# Snooker-Regeln

ÖSBV • DBU • SWISS SNOOKER
Mai 2020 V3.2

The World Professional Billiards & Snooker Association Limited

Version November 2019

Die Regeln wurden nach bestem Wissen und Gewissen nach Sinn und Inhalt übersetzt. WPBSA Ltd. hat die Übersetzung in die deutsche Sprache nicht beauftragt und übernimmt für den Inhalt auch keine Verantwortung.

Aus Gründen der einfacheren Lesbarkeit wird auf die geschlechts-spezifische Differenzierung verzichtet. Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung grundsätzlich für alle Geschlechter.

Inhaltsverzeichnis Seite

# SNOOKER-REGELN


SEKTION 1 AUSRÜSTUNG ..... 4
1. *Der Standardtisch* ..... 4
2. *Bälle* ..... 5
3. *Queue* ..... 5
4. *Hilfsmittel* ..... 5
SEKTION 2 DEFINITIONEN ..... 6
1. *Frame* ..... 6
2. *Game* ..... 6
3. *Match* ..... 6
4. *Bälle* ..... 6
5. *Striker und Aufnahme* ..... 6
6. *Stoß* ..... 7
7. *Potten und Pocketing* ..... 7
8. *Break* ..... 8
9. *In-hand* ..... 8
10. *Ball im Spiel* ..... 8
11. *Ball on* ..... 8
12. *Nominierter Ball* ..... 8
13. *Free Ball* ..... 9
14. *Ball vom Tisch* ..... 9
15. *Regelverstöße, Fouls und Penalties* ..... 9
16. *Strafpunkte* ..... 9
17. *Gesnookert* ..... 9
18. *Besetzter Spot* ..... 10
19. *Push Stroke* ..... 10
20. *Jump Shot* ..... 10
21. *Miss* ..... 11
22. *Konsultationsphase* ..... 11
SEKTION 3 DAS SPIEL ..... 12
1. *Beschreibung* ..... 12
2. *Position der Bälle* ..... 13
3. *Spielverlauf* ..... 14
4. *Ende eines Frames, Games oder Matchs* ..... 16
5. *Spielen aus in-hand* ..... 16
6. *Gleichzeitiges Treffen zweier Bälle* ..... 17
7. *Das Spotten der Farben* ..... 17
8. *Touching Ball* ..... 19
9. *Ball am Rand der Tasche* ..... 20

*10. Fouls ..... 20*
*11. Wertigkeit der Strafen ..... 21*
*12. Gesnookert nach einem Foul ..... 24*
*13. Weiterspielen lassen ..... 24*
*14. Foul and a Miss ..... 25*
*15. Bälle, die nicht vom Striker bewegt wurden ..... 27*
*16. Absichtlich bewegte Bälle ..... 27*
*18. Doppel ..... 29*
*19. Six-Reds-Snooker ..... 29*
*20. Die Verwendung zusätzlicher Ausrüstung ..... 30*
*21. Interpretationen ..... 31*
SEKTION 4 DIE SPIELER ..... 32
*1. Unsportliches Verhalten ..... 32*
*2. Aufgeben ..... 33*
*3. Zeitverzögerung ..... 33*
*4. Strafen ..... 33*
*5. Non-Striker ..... 34*
*6. Verantwortlichkeit für den Spielstand ..... 34*
*7. Abwesenheit ..... 34*
SEKTION 5 DIE SPIELLEITUNG ..... 35
*1. Der Schiedsrichter ..... 35*
*2. Der Marker ..... 35*
*3. Der Protokollführer ..... 36*
*4. Unterstützung durch die Spielleitung ..... 36*

## SNOOKER-SHOOT-OUT-REGELN

*Zeitnahme ..... 37*
*Spielverlauf ..... 38*
*Fouls ..... 39*
*Andere Regeln ..... 40*
*Etikette ..... 40*
*Schiedsrichter ..... 40*

Kleine Verhaltenskunde für Schiedsrichter ..... 41–44
Tipps für Schiedsrichter ..... 45–48
Änderungen gegenüber Version 2.4.2, Dezember 2014 ..... 49–56

Hinweis:
**Fettdruck** bzw. **Fettdruck unterstrichen (bei Überschriften)** sind Verweise auf die Änderungsübersicht ab Seite 49

# Sektion 1 Ausrüstung

## 1. Der Standardtisch

(a) Die Spielfläche

Die Spielfläche befindet sich innerhalb der Stirnseiten der Banden und muss 3569 mm x 1778 mm betragen, mit einer Toleranz beider Maße von +/–13 mm.

