

Fragen und Antworten

Beim Snooker geht es darum, die verschiedenen Bälle nach bestimmten Regeln jeweils in einer der sechs Taschen zu versenken.

Kommt ein Spieler an den Tisch ist immer erst einmal rot dran. Der Spieler (oder die Spielerin) muss zumindest eine der roten Kugeln als erste treffen.

Damit wäre die Grundbedingung für einen korrekten Stoß erfüllt. Es gibt also keine Zusatzbedingungen (etwa, dass ein oder mehrere Bälle auch noch eine Bande anlaufen müssen oder ähnliches).

Da es beim Snooker aber um das Versenken der Kugeln geht, wird man natürlich versuchen, eine Rote nicht nur als erste zu treffen, sondern auch in eine der Taschen zu spielen. Das bringt dann einen Punkt und die gelochte Rote bleibt aus dem Spiel. Danach ist dann eine der sechs andersfarbigen Kugeln an der Reihe, wobei man sich die Farbe frei aussuchen kann.





Abbildung 5.01: Punktverteilung

Für die farbigen Bälle gibt es, wenn sie gelocht werden, unterschiedliche Punktzahlen. Das beginnt bei zwei Punkten für gelb und geht bis zu sieben Punkten für den schwarzen Ball (siehe Abbildung 5.01). Im Gegensatz zu den roten Bällen werden die farbigen Kugeln zunächst nach dem Versenken immer wieder neu aufgesetzt (dazu gibt es eigens Aufsetzmarken, die auf dem Tuch eingezeichnet sind). Das Prinzip ist also ganz einfach: Es beginnt immer mit rot, und so lange Kugeln gelocht werden können geht es immer abwechselnd: rot – Farbe – rot – Farbe – rot und so weiter – bis man keinen Ball mehr lochen kann, also entweder eine Sicherheit spielt oder verschießt. Rot bringt einen Punkt, Farben zwei bis sieben Punkte, die roten bleiben in den Taschen, die Farben werden immer wieder aufgesetzt.

Das geht solange, bis die letzte rote Kugel gelocht wird. Danach darf sich der Spieler am Tisch noch ein letztes Mal eine Farbe frei aussuchen und die wird auch noch einmal wieder neu aufgesetzt (falls sie gelocht wurde). Danach beginnt dann das Endspiel auf die Farben: Nun müssen die farbigen Bälle in der aufsteigenden Reihenfolge ihrer Werte gelocht

werden – und nun bleiben die gelochten Kugeln auch vom Tisch. Ist der Tisch komplett abgeräumt wird abgerechnet: Wer die meisten Punkte hat, hat den Frame (bedeutet etwa soviel wie ein Satz oder ein Spiel) gewonnen.

- *Achtung: Liegt nur noch der schwarze*
- *Ball auf dem Tisch, dann ist mit der*
- *nächsten Wertung der Frame definitiv*
- *vorbei. Entweder der Spieler am Tisch*
- *locht schwarz korrekt, dann bekommt*
- *er die sieben Punkte. Oder aber der*
- *Spieler begeht ein Foul, dann be-*



- *kommt der Gegner die sieben Punkte.*
- *Dann ist aber definitiv Schluss. Mehre-*
- *re Fouls in Folge auf die letzte Schwar-*
- *ze sind also nicht möglich.*

Wer beginnt den Frame?

In der Regel wird vor Partiebeginn eine Münze geworfen. Der Sieger des Münzwurfes darf entscheiden, wer den ersten Frame beginnt. Ob man selber anstößt oder das dem Gegner überlässt, hängt aber auch davon ab, wie si-

cher man den Anfangsstoß beherrscht: Hat man den sicher im Griff und legt den Spielball sicher ab, dann setzt man dadurch natürlich schon den Gegner unter Druck.

Allerdings ist das Anstoßrecht (oder die Pflicht) auch nicht so bedeutend, denn der Anstoß wechselt immer. Wer also den ersten Frame begonnen hat, der fängt auch im dritten, im fünften und so weiter an. Der andere muss dann im zweiten Frame, im vierten, im sechsten und so weiter als erster ran.

Neben der Variante des Münzwurfes (oder eine andere Form des Losens – man kann



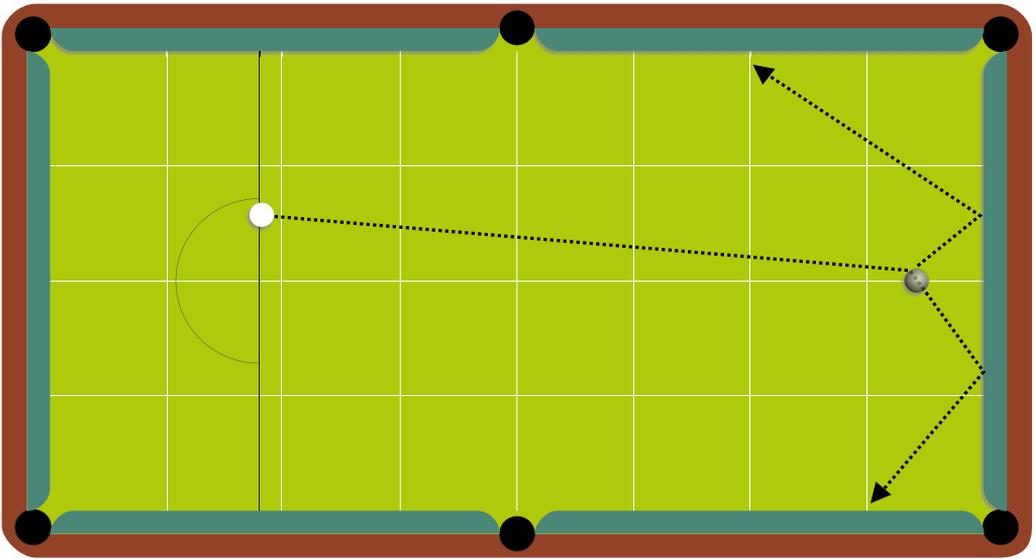


Abbildung 5.02: Spiel auf die re-spotted black

auch Streichhölzer ziehen, ist alles eine Frage der Vereinbarung) gibt es auch noch die Möglichkeit des Bandenentscheides: Beide Spieler stoßen zeitgleich eine Kugel von einer kurzen Bande auf die gegenüberliegende. Wessen Ball am Ende am nächsten an der Ausgangsbande liegen bleibt hat dann das Wahlrecht. Diese Variante ist in anderen Formen des Billardsportes häufig zu sehen, beim Snooker aber ist sie eher selten.

Was passiert bei Punktegleichheit am Ende eines Frames?

Ein Unentschieden kann es im Snooker nicht geben. Steht es also am Ende eines Frames unentschieden, dann gibt es die so genannte »re-spotted black«. Schwarz wird dann noch einmal auf dem Spot aufgesetzt und per Münzwurf wird über das Anstoß-Wahlrecht entschieden. Die erste Wertung (Foul oder korrektes Lochen) entscheidet diese Verlängerung. Der Spieler, der beginnt, hat Ball in Hand, darf also den weißen Spielball irgendwo im D platzieren (siehe Abbildung 5.02).

Beim Spiel auf die re-spotted black darf man durchaus versuchen, die schwarze Kugel

mit dem ersten Stoß zu lochen. Das ist möglich und auch schon oft genug gelungen. Trotzdem machen das selbst Top-Profis nicht unbedingt. Wenn man die Ecktasche nicht trifft und schwarz im Einlauf der Tasche klappt, dann ist die Gefahr sehr groß, dass der Ball kurz vor der Tasche liegen bleibt und für den Gegner ein leichtes Opfer darstellt.

