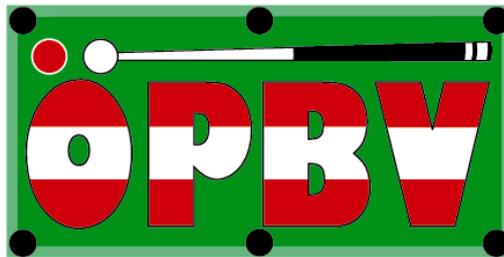


# **NORMEN & SPIELREGELN DES ÖPBV**

**(Österreichischer Pool Billardverband)**



**Verhalte Dich Deinem Gegner gegenüber so,  
wie Du es von ihm erwartest**

0	NORMENKATALOG .....	5
0.1	Pool-Billardtisch .....	5
0.2	Kugeln .....	5
0.3	Beleuchtung .....	5
0.4	Freiräume .....	6
0.5	Temperatur .....	6
0.6	Jump-Queue .....	6
0.7	Hilfsbrücken .....	6
0.8	Markierungen .....	6
1	REGELN FÜR DAS TURNIERSPIEL .....	9
1	Ausnahmen zu der Spielregel .....	9
1.1	Verpflichtungen des Spielers .....	9
1.2	Verspätetes Antreten .....	9
1.3	Kleiderordnung 1.3.1 Herren 1.3.2 Damen .....	9
1.4	Akzeptanz der Ausrüstung .....	10
1.5	Gebrauch der Ausrüstung .....	11
1.6	Tischmarkierungen – siehe 0.8 .....	10
1.7	Administratives Ermessen .....	11
1.8	Kein Üben während des Spieles .....	11
1.9	Coaching .....	11
1.10	Nichtverlassen des Tisches .....	11
1.11	Überschreiten des Zeitlimits .....	11
1.12	Zeitweilig gestopptes Spiel .....	11
1.13	Time Out .....	12
1.14	Aufgabe .....	12
1.15	Zählweise bei abgebrochenem Spiel .....	12
1.16	Patt .....	12
1.17	Das Spiel mit Schiedsrichter .....	13
	1.17.1 Fouls .....	13
	1.17.2 Gleichzeitiges Treffen von 2 Zielbällen .....	13
	1.17.3 Aufbau / Einklopfen der Kugeln .....	13
2	ANWEISUNGEN FÜR DEN SCHIEDSRICHTER .....	14
2.1	Anweisungen für den Schiedsrichter .....	14
2.2	Antwortverhalten des Schiedsrichters .....	14
2.3	Wetten durch Offizielle .....	14
2.4	Vor Spielbeginn .....	14
2.5	Der Aufbau der Zielbälle .....	15
2.6	Kugel- / Taschenansage .....	15
2.7	Foulansage .....	15
2.8	Gleichzeitiges Treffen .....	15
2.9	Ausräumen der Taschen .....	15
2.10	Säubern der Kugeln .....	15
2.11	Wiedereinsetzen der Kugeln .....	15
2.12	Erfragen von Informationen .....	15
2.13	Unzweckmäßiger Gebrauch der Ausrüstung .....	16
2.14	Verbindliche Warnungen .....	16
2.15	Wiederherstellen einer Position .....	16
2.16	Störung von außerhalb .....	16
2.17	Höhere Gewalt .....	16
2.18	Unkorrekt bewegte Kugeln .....	176
2.19	Beurteilung von Doppelstößen .....	17
2.20	Warnung "Außerhalb des Kopffeldes" .....	17

