fällt, hat zuvor aber Rot statt Schwarz getroffen:  
7 Punkte für den Gegner

#### Beispiel 2

Braun wird versehentlich versenkt, Blau mit dem Queue berührt:  
5 Punkte für den Gegner

Ist der aufnahmeberechtigte Spieler nach einem Foul **gesnookert**, kann also eine zwingend zu spielende Kugel nicht sehen, hat er das Recht einen **Freeball** zu nominieren. Der Freeball ist eine beliebige Farbige (nicht Rote) deren Wert für diesen einen Stoß dem normalerweise zu spielenden Ball entspricht. Ein auf diese Weise versenkter Freeball (Farbige) wird wieder auf seinen Spot gesetzt.

Berührt der weiße Spielball in ruhender Position eine Rote oder Farbige so, dass beide Kugeln Kontakt haben, ist das ein **Touching Ball** (Kugeln liegen press). Die Weiße muss nun so gespielt werden, dass der **Touching Ball** sich nicht bewegt. Ist der **Touching Ball** ein Ball, der regelkonform als nächster Ball gespielt werden kann, ist es erlaubt, diesen Ball anzusagen und die Weiße lediglich wegzuspielen, allerdings ohne dabei den **Touching Ball** zu bewegen.

Bewegt sich ein **Touching Ball** beim Wegstoßen, ist das ein Foul. Die Punktzahl der zu spielenden Kugel, mindestens jedoch 4 Punkte gehen an den Gegenspieler.

### Wiedereinsetzen von Farbigen

Ist der Spot (Aufsetzmarke) eines versenkten farbigen Balls nicht frei, wird der Ball auf den nächsten freien Spot mit dem höchsten Wert eingesetzt. Sind alle Spots belegt, wird die Kugel so nah wie möglich an ihrem Spot Richtung Kopfbande (Richtung Schwarz) aufgesetzt.



- Dartshop für Darts, Dart Boards und Zubehör
- Billardshop für Billardtische, Queues, Taschen, Köcher und vieles mehr
- Kickershop für Tischfußballtische, Ersatzteile und Zubehör



## Spielregeln®

### SNOOKER

### POOL BILLARD

stoppball.de

extrabreak sports & more GmbH

Struweg 501

16515 Oranienburg

033 01-579 94 44

mail@stoppball.de

Dependance Berlin

Hanniball Billardsportcenter

Tempelhofer Damm 227

im Shoppingcenter Tempelhofer Hafen, Ebene 3

12099 Berlin

## POOL BILLARD - SPIELREGELN

Das offizielle, weltweit gültige Regelwerk, hier in der Zusammenfassung.

### Allgemeines

Beim Pool Billard geht es darum mit der Spielkugel (Weiße) Objektkugeln (Farbige) in die sechs am Tisch befindlichen Taschen zu versenken. Zur erlaubten Ausrüstung zählen Queue, Hilfsqueue (Verlängerung), Kreide und Handschuhe. Es gibt verschiedene Disziplinen. Die meistgespielten sind 8-Ball, 9-Ball, 10-Ball und 14/1 endlos. 8-Ball ist die populärste Disziplin. Es gewinnt der Spieler der als erster korrekt die schwarze 8 versenkt.

Pool Billard ist kein Glücksspiel. Nur beim 9-Ball zählen auch Kugeln die zufällig versenkt wurden. Bei allen anderen Disziplinen gilt: Jede Kugel muss in die zuvor angesagte Tasche fallen! Fällt eine Kugel zufällig in eine Tasche ist der Gegner dran. Gewertet wird im Satzsystem. Also wer zuerst eine vorher vereinbarte Anzahl von Spielen (Punkte) erreicht, gewinnt den Satz. Bei einem Satz 8-Ball bis 5 gewinnt also der Spieler dem es zuerst gelingt 5 Spiele für sich zu entscheiden. Wer den ersten Anstoß hat entscheidet das Los oder es wird ausgestoßen. Das geht so: Beide spielen gleichzeitig eine Kugel von der Kopflinie an die Fußbande und lassen dabei ihre Kugel so nah wie möglich an die Kopfbande zurücklaufen. Wer am dichtesten dran ist hat den ersten Anstoß. Den zweiten Anstoß hat der Gegner usw. (Wechselbreak).