(b) Höhe:

Die Höhe des Tischs vom Boden bis zur Bandenoberkante muss 864 mm betragen, mit einer Toleranz von +/–13 mm.

(c) **Untere Bande und obere Bande**

**Die beiden kürzeren Seiten des Tischs werden als untere (oder auch Baulk-Bande) und obere Bande des Tischs bezeichnet. Wenn ein Tisch mit einem Tuch mit Nap bezogen wird, verläuft der Strich des Nap von der unteren zur oberen Bande.**

(d) Baulk-line und Baulk

Eine gerade Linie, parallel gezogen in einem Abstand von 737 mm zur Stirnseite der unteren Bande, von einer Seitenbande zur anderen verlaufend, heißt Baulk-line. Diese Linie und der Raum zwischen der Linie und der unteren Bande wird Baulk genannt.

(e) Das „D“:

Das „D“ ist ein Halbkreis mit einem Radius von 292 mm, gezeichnet im Baulk, dessen Mittelpunkt seines geraden Teils auf der Mitte der Baulk-line liegt.

(f) Spots:

An den Ecken des „D“, vom Baulk-end gesehen, befinden sich rechts der als Gelber Spot und links der als Grüner Spot bekannte.

Vier Spots sind auf der Längsachse des Tischs markiert:

(i) einer in der Mitte der Baulk-line, bekannt als Brauner Spot;

(ii) einer in der Mitte zwischen den Punkten senkrecht unter den Stirnseiten der oberen und der unteren Bande, bekannt als Blauer Spot;

(iii) einer in der Mitte zwischen dem Blauen Spot und dem Punkt senkrecht unter der Stirnseite der oberen Bande, bekannt als Pink Spot; und

(iv) einer 324 mm vom Punkt senkrecht unter der Stirnseite der oberen Bande, bekannt als Schwarzer Spot.

(g) Taschenöffnungen
Taschen müssen sich in jeder der vier Ecken des Tischs und jeweils eine in der Mitte der längeren Seiten befinden.

**2. Bälle**

(a) Ein Ballsatz besteht aus 15 roten Bällen und je einem in den folgenden Farben: Gelb, Grün, Braun, Blau, Pink, Schwarz und Weiß.

(b) Die Bälle müssen aus zugelassenem Material sein und alle einen Durchmesser von 52,5 mm mit einer Toleranz von +/– 0,05 mm haben.

(c) Die Bälle sollen möglichst gleich schwer sein, jedoch darf die Differenz zwischen dem schwersten und dem leichtesten Ball eines Satzes nicht mehr als 3 g betragen.

(d) Im Einvernehmen beider Spieler oder durch Entscheidung des Schiedsrichters kann ein Ball oder der Ballsatz ausgetauscht werden.

**3. Queue**

Ein Queue darf nicht kürzer als 914 mm sein, keine Abweichung von der traditionellen sich verjüngenden Form aufweisen, mit einem Tip, um den *Spielball* zu stoßen, das am dünneren Ende angebracht ist.

**4. <u>Hilfsmittel</u>**

Verschiedene Brücken, lange Queues, Verlängerungen und Adapter dürfen von Spielern verwendet werden. Dazu zählen sowohl das normalerweise am Tisch befindliche Zubehör als auch Ausrüstungsgegenstände der Spieler oder des Schiedsrichters. Alle Verlängerungen, Adapter und anderen Hilfsmittel zur Stoßdurchführung und/oder zum Zielen müssen im Vorfeld **vom zuständigen Fachverband** genehmigt worden sein.

# Sektion 2 Definitionen

Die in diesen Regeln verwendeten Standarddefinitionen sind kursiv dargestellt.

