



Deutsche Billard-Union e.V.

Spezielle Ausbildungsrichtlinien



Deutsche Billard-Union e.V.

Spezielle Ausbildungsrichtlinien

Anlage 4

C-Kader-Schiedsrichter Snooker



Anlage 4 - C-Kader-Schiedsrichter Snooker

Begriffserklärung

Kennen = gelesen haben und wissen, um was es dabei geht

Können = unterrichtet worden sein und wissen, was etwas bedeutet

Kleinere Schwächen in der Anwendung dürfen vorkommen

Beherrschen = unterrichtet geworden sein und 100%ig richtig anwenden können

**Können und Beherrschen bedarf unbedingt einer theoretischen
UND praktischen Ausbildung**

I. Ausrüstung

Kein detailliertes Wissen notwendig, ***kennen*** genügt

II. Definitionen

Kennen der Punkte 2, 3, 5, 7, 8, 10, 14, 15

Können der Punkte 1, 4, 6, 9, 11, 12, 13, 16, 17, 18, 19, 20

III. Das Spiel

1. Beschreibung ***kennen***
2. Position der Bälle ***kennen***
3. Spielverlauf ***kennen***
4. Ende eines Frames ***kennen***
5. Spielen mit IN HAND ***können*** (detaillierte Erklärung folgt)
6. Zwei Bälle gleichzeitig treffen ***kennen*** (detaillierte Erklärung folgt)
7. Farben aufsetzen ***beherrschen*** (detaillierte Erklärung folgt)
8. Touching Ball ***beherrschen*** (detaillierte Erklärung folgt)
9. Ball an der Kante ***kennen***
10. Snooker nach Foul (FREE BALL) ***beherrschen*** (detaillierte Erklärung folgt)
11. Fouls ***können*** (detaillierte Erklärung folgt)
12. Strafen ***können*** (detaillierte Erklärung folgt)
13. Weiterspielen lassen ***kennen***
14. Miss ***können*** (detaillierte Erklärung folgt)
15. Bälle die nicht vom Spieler bewegt wurden ***kennen***
16. Pattsituation ***kennen***
17. Doppel ***kennen***
18. Verwendung zusätzlicher Ausrüstung ***kennen***
19. Anmerkungen ***kennen***

IV. Die Spieler

Kennen der einzelnen Unterpunkte

V. Die Spielleitung

Kennen der einzelnen Unterpunkte



Anlage 4 - C-Kader-Schiedsrichter Snooker

Detaillierte Erklärung der mit können und beherrschen geforderten Regeln

Die **fett** gedruckten Begriffe sind immer die Kernpunkte des jeweiligen Absatzes

II. Definitionen

1. Ein Frame beginnt erst, wenn der **Spielball** gestoßen wird (vgl. II.6.)
Schwarz **muss nicht** gespielt werden, wenn Punktabstand **nach** Pink größer als 7 ist.
Erste Wertung auf Schwarz **beendet** das Frame (Ausnahme siehe III.4.)
4. Nur die **Weiß** ist der **Spielball** (Bedeutung in II.6. !), Rot und Farben sind Objektbälle.
6. Ein **Stoß** gilt als ausgeführt, wenn **der Spieler** den **Spielball** mit der **Cuespitze** berührt. Im direkten Stoß kann der BALL ON ohne vorherigen Bandenkontakt getroffen werden, im indirekten Stoß nicht. (vgl. II.16 und III.14)
9. IN HAND bei „**vom Tisch**“, bei „**gelocht**“ und bei **Framebeginn** (siehe zusätzlich III.4).
IN HAND endet, sobald ein Stoß oder ein Foul (während der Spielball auf dem Tisch ist) gemacht wurde.
11. BALL ON ist der, der **regelkonform** als **erster** vom Spielball getroffen werden darf.

Diese Definition und die Umkehrung davon, der BALL NICHT ON, wird im gesamten Kapitel III verwendet und eine sehr wichtige Grundlage der Snooker-Regeln.