Manchmal passieren auch Stöße die eventuell nicht nur danebengegangen sind sondern auch noch als Foul gewertet werden müssen. Ein Foul liegt immer dann vor wenn:

- Die Weiße versenkt wurde
- Gar keine Kugel getroffen wurde
- Zuerst eine Kugel der gegnerischen Gruppe oder die schwarze 8 vorzeitig getroffen wurde
- Die Weiße oder eine Farbige vom Tisch geflogen ist
- Eine Kugel getroffen wurde, danach nix versenkt wurde bzw. keine Kugel eine Bande anlief
- Eine Kugel mit irgendwas anderem berührt wurde als dem Leder des Spielqueues

Die Strafe für ein Foul beim Pool Billard lautet: **Ball In Hand**. Dass heißt nix anderes als das der Gegner die weiße Spielkugel in die Hand nehmen darf und, in fast allen Fällen, auf der ganzen Spielfläche platzieren darf wo er es gerne möchte.

### 8-Ball - Aufbau

Die fünfzehn farbigen Kugeln werden zum Dreieck aufgebaut. Die erste Kugel liegt auf dem Fußpunkt, die schwarze 8 in der Mitte. Die Eckkugeln der letzten Reihe sind eine Volle und ein Halbe. Keine fünf gleichen Kugeln in einer Reihe. Es ist so gut es geht darauf zu achten, dass alle Kugeln Kontakt haben (press liegen). Das war's schon.

### 8-Ball - Anstoß

Der Anstoß erfolgt aus dem Kopffeld. Die Weiße kann also an beliebiger Stelle im Kopffeld platziert werden. Beim Anstoß muss nix angesagt werden. Fallen eine oder mehrere Kugeln setzt der Spieler seine Aufnahme fort. Ist nichts versenkt worden ist der Gegner dran. Außerdem müssen wenigstens vier farbige Kugeln eine Bande angelaufen haben. Ist das nicht passiert oder die Weiße wurde versenkt oder eine Farbige oder die Weiße sind vom Tisch geflogen ist das ein Anstoßfoul. In diesem Fall (einzige Ausnahme) darf der Gegner die Weiße nicht auf dem ganzen Tisch platzieren sondern muss aus dem Kopffeld heraus spielen. Allerdings darf er jede Kugel anspielen die hinter der Kopflinie liegt.

**Egal ob, welche oder wie viele farbige Kugeln wann und in welcher Reihenfolge gefallen sind, das Ergebnis des Anstoßes entscheidet keinesfalls darüber wer die Vollen bzw. wer die Halben spielt. Der Anstoß muss nicht vom Anstoßpunkt ausgeführt werden. Eine imaginäre Mittellinie die anspielbare von nicht anspielbaren Kugeln trennt gibt es nicht.**

### Volle oder Halbe

Nach dem Anstoß ist der Tisch immer offen. Das heißt, der Spieler der dran ist hat die freie Wahl auf welche Gruppe (Volle oder Halbe) er sich festlegen möchte. Der Tisch bleibt so lange offen bis die erste angesagte Kugel korrekt versenkt wurde. Wenn geklärt ist wer die Vollen und wer die Halben spielt, muss ein Spieler der dran ist immer eine Kugel seiner eigenen Gruppe zuerst anspielen. Gelingt ihm dies nicht ist es ein Foul.

Es bleibt auch dann ein Foul wenn die Weiße zunächst eine oder mehrere Banden anläuft und dann als erste Farbige auf eine Kugel der Gruppe des Gegners trifft.