**1. Frame**

Ein *Frame* umfasst die Spieldauer vom Start (siehe 3.3(c)), wobei jeder Spieler in ***Aufnahmen*** spielt, bis das *Frame* beendet ist durch:

(a) **eine akzeptierte Aufgabe eines der Spieler; oder**

(b) den *Striker,* der das *Frame* für sich beansprucht, wenn Schwarz der einzige *Objektball* auf dem Tisch ist, die Gesamtpunktzahl nicht relevant ist und der Unterschied der Spielstände mehr als sieben Punkte zugunsten des *Strikers* beträgt; oder

(c) die Zuerkennung an den Non-*Striker,* wenn Schwarz der einzige *Objektball* auf dem Tisch ist, die Gesamtpunktzahl nicht relevant ist und der Unterschied der Spielstände mehr als sieben Punkte zugunsten des Non-*Strikers* beträgt; oder

(d) den ersten *Pot* oder ***Regelverstoß,*** wenn Schwarz der einzige *Objektball* auf dem Tisch ist (siehe 3.4); oder durch

(e) Zuerkennung des Schiedsrichters gemäß 3.14(d)(ii), 4.1(b), 4.1(d), 4.3(b) oder 4.3(c).

**2. Game**

Ein *Game* ist eine vereinbarte oder vorgeschriebene Anzahl von *Frames.*

**3. Match**

Ein *Match* ist eine vereinbarte oder vorgeschriebene Anzahl von *Games.*

**4. Bälle**

(a) Die Weiße ist der *Spielball.*

(b) Die 15 Roten und die 6 Farbigen sind die *Objektbälle.*

**5. <u>Striker und Aufnahme</u>**

Die Person, die zu spielen hat oder gerade spielt, ist der *Striker.* Seine ***Aufnahme*** endet, wenn:

(a) ein *Stoß* gemacht wurde und keine Punkte erzielt wurden; oder

(b) ein *Foul* begangen wurde, alle Bälle zum Stillstand gekommen sind und der Schiedsrichter überzeugt ist, dass der *Striker* den Tisch verlassen hat; oder

(c) der Gegner nach einem *Foul* zum Weiterspielen aufgefordert wird; oder

(d) das *Frame* vom *Striker* beansprucht wird, wenn Schwarz der einzige *Objektball* auf dem Tisch ist, die Gesamtpunktzahl nicht relevant ist und der Unterschied der Spielstände mehr als sieben Punkte zugunsten des *Strikers* beträgt; oder

(e) **die letzte Schwarze *gepottet* wurde und der *Spielball* zum Stillstand gekommen ist.**

## 6. Stoß

(a) Ein *Stoß* gilt als ausgeführt, wenn der *Striker* den *Spielball* mit dem Tip seines Queues *stößt,* außer während des Einschwingens auf den *Spielball* (bekannt als Feathering).

(b) Der *Spielball* darf nur einmal *gestoßen* und nicht vorwärts geschoben werden. Das Tip des Queues darf einen Augenblick lang mit dem *Spielball* in Kontakt bleiben, während dieser seine Bewegung aufnimmt.

(c) Ein *Stoß* gilt als korrekt, wenn kein ***Regelverstoß*** begangen wurde.

(d) Ein *Stoß* gilt als nicht beendet, bis:

  (i) alle Bälle zum Stillstand gekommen sind;

  (ii) das Spotten von Bällen, soweit erforderlich, beendet wurde; und

  (iii) **alle vom *Striker* benutzten Hilfsmittel entfernt wurden oder der Schiedsrichter davon überzeugt ist, dass der *Stoß* beendet ist.**

(e) Ein *Stoß* kann *direkt* oder *indirekt* ausgeführt werden:

  (i) Ein *Stoß* ist *direkt,* wenn der *Spielball* einen *Objektball* trifft, ohne vorher eine Bande zu treffen;

  (ii) ein *Stoß* ist *indirekt,* wenn der *Spielball* eine oder mehrere Banden trifft, bevor er einen *Objektball* trifft.

## 7. Potten und Pocketing

Als *Pot* gilt, wenn ein *Objektball* nach Kontakt mit einem anderen Ball und ohne irgendeinen ***Regelverstoß*** in eine Tasche fällt. Dieser Vorgang wird als *Potten* bezeichnet.

