

Spielanleitung English Snooker

Besonderheiten

1 Satz Snookerbälle besteht aus:

1. Normal-Größe 52,4 mm und größer:

22 Bälle (15 rote Bälle)

2. Sondermaß 48,0 mm und kleiner:

17 Bälle (10 rote Bälle) (bei 17 Bällen entfallen die hinteren 5 roten Bälle der Pyramide)

1. Anstoß

erfolgt mit dem Spielball (weiß), innerhalb des Halbkreises. Der Spielball kann an einer beliebigen Stelle innerhalb des Halbkreises hingelegt werden und in alle Richtungen des Tisches gestoßen werden.

2. Der Sinn des Spieles

Snooker ist ein Spiel für 2 Parteien, wobei jede versucht, die möglichst höchste Punktzahl zu erreichen, um dadurch das Spiel zu gewinnen.

3. Wie man Punkte erreicht

Bei Aufnahme des Spieles muss immer erst eine rote Kugel gespielt werden. Wenn man einen roten Ball einlocht, bekommt man einen Punkt und muss danach eine farbige, ausgenommen die roten Kugeln, spielen. Es ist natürlich von der Spieltaktikratsam, die bestplatzierteste Kugel zu nehmen, das heißt, eine Kugel, die am günstigsten zum Loch steht. Nehmen wir an, dass Sie auch die farbige Kugel lochen(z.B. den braunen Ball, so bekommt man 4weitere Punkte und darf weiter spielen, diesmal aber auf eine rote Kugel). Solange noch rote Kugeln auf dem Tisch liegen, muss die eingelochte farbige Kugel wieder auf den vorgesehenen Platz gelegt werden (siehe Aufstellung). Die eingelochten roten Kugeln bleiben in den Taschen.

4. Spielerwechsel

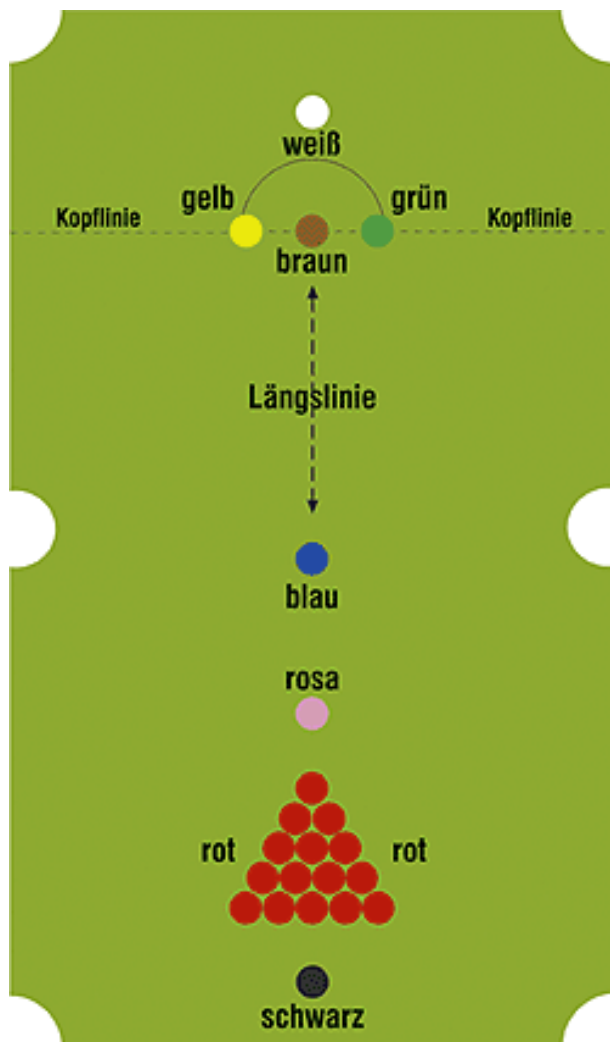
Spielerwechsel erfolgt nur, wenn ein Versuch, eine Kugel einzulochen misslingt oder bei einem Fehlstoß. Nach einem Spielerwechsel wird immer mit einer roten Kugel angefangen, solange noch rote Kugeln auf dem Tisch liegen. Wenn keine roten Kugeln mehr auf dem Tisch liegen, muss die farbige Kugel mit der niedrigsten Punktzahl gespielt werden. Das heißt, wenn alle roten Kugeln versenkt worden sind, muss auf die farbigen Kugeln in der Reihenfolge ihrer Punktzahl (gelb 2, grün 3, braun 4, blau 5, rosa 6, schwarz 7) gespielt werden. In diesem Fall bleiben die versenkten farbigen Kugeln in den Taschen. Das Spiel ist zu Ende, wenn die letzte Kugel (schwarz) versenkt ist.

5. Fehlstöße (Fouls)

- a) Versenken der weißen Kugel
- b) Nichttreffen der zu spielenden Kugel
- c) Versenken der falschen Kugel
- d) Spielen einer falschen Kugel

Die Strafpunkte für die verschiedenen Fouls sind im offiziellen Regelhandbuch angegeben worden, aber als allgemeines Prinzip werden die Strafpunkte für die meisten Fouls nach den Werten der Bälle, die am Foul beteiligt sind, errechnet; der Spieler den Wert des höchsten Balles ein. Die Mindeststrafe beträgt 4 Punkte. Daraus folgt, dass der Verlustwert von roten, gelben und grünen Bällen je 4 beträgt und nicht eins bzw. zwei oder drei.

Ballaufbau:



Punktzahl der Kugeln

weiß = Spielball braun = 4 Punkte
rot = 1 Punkt blau = 5 Punkte
gelb = 2 Punkte rosa = 6 Punkte
grün = 3 Punkte schwarz = 7 Punkte

6. Snooker (Bedrängnis)

Snooker, wonach das Spiel benannt ist, ist so wichtig, dass seine Bedeutung von Anfang an erkannt werden muss. Ein Spieler ist im Snooker (Bedrängnis), wenn er keinen der im Spiel befindlichen Bälle durch einen direkten Stoß treffen kann, weil sie durch einen anderen Ball blockiert sind, der nicht im Spiel ist. In jedem Fall kann der Gegner nur aus dem Snooker kommen, wenn er über eine oder mehrere Bande spielt. Dabei ist es jedoch sehr wahrscheinlich, dass er einen Ball trifft, der nicht im Spiel ist, oder dass er alle verfehlt und dadurch einen Straf- punkt bekommt. Außerdem bietet er dem Spieler, der den Snooker gelegt hat, eine gute Eröffnung. Snooker ist ein wichtiger Bestandteil des Spiels. Es ist eine defensive Taktik; da es aber zu einer Eröffnung führen kann, wird es mit Recht als offensiv bezeichnet. Ein Spieler, der seinen Gegner mit einem, zwei oder mehr derartigen Stößen festnagelt, gewinnt die Initiative, während die Anstrengungen seines Gegners, sich aus dieser Lage zu befreien, diesen nur in Schwierigkeiten bringen.