### Weiter im Spiel

8-Ball ist ein Ansagespiel. Ansagen bedeutet, dass es klar sein muss welche Kugel in welche Tasche fallen soll. Misslingt ein Stoß oder die Kugel fällt in eine andere Tasche als die Vorgesehene ist der Gegner dran. Sagt ein Spieler eine „Sicherheit“ an (Safe) endet seine Aufnahme mit diesem Stoß. Egal ob eigene Kugeln versenkt wurden oder nicht. Der Gegner muss den Tisch übernehmen und weiterspielen.

### Spiel auf die schwarze 8

Hat ein Spieler alle Farbigen seiner Gruppe versenkt darf er zum Spielgewinn die 8 versenken. Einfach in eine beliebige, angesagte Tasche lochen und das Spiel ist gewonnen. Fällt die schwarze 8 in eine andere als die angesagte Tasche ist das Spiel verloren. Fällt die 8 in Verbindung mit einem Foul (z.B. die Weiße wird auch versenkt) ist das Spiel auch verloren. Ebenso ist das Spiel verloren wenn die 8 versenkt wurde obwohl noch farbige Kugeln der Gruppe des Spielers auf dem Tisch waren.

### 9-Ball

9-Ball ist kein Ansagespiel. Es gewinnt der Spieler dem es zuerst gelingt die 9 korrekt zu versenken. Allerdings müssen die Kugeln ihrer numerischen Reihenfolge nach gelocht bzw. angespielt werden. Es muss also bei jedem Stoß immer zuerst die Kugel mit der niedrigsten Nummer getroffen werden. Gelingt dies nicht – Foul.

### 9-Ball - Aufbau

Die neun Kugeln (alle 7 Vollen, die schwarze 8 und die 9) werden in Form einer Raute press liegend aufgebaut. Die gelbe 1 ist die erste Kugel und muss auf dem Fußpunkt liegen. Die 9 kommt in die Mitte, die Anordnung aller anderen Kugeln ist egal bzw. muss zufällig sein.

### 9-Ball - Anstoß

Der Anstoß erfolgt aus dem Kopffeld. Die Weiße kann also an beliebiger Stelle im Kopffeld platziert werden. Es muss zuerst die 1 getroffen werden. Fallen eine oder mehrere Kugeln setzt der Spieler seine Aufnahme fort. Ist nichts versenkt worden ist der Gegner dran. Außerdem müssen wenigstens vier farbige Kugeln eine Bande angelaufen haben. Ist das nicht passiert oder die Weiße wurde versenkt oder eine Farbige oder die Weiße sind vom Tisch geflogen ist das ein Foul. Der Gegner darf, wie bei allen anderen Fouls auch, die Weiße nach Belieben auf dem ganzen Tisch platzieren und weiterspielen. Sollte die 9 beim Anstoß versenkt werden (Break-9 oder Wins) ist das Spiel gewonnen.

### Zweiter Stoß des Spiels Push Out

Hier mal wieder eine kleine Ausnahme von der Regel. Der Spieler der nach dem Anstoß dran ist hat den zweiten Stoß des Spiels. Er ist an dieser Stelle einmalig berechtigt ein **Push Out** anzusagen und zu spielen. Für ein **Push Out** sind alle Regeln für einen korrekten Stoß außer Kraft gesetzt. Ein **Push Out** zu spielen kann dann sinnvoll sein wenn die niedrigste Kugel auf dem Tisch (muss zuerst getroffen werden) nicht direkt anspielbar ist. Der Spieler darf dann die Weiße ohne Auflagen spielen. Er kann eine Kugel anspielen, muss aber nicht. Er kann eine Bande anspielen, muss aber nicht. Aber Vorsicht, nach einem **Push Out** ist immer der Gegner dran. Gefällt dem Gegner die Ablage der Weißen nicht kann er die Aufnahme zurückweisen und der Spieler muss mit dem Ergebnis seines **Push Out** selber weiterspielen.