**Fällt ein Ball in einem *Stoß* mit einem *Foul* in eine Tasche, wird das als *Pocketing* bezeichnet.**

**8. Break**

Ein *Break* ist eine Anzahl von *Pots* in aufeinanderfolgenden *Stößen* in einer beliebigen ***Aufnahme*** des *Strikers.*

**9. In-hand**

(a) Der *Spielball* ist *in-hand:*
   (i) vor dem Beginn jedes *Frames;*
   (ii) wenn er in eine Tasche gefallen ist **(*Pocketing*);**
   (iii) wenn *Spielball vom Tisch* verursacht wurde; oder
   (iv) wenn die Schwarze re-spottet wird, wie in 3.4(b) beschrieben.

(b) Der *Spielball* bleibt *in-hand,* bis:
   (i) er regelkonform aus *in-hand* gespielt wurde; oder
   (ii) ein *Foul* verübt wird, **an dem der *Spielball* beteiligt ist,** während dieser nicht unter Kontrolle des *Strikers* ist.

(c) Der *Striker* wird als *in-hand* bezeichnet, 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 ab Beginn eines *Frames im Spiel,* bis sie *gepottet* wurden, ***Pocketing*** oder Ball *vom Tisch* verursacht wurde.

(c) Farben sind wieder *im Spiel,* sobald sie re-spottet wurden.

**11. Ball on**

Ein *ball on* ist irgendein Ball, der regelkonform als Erster vom *Spielball* getroffen werden darf, oder irgendein Ball, der zwar nicht so getroffen, aber *gepottet* werden dürfte.

**12. Nominierter Ball**

(a) Ein *nominierter Ball* ist der *Objektball,* auf den der *Striker* zur Zufriedenheit des Schiedsrichters hinweist oder den er ansagt und als Ersten mit dem *Spielball* zu treffen gedenkt.

(b) Auf Verlangen des Schiedsrichters muss der *Striker* ansagen, welchen *ball on* er spielen will.

**13. Free Ball**

Ein *Free Ball* ist ein Ball, außer dem eigentlichen *ball on,* den der *Striker* als *ball on* nominiert, wenn er nach einem *Foul gesnookert* ist (siehe 3.12).

**14. <u>Ball vom Tisch</u>**

Es ist ein Ball *vom Tisch,* wenn er auf etwas anderem als auf der Spielfläche oder in einer Tasche zum Stillstand kommt. **Ein Ball ist ebenso *vom Tisch,* wenn er vom *Striker* bewegt oder aufgehoben wurde, wie in 3.16 beschrieben.**

**15. <u>Regelverstöße, Fouls und Penalties</u>**

**Ein *Regelverstoß* ist jede Verletzung dieser Regeln.**
**Ein *Foul* ist ein *Regelverstoß,* der die *Aufnahme* des Verursachers beendet.**
***Penalties* sind *Regelverstöße,* die die Spielreihenfolge nicht beeinflussen.**

**16. Strafpunkte**

*Strafpunkte* werden dem Gegner nach jedem ***Regelverstoß*** zuerkannt.

**17. <u>Gesnookert</u>**

Der *Spielball* ist *gesnookert,* wenn ein *direkter Stoß* in gerader Linie auf jeden *ball on* von einem Ball oder Bällen nicht *on*, ganz oder teilweise behindert wird. Wenn ein oder mehrere *Bälle on* an den beiden äußersten Punkten getroffen werden können, ohne durch irgendeinen Ball nicht *on* behindert zu werden, so ist der *Spielball* nicht *gesnookert.*

(a) Gilt *in-hand,* ist der *Spielball gesnookert,* wenn er von allen möglichen Positionen auf oder innerhalb der Linien des „D“, wie oben beschrieben, behindert ist.

(b) Wenn der *Spielball* von mehreren Bällen nicht *on* behindert wird, einen *ball on* zu treffen, dann

  (i) wird der dem *Spielball* am nächsten liegende als effektiv snookernder Ball angesehen; und

  (ii) sollte mehr als ein behindernder Ball die gleiche Entfernung zum *Spielball* haben, werden alle diese als effektiv snookernde Bälle angesehen.