- Eine sichere und heute standardmäßig
- gespielte Variante ist es dagegen,
- Schwarz an eine der langen Banden
- zu legen. Je näher an der Bande und je
- weiter weg von einer Ecktasche, desto
- sicherer ist die Ablage. Der Spielball
- sollte gleichzeitig möglichst nahe der
- anderen langen Bande liegen bleiben.
- Wenn man darauf geachtet hat, dass
- man kein mögliches Double hat liegen
- lassen, dann kann der Gegner also
- nichts damit anfangen. Es kommt
- dann zu einem Safe-Duell, dass in der
- Regel erst endet, wenn einer der bei-
- den Spieler einen Safe-Fehler macht
- und Schwarz offen liegen lässt.

Eine andere sichere Möglichkeit besteht darin, Schwarz an die Fußbande zu legen. Dabei

ist aber die Kontrolle des Tempos für den schwarzen Ball schwieriger; man riskiert also, dass die Kugel nicht direkt an der Bande liegenbleibt.

Was tun bei blockierten Aufsetzmarken?

Die farbigen Bälle müssen ja immer wieder auf den Tisch gebracht werden. Dazu gibt es die Aufsetzmarken, die auf dem Tuch eingezeichnet sind. Aber es kann natürlich durchaus passieren (und ist auch gar nicht so selten), dass ein solcher Spot von einem anderen Ball blockiert ist und die Farbe nicht an der vorgesehenen Position aufgesetzt werden kann. Dann kommt der Ball auf die höchste freie Position. Ist also der »black spot« frei,

dann würde eine Farbe in diesem Fall immer dort aufgesetzt werden und so weiter.

Natürlich kann es auch passieren, dass alle Aufsetzmarken blockiert sind. Dann kommt die Kugel so nahe wie möglich an den eigenen Spot heran, aber von der Kopfbande (das ist die kurze Bande bei schwarz) aus gesehen. Man setzt die Kugel dann also auf die gedachte Linie zwischen Spot und Kopfbande. Dabei soll die Farbe so nahe wie möglich an andere Bälle herangelegt werden, ohne diese aber zu berühren.

Ist auf dieser gedachten Linie zwischen dem angestammten Spot und der Kopfbande kein Platz, um die Farbe aufzusetzen, dann wird diese gedachte Linie über den Spot hinaus verlängert und dort so nah wie möglich an den Spot herangelegt. Das kommt al-



Unglaubliche Leistung: Über mehr als vier Jahre lang hat Mark Selby ununterbrochen die Weltrangliste angeführt.

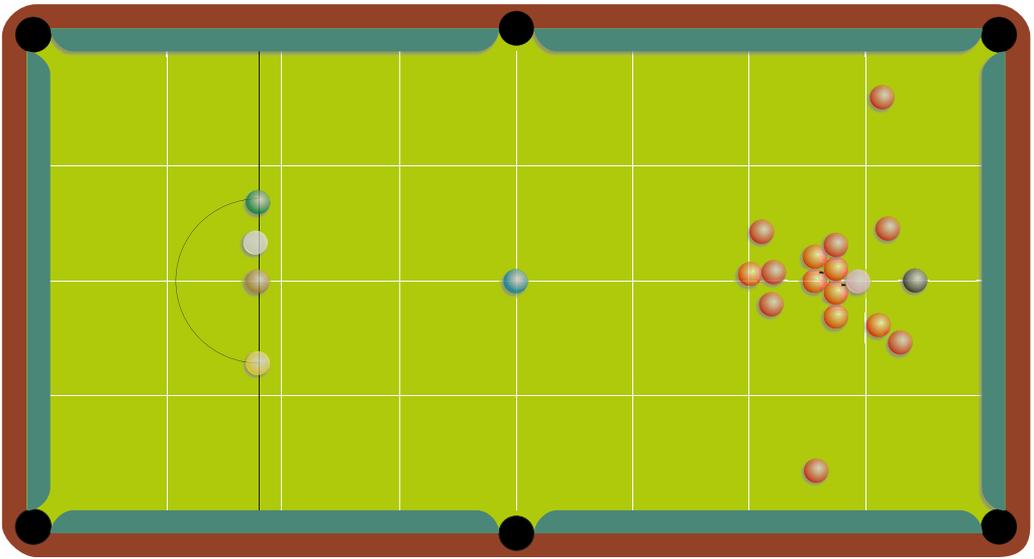


Abbildung 5.03: von roten Kugeln blockierter pink Spot

lerdings so gut wie nie zum Tragen. Trotzdem gilt: Es ist immer eindeutig definiert, wo eine Farbe aufgesetzt werden muss!

In der Praxis heißt das häufig, dass pink eigentlich bis auf wenige Millimeter zwischen blauem und pink Spot an die eigene Aufsetzmarke herangelegt werden könnte. Das ist trotzdem nicht korrekt, denn pink muss von der Kopfbande aus so nahe wie möglich an den Spot (auf der senkrechten Linie) gelegt werden – und da liegen oftmals viele Bälle zwischen, so dass pink weit vom eigenen Spot weg liegt und eventuell sogar schwarz blockiert (siehe Abbildung 5.03).

- *Um sich hier nicht selbst Schwierigkeiten zu bereiten, ist es daher auch immer wichtig, vor dem Spielen einer Farbe zu kontrollieren, wo die wieder aufgesetzt wird!*

Was passiert, wenn mehrere Bälle auf einmal gelocht werden?

Mehrere Bälle mit einem Stoß zu lochen ist nur dann erlaubt, wenn rot an der Reihe ist. Jede Rote, die in eine der Taschen fällt, zählt

einen Punkt. Allerdings darf man danach nur eine Farbe spielen; dann ist wieder rot dran. Deshalb versucht man beim Snooker in der Regel auch gar nicht erst, mehrere Rote auf einmal zu versenken. Taktisch ist das ungeschickt, bringt man sich doch um die Möglichkeit, Zusatzpunkte durch Farben zu holen.

Beim Spiel auf die Farben (egal ob nach einer gelochten roten oder im Endspiel) dagegen darf nur die Farbe fallen, die an der Reihe ist. Alles andere ist ein Foul – egal, ob noch andere Farben oder rote Kugeln in einer Tasche verschwunden sind. Die einzige Ausnahme gibt es bei einem Freeball im Spiel auf die Farben (siehe bei Freeball).

Diese Regel bedeutet unter anderem auch, dass bei einem Stoß der Spielball nicht zuerst eine rote lochen darf, dann noch über den Tisch läuft, auf eine Farbe trifft und die dann auch versenkt. Das wäre ganz klar ein Foul. Nicht die zeitliche Abfolge ist entscheidend, sondern ob die Kugeln als Folge eines einzigen Stoßes gefallen sind.

- *Deshalb gilt als Faustregel: Mehrere rote bei einem Stoß ist okay, alles andere ist ein Foul.*

Was heißt »Ball in Hand«?

Ball in Hand hat der Spieler, der am Stoß ist, zu Beginn eines Frames, zu Beginn des Spiels auf die re-spotted black oder wenn der Spielball die Tischfläche verlassen hat (also in eine der Taschen gefallen ist oder vom Tisch gesprungen). Ball in Hand bedeutet, dass der Spieler dann die Spielkugel im D, dem an der Baulk Line eingezeichneten Halbkreis, aufsetzen und von dort spielen darf.

Besondere Einschränkungen gibt es dabei nicht. Es ist weder vorgeschrieben, in welcher Richtung der Spielball gestoßen werden muss noch welche Distanz er mindestens zurücklegen muss. Die Weiße darf also in alle Richtungen gespielt werden und auf jeden Objektball, der angespielt werden darf. Dieser Objektball darf durchaus auch selber im D liegen (muss aber natürlich nicht).

Was ist ein Foul?

