

# Snooker-Shoot-Out – Turnierregeln

Generell gelten die offiziellen *Snooker-Regeln* mit einigen Änderungen, die nachfolgend beschrieben werden.

## Timing / Zeit

- 1) Jedes Spiel wird über maximal **10 Minuten** gespielt. Die *Match-Uhr* startet ab dem Moment, in dem der *Cue-Ball* beim Eröffnungsschuss angespielt wird.
- 2) Eine *Stoss-Uhr* wird vom *Zeit-Schiedsrichter* in Absprache mit dem *Hauptschiedsrichter* gestartet. Sie stoppt jeweils genau in dem Moment, in dem der Spieler den *Cue-Ball* spielt.
- 3) Maximale Stossdauer:
  - (i) Während den ersten 5 Minuten des Spiels ist ein Stoss innerhalb von **15 Sekunden** zu spielen.
  - (ii) In den letzten 5 Minuten des Spiels muss ein Stoss innerhalb von **10 Sekunden** gespielt sein.Wird ein Stoss nicht innerhalb dieser Zeit gespielt, wird ein *Zeitfoul* ausgesprochen.
- 4) Der *Zeit-Schiedsrichter* startet die *Stoss-Uhr* sobald...
  - (i) alle Bälle zur Ruhe gekommen sind und das *Aufsetzen* aller erforderlichen Bälle abgeschlossen ist; oder
  - (ii) der Schiedsrichter die entsprechenden *Breakpunkte* sagt; oder
  - (iii) nach einem Foul, wenn der Schiedsrichter den *Cue-Ball* an den übernehmenden Spieler übergibt oder den *Cue-Ball* auf die Spielfläche legt.
- 5) Wenn der Schiedsrichter Zeit benötigt, um eine Entscheidung zu treffen, kann er entscheiden, entweder die *Stoss-Uhr* oder die *Match-Uhr* zu pausieren und wird den *Zeit-Schiedsrichter* benachrichtigen, wann er neu starten soll.
- 6) Wenn der *Schiedsrichter* nicht in der Lage ist, eine endgültige Entscheidung zu treffen, oder vom *Marker* benachrichtigt wird, dass eine Überprüfung des letzten Schusses erforderlich ist, kann er eine Video- und Audioaufzeichnung verwenden, um seine Entscheidung zu unterstützen. Der *Schiedsrichter* wird den *Zeit-Schiedsrichter* benachrichtigen, um die *Spieluhr* anzuhalten. Dieser Überprüfungsprozess wird am Schreibtisch des *Markers* durchgeführt, während beide Spieler am Tisch warten. Wenn ein solcher Einwand für eine Überprüfung nicht vor dem nächsten Stoss beantragt wird, ist dies danach nicht mehr möglich.
- 7) Sollte ein Spieler Grund haben, eine Schiedsrichterentscheidung in Frage zu stellen, wird die *Stoss-Uhr* nicht angehalten, es sei denn, der *Schiedsrichter* hält es für notwendig. Der *Schiedsrichter* ruft dann *TIME OUT* und die *Stoss-Uhr* wird vom *Zeit-Schiedsrichter* pausiert. Der *Schiedsrichter* entscheidet dann, ob er die *Stoss-Uhr* neu startet oder neu einstellt.
- 8) Wenn ein Spieler den *Schiedsrichter* auffordert, einen Ball zu reinigen, wird die *Stoss-Uhr* nicht angehalten, es sei denn, der *Schiedsrichter* hält es für notwendig. Der *Schiedsrichter* ruft dann *TIME OUT* und die *Stoss-Uhr* wird vom *Zeit-Schiedsrichter* angehalten und auf Hinweis des *Schiedsrichters* neu gestartet.
- 9) Sollte es zu einer Fehlfunktion der *Stoss-Uhr* oder der *Match-Uhr* kommen, ist die Entscheidung des *Schiedsrichters* endgültig.