12. Nominieren gemäß Unterpunkt **(a) reicht aus**. Unterpunkt (b) sichert den **SchiedsRichter**! Er fragt nur nach der Farbe on, wenn er es nicht erkennen kann. Hierbei ist darauf zu achten, daß ein SR mitdenkt und nicht unnötig nach der Farbe on fragt. In 99% aller Fälle erkennt ein SR durch Logik und Spielverstand, welche Farbe der Spieler treffen will. Fast alle Spieler sagen in nicht eindeutigen Situationen selbständig ihre Farbe on an. (vgl. auch III.12.d.v)
13. FREE BALL nominieren funktioniert **genauso** wie in II.12 !!!
Es gibt **keine Regel**, die besagt, daß ein FREE BALL **verbal** angesagt werden muss.
16. Der Spielball kann **nur durch einen BALL NICHT ON gesnookert** sein. Ein Snooker liegt immer dann vor, wenn kein BALL ON unbehindert mit einem direkten Stoß zu treffen ist. Er muss **ganz dünn links wie auch ganz dünn rechts spielbar** sein (dies schließt auch das Treffen zwischen diesen Extremen ein)

Diese Definition ist eine der wichtigsten überhaupt. Ein anderer BALL ON kann niemals einen Snooker verursachen. Die Anwendung im Spiel erfolgt in III.10.

17. Besetzter Spot: Eine Farbe muss **ohne Berührung eines anderen Balles** aufgesetzt werden können.
18. Durchstoß ist **2-maliges Treffen** des Spielballes oder **Schieben**.
19. Jump Shot ist ein „Überholen durch Springen“, bevor ein Ball getroffen wurde.
20. MISS bedeutet: **Für den Spieler nicht angemessener Versuch**, einen BALL ON zu treffen.
Die Anwendung im Spiel erfolgt in III.14.



Anlage 4 - C-Kader-Schiedsrichter Snooker

III. Das Spiel

5. IN HAND stoßen kann ein Spieler in **alle Richtungen** aus einer **beliebigen Position im D. Platzieren** des Spielballes **mit dem Cue** ist erlaubt. Sogar mit der **Cuespitze**, solange deutlich ist, daß der Spieler **keinen Stoß** machen will.
6. Gleichzeitiges Treffen von zwei Bällen:
Rot gleichzeitig mit Rot bei Rot ON ist erlaubt.
Rot gleichzeitig mit FREE BALL bei Rot ON ist erlaubt.
Farbe ON gleichzeitig mit FREE BALL bei Farbe ON ist erlaubt.
Farbe ON gleichzeitig mit Farbe bei Farbe ON ist nicht erlaubt.
7. Ein **korrektes Aufsetzen** der Farben ist mit lediglich **drei Kriterien** gut auszubilden. Zuerst wird Unterpunkt 1 angewandt, bis keine Farbe mehr derartig aufgesetzt werden kann. Danach erst wird Unterpunkt 2 angewandt, danach schließlich Unterpunkt 3
 1. Eine Farbe kommt auf ihren **eigenen Spot**
 2. die **höchste** Farbe kommt auf den **höchsten freien Spot**
 3. die **höchste** Farbe kommt nächstmöglich an ihren **eigenen Spot** (genau: III.7.f, g)
8. TOUCHING BALL (TB) gibt es **nur mit einem BALL ON** oder möglichen BALL ON. Der Spieler muss, um **kein Foul** wegen Durchstoß zu begehen, **vom TB wegspielen, ohne daß sich dieser bewegt**. Bewegt sich der TB zur Position des Spielballes hin, liegt kein Foul vor, denn diese Bewegung kann nur aus einem Tischfehler herrühren (genau: III.8.f)
Ein TB wird vom SR **angesagt UND angezeigt** (mit einem Finger auf den TB deuten).
Liegt ein **TB bei FARBE ON** vor, muss der **SR** nach der **gewählten Farbe fragen**, da der Spieler jede beliebige Farbe spielen kann. Erst mit der Frage (und mit der nun zwingend erforderlichen Antwort des Spielers) kann sich ein SR über die vom Spieler gewählte Farbe völlig sicher sein.
10. Ein FREE BALL (FB) wird **bei Snooker nach einem Foul gegeben** (vgl. II.16 und III.6). Das Potten des FB gibt so viele Punkte, wie der BALL ON wert ist. Solange Rote auf dem Tisch sind, ist ein FB **immer** eine Farbe und wird nach dem Potten wieder aufgesetzt. Fallen 4 Rote und der FB in einem Stoß, so gibt es 5 Punkte. Sind keine Roten mehr auf dem Tisch und der BALL ON sowie der FB werden gepottet, so zählen nur die Punkte des BALL ON !!! Trotzdem wird der FB wieder aufgesetzt (genau: III.10.e)
11. FOULS werden **sofort** ausgerufen. Ein laufendes Break zählt, jedoch gibt ein Foul keine Punkte für den Stoß, in dem das Foul begangen wird. Bei **mehreren Fouls** in einem Stoß zählt das **höchstwertigste** Foul.
12. STRAFEN werden immer gewertet nach dem BALL ON und/oder nach dem gefoulten/zuerst getroffenen Ball. Zusätzlich gibt es die 7 Punkte-Fouls. Hierbei ist ein Foul, an dem die Schwarze beteiligt ist, nicht genannt. Im Einzelnen bedeuten diese:
 - a) Ball vom Tisch benutzen zum **Erschaffen eines persönlichen Vorteils** =
 - mit versenkten Kugeln am leeren Nachbartisch den eigenen Stoß verbessern
 - mit versenkten Kugeln „probieren, ob man durch diese Gasse durchkommt“.
 - b) Jegliches Abstands- oder Entfernungsmessen
 - c) **2 Rote** potten in **aufeinanderfolgenden** Stößen (auch bei FREE BALL und Rot)