Das Snooker-Regelwerk ist sehr knapp bei der Definition des Begriffes Foul: »Ein Foul ist jeder Verstoß gegen diese Regeln.« Da wollen wir es doch etwas konkreter machen;

- *Fouls zum Beispiel sind:*
- *der oder die Bälle on (»Ball on« bezeichnet einen Ball, der angespielt werden darf) wird oder werden nicht oder nicht als erstes getroffen;*
- *ein Ball, der nicht on ist, fällt in eine Tasche;*
- *der Spielball wird in einer Tasche versenkt;*
- *irgendein Ball kommt außerhalb der Spielfläche zur Ruhe, verlässt also den Tisch (Spielfläche bezeichnet die Fläche zwischen den Banden);*
- *das Spielen eines anderen als des weißen Balles;*
- *das Spielen, bevor alle Bälle zur Ruhe gekommen sind (muss der Schiedsrichter Kugeln wieder neu aufsetzen,*

- *so gelten die erst als »zur Ruhe gekommen«, nachdem sie korrekt aufgesetzt sind);*
- *das Berühren von Bällen mit der Hand (außer bei Ball in Hand – da darf die Weiße natürlich angefasst werden);*
- *das Abstoßen mit etwas anderem als der dünnen Spitze des Queues;*
- *das Berühren von Bällen mit anderen Gegenständen (Hilfsqueues, Kreide, Kleidung);*
- *Durchstoß;*
- *Sprungbälle (Jumpshots);*
- *unzulässige Kombinationen (siehe auch bei Kombinationen).*

Das sind natürlich nur einige Beispiele für Fouls. Die Regel ist ja klar: Jeder Regelverstoß ist ein Foul.

Wie geht es nach einem Foul weiter?

Nach einem Foul hat der gefoulte Spieler grundsätzlich zwei Möglichkeiten: Er kann die Situation selber übernehmen oder er kann den Gegner, der das Foul begangen hat, aus dieser Ablage weiterspielen lassen; Motto: Du hast die Suppe eingebrockt, nun löftele sie auch selber aus. Nur wenn der Schiedsrichter zusätzlich ein Miss gibt (siehe da), dann kann man den Spieler, der das Foul begangen hat, den Stoß auch noch einmal wiederholen lassen.

Was ist ein »Miss«?

Trifft ein Spieler keinen Ball on oder trifft er als ersten einen anderen, so ist dies ja ein Foul. Zusätzlich kann der Schiedsrichter noch ein Miss geben, wenn er der Meinung ist, der entsprechende Spieler habe nicht seinen Fähigkeiten entsprechend versucht, einen korrekten Stoß auszuführen. Ein Miss kann gegeben werden, solange noch kein Spieler

Snooker benötigt oder als Folge des Fouls benötigen würde. Oftmals ist Auslöser für eine Miss-Entscheidung die Tatsache, dass eine einfachere (und sicherere) Lösung auf dem Tisch liegt, die aber aus taktischen Gründen nicht gespielt wird. Ist ein Ball on auf gerader Linie irgendwo (also notfalls auch an der Seite) anspielbar, dann muss der Schiedsrichter sogar ein Miss geben, solange noch kein Spieler Snooker benötigt oder als Folge dieses Fouls Snooker benötigen würde; ist der Schiedsrichter überzeugt, dass in einer solchen Situation das Foul absichtlich begangen wurde, so muss er in jedem Fall ein Miss geben (unabhängig davon, ob schon jemand Snooker benötigt). Sinn der Miss-Regel ist es, taktische Fouls zu vermeiden.

Zusätzliche Strafpunkte oder andere Sanktionen gibt es für ein Miss nicht. Die einzige Folge ist, dass der gefoulte Spieler zusätzlich zu den beiden normalen Optionen nach einem Foul (selber übernehmen oder Gegner weiterspielen lassen) auch noch eine Wiederholung des Stoßes verlangen darf. Der Schiedsrichter muss in diesem Fall alle Bälle, die bewegt wurden, wieder zurücklegen. Natürlich ist auch ein Schiedsrichter kein Übermensch. Deshalb gilt als Übereinkunft: weiß muss, Farbe soll und rot kann zurückgelegt werden. Der Schiedsrichter muss es halt nach bestem Gewissen versuchen und soll vor allem die Hauptschwierigkeiten wiederherstellen; sind beide Spieler und der Schiedsrichter mit der Rekonstruktion zufrieden, dann gilt das als okay. Der Missetäter kann dann aber durchaus auch eine andere Lösung versuchen. Ein Limit für eine aufeinander folgende Foul und Miss-Entscheidungen gibt es nicht. Das kann solange weitergehen, bis eben einer der Spieler Snooker benötigt.

- *Ausnahme: Kann der Spieler einen Ball on mittig treffen (die Regel sagt, wenn ein zentraler, voller Ballkontakt möglich ist), dann muss der Schiedsrichter auf jeden Fall auch beim zweiten Foul ein Miss geben (egal, ob Snooker be-*

- *nötigt wird). Und passiert dem Akteur dieses Malheur ein drittes Mal in Folge, dann ist der Frame verloren. Allerdings muss der Schiedsrichter ihn nach dem zweiten Foul auf diese drohende Gefahr hinweisen!*

Wie zählen Foulpunkte?

Für jedes Foul gibt es Strafpunkte, die dem Konto des Gegners gutgeschrieben werden. Einfach gesagt: Die Foulpunkte entsprechen dem höchsten Wert der in das Foul verwickelten Kugeln, mindestens aber vier.

- *Im Zweifel muss man sich die folgenden drei Fragen beantworten:*
- *Welcher Ball (oder Bälle) war on?*
- *Welcher Ball wurde als erster getroffen?*
- *Welcher Ball (oder welche Bälle) ist gefallen?*

Davon nimmt man dann den höchsten Wert, mindestens aber vier.

Was ist ein Snooker?

Snooker ist nicht nur der Name des Sportes, sondern bezeichnet auch eine ganz entscheidende Spielsituation, die oftmals die Taktik des Spiels bestimmt. Übersetzt bedeutet Snooker etwa soviel wie missliche Lage; früher meinte »to snooker somebody« auch, jemandem eine lange Nase zu machen.

Und eine missliche Lage ist es wahrlich. Jemand ist nämlich gesnookert, wenn er keinen anspielbaren Ball in vollem Umfang anspielen kann, weil andere Bälle, die nicht gespielt werden dürfen, im Weg liegen.

Diese Definition beinhaltet nun mehrere Einschränkungen. Um nicht gesnookert zu sein, muss man eine Kugel in vollem Umfang anspielen können, das heißt auch äußerst rechts und äußerst links. Es muss also prak-

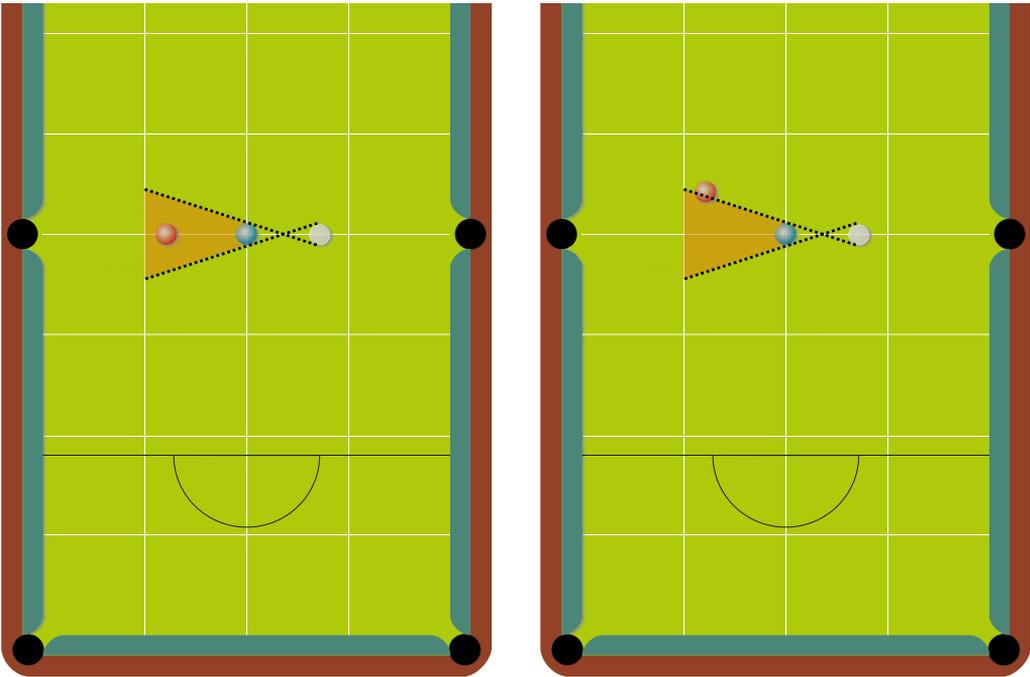


Abbildung 5.04: Der rote Ball ist on, muss also gespielt werden – in beiden Fällen liegt Snooker vor.