### Weiter im Spiel und Spielgewinn

Ein Spieler bleibt so lange am Tisch wie es ihm gelingt die jeweils niedrigste auf dem Tisch befindliche Kugel zu versenken. Es muss nix angesagt werden. Also auch zufällig versenkte Kugeln zählen. Das gilt auch für die 9. Fällt die 9 durch einen glücklichen Verlauf ist das Spiel gewonnen. Wichtig ist, dass immer zuerst die niedrigste Kugel angespielt wird. Ist das erfüllt und in der Folge fällt eine Kugel setzt der Spieler seine Aufnahme fort oder gewinnt das Spiel. Es kann also auch ein Kombinationsstoß zum Weiterspielen

oder zum Spielgewinn führen.

### Beispiel

Die niedrigste Kugel ist die 4. 4 auf 6, 6 fällt = Weiterspielen auf die 4. Oder 4 auf 9, 9 fällt = Spielgewinn.

Wird die niedrigste Kugel nicht zuerst getroffen ist das ein Foul. Ebenso gelten alle anderen eingangs erwähnten Foultatbestände und führen immer zu **Ball In Hand** auf dem ganzen Tisch für den Gegner. Begeht ein Spieler in drei aufeinander folgenden Aufnahmen ein Foul, also insgesamt drei Fouls ist das Spiel verloren (Drei- Foul-Regel).

Wird die 9 in Verbindung mit einem Foul versenkt oder fliegt vom Tisch muss sie auf dem Fußpunkt wieder eingesetzt werden. Der Gegner spielt mit **Ball In Hand** weiter. Das Sicherheitsspiel (Safe) muss bzw. kann beim 9-Ball nicht angesagt werden. Vorsicht: Fällt unbeabsichtigt dennoch eine Kugel, muss die Aufnahme fortgesetzt werden.

### 10-Ball

10-Ball ist ein Ansagespiel. Es gelten im Allgemeinen die Regeln für 9-Ball mit einigen Verschärfungen.

### 10-Ball - Aufbau

Die zehn Kugeln (alle 7 Vollen, die schwarze 8, die 9 und die 10) werden in Form eines Dreiecks press liegend aufgebaut. Die gelbe 1 ist die erste Kugel und muss auf dem Fußpunkt liegen. Die 10 kommt in die Mitte, die Anordnung aller anderen Kugeln ist egal bzw. muss zufällig sein.

### 10-Ball - Anstoß und Push Out

Hier gilt dasselbe wie im 9-Ball. Einzige Ausnahme ist die "Break-10". Fällt die 10 beim Anstoß dies nicht zum Spielgewinn. Die 10 wird auf dem Fußpunkt wieder eingesetzt. Der Spieler setzt seine Aufnahme fort.

### Weiter im Spiel und Spielgewinn

Ein Spieler bleibt so lange am Tisch wie es ihm gelingt die jeweils niedrigste auf dem Tisch befindliche Kugel zu versenken. Jede Kugel muss in die angesagte Tasche fallen. Also zufällig versenkte Kugeln zählen nicht, bleiben jedoch aus dem Spiel. Das gilt nicht für die 10. Fällt die 10 durch einen glücklichen Verlauf, wird sie auf dem Fußpunkt wieder eingesetzt. Ist eine Kugel zufällig versenkt worden endet die Aufnahme des Spielers. Allerdings muss der Gegner in einem solchen Fall den Tisch nicht zwingend übernehmen und weiterspielen. Er kann, sofern ihm die Lage nicht gefällt, die Aufnahme an den Verursacher zurückgeben. Das gleiche gilt für das Safe-spiel. Möchte ein Spieler mit einem angesagten Sicherheitsstoß (Safe) den Tisch verlassen, darf keine Kugel versenkt werden, auch nicht zufällig. Die **Drei-Foul-Regel** gilt auch beim 10-Ball. Kombinationsstöße sind wie im 9-Ball jederzeit erlaubt, müssen nur angesagt werden. Das gilt auch für eine Kombination mit der 10 die dann jedoch nicht zum Spielgewinn führt, die 10 wird wieder eingesetzt, der Spieler setzt seine Aufnahme fort.