(c) Gilt Rot als *ball on* und wird der *Spielball* von verschiedenen Bällen nicht *on* behindert, verschiedene Rote zu treffen, 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.**

**18. Besetzter Spot**

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

**19. <u>Push Stroke</u>**

Ein *push stroke* wurde verursacht, wenn das Tip des Queues mit dem *Spielball* in Kontakt bleibt,

(a) nachdem der *Spielball* seine Bewegung aufgenommen hat**, außer im Moment der ersten Berührung;** oder

(b) wenn der *Spielball* einen *Objektball* trifft, ausgenommen, wenn *Spielball* und *Objektball* einander beinahe berühren, wird nicht auf *push stroke* entschieden, sofern der *Spielball* den *Objektball* so dünn wie möglich trifft.

**20. <u>Jump Shot</u>**

Ein *jump shot* wurde verursacht, wenn der *Spielball* irgendeinen Teil eines *Objektballs* überspringt, egal, ob er dabei getroffen wird oder nicht, ausgenommen:

(a) der *Spielball* trifft zuerst einen *Objektball,* **außer einen anliegenden Ball,** und überspringt anschließend einen anderen Ball; oder

(b) der *Spielball* springt und trifft einen *Objektball,* **außer einen anliegenden Ball,** und im Moment des Auftreffens auf der Spielfläche befindet sich der *Spielball* nicht auf der abgewandten Seite der aktuellen Position dieses *Objektballs;* oder

(c) der *Spielball* hat den *Objektball,* **außer einen anliegenden Ball,** bereits regelkonform getroffen und überspringt ihn erst, nachdem er eine Bande oder einen anderen Ball getroffen hat.

**21. Miss**

Als *Miss* gilt:

(a) wenn der *Spielball* einen *ball on* nicht als ersten Ball trifft; oder

(b) wenn ein *free ball nominiert* wurde, der *Spielball* diesen *nominierten free ball* nicht zuerst oder diesen Ball nicht gleichzeitig mit einem *ball on* zuerst trifft.

**22. <u>Konsultationsphase</u>**

**Die *Konsultationsphase* ist jener Zeitraum, in dem die Spieler dem Schiedsrichter beim Zurücklegen eines Balls/von Bällen in die Originalposition vor dem *Regelverstoß (3.2(c)(ii), 3.3(k), 3.10(i), 3.14, 3.15 und 3.16)* oder wie in 3.9 beschrieben, behilflich sein dürfen. Die *Konsultationsphase* beginnt, sobald die Entscheidung, den Ball/die Bälle in ihre ursprüngliche Position zurückzulegen, getroffen wurde, und endet, wenn beide Spieler mit der Position des Balls/der Bälle zufrieden sind, oder mit der endgültigen Entscheidung des Schiedsrichters.**

# Sektion 3 Das Spiel

## 1. Beschreibung

Snooker kann von zwei Spielern als Einzelspieler oder von mehr als zwei Spielern als Mannschaften gespielt werden. Das Spiel ist in den untenstehenden Paragrafen (a) bis (h) zusammengefasst:

(a) Jeder Spieler verwendet denselben weißen *Spielball;* es gibt 21 *Objektbälle:* 15 Rote, jede mit dem Wert 1, und 6 Farben: Gelb Wert 2, Grün 3, Braun 4, Blau 5, Pink 6 und Schwarz 7.

(b) Punkte werden in jeder ***Aufnahme*** eines Spielers durch das abwechselnde *Potten* von Roten und Farben erzielt, bis alle Roten vom Tisch sind, danach werden die Farben in aufsteigender Reihenfolge ihrer Wertigkeit *gepottet.*

(c) Erzielte Punkte werden dem *Striker* zu seiner Punktzahl addiert.

(d) *Strafpunkte* aus ***Regelverstößen*** werden zur Punktzahl des Gegners addiert.

(e) Eine jederzeit anwendbare Taktik in einem *Frame* ist es, den *Spielball* so hinter einem Ball nicht *on* zu hinterlassen, dass er für den nächsten Spieler *gesnookert* ist. Wenn ein Spieler oder eine Mannschaft einen größeren Punkterückstand aufweist, als durch die Bälle auf dem Tisch erzielt werden können, dann wird das Legen von Snooker, in der Hoffnung, durch *Fouls* Punkte zu erzielen, äußerst wichtig.