tisch ein Korridor frei sein, der rechts und links vom Objektball eine Ballbreite Platz lässt. In Abbildung 5.04 ist der Spieler also in beiden Fällen auf Rot gesnookert, obwohl er im rechten Beispiel ja einen Teil des Balles noch direkt anspielen kann. Mehr noch: Selbst wenn der rote Ball noch höher und nicht mehr in der farblich gekennzeichneten Fläche liegen würde, wäre man gesnookert. Schließlich muss man ihn auch noch an der am weitesten links liegenden erreichbaren Stelle (vom Spielball aus gesehen) anspielen können. Deshalb sieht man es öfter, dass Schiedsrichter neben den Ball, den sie überprüfen wollen, einen »Hilfsball« legen. Können sie diesen Hilfsball dann vom Spielball aus voll sehen, dann liegt kein Snooker vor – aber eben nur dann.

Überdies besagt die Definition, dass nur ein Ball, der nicht angespielt werden darf, einen Snooker verursachen kann. Wenn zum Beispiel rot gespielt werden muss, dann können nur farbige Kugeln einen Snooker verursachen, aber keine andere rote. Sonst zum Beispiel

wäre man ja beim Anfangsball gesnookert, weil man keine rote in vollem Umfang anspielen kann. Aber rot snookert eben nicht auf rot. Ebenso wenig kann ein Teil des Tisches, zum Beispiel der Einlauf einer Tasche, einen Snooker im Sinne der Regeln verursachen.

Die spitzfindige Definition, was nun genau ein Snooker im Sinne des Reglements ist, mag akademisch erscheinen. Wenn der Weg blockiert ist, dann ist er blockiert, und man hat den Salat. Da aber die Frage gesnookert oder nicht bei einigen Regeln von großer Bedeutung ist (zum Beispiel bei Freeball), ist diese Unterscheidung notwendig.

Wie errechnet sich die Restpunktzahl?

Wenn man beginnt, sich mit Snooker zu beschäftigen, dann erscheint es oft verwunderlich, wie Spieler und Beobachter auf Anhieb sagen können, wie viele Punkte noch mit den auf dem Tisch befindlichen Bällen zu holen sind. Das ist aber keine Geheimwissenschaft,

und man muss auch kein Mathe-Genie sein. Die Restpunktzahl errechnet sich ganz einfach, und ein bisschen kleines Einmaleins reicht dafür aus.

Zu jedem roten, den man locht, kann man ja maximal schwarz anschließend lochen – also eins plus sieben gleich acht Punkte. Pro rote Kugel, die auf dem Tisch liegt, sind also höchstens acht Punkte drin. Im Endspiel auf die Farben kann man noch einmal 27 Punkte abräumen ($2+3+4+5+6+7=27$). Die Restpunktzahl errechnet sich also ganz einfach: Anzahl der Roten mal acht plus 27 (für Mathe-Freaks: $n \times 8 + 27$, wobei n die Zahl der Roten bezeichnet). Ein Beispiel: Liegen noch zwei Rote auf dem Tisch, dann kann man höchstens 43 Punkte holen ($8+8+27=43$).

Für diejenigen, die es ganz genau nehmen (und das ist beim Snooker oft genug notwendig): So errechnet man natürlich nur, wie viel Punkte man durch simples und korrektes Lochen von Kugeln maximal noch holen kann. Selbstverständlich kann man sein Konto durch Fouls des Gegners noch aufbessern (siehe auch »Was bedeutet, jemand braucht Snooker«).

- *Tipp: Fällt einem als Anfänger das*
- *Ausrechnen der Restpunktzahl noch*
- *schwer, dann kann man sich durchaus*
- *eine Liste machen und neben den*
- *Tisch legen. Schließlich ist es wichtig,*
- *den Spielstand im Auge zu behalten.*
- *Wird man dann allerdings so langsam*
- *zum alten Hasen (oder alten Häsin),*
- *dann gilt das doch eher als verpönt.*

Was bedeutet, jemand braucht Snooker?

Durch das Versenken der Bälle, die noch auf dem Tisch liegen, kann man ja nur maximal eine bestimmte Höchstzahl an Punkten holen (siehe »wie errechnet sich die Restpunktzahl«). Was also soll man machen, wenn der

eigene Rückstand schon größer ist als die noch zu verteilende Punktzahl? Dann braucht man Zusatzpunkte, und die kann man nur durch Fouls des Gegners bekommen. Da der nicht freiwillig Foul spielt, will man ihm halt das Leben so schwer wie möglich machen, um ihn in Fouls zu treiben. Und das macht man am besten, indem man ihn snookert. Korrekt müsste es also heißen, jemand benötigt gegnerische Foulpunkte.

Beispiel: Man liegt schon mit 36 Punkten Rückstand hinten, aber auf dem Tisch ist nur noch eine rote. Selbst wenn man dann rot plus schwarz plus alle Farben im Endspiel locht, muss man beim Blick auf die Anzeigetafel erschreckt feststellen, dass man den Frame um einen Punkt verloren hat – dumm gelaufen; mit einer Roten sind eben nur 35 Punkte drin. Anders sieht es aus, wenn der Gegner dann ein Foul begeht. Dafür gibt es ja mindestens vier Punkte, der Rückstand verringert sich also auf 32 Zähler. Und plötzlich kann man den Frame wieder aus eigener Kraft gewinnen.

Wenn ein Spieler Snooker benötigt, dann erlebt man häufig, dass er versucht, den Gegner beim Spiel auf die letzte Rote zu snookern – vor allem, wenn die Lücke zwischen Rückstand und Restpunktzahl schon größer ist. Das hat zwei Vorteile. Erstens: Wenn noch alle Farben auf dem Tisch liegen, dann hat man ganz einfach mehr Möglichkeiten, die rote Kugel und den Spielball zu verstecken. Zweitens: Begeht der Gegner ein Foul und man ist dadurch auf die letzte Rote gesnookert, dann bekommt man einen Freeball (siehe da). Man hat also praktisch eine Rote mehr, und dadurch auch die Chance, noch einmal maximal acht Punkte zusätzlich herauszuholen.

Was ist ein Break?

Als Break bezeichnet man im Snooker eine Serie von Punkten durch ununterbrochenes, korrektes Lochen von Bällen. Kommt man an



Er beherrscht das Spiel mit den Winkeln wie kaum ein anderer: »Angles« Alan MacManus

den Tisch, beginnt das Break also sozusagen bei null. Verlässt man den Tisch wird abgerechnet – die Zahl der Punkte, die man da geholt hat, ist das Break.

Man darf also das Break nicht mit dem Gesamt-Punktstand im Frame verwechseln. Man hat ja vorher vielleicht auch schon Punkte auf dem Konto gehabt. Außerdem zählen zum Break nur die Punkte, die man selbst durch das Lochen von Kugeln erzielt. Eventuell unmittelbar zuvor vom Gegner geschenkte Foulpunkte zählen also für den Gesamtstand, aber nicht für das Break.

