



# ÖSTERREICHISCHER POOL BILLARD VERBAND

**Straf/Regelreferent- Seidnitzer Johannes**

Alpenblickstraße 45/EG/01, A-4060 Leonding

ZVR: 182362997 - Tel. 0676/6271994 — **Handy: 0699/12558441**

Email- hannes.echo@aon.at

## Regeländerungen für alle Disziplinen

Die angeführten Regeländerungen gelten ab der Saison 2008/09 bis auf Widerruf, Regeländerungen die durch die EPBF vorgenommen werden und daher von den anderen/verschiedenen Ländern zu übernehmen sind.

### Allgemeine Regeln:

#### **1.16 Patt**

Falls der Schiedsrichter der Ansicht ist, dass während eines Spiels keiner der Spieler Anstalten macht, das Spiel zu gewinnen, so kündigt er ein Patt an. Von da an hat jeder Spieler noch drei Aufnahmen. Falls der Schiedsrichter nach den drei Aufnahmen pro Spieler noch immer keinen Fortschritt bezüglich einer Entscheidung sieht, erklärt er das Spiel als Patt. Falls beide Spieler zustimmen, nehmen sie die Entscheidung des Schiedsrichters an, ohne ihre jeweiligen drei Aufnahmen zu spielen. Die Verfahrensweise, die auf ein Patt folgt, wird in den jeweiligen speziellen Spielregeln eines Spiels geregelt.

#### **1.3 Gebrauch der Ausrüstung**

Die Ausrüstung der Spieler muss den Anforderungen der Ausrüstungsspezifikationen der WPA entsprechen. Spieler dürfen grundsätzlich keine neuartigen Ausrüstungsgegenstände in einem Spiel benutzen. Die folgende Auflistung beschreibt u. a. den normalen Gebrauch. Falls sich ein Spieler unsicher ist über den bestimmten Gebrauch eines Ausrüstungsgegenstandes, sollte er den Gebrauch desselben vorher mit der Turnierleitung (Oberschiedsrichter, Schiedsrichter) abstimmen. Die Ausrüstung darf nur für den Zweck benutzt werden, für den sie gedacht ist. Bei Nichteinhaltung ist eine Strafe (Unsportlichen Verhalten) zu vergeben.

- a. Queue- Der Spieler darf das Queue während eines Spiels wechseln. Dazu zählen sowohl Anstoßqueues als auch Jumpqueues und normale Spielqueues. Er kann entweder eine eingebaute Verlängerung oder einen Aufsatz benutzen, um die Länge der Queues zu vergrößern.

- b. Kreide- Der Spieler darf Kreide benutzen, die ein Abrutschen beim Stoßen verhindern soll. Er kann seine eigene Kreide mitbringen und diese benutzen, solange die Farbe der Kreide zu der des Tuches passt (Gelbe, grüne oder rote Kreide ist nicht erlaubt wie unter 1.4 angeführt).
- c. Hilfsqueue- Der Spieler darf bis zu maximal zwei Hilfsqueues benutzen, um das Queue während des Spiels zu erhöhen. Die Anordnung der Hilfsqueues obliegt dem Spieler selbst. Er kann ein selbst mitgebrachtes Hilfsqueue benutzen, wenn dieses einem Standard Hilfsqueue gleicht.
- d. Handschuh- Der Spieler darf einen Handschuh benutzen, um den Griff und/ oder die Gleitfähigkeit der Führhand zu verbessern.
- e. Puder- Ein Spieler darf Puder in einem vernünftigen Maß benutzen. Das Maß liegt im Ermessen des Schiedsrichters.

## **9 Ball Regelungen neu:**

### **4.14 Patt**

Falls der Schiedsrichter der Ansicht ist, dass während eines Spiels keiner der Spieler Anstalten macht, das Spiel zu gewinnen, so kündigt er ein Patt an. Von da an hat jeder Spieler noch drei Aufnahmen. Falls der Schiedsrichter nach den drei Aufnahmen pro Spieler noch immer keinen Fortschritt bezüglich einer Entscheidung sieht, erklärt er das Spiel als Patt. Falls beide Spieler zustimmen, nehmen sie die Entscheidung des Schiedsrichters an, ohne ihre jeweiligen drei Aufnahmen zu spielen. Die Verfahrensweise, die auf ein Patt folgt, wird in den jeweiligen speziellen Spielregeln eines Spiels geregelt.