Anlage 4 - C-Kader-Schiedsrichter Snooker

- d) Nach Framebeginn einen anderen Ball **außer der Weißen als Spielball** nutzen.
 - e) Auf die SR-Frage, den BALL ON zu nennen, **nicht zu antworten**.
 - f) Bei FARBE ON ein Foul begehen und **noch nicht erkennbar**, welche Farbe der Spieler als BALL ON wählen wird.
14. MISS ist zu unterscheiden in die Situationen „kann der Spieler noch in einem direkten Stoß (siehe II.6.d) einen BALL ON treffen?“ und „kann der Spieler nur mit einem indirekten Stoß (siehe II.6.d) einen BALL ON treffen?“

Ist ein **direkter Stoß möglich, gibt es ein MISS** (III.14.b)

Ist nur ein indirekter Stoß möglich, hängt es von der Stärke des Spielers und der Qualität des Stoßes ab, ob ein MISS gegeben werden muss (Es ist immer zu bedenken, daß auf Landesebene nicht nur Profis spielen). Als Grundlage hier stellt sich der SR die Frage „**hat er versucht, den Ball zu treffen**“. Mit dieser Bewertung liegt ein SR bei 90% der Spieler in Deutschland richtig.

In Bundesliga-Matches oder Finalrunden von Turnieren stellt sich der SR die Frage „**kann er den Ball besser spielen?**“. Viele gute Spieler geben sich auch selbst ein MISS, hier soll der SR eine solche Entscheidung des Spielers übernehmen.

Kein MISS wird gegeben, wenn einer der beiden Spieler bereits Snooker benötigt (III.14.b)

Ein MISS kann **nur zum Aberkennen des Frames** führen, wenn ein BALL ON in **zentralem, vollem Ball-Kontakt zu treffen** ist. Der Spieler muss hier vor seinem 3ten Versuch aus derselben Position gewarnt werden, daß er das Frame bei Nichttreffen des BALL ON aberkannt bekommt (III.14.c, auch III.14.d)

Zusammenfassen kann man das Zurücklegen der Bälle nach einem MISS folgendermaßen:
Der Spielball muss, Farben sollen und Rote können zurückgelegt werden.
Die Charakteristik der Situation vor dem MISS muss wieder hergestellt werden.



Anlage 4 - C-Kader-Schiedsrichter Snooker

Möglichkeiten zur Darstellung einzelner Regeln am Tisch
(Zur Ausbildung besteht die Möglichkeit, angeführte Beispiele beliebig zu variieren)

II.16 Darstellen eines Snookers, in Zusammenhang mit

III.10 Free Ball

Zeige die Wege, die für den Spielball offen sein müssen, um an den Ball on zu kommen. Wo muss er laufen, um den Ball on ganz links zu treffen ? Wo muss er laufen, um den Ball on ganz rechts zu treffen ? Beachte, daß BÄLLE NICHT ON nicht snookern können, auch eine Bande kann es nicht !