Für ein Break kann man sich also eigentlich nichts kaufen. Für ein hohes oder gar sehr hohes Break gibt es keine Belohnung und keine Bonuspunkte. Es entscheidet immer nur der Gesamt-Punktstand. Aber mit dem Break ist man vielleicht dem Erfolg im Frame

schon ein gutes Stück näher gekommen. Außerdem: Solange man selber am Tisch steht und Punkte macht, kann der Gegner rein gar nichts tun.

- Die Höhe des Breaks gilt in Snooker-
- kreisen auch immer als Beleg für die
- spielerischen Fähigkeiten. Deshalb
- werden sich zwei Snookerspieler im-
- mer als erstes fragen: »Und wie ist
- Dein höchstes Break?«

Was bedeutet Maximum Break?

Ein Maximum Break ist der Traum aller Snookerspieler – und für die meisten wird es ein Traum bleiben. Maximum Break bezeichnet nämlich das optimale, das höchstmögliche

Break bei regulärem Spielverlauf: Ein Spieler locht alle 15 roten Kugeln, dazu jeweils den schwarzen Ball und dann auch noch alle Kugeln im Endspiel auf die Farben – und das alles in einem Rutsch ohne Fehler und Spielerwechsel zwischendurch. 147 Punkte sind das in einem Break (15x8+27). Dieses Maximum Break, die optimale Serie, ist immer noch eine seltene Angelegenheit und sorgt für Schlagzeilen.

Snooker-Füchse können jetzt einwenden, dass ja durchaus ein höheres Break möglich ist. Nämlich dann, wenn der Gegner ein Foul begeht, solange noch alle Kugeln auf dem Tisch liegen, und man durch dieses Foul auf alle roten Bälle gesnookert ist. Dann erhält man einen Freeball (siehe da) und hat dadurch sozusagen 16 rote zur Verfügung (deshalb nennt man das im Snooker-Fachenglisch

auch »16 reds clearance«). Mit 16 roten sind natürlich acht Punkte mehr möglich, also 155 (das ist dann auch wirklich theoretisch das höchstmögliche Break).

- *Der erste Spieler, dem auf diese Weise*
- *ein Break von mehr als 147 Punkten*
- *gelang, war der Engländer Jamie Bur-*
- *nett, der im Oktober 2004 in der Qua-*
- *lifikation zur UK Championship eine*
- *Serie von 148 Zählern schaffte (er hat*
- *nicht immer schwarz gelocht).*

Obwohl Burnett damit Snooker-Historie geschrieben hat gilt seine Glanzleistung nicht als Maximum Break. Eine 155 mit Freeball allerdings würde mittlerweile als Maximum Break anerkannt werden. Das war nicht immer so der Fall, aber eigentlich ist es unlo-

Wie alles begann – kurze Geschichte des Snooker

Langeweile herrschte im April 1875 im indischen Jubbulpore. Der Monsunregen strömte vom Himmel und zwang die britische Kolonialarmee in ihre Quartiere. Im Offizierskasino des Devonshire Regiments schlugen einige junge Leute die Zeit tot. Einer von ihnen war Neville Chamberlain, der auf dem Billardtisch begann, mit einigen Bällen zu experimentieren. English Billiards, Black Pool und Pyramidenbillard waren die beliebtesten Disziplinen. Die Legende sagt, es sei am 17. April 1875 passiert: Bei einer Partie Black Pool habe der Gegner von Neville Chamberlain (der später geadelt wurde – aber das hatte nichts mit Snooker zu tun) den Spielball so vertrackt abgelegt, dass Chamberlain keinen korrekten Stoß habe spielen können. Der war gar nicht begeistert und hat geschimpft: »You are a real snooker!« Snooker war eine abfällige Bemerkung für Kadetten, also die Offiziersanwärter.

Nachdem sich der Ärger von Neville Chamberlain gelegt hatte, probierte er aber erst so richtig los. Die Idee erschien ihm gar nicht so schlecht, und als er schließlich mit 15 roten Bällen und je einem gelben, grünen, pinkfarbenen und schwarzen Ball spielte (natürlich gab es auch damals schon die weiße Spielkugel), da war die Ur-Form dieses Sportes gefunden. Und den Namen lieferte die Episode gleich mit: Snooker.

Ein paar Jahre später ergänzte Neville Chamberlain das Spiel um eine braune und eine blaue Kugel – Snooker in seiner noch heute betriebenen Form war geboren. In den achtziger Jahren des 19. Jahrhunderts brachte Neville Chamberlain das Spiel heim ins Mutterland England und versuchte, seine Idee auch dort populär zu machen. Als John Roberts, damals ein Star in Sachen English Billiards, vom Snooker-Fieber infiziert worden war und 1885 sogar nach In-

gisch, das nicht als Maximum zu akzeptieren. Allerdings ist diese Diskussion theoretisch, denn das ist ja noch niemandem in einem offiziellen Match gelungen. Wie dem auch sei: Nur wenn man zu jeder Roten und gegebenenfalls auch zum Freeball Schwarz locht und so 147 oder 155 Punkte erzielt ist es ein Maximum-Break. Alles andere ist zwar auch eine Klasse Leistung, aber eben kein Maximum.

Was gilt als Durchstoß?

Als Durchstoß bezeichnet man es, wenn die Queuespitze noch mit dem Spielball in Kontakt ist, wenn der auf eine andere Kugel trifft, oder wenn die Queue-Spitze ein zweites Mal mit dem Spielball in Kontakt kommt. Das ist beim Snooker – wie bei allen anderen Billard-Diszi-

plinen auch – verboten und wird als Foul geahndet. Es gibt also die üblichen Strafpunkte.

Was passiert, wenn der Spielball press an einer anderen Kugel liegt (touching ball)?

Manchmal passiert es, dass der Spielball mit einer anderen Kugel press liegt, das heißt, die Weiße bleibt so liegen, dass sie eine andere Kugel berührt. Dann gilt auf jeden Fall: Von dieser press liegenden Kugel muss weggespielt werden, und zwar so, dass sie sich nicht bewegt.

Ist diese press liegende Kugel on oder könnte sie on sein, so spricht man von »touching ball«. In diesem Fall gilt die eherne Regel, dass ein Ball on als erster von der Weißen getroffen werden muss, eben nicht; diese Regel ist in diesem Fall also aufgehoben – und

dien reiste, um das neue Spiel dort zu lernen, war der Durchbruch geschafft. Seitdem ist der Sport bis auf Kleinigkeiten unverändert geblieben. Joe Davis, 1927 der erste Weltmeister und ungeschlagener Titelträger bis er sich 1946 aus dem Turniersport zurückzog, hat

Mitte des 20. Jahrhunderts versucht, Snooker mit noch mehr Bällen anzureichern. Er fügte mit orange und violett zwei weitere Farben im Wert von acht und zehn Punkten hinzu. Diese Variante – genannt Snooker plus – hat sich aber nie durchsetzen können.

Dennis Taylor mit einem Trickshot der besonderen Art



zwar unabhängig davon, ob es beim Spiel auf rot oder auf eine Farbe auftritt. Es braucht also kein Ball mehr getroffen werden. Das schafft unter Umständen taktische Vorteile beim Sicherheitsspiel: »Touching ball« beim Spiel auf rot ermöglicht oft genug eine leichtere Ablage des Spielballes, weil man sich ja nicht mehr um das Treffen eines Objektballes kümmern muss. Auf der anderen Seite gilt es auch nicht als Foul, wenn noch ein anderer Ball getroffen wird, denn die Bedingung »Ball on als ersten treffen« ist ja in diesem Fall aufgehoben. Nur darf selbstverständlich kein

Ball, der nicht on ist, in eine Tasche fallen. Bei »touching ball« im Spiel auf rot darf aber durchaus auch eine Rote fallen; die zählt dann ganz normal. Nur muss zuvor von der press liegenden Roten weggespielt worden sein.