Falls der Schiedsrichter eine Partie als Patt wertet, wird die Partie neu begonnen. Der Spieler, der ursprünglich die als Patt bewertete Partie angestoßen hat, hat wiederum das Anstoßrecht.

## **8 Ball Regelungen neu:**

### **5.8 Farbige Kugel springt beim Eröffnungsstoß vom Tisch**

Wenn beim Eröffnungsstoß eines Spielers eine Farbige vom Tisch springt, so ist das ein Foul und der Gegner kann die Position der Kugeln übernehmen und weiterspielen oder die Weiße im Kopffeld verlegen. Vom Tisch gesprungene Kugeln(Bälle)werden nicht wieder eingesetzt.

### **5.10 Freie Wahl – Offener Tisch**

Der Tisch ist offen, wenn die Farbgruppen (Halbe+ Volle) den Spielern noch nicht zugeordnet sind. Wenn der Tisch offen ist, ist es erlaubt, mit einer Halben eine Volle zu versenken und umgekehrt. BEACHTEN: Der Tisch ist unmittelbar nach dem Eröffnungsstoß immer offen. Wenn der Tisch offen ist, ist es erlaubt, mit einer Halben eine angesagte volle Kugel oder mit einer Vollen eine halbe Kugel zu versenken.

(Nicht mehr erlaubt mit der 8 einen Ball zu versenken).

Bei offenem Tisch bleiben alle unkorrekt versenkten Kugeln in den Taschen. Falls ein Spieler alle Kugel einer Farbe mit dem Anstoß versenkt, so kann er entweder die andere Farbe oder die 8 wählen.

### **5.16 Kombinationsstöße**

Kombinationsstöße sind erlaubt, jedoch darf die 8 nicht als erste Kugel gespielt werden. Die 8 darf als Kombinationsstoß nicht herangezogen werden. Wenn ein Spieler einen Kombinationsstoß ausführt, so muss er eine Kugel seiner Farbgruppe treffen.

### **5.18 Farbige Kugeln, die vom Tisch springen**

Wenn eine farbige Kugel vom Tisch springt, so ist das ein Foul und die Aufnahme ist beendet. Wenn die 8 vom Tisch springt, ist das Spiel verloren (Ausnahme: Eröffnungsstoß).

Vom Tisch gesprungene Kugeln werden nicht wieder eingesetzt (Ausnahme: die 8 beim Eröffnungsstoß).

### **5.21 Patt**

Falls der Schiedsrichter der Ansicht ist, dass während eines Spiels keiner der Spieler Anstalten macht, das Spiel zu gewinnen, so kündigt er ein Patt an. Von da an hat jeder Spieler noch drei Aufnahmen. Falls der Schiedsrichter nach den drei Aufnahmen pro Spieler noch immer keinen Fortschritt bezüglich einer Entscheidung sieht, erklärt er das Spiel als patt. Falls beide Spieler zustimmen, nehmen sie die Entscheidung des Schiedsrichters an, ohne ihre jeweiligen drei Aufnahmen zu spielen. Die Verfahrensweise, die auf ein Patt folgt, wird in den jeweiligen speziellen Spielregeln eines Spiels geregelt.

Falls der Schiedsrichter eine Partie als Patt wertet, wird die Partie neu begonnen. Der Spieler, der ursprünglich die als Patt bewertete Partie angestoßen hat, hat wiederum das Anstoßrecht.

## **14/1 Regelungen neu:**

### **6.4 Der Aufbau**

Für den Eröffnungsstoß werden 15 Kugeln zu einem Dreieck aufgebaut, wobei die vorderste Kugel auf dem Fußpunkt liegt. Bei jedem neuen Aufbau wird die vorderste Kugel weggelassen, wenn nur 14 Kugeln aufgebaut werden. Die auf dem Tisch aufgezeichnete Markierung des Dreiecks bestimmt, ob eine für einen Break beabsichtigte Kugel sich im Dreieck oder außerhalb befindet.