(f) Der Gewinner eines *Frames* ist der Spieler oder die Partei,
- (i) mit der höchsten Punktzahl;
- (ii) an den/die das *Frame* durch Aufgabe abgegeben wird; oder
- (iii) dem/der das *Frame* gemäß 3.14(d)(ii) oder 4.1(b), 4.1(d), 4.3(b) oder 4.3(c) zuerkannt wird.

(g) Der Gewinner eines *Games* ist der Spieler oder die Partei,
- (i) der/die die meisten oder die erforderliche Anzahl von *Frames* für sich entschieden hat;
- (ii) der/die den höchsten Gesamtpunktestand aufweist, wenn auf Gesamtpunktzahl gespielt wird; oder
- (iii) dem/der das *Game* gemäß 4.1(c) oder 4.1(d) zuerkannt wird.

(h) Der Gewinner eines *Matchs* ist der Spieler oder die Partei, der/die die meisten *Games* gewonnen hat oder, wenn auf Gesamtpunktzahl gespielt wird, den höchsten Gesamtpunktestand aufweist.

## 2. Position der Bälle

(a) Zu Beginn jedes *Frames* ist der *Spielball in-hand,* und die *Objektbälle* sind wie folgt aufgesetzt:

(i) die Roten in Form eines gleichseitigen Dreiecks, so dicht aneinander wie möglich, sodass die Rote an der Spitze des Dreiecks sich auf der Längsachse des Tischs oberhalb des Pink Spots befindet, so nah wie möglich, ohne ihn zu *besetzen.* Des Weiteren muss die Basis des Dreiecks parallel zur oberen Bande liegen;

(ii) die 6 Farben auf den bezeichneten Spots wie in 1.1(f) vorgesehen.

(b) Wenn beim Aufbau der Bälle ein Fehler gemacht wurde, wird 3.7(c) angewendet, das *Frame* beginnt wie in 3.3(c) beschrieben.

(c) Nach Beginn eines *Frames* darf ein Ball, der sich *im Spiel* befindet, nur vom Schiedsrichter, nach begründeter Aufforderung durch den *Striker,* gereinigt werden, und

(i) die Position des Balls muss mit einem dafür geeigneten Gerät markiert werden, bevor der Ball zur Reinigung aufgehoben wird;

(ii) das Gerät, das die Position des Balls markiert, der gereinigt wird, ist als Ball anzusehen und erhält denselben Wert des Balls, bis dieser gereinigt und an seinen Platz zurückgelegt wurde. Es ist ein *Penalty,* wenn ein anderer Spieler außer dem *Striker* oder dessen Partner dieses Gerät berührt. Der Schiedsrichter muss PENALTY ansagen und das Gerät oder den gereinigten Ball, falls erforderlich, an die Originalposition zurücklegen, selbst wenn es/er aufgehoben wurde.

**Eine *Konsultationsphase* beginnt, sobald die Entscheidung getroffen wurde, das Gerät oder den Ball zurückzulegen.**

## 3. Spielverlauf

Die Spieler müssen die Spielreihenfolge durch das Los oder auf eine andere vereinbarte Weise bestimmen, der Gewinner hat die Wahl, welcher Spieler beginnen soll.

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

(b) Die Spieler oder Parteien müssen sich beim Anstoß für jedes *Frame* innerhalb eines *Games* abwechseln.

(c) Der erste Spieler beginnt *in-hand*, das *Frame* beginnt, wenn der *Spielball* auf der Spielfläche platziert und vom Tip des Queues berührt wurde, entweder

  (i) indem ein *Stoß* ausgeführt wurde; oder

  (ii) während der *Spielball* anvisiert wird.