Hat man gerade eine Rote gelocht, darf sich also eine Farbe aussuchen, und der Spielball bleibt press mit einer Farbe liegen, dann hat man zwei Möglichkeiten: Man kann die press liegende Farbe nominieren. Dann ist die Situation »touching ball« eingetreten, man muss nur von dieser Farbe wegspielen und ob noch ein anderer Ball getroffen wird oder

Maße und Gewichte

Die Spielfläche innerhalb der Banden misst 3569 mm x 1778 mm. Die Höhe des Tisches (vom Boden bis zur Oberkante der Bande) beträgt 851 bis 876 mm. Die durchgezogene Linie am Fuß des D (balk line) ist 737 mm von der Fußbande entfernt. Das D hat einen Radius von 292 mm. Die Aufsetzmarke für die schwarze Kugel ist 324 mm von der Kopfbande entfernt. Der pink Spot liegt genau in der Mitte zwischen der Aufsetzmarke von (blau (Mittelpunkt des Tisches) und der Kopfbande.

Die Bälle haben einen Durchmesser von 52,5 mm (Poolbillard: 57,2 mm) mit einer Toleranz von +/- 0,05 mm. Ein Ball wiegt 142 Gramm (Poolbillard: 170 Gramm). Das Gewicht innerhalb eines Satzes Bälle darf höchstens um drei Gramm variieren.

Relativ wenig schreibt das Reglement in Sachen Queue vor: Es muss in Form und Aussehen üblich sein. Allerdings ist eine Mindestlänge von 914 Millimetern vorgeschrieben.

Mark Allen aus Nordirland hat ein großes Herz für seine Fans.



nicht ist unerheblich. Man kann aber auch eine andere Farbe nominieren. Dann muss man von der press liegenden Farbe wegspielen und anschließend als erste die nominierte Farbe treffen. Selbstverständlich darf man in diesem Fall auch die Farbe on lochen.

Dürfen mehrere Bälle auf einmal gelocht werden?

Da ja zunächst immer in der Reihenfolge rot – Farbe gelocht werden muss, könnte man

auf den Gedanken kommen, dass es durchaus in Ordnung wäre, wenn bei einem einzigen Stoß erst eine rote fällt und anschließend auch noch eine Farbe. Dem ist aber nicht so; das ist ein Foul.

Mehrere Bälle dürfen im Prinzip nur beim Spiel auf rot fallen. Jede gelochte Rote bringt dann auch einen Punkt. Sinn macht das trotzdem nicht, weshalb es auch nicht trainiert wird: Nach den Roten darf man nämlich wie üblich nur einmal Farbe spielen; dann wäre wieder rot an der Reihe. Man bringt sich also um die Chance, durch das Lochen von Farben



Zusatzpunkte zu holen. Ähnliches gilt übrigens, wenn man beim Spiel auf rot einen Freeball hat: Die nominierte Farbe ist ja ein Rot-Ersatz und wird genauso wie jede andere Rote behandelt (nur, dass sie nach dem Loch wieder aufgesetzt wird). Auch in diesem Fall dürfen also mehrere Rote einschließlich des Freeballs fallen.

- *Kein Prinzip ohne Ausnahme – und so gibt es auch eine Ausnahme von dem Prinzip, dass mehrere Bälle auf einmal nur beim Spiel auf rot fallen dürfen. Hat man nämlich im Endspiel auf die Farben einen Freeball, so dürfen in diesem Fall durchaus auch der eigentliche Ball on und der Freeball fallen. Allerdings gibt es dafür nicht doppelt Punkte, sondern nur die Punkte der Farbe on. Die Farbe on bleibt dann auch in der Tasche, während der Freeball wieder neu aufgesetzt wird.*

Was ist ein Freeball?

Eines der Grundprinzipien beim Snooker ist es, dass der Übeltäter nicht von einem Foul profitieren soll. Deshalb gibt es das Instrument des Freeballs, wenn ein Spieler nach einem gegnerischen Foul auf den beziehungsweise auf alle Bälle on gesnookert ist. Eine andere Kugel darf dann sozusagen als Ersatz nominiert werden.

Ist man zum Beispiel nach einem Foul auf alle Roten gesnookert, dann darf eine Farbe als Freeball nominiert werden. Die wird dann wie eine ganz normale Rote behandelt. Sie darf also als erste getroffen werden, und sie darf auch gelocht werden. Die Farbe als Freeball für rot bringt natürlich wie eine Rote einen Punkt, danach ist dann eine Farbe dran. Allerdings wird eine als Freeball gelochte Farbe natürlich wieder neu aufgesetzt.

Auch im Endspiel auf die Farben kann es durchaus einen Freeball geben. Und da läuft es dann genauso. Wird der Freeball gelocht,

bekommt man die Punkte für die Kugel, die er ersetzt hat, also für die Farbe on. Und auch hier wird der Freeball wieder neu aufgesetzt. Die Farbe, die eigentlich an der Reihe war, kommt dann also im Spiel auf die Farben zweimal vor. Beispiel: Gelb ist an der Reihe, aber man hat einen Freeball und nominiert blau. Wird blau dann gelocht, bringt das zwei Punkte (für gelb), blau wird wieder aufgesetzt und weiter geht es wieder auf gelb.

- *Ein häufiges Missverständnis beim Snooker ist die Behauptung, bei einem Freeball dürfe man den Gegner nicht snookern. Das ist so nicht korrekt. Snookern darf man durchaus, nur darf der Freeball nicht der den Snooker verursachende Ball sein. Braun also zum Beispiel als Freeball für rot nominieren und dann einfach weiß leicht hinter braun rollen, damit der andere nicht an die Roten kommt, ist verboten; das wäre ein Foul. Für die, die es ganz genau nehmen: Eine Ausnahme gibt es bei der Regel, dass der Freeball den Snooker nicht verursachen darf. Wenn nur noch Pink und Schwarz auf dem Tisch liegen, dann gilt diese Regel nicht. Man kann dann also Schwarz als Freeball nominieren und hinter Schwarz auf Pink snookern. Bei der Anwendung dieser Regel muss man allerdings auch genau wissen, welcher Ball den Snooker verursacht. Es können ja durchaus mehrere Bälle den Zugang zum Ball on (oder zu den Bällen on) blockieren. Den Snooker verursacht dann die blockierende Kugel, die dem Spielball am nächsten liegt.*

Sind Kombinationen erlaubt?

Von Kombinationen spricht man, wenn ein Ball eine andere Kugel in die Tasche drückt – wobei bei einer Kombination durchaus auch mehr als zwei Bälle beteiligt sein können.

Beim Snooker sind Kombinationen in der Regel beim Spiel auf rot erlaubt, aber nicht beim Spiel auf die Farben. Ausnahme: Hat man im Endspiel auf die Farben einen Freeball, könnte man durchaus auch den Ball, der eigentlich dran wäre, mithilfe des Freeballs lochen.

Nach den Regeln ist es ja nur von Bedeutung, dass als erster ein Ball getroffen wird, der an der Reihe ist, und dass auch nur ein Ball on fällt. Was zwischendrin passiert spielt im Prinzip keine Rolle. Das heißt also, dass man beim Spiel auf rot durchaus eine Rote anspielen kann und die eine andere Rote in eine Tasche schickt. Die oben genannten Bedingungen für einen korrekten Stoß sind dabei ja erfüllt. Gleiches gilt sogar, wenn man eine Rote anspielt, die trifft auf eine Farbe und die drückt dann eine weitere Rote in eine Tasche (Kombination rot – Farbe – rot); rot als erstes getroffen, nur rot gefallen – alles korrekt also.