(Die Bälle an den Ecken sind nicht zugeordnet – früher 1 rechts und 5 links).

### **6.12 Drei Foul Strafe**

(1) Begeht ein Spieler ein Foul, so wird ihm ein Punkt abgezogen (oder mehr, je nachdem) und es wird notiert, dass er ein Foul begangen hat.

- (2) Das Foul bleibt für den Spieler bis zu seiner nächsten Aufnahme bestehen. Er kann das Foul aufheben, indem er korrekt eine Kugel versenkt oder die Sicherheitsbedingungen erfüllt.
- (3) Erfüllt er keine dieser Bedingungen, so verliert er einen weiteren Punkt und es wird das zweite Foul notiert.
- (4) Werden auch in der dritten aufeinander folgenden Aufnahme die Bedingungen, eine Kugel korrekt zu versenken oder die Sicherheitsbedingungen nicht erfüllt, so wird eine Strafe von minus 15 Punkten verhängt.
- (5) Das Begehen des dritten Fouls in Serie löscht automatisch die vorhergehenden Notierungen.

Kommentar: **Drei aufeinander folgende Fouls sind insgesamt minus 18 Punkte (-1, -1, -1, + -15 = -18).** Falls das dritte Foul begangen wurde mit derselben Handlung, die als unsportliches Verhalten zu werten ist, so gibt dies trotzdem nur minus 15, nicht minus 30 Punkte.

- (6) Alle Kugeln werden wieder aufgebaut und der Spieler, der bestraft wurde, muss einen neuen Eröffnungsstoß unter den gleichen Bedingungen wie zu Beginn des Spiels ausführen.

Kommentar: Die Fouls werden erst nach einem korrekten Eröffnungsstoß oder nach einem dritten Foul gelöscht.

Hinweis: Es soll hier betont werden, dass drei aufeinander folgende Fouls nur mit drei aufeinander folgenden Stößen begangen werden können, nicht in drei aufeinander folgenden Aufnahmen.

Beispiel: Wenn ein Spieler die Aufnahme Nr. 6 mit einem Foul beendet, danach für Aufnahme 7 wieder an den Tisch kommt und direkt ein Foul begeht (er hat dann zwei Fouls), nun in Aufnahme 8 eine Kugel korrekt versenkt und mit seinem zweiten Stoß die Weiße in eine Tasche spielt, so hat er keine drei aufeinander folgende Fouls begangen, obwohl die Fouls in drei aufeinander folgenden Aufnahmen waren. Sobald er eine Kugel zu Beginn der 8. Aufnahme korrekt versenkt hat, werden die zwei Fouls gestrichen. Er hat nun natürlich wieder ein Foul, wenn er bei Aufnahme Nr. 9 an den Tisch geht.

## **6.14 Patt**

Falls der Schiedsrichter der Ansicht ist, dass während eines Spiels keiner der Spieler Anstalten macht, das Spiel zu gewinnen, so kündigt er ein Patt an. Von da an hat jeder Spieler noch drei Aufnahmen. Falls der Schiedsrichter nach den drei Aufnahmen pro Spieler noch immer keinen Fortschritt bezüglich einer

Entscheidung sieht, erklärt er das Spiel als patt. Falls beide Spieler zustimmen, nehmen sie die Entscheidung des Schiedsrichters an, ohne ihre jeweiligen drei Aufnahmen zu spielen. Die Verfahrensweise, die auf ein Patt folgt, wird in den jeweiligen speziellen Spielregeln eines Spiels geregelt.

Bei einer Pattsituation im 14/1 wird wie folgt vorgegangen:

Alle 15 Bälle werden wieder aufgebaut, es wird ausgestoßen wer die Partie beginnt. Der Sieger des Ausspielens kann dann entscheiden wer den Eröffnungsstoß durchführen wird. (Wie bei normaler Eröffnung unter 6.6 Eröffnungsstoß). Falls der Schiedsrichter eine Partie als Patt bewertet, muss ein neuer Eröffnungsstoß ausgeführt werden. Beide Spieler stoßen das Anstoßrecht neu aus.

*LG*

*Seidnitzer Johannes Seidnitzer  
ÖPBV- Straf/Regelreferent*