	2.21	Verhalten des Spielers, der nicht am Stoß ist .....	17
	2.22	Verbot der Annahme von Ratschlägen.....	17
	2.23	Coaching.....	17
	2.24	Störung oder Belästigung von außen .....	18
	2.25	Langsames Spiel.....	18
	2.26	Regelung von Protesten.....	18
	2.27	Zeitweilig gestopptes Spiel.....	18
	2.28	Unsportliches Verhalten... .....	18
3		ALLGEMEINE REGELN .....	19
	3.1	Tisch, Kugeln, Ausrüstung .....	19
	3.2	Aufbau der Kugeln.....	19
	3.2.1	Der Aufbau beim 9er Ball - Zusatz .....	19
	3.3	Korrekter Stoß.....	19
	3.4	Nichtversenken einer Kugel .....	19
	3.5	Ermittlung des Anstoßrechtes .....	19
	3.6	Eröffnungsstoß.....	20
	3.7	Bedingungen für den Anstoß.....	20
	3.8	Aufhalten der Weiss beim Eröffnungsstoß .....	20
	3.9	Ball-in-Hand im Kopffeld.....	20
	3.10	Versenkte Kugeln.....	20
	3.11	Position einer Kugel .....	20
	3.12	Fuß auf dem Boden.....	21
	3.13	Stoßen während sich noch eine Kugel bewegt .....	21
	3.14	Beendigung eines Stoßes .....	21
	3.15	Definition der Kopflinie .....	21
	3.16	Generelle Regeln betreffend Fouls .....	21
	3.17	Spielball hat keinen Kontakt mit einem Zielball .....	21
	3.18	Korrekter Stoß.....	21
	3.19	Versenken des Spielballes .....	21
	3.20	Fouls durch unkorrektes Berühren von Kugeln .....	21
	3.21	Fouls durch Doppelstoß .....	22
	3.22	Fouls durch Schieben des Spielballes.....	22
	3.23	Zeitgleiches Treffen der Kugeln .....	22
	3.24	Unkorrektes Anheben des Spielballes.....	22
	3.25	Jump-Shot.....	22
	3.26	Kugeln, die vom Tisch springen .....	22
	3.27	Besondere Strafe für absichtliche Fouls.....	23
	3.28	Die Ein-Foul-Grenze.....	23
	3.29	Kugeln, die sich plötzlich bewegen .....	23
	3.29.1	Wiederherstellen einer Position.....	24
	3.29.2	Kugeln aus der Tasche nehmen .....	24
	3.31	Eingeklemmte Kugeln .....	24
	3.32	Zusätzlich versenkte Kugeln .....	24
	3.33	Störung von außerhalb.....	24
	3.34	Regelungen bezüglich des Anstoßrechtes .....	25
	3.35	Die Aufnahme .....	25
	3.36	Ansage von press liegenden Kugeln.....	25
	3.36.1	Farbige Kugel press an der Bande.....	25
	3.37	Spielen aus dem Kopffeld .....	246
	3.38	Foul mit dem Spielball bei Ball-in-Hand.....	26
	3.39	Störung.....	26
	3.40	Hilfsmittel.....	26
	3.41	Unkorrektes Markieren .....	26

4	SPIELREGELN 9ER-BALL .....	27
	4.1 Ziel des Spieles .....	27
	4.2 Aufbau der Kugeln.....	27
	4.3 Korrekter Eröffnungsstoß .....	27
	4.4 Fortführung des Spieles .....	27
	4.5 Push-Out.....	28
	4.6 Fouls .....	28
	4.7 Falsche Kugel .....	28
	4.8 Keine Bande.....	28
	4.9 Freie Lageverbesserung .....	28
	4.10 Vom Tisch gesprungene farbige Kugeln .....	28
	4.11 Fouls bei Jump-Shots und Kopfstößen .....	28
	4.12 Drei aufeinander folgende Fouls .....	29
	4.13 Ende des Spiels .....	29
	4.14 Patt.....	29
5	SPIELREGELN 8ER-BALL .....	30
	5.1 Ziel des Spieles .....	30
	5.2 Ansage .....	30
	5.3 Aufbau der Kugeln.....	30
	5.4 Anstoßrecht.....	
	5.5 Fouls bei Jumps oder Kopfstößen.....	30
	5.6 Korrekter Eröffnungsstoß .....	30
	5.7 Foul mit der Weißen beim Eröffnungsstoß .....	31
	5.8 Farbige Kugel springt beim Eröffnungsstoß vom Tisch .....	31
	5.9 Die 8 fällt beim Eröffnungsstoß .....	31
	5.10 Freie Wahl - Offener Tisch .....	31
	5.11 Wahl der Gruppe .....	31
	5.12 Korrekter Stoß.....	32
	5.13 Sicherheitsspiel .....	32
	5.14 Wertung.....	32
	5.15 Strafe nach einem Foul .....	32
	5.16 Kombinationsstöße.....	32
	5.17 Unkorrekt versenkte Kugeln .....	32
	5.18 Farbige Kugeln, die vom Tisch springen .....	33
	5.19 Spiel auf die 8 .....	33
	5.20 Verlust des Spieles.....	33
	5.21 Patt.....	31
6	SPIELREGELN 14/1-ENDLOS .....	34
	6.1 Ziel des Spieles .....	34
	6.2 Spieler .....	34
	6.3 Verwendete Kugeln .....	34
	6.4 Der Aufbau .....	34
	6.5 Wertung.....	34
	6.6 Eröffnungsstoß.....	34
	6.7 Spielregeln .....	35
	6.8 Unkorrekt versenkte Kugeln .....	36
	6.9 Farbige Kugeln, die vom Tisch springen .....	37
	6.10 Weiße fällt oder springt vom Tisch .....	37
	6.11 Strafen für Fouls.....	37
	6.12 Drei-Foul-Strafe.....	37
	6.13 Wertungen.....	38
	6.14 Patt.....	36
	6.15 Erläuternde Grafiken zu besonderen Situation im 14/1 endlos .....	2