Aus den oben genannten Bedingungen folgt aber auch, dass beim Spiel auf die Farben eine Kombination nur in einer Freeball-Situation möglich ist – also dass der Freeball den eigentlichen Ball on locht. Auch da wurde ein Ball on als erster getroffen (der Freeball), und ein Ball on (der eigentliche) ist gefallen. Alles andere ist bei normalem Spielverlauf ein Foul.

Für die Theoriefüchse sei es zugegeben. Beim Spiel auf eine Farbe wäre auch eine andere erlaubte Kombination denkbar: Spielt man zum Beispiel gelb, gelb trifft auf eine andere Farbe und die kommt dann zum Beispiel über Bande zurück und locht gelb, dann wäre auch das korrekt. Aber dies gehört dann doch eher in den Bereich der Trickshots und ist wohl keine realistische Spielsituation.

Deshalb sollte man sich als Faustregel ganz einfach merken: Kombinationen sind beim Spiel auf rot erlaubt und mit Freeball beim Spiel auf Farben – ansonsten ist es ein Foul. Zur Überprüfung in strittigen Situationen muss man sich einfach fragen: Wurde ein Ball on als erster getroffen und ist auch nur

ein Ball (oder mehrere Bälle) on gefallen? Sind beide Fragen mit ja zu beantworten, dann und nur dann war es ein korrekter Stoß.

Sind Sprungbälle (jump shots) im Snooker erlaubt?

Es ist ja verlockend: Da ist man gesnookert und weiß nicht, wie man an den Ball on drankommen soll. Da liegt die Idee nahe, den Spielball einfach über die snookernde Kugel hinweg springen zu lassen und so den korrekten Ball zu treffen. Doch während diese sogenannten Jump Shots beim Pool zum normalen Arsenal gehören, sind sie beim Snooker verboten. Ein Sprungball ist beim Snooker ein Foul.

So weit, so einfach. Aber beim Snooker muss man mit genauen Definitionen arbeiten. Deshalb sind auch hier Erläuterungen wichtig: Ein verbotener Sprungball liegt nur vor, bevor ein Objektball getroffen wurde. Hat also die Weiße den Ball on schon korrekt getroffen, dann dürfte sie anschließend aus lauter Freude eine Ehrenrunde über andere Bälle machen – kein Foul. Auch ist wichtig, ab wann ein Ball als »übersprungen« gilt.

- *Wenn der Spielball nämlich springt,*
- *auf eine Objektkugel trifft, dann aber*
- *nicht auf der abgewandten Seite die-*
- *ses Objektballes landet, dann ist das*
- *kein verbotener Sprungball. Das dürf-*
- *te gerade für Anfänger wichtig sein,*
- *denn wenn man weiß starken Rück-*
- *lauf mitgeben will, dann kann es*
- *durchaus passieren, dass die Kugel un-*
- *beabsichtigt springt.*

Was macht man, wenn ein korrekter Stoß unmöglich ist?

Um die Frage flapsig zu beantworten: Höchstwahrscheinlich ärgert man sich erst einmal. Denn wenn ein korrekter Stoß absolut un-

- *Egal aber, ob ein Ball vom Tisch gesprungen oder regelwidrig in einer Tasche gelandet ist –, in jedem Fall wird wie folgt verfahren:*
- *rote Bälle bleiben aus dem Spiel;*
- *farbige Kugeln werden auf ihren Spots wieder aufgesetzt (auch im Endspiel auf die Farben, es sei denn es war nur noch Schwarz im Spiel), ist der Spielball vom Tisch, dann hat der Gegner Ball in Hand.*

Was bedeuten »Kick« oder »bad contact«?

Schmutz, insbesondere Kreidereste auf den Bällen – gepaart mit Luftfeuchtigkeit – führt zu den gefürchteten Kicks. Im TV kann man gerade in der Zeitlupe gut erkennen, wie der Spielball geradezu an der Objektkugel hochklettert und – noch schlimmer – der Objektball seine Laufrichtung verändert. Zudem wird die Weiße nach einem Kick förmlich abgetötet, verliert also Lauf und Wirkung. Der Spielball springt dabei ja, verliert also den Kontakt mit dem Tuch. Die Rotation, die man der Weißen mitgegeben hat, verpufft also nutzlos in der Luft und entfaltet seine Wirkung nicht auf dem Tuch. Damit kann der Spielball nicht mehr dahin kommen, wo er eigentlich hingeschollt hätte.

Wann, wie und wodurch ein Kick (oder »bad contact«) wirklich entsteht ist eines der großen Snooker-Geheimnisse. Da aber die Verschmutzung der Bälle eine entscheidende Rolle spielt, ist häufiges Reinigen – vor allem wenn die Kreidereste schon klar zu erkennen sind – der wirkungsvollste Schutz.

Was ist ein Re-Rack?

Als Re-Rack bezeichnet man das neue Aufsetzen eines Frames, der eigentlich schon begonnen hatte. Das passiert gar nicht so selten. Meist kommt es zu einem Re-Rack, wenn

im Laufe eines Safe-Duells eine oder mehrere Rote im Baukbereich bei den kleinen Farben gelandet sind. Dann kann man den Spielball dort nicht mehr sicher ablegen. Die Weiße wird also ständig zwischen dem Rest-Pulk der Roten und der Kopfbande hin- und hergespielt. Oder es kommt gar noch erschwerend hinzu, dass Weiß mitten in den Roten liegt und niemand riskieren kann, den Spielball dort herauszuholen. Die Weiße würde dann stundenlang nur auf kleinstem Raum bewegt, ohne dass es vorangeht.

Das bringt natürlich keinem was. Wenn man sich also derart festgespielt hat, dann kann man den Frame komplett neu beginnen. Die Bälle werden wieder neu aufgebaut (wie zu Framebeginn) und alles geht von vorne los. Vorher eventuell erspielte Punkte sind damit natürlich auch weg, es beginnt wieder bei 0:0. Bei Profi-Matches, bei denen ja auch die Zeit der Frames gemessen wird, wird auch die Uhr wieder auf Null gestellt.

In der Regel einigen sich die Spieler selber auf ein Re-Rack. Der Schiedsrichter oder die Schiedsrichterin wird sich diesem Ansinnen dann nicht verschließen, sondern die Bälle neu aufbauen. Schiedsrichter können aber auch ein Re-Rack anordnen, wenn sie der Meinung sind, dass das alles fruchtlos ist, was auf dem Tisch passiert. Der Schiedsrichter wird dann den Spielern das Re-Rack vorschlagen. Ist einer der Spieler damit nicht einverstanden (oder gar beide), dann wird der Schiedsrichter jedem Spieler noch eine gewisse Zahl an Stößen zubilligen (in der Regel zwei oder drei Stöße). Hat sich die Situation dann nicht grundlegend geändert, dann ordnet der Schiedsrichter das Re-Rack an.

Die Anzahl der möglichen Re-Racks ist nicht begrenzt. Es kann also durchaus passieren, dass ein Frame mehrfach neu aufgesetzt werden muss. Auch der Zeitpunkt für ein Re-Rack ist nicht geregelt. Einmal ist es gar zu einem kompletten Neubeginn des Frames gekommen, obwohl nur noch Pink und Schwarz auf dem Tisch waren. Die beiden Bälle hatten sich so im Einlauf einer Ecktasche verkeilt,

dass nichts mehr ging. Das Re-Rack war nicht zu vermeiden.

Was ist ein Fluke?

»Fluke« ist Englisch (wie praktisch alles in der Snookersprache) und bedeutet übersetzt Zufall oder Glückstreffer. Und genau das ist es auch: Wenn ein Ball in eine Tasche fällt, obwohl man gar nicht lochen wollte, oder ein Ball in einer anderen Tasche als der anvisierten verschwindet, dann nennt man das einen Fluke. Möglich sind Flukes, weil man beim Snooker ja nicht das Lochen und die Tasche ansagen muss wie in einigen Pool-Disziplinen. Nominiert werden muss nur die Farbe, die man spielt. Ob und wo man lochen will, muss

man vorher aber nicht verkünden. Ungerecht? Mag sein, aber wer hat behauptet, dass es im Sport immer gerecht zugeht.