Beim Anstoß liegt der Spielball neben Gelb im D. Die rechteste Rote im Dreieck ist durch keinen BALL NICHT ON gesnookert. Nimm die anderen 14 Roten vom Tisch und es ist deutlich.

III.7 Aufsetzen der Farben

Du hast Schwarz, Pink, Blau und Gelb aufzusetzen. Verfügbar sind die Spots von Pink, Braun und Gelb. Gehe die 3 Aufsetzregeln nacheinander durch. (1) Eine Farbe kommt auf ihren eigenen Spot. Damit kommt Pink auf Pink und Gelb auf Gelb. (2) Die höchste Farbe kommt auf den höchsten freien Spot. Damit kommt Schwarz auf Braun. (3) Die höchste Farbe kommt nächstmöglich an ihren eigenen Spot. Damit kommt Blau so nahe wie möglich an Blau, gesehen von der Kopfbande = schwarzen Bande, auf der Mittellinie des Tisches.

III.8 Touching Ball

Rot ist on und der Spielball liegt press an Rot. Zeige mit dem Finger auf die touching liegende Rote und sage touching ball.

Rot ist on und der Spielball liegt press an 2 Roten. Zeige mit 2 Fingern auf beide touching liegende Rote und sage touching balls.

Rot ist on und der Spielball liegt press an Blau. Zeige und mache nichts !
Farbe ist on und der Spielball liegt press an Schwarz. Zeige mit dem Finger auf die touching liegende Schwarze und sage touching ball Schwarz. Bitte sag Deine Farbe an.
Aus einem TB mit Rot darf ein Spieler Schwarz anspielen und mit ihr eine Rote potten !

III.14 Miss

Zeige die Wege, die für den Spielball offen sein müssen, um **direkt** an den Ball on zu kommen. Wo muss er laufen, um den Ball on zu treffen ? Ist hier ein **direkter Stoß** möglich und trifft der Spieler den Ball on nicht, sagst Du Foul und Miss.

Gegen keinen der beiden Spieler darfst Du in folgender Situation kein Miss mehr geben: Spieler A ist 50:22 auf Gelb vorne. Da nur noch 27 auf dem Tisch sind, benötigt B Snooker.



Anlage 4 - C-Kader-Schiedsrichter Snooker

Gegen Spieler B darfst Du in folgender Situation kein Miss mehr geben: Spieler A ist 60:35 auf Gelb vorne. Da nur noch 27 auf dem Tisch sind, benötigt B nach dem nächsten Foul Snooker (64:35 ist 29 Abstand !)

Gegen Spieler A kannst Du in folgender Situation Miss geben: Spieler A ist 60:35 auf Gelb vorne. Er verfehlt Gelb, es steht 60:39 und weder vorher noch jetzt wird Snooker benötigt. Zeige die Wege, die für den Spielball offen sein müssen, um **indirekt** an den Ball on zu kommen. Wo geht der Stoß über 1 Bande, wo der über 2 Banden, wo der über 3, um den Ball on zu treffen ? Ist nur ein **indirekter Stoß** möglich und trifft der Spieler den Ball on nicht, sagst Du Foul und Miss, sobald Du der Meinung bist, daß der Spieler nicht **versucht** hat, den Ball on zu treffen. Diese Auslegung kann immer angewandt werden.

Ist nur ein **indirekter** Stoß möglich und trifft der Spieler den Ball on nicht, sagst Du Foul und Miss, sobald Du der Meinung bist, dass der Spieler den **Stoß besser spielen kann**, um den Ball on zu treffen Diese Auslegung wird erst bei guten Spielern auf nationaler Ebene angewandt ! Die 3 o.a. Beispiele gelten hier genauso.