(d) Wenn ein *Frame* durch den falschen Spieler oder die falsche Partei begonnen wird,

  (i) muss ohne Strafe neu und korrekt begonnen werden, wenn nur ein *Stoß* gespielt und bis dahin kein ***Regelverstoß*** begangen wurde; oder

  (ii) muss normal weitergespielt werden, **wenn ein weiterer *Stoß* ausgeführt** oder ein ***Regelverstoß*** während des ersten oder nach Beendigung des ersten *Stoßes* begangen wurde, mit der richtigen Startreihenfolge im folgenden *Frame* fortsetzend, sodass ein Spieler oder eine Partei in drei aufeinanderfolgenden *Frames* beginnt; oder

  (iii) muss, falls eine Pattsituation erklärt wurde (siehe 3.17), vom richtigen Spieler oder von der richtigen Partei neu gestartet werden.

(e) Damit ein *Stoß* als korrekt gilt, darf keiner der in 3.11 beschriebenen ***Regelverstöße*** begangen worden sein.

(f) **Es liegt in der Verantwortung des *Strikers* sicherzustellen, dass alle Objekte und Hilfsmittel von dieser oder den vorangegangenen *Aufnahmen* vom Tisch entfernt werden.**

(g) Beim ersten *Stoß* jeder ***Aufnahme*** ist, bis alle Roten vom Tisch sind, Rot oder ein *free ball,* der für Rot *nominiert* wurde, der *ball on,* und der Wert jeder Roten oder eines *free ball*, der als Rote *nominiert* und in einem *Stoß gepottet* wurden, wird gezählt.

(h) (i) Wird eine Rote oder ein *free ball,* der statt einer Roten *nominiert* wurde, *gepottet,* spielt derselbe Spieler den nächsten *Stoß,* und der nächste *ball on* ist eine Farbe nach Wahl des *Strikers,* die, wenn *gepottet,* gezählt und dann gespottet wird.

(ii) Das *Break* wird durch das abwechselnde *Potten* von Roten und Farben fortgesetzt, bis alle Roten vom Tisch sind und gegebenenfalls eine Farbe gespielt wird, nachdem die letzte Rote *gepottet* wurde.

(iii) Die Farben werden nun in aufsteigender Reihenfolge ihrer Wertigkeit (siehe 3.1(a)) *on* und bleiben vom Tisch, wenn sie in Folge *gepottet* wurden, außer wie in 3.4 beschrieben. Der *Striker* spielt dann auf die nächste Farbe *on.*

(iv) Im Fall, dass der *Striker* in einem *Break* spielt, bevor der Schiedsrichter das Spotten einer Farbe beendet hat, während alle anderen Bälle zum Stillstand gekommen sind, darf der Wert der Farbe nicht gezählt und 3.11(a)(i) oder 3.11(b)(ii) müssen entsprechend angewendet werden.

(i) Rote werden normalerweise nicht mehr auf den Tisch zurückgebracht, wenn sie *gepottet* wurden, **Pocketing** oder Ball *vom Tisch* verursacht wurde, ohne Rücksicht darauf, ob ein Spieler dadurch von einem *Foul* profitiert. Die Ausnahmen zu dieser Regel sind in **3.2(c)(ii), 3.3(k), 3.9, 3.10(i), 3.14(b) 3.14.(e), 3.15, 3.16, 3.20(b) und 5.1(a)(i)** beschrieben.

(j) Wenn der *Striker* keinen Ball *pottet,* muss er den Tisch ohne unangemessene Verzögerung verlassen. Im Fall, dass er vor oder während des Verlassens des Tischs irgendein *Foul* begeht, wird er, wie in 3.11 beschrieben, bestraft. Der nächste *Stoß* wird von dort gespielt, wo der *Spielball* zum Stillstand gekommen ist, oder aus *in-hand,* wenn der *Spielball* nicht *im Spiel* ist, außer wenn der *Spielball* in Übereinstimmung mit 3.10(i) und 3.14.(e) zurückgelegt wird.

(k) **Es ist ein *Penalty,* wenn der Non-*Striker* außerhalb seiner *Aufnahme* zum Tisch kommt und irgendeinen *Regelverstoß* begeht. Der Schiedsrichter muss PENALTY ansagen, und alle Bälle, die bewegt wurden, müssen an die Position vor dem *Regelverstoß* zurückgelegt werden, und die *Aufnahme* des *Strikers* wird, davon nicht beeinträchtigt, fortgesetzt. Eine *Konsultationsphase* beginnt, sobald die Entscheidung getroffen wurde, den Ball/die Bälle zurückzulegen.**