Ein Fluke ist immer ein Zufall, aber nicht immer ein Glücksfall. Ein Beispiel: Nur noch eine Rote liegt auf dem Tisch. Maximal 35 Punkte kann man damit also holen. Aber ein Spieler hat schon 42 Punkte Rückstand. Er (oder sie) braucht also Snooker. Aber der Spieler wird in einer solchen Situation nicht nur auf Foulpunkte spekulieren, sondern auch auf einen Freeball hoffen. Mit einem Freeball für Rot kann er ja noch einmal maximal acht Punkte holen (Freeball plus Schwarz). Locht er dann aber aus Versehen die letzte Rote, hat also einen Fluke, dann bringt er sich damit ja um die Chance, acht Punkte mit einem Freeball zu holen. Seine



Glück gehabt: Nach einem Fluke müssen sowohl John Higgins (Vordergrund) als auch Judd Trump lächeln.



Die deutsche Schiedsrichterin Maike Kessler beobachtet aufmerksam die Aktion von Mark Williams.

Aussichten, den Frame noch zu drehen, haben sich also erheblich verschlechtert.

Frauen und Snooker

Oft wird gefragt, warum denn keine Frauen bei den großen Turnieren mitspielen, die im Fernsehen übertragen werden. Die kurze Antwort: Weil sich keine qualifiziert hat. Es gibt zwar auch eigene Wettbewerbe für Spielerinnen bis hin zum Weltmeisterschaften, aber die Profi-Tour ist offen für Männer und Frauen, ist also »gender equal«. Allerdings gibt es auf der Profi-Tour keine für Frauen reservierten Plätze. Sie müssen ganz normal wie alle anderen auch versuchen, sich zu qualifizieren. Die Teilnahme an der Profi-Tour hängt einzig und allein von der sportlichen Qualifikation ab. Nationalität, Geschlecht und anderes spielen da keine Rolle.

Über die Gründe, warum sich bisher noch keine Frau für die Maintour qualifiziert hat, kann man natürlich trefflich spekulieren. Eine wichtige Rolle spielt dabei sicherlich, dass immer noch deutlich mehr Männer als Frauen

Snooker spielen. Aber es spielt auch sicher eine Rolle, dass Frauen im Amateurbereich eben noch immer nicht so gefördert werden wie Männer. Die »Gender-Equality« im Profibereich ist eben zunächst einmal nur eine formale Gleichheit.

Wie kann man sich für die Maintour qualifizieren?

Es gibt verschiedene Wege, um ein Ticket für die Maintour der Profis zu ergattern. Der wichtigste Weg ist die Q School, bei der zwischen Ende Mai und Anfang Juni eines jeden Jahres zwölf bis 16 Plätze für die Maintour vergeben werden. Die Q School besteht aus drei einzelnen Turnieren. Die vier Halbfinalisten jedes dieser drei Turniere bekommen einen Platz auf der Profitour. Stehen noch zusätzliche Plätze zur Verfügung, dann können sich die restlichen Spieler auch noch über die Gesamtrangliste dieser drei Turniere qualifizieren. Bei der Q School kann jeder mitspielen; die einzige Voraussetzung ist, dass man Mitglied in seinem nationalen Verband sein muss. Auch

über die sogenannte Challenge Tour, bei der die besten Spieler der letzten Q School antreten können, kann man den begehrten Profi-Status erlangen. Außerdem qualifizieren sich die Sieger gewisser Amateurnturniere für die Profitour. Zu den Turnieren gehören unter anderem die Europameisterschaft der Amateure, die Asienmeisterschaft, die Weltmeisterschaft und weitere.

World Snooker veröffentlicht jedes Jahr rechtzeitig die Kriterien, wie sich die Maintour in der kommenden Saison zusammensetzt. Das sind aber ausschließlich sportliche Kriterien. Nationalität, Geschlecht und andere Dinge spielen keine Rolle. Es gibt keine Privilegien für bestimmte Gruppen. Alleine die sportliche Qualifikation entscheidet. Tour-Neulinge

bekommen ihren Platz auf der Maintour für zwei Jahre garantiert. Es kann also nicht mehr passieren, dass man nach nur einem Jahr wieder von der Tour fällt.

Wie setzt sich die Weltrangliste zusammen?

Kurz gesagt setzt sich die Weltrangliste aus den Preisgeldern der letzten 24 Monate zusammen. In die Wertung kommen dabei nur die sogenannten Weltranglisten-Turniere, für die sich alle Profis qualifizieren können. Einladungsturniere wie das Masters zum Beispiel werden nicht gewertet. Und es zählt auch nur das Preisgeld, das man für die er-



reichte Runde gewonnen hat. Prämien wie der Bonus für das höchste Turnierbreak werden nicht für die Rangliste gewertet. Das Preisgeld bleibt so lange in der Wertung, bis das entsprechende Turnier zwei Jahre später gespielt wird. Mit der Beendigung der Weltmeisterschaft 2019 zum Beispiel ist das Preisgeld für die WM 2017 aus der Wertung gefallen.

Allerdings werden die Weltranglisten-Turniere natürlich nicht immer in der gleichen Reihenfolge gespielt. Auch kommen immer mal wieder neue Events hinzu, während andere Turniere, die es vor zwei Jahren noch gab, nicht mehr ausgetragen werden. Um Verwirrung zu vermeiden, veröffentlicht World Snooker deshalb zu Saisonbeginn einen Plan, wann wel-

ches Preisgeld aus der Wertung fällt und wann hinzugerechnet wird. Nach jedem Turnier wird die Rangliste aktualisiert. Am Ende jeder Saison (also nach der Weltmeisterschaft) schlägt dann die Stunde der Wahrheit. Dann nämlich entscheidet sich, wer seinen Platz auf der Maintour behält und wer zunächst einmal den Profistatus verliert:

Die Top-64 der Weltrangliste nach der Weltmeisterschaft bleiben auf der Tour.

Diejenigen, die sich im Jahr zuvor einen Tourplatz für zwei Jahre gesichert haben, bleiben ebenfalls auf der Tour.

Unter den restlichen Spielern bekommen die acht Besten nach der Ein-Jahres-Rangliste einen neuen Tourplatz, der dann auch wieder für die nächsten beiden Jahre garantiert ist. Allerdings fangen sie in der Rangliste wieder bei Null an. Natürlich dürfen sie das in den Jahren zuvor gewonnene Preisgeld behalten, aber es wird nicht mehr für das Ranking gewertet.

Alle anderen verlieren zunächst einmal ihren Profi-Status. Sie können aber versuchen, sich über die Q School umgehend wieder einen neuen Tourplatz zu sichern.

Schon bei der Frage des Tourverbleibes spielt die Ein-Jahres-Rangliste eine Rolle. Darin wird nur das Preisgeld zusammengerechnet, das die Spieler in der laufenden Saison gewonnen haben. Diese Saisonwertung spielt auch in anderen Bereichen noch eine Rolle. Es gibt nämlich auch noch drei besondere Turniere für die bis dahin besten Spieler der Saison. Das ist sozusagen ein Extra-Bonbon für die Spieler, die in den letzten Monaten eine starke Form bewiesen haben. Bei diesen drei Turnieren gibt es nämlich viel Preisgeld zu gewinnen, das dann wiederum auch für die Rangliste gewertet wird. Diese drei Elite-Events sind der World Grand Prix für die 32 besten Spieler der Saison, die Players Championship für die 16 Besten und die Tour Championship für die acht Besten.

Media Day: Die Top-Spieler vor WM-Beginn vor dem legendären Crucible Theatre