Anlage 4 - C-Kader-Schiedsrichter Snooker

Praktische Tips für den Spielablauf

1. Vor dem Spiel

Überprüfe, ob

- Sitzgelegenheiten für beide Spieler vorhanden sind.
- die Zuschauer den Spielern genügend Platz am Tisch lassen.
- die Taschen in Ordnung sind (fällt ein Ball heraus?).
- sämtliche Hilfsmittel und Brücken vorhanden sind.
- alle Bälle auf ihrem Punkt sind (Pink 1 mm vor Rot,...).
- das Dreieck der Roten richtig ausgerichtet ist.
- das Punktbrett den Spielstand zeigt (sonst auf 0 stellen).

2. Der Beginn des Spiels

- Ziehe deinen linken Handschuh an.
- „Shakehands“ mit beiden Spielern und wünsche beiden „Gut Stoß“.
- Entscheide den Anstoß mit einem Münzwurf (auf die Hand, nicht auf den Tisch!).
- Lasse den Sieger wählen, ob er anstoßen möchte oder nicht.
- Ziehe deinen rechten Handschuh an.

3. Während des Spiels

Wo stehst du als Schiedsrichter am besten?

- So, dass du dich nicht in der Sicht des Spielers befindest.
- So, dass du alle Bälle sehen kannst, die möglicherweise gefoult werden können.
- So, dass du alle Bälle sehen kannst, die voraussichtlich gespielt werden.

Wenn es erforderlich ist, stelle dich so, dass du entscheidende Situationen zweifelsfrei erkennen kannst

a) Dein Weg als Schiedsrichter

Du solltest versuchen, den Weg des Spielers nicht zu behindern, wenn du einen Ball wieder aufsetzen musst. Sei schnell an der Tasche, in welche die Farbe gepottet wurde und bewege Dich nach deren Aufsetzen zügig in die richtige Position für den nächsten Stoß.

b) Aufsetzen eines Balles

Setze eine Farbe immer sanft neben ihrem Punkt auf und rolle sie dann auf ihren Punkt. Damit trägst du dazu bei, dass die Punkte der Farben nicht zu „Kratern“ werden.

Sei vorsichtig, wenn einen Ball nahe an dem Punkt liegt, auf den du die Farbe aufsetzen musst. Auch du als Schiedsrichter sollst mit deiner Kleidung keine Bälle berühren (wenn du beispielsweise Blau aufsetzt und direkt vor deiner Mitteltasche eine Rote liegt).



Anlage 4 - C-Kader-Schiedsrichter Snooker

c) Brücken

Reiche dem Spieler erst auf Anfrage eine Brücke und nimm sie ihm nach dem Stoß erst wieder ab, wenn er sie selber vom Tisch genommen hat und sie außerhalb der Spielfläche ist.

d) Ansagen eines Breaks

Sage nach jedem Stoß das Break an und wiederhole die Punktzahl des Breaks an dessen Ende, also z.B. : Nach der ersten Roten „1“ (wenn alle Bälle zum Stillstand gekommen sind) und nach der Blauen „6“ (wenn du die Blaue wieder aufgesetzt hast). Endet das Break bei 28 Punkten, so sagst du „Fred Müller - achtundzwanzig“.

e) Tempo des Spiels

Spielt ein Spieler schneller, als du deine Aufgaben wahrnehmen kannst, so versuche nicht, sein Tempo mitzugehen, sondern sei nur so schnell, wie es dir möglich ist.

f) Reinigen eines Balles

Fixiere den zu reinigenden Ball mit einem Finger und schiebe den Ballmarker mit der anderen Hand auf Berührung an ihn. Rolle ihn ein Stück vom festzuhaltenden Ballmarker weg und nimm ihn dann in die Hände, um ihn mit deinen Handschuhen neben dem Tisch zu reinigen.

g) Halte die Taschen leer

Hier sei nur ein Beispiel angeführt : Die Roten haben sich nach rechts entwickelt, sodass der Spieler Rot immer rechts und Schwarz immer links versenkt. Nach der vierten Roten ist auch der Weg für Schwarz in die rechte Ecke offen und der Spieler versenkt sie dort. Nun versuche, Schwarz zügig herauszunehmen Also beginne frühzeitig, vor allem die Ecktaschen bei Schwarz freizuhalten und die Roten in die gelbe Tasche oder grüne Tasche zu legen. Dabei sollst du darauf achten, den Spieler nicht zu stören.