## Spielmodus

- 10) Anspielrecht bestimmen: In einem *Lag* stossen beide Spieler gleichzeitig einen *Cue-Ball* von der *Baulk-Linie* in Richtung *Kopfbande* und wieder zurück zur *Fussbande*. Der Spieler, dessen Ball nach Meinung des *Schiedsrichters* am nächsten zur *Fussbande* liegt, gewinnt den *Lag* und hat die Wahl, welcher Spieler anspielt.  
Der *Cue-Ball* darf beim *Lag* nur die obere und/oder untere Bande treffen. Wenn er etwas anderes als diese Banden trifft, verliert dieser Spieler den *Lag*.
- 11) Wurde ein Stoss innerhalb der erlaubten Zeit ausgeführt, wird der Stoss unabhängig von der *Stoss-Uhr* oder *Match-Uhr* noch abgeschlossen und alle erzielten Punkte oder Strafpunkte werden noch vergeben, auch wenn die *Match-Zeit* unterdessen schon abgelaufen ist.
- 12) Im Falle einer *Pattsituation* sind die Spieler selbst verantwortlich, die Situation innerhalb des vorgegebenen Zeitrahmens zu lösen. Es gibt keine Option auf ein *Re-Rack*.
- 13) Liegt nur noch *Schwarz* auf dem Tisch, beendet der erste *Pot* oder das nächste *Foul* das Spiel, auch wenn die Punktzahlen dann gleich sind.
- 14) Sollte am Ende des Spiels Punktgleichstand sein, beginnt sofort ein «*Blue Ball Shoot Out*». Der blaue Ball wird auf seinen Spot gelegt und der *Cue-Ball* muss aus dem "D" gestossen werden. Der Spieler, der den *Lag* vor Beginn des Spiels gewonnen hat, darf bestimmen, wer beginnt. Es wird abwechselnd so lange gespielt, bis ein Spieler den *blauen Ball* öfter als sein Gegner aus einer gleichen Anzahl von Versuchen versenkt hat. Der *blaue Ball* muss direkt gepottet werden, und der Kontakt mit einer anderen Bande, außer den Rundungen der versuchten Tasche wird als nicht gültiger Stoss angesehen.

## Fouls

- 15) Nach jedem *Foul* wird der *Cue-Ball* von «*in-hand*» gespielt. «*In-hand*» bedeutet, dass der *Cue-Ball* **überall** auf dem Spielfeld platziert werden kann. Der an den Tisch kommende Spieler hat nicht die Möglichkeit, seinen Gegner zu bitten, erneut zu spielen. Die *Stoss-Uhr* beginnt, wenn der zum Tisch kommende Spieler den *Cue-Ball* vom *Schiedsrichter* erhält.
- 16) Wird ein Stoss nicht innerhalb der zugewiesenen Zeit gespielt, wird ein *Zeitfoul* vergeben. Dies führt zu mindestens **fünf Strafpunkten** oder dem Wert des Balles, je nachdem, welcher Wert größer ist. Der zum Tisch kommende Spieler erhält den *Cue-Ball* vom *Schiedsrichter* und spielt von «*in-hand*».
- 17) Bei jedem Stoss muss mindestens ein Ball eine Bande treffen oder in eine Tasche gelangen. Andernfalls wird ein *Foul* von mindestens **fünf Strafpunkten** oder dem Wert des Balles, je nachdem, welcher Wert höher ist, an den Gegner vergeben. Der zum Tisch kommende Spieler erhält den *Cue-Ball* vom *Schiedsrichter* und spielt von «*in-hand*».
- 18) Wenn ein Spieler nach einem *Foul* nicht in der Lage ist, den *Cue-Ball* vom *Schiedsrichter* zu erhalten, wird der *Schiedsrichter* den *Cue-Ball* auf den Tisch legen und die *Stosszeit* des zum Tisch kommenden Spielers beginnt. Der Spieler kann dann den *Cue-Ball* aufnehmen und platzieren, wo immer er möchte, aber der Stoss muss innerhalb der zugewiesenen Zeit beginnen.

## Andere Regeln

- 19) Die Regeln 12 (gesnookert nach einem Foul), 13 (nochmals spielen lassen) und 14 (Foul & Miss) der offiziellen Snooker Spielregeln finden **keine** Anwendung.
- 20) Sollte eine externe Partei einen Spieler während der zugewiesenen Stosszeit behindern, hat der *Schiedsrichter* die Möglichkeit, die *Stoss-Uhr* und/oder die *Match-Uhr* entweder zu pausieren oder neu einzustellen. Zu jedem Zeitpunkt kann ein *Schiedsrichter* *TIME OUT* ausrufen und entscheiden, ob die *Stoss-Uhr* neu gestartet oder neu eingestellt wird.

## Etikette

- 21) Aufgrund der Zeitbeschränkung wird es vom «*non-striker*» nicht als Verstoß gegen die Etikette angesehen, wenn er in Bereitschaft für seinen nächsten Schuss näher am Tisch als normal bleibt, obwohl er sich nicht in der Sichtlinie des *striker*s positionieren soll.

## Schiedsrichter

- 22) Die Entscheidungen des *Schiedsrichters* sind endgültig. Sollte eine Eventualität nicht von diesen Regeln abgedeckt sein, bleibt die Entscheidung des *Schiedsrichters* bestehen und wird gegebenenfalls einen Präzedenzfall schaffen.