## 0 NORMENKATALOG

### 0.1 Pool-Billardtisch

Die Höhe muss mind. 750mm – höchstens aber darf sie aber 850mm betragen. Das Spielfeld eine Schieferplatte, völlig plan und ist mit dem Unterbau durch Schrauben fest verbunden. Die Schieferplatte muss mindestens 25mm dick sein.

Maße:           8-Fuß Tisch: 1120 x 2240mm  
                   9-Fuß Tisch: 1270 x 2540mm  
                   Dazwischenliegende Größen im Verhältnis 1:2 (Breite: Länge)

Das Tuch muss in der Qualität und dem Lauf bzw. Spieleigenschaften dem geforderten Standard (z.B. Simonis 760 oder Simonis 860) entsprechen. Es muss so straff gespannt sein, dass sich keine Falten bilden.

Der Bandenspiegel muss mind. 100mm breit sein. Darauf müssen 18 Markierungen („Diamanten“) in gleich großen Abständen zueinander angebracht sein.

Die Bandenhöhe (der Bandspitze) muss 36mm betragen +/- 1mm und jedenfalls so, dass die Bälle nach dem Abprall von der Bande nicht springen.

Die Auffangtaschen dürfen an der Innenseite nur geringfügig elastisch (nicht Bandengummi) sein und müssen zum Spielfeld eine Schräge von 10 Grad aufweisen.

<b>Ecktaschen:</b>	Abmessung innen	105 - 115 mm
	Abmessung außen	125 - 135 mm
	Tiefe(Lochrand-Bandenkante)	35 - 40 mm
	Einfallswinkel	35°

<b>Mitteltaschen:</b>	Abmessung innen	110 - 120 mm
	Abmessung außen	135 - 145 mm
	Tiefe(Lochrand-Bandenkante)	5 - 10 mm
	Einfallswinkel	20°

### 0.2 Kugeln

Material:           Kunstharz (Phenolharz)  
 Gewicht:           6 Unzen = 170 g  
 Durchmesser:       2 ¼ " = 57,2 mm

Eine weiße Kugel, eine schwarze Kugel, 7 verschiedene vollfarbige Kugeln mit der Bezeichnung 1 – 7 und 7 verschiedene halbfarbige Kugeln mit der Bezeichnung 9 –15.

### 0.3 Beleuchtung

Zur Ausleuchtung der Spielfläche sind im Abstand von mind. 70 cm über der Spielfläche des Billardtisches Lampen anzubringen. Das Licht soll die gesamte Spielfläche gleichmäßig ausleuchten, keine Schatten werfen und eine Leuchtkraft von zumindest 500 Lux haben. Die Beleuchtung muss blendfrei sein.

## 0.4 Freiräume

Nachfolgende Abmessungen gelten jeweils vom Tischrand:

- Abstand zu Wänden und Einrichtungsgegenständen und dergleichen, die höher als die Oberkante des Tisches sind: mind. 150 cm – erwünscht ist 170 cm.
- Abstand zum nächsten Billardtisch oder Einrichtungsgegenstand der niedriger als die Oberkante des Billardtisches ist: mind. 125 cm – erwünscht ist 150 cm.
- Abstand zu Sitzgelegenheiten: mind. 110 cm – erwünscht ist 130 cm.

## 0.5 Temperatur

Diese muss im Wettkampfbereich mindestens 19° C betragen.

## 0.6 Jump-Queue

Ein Jump-Queue muss wie folgt beschaffen sein: Das Queue muss mind. 104 cm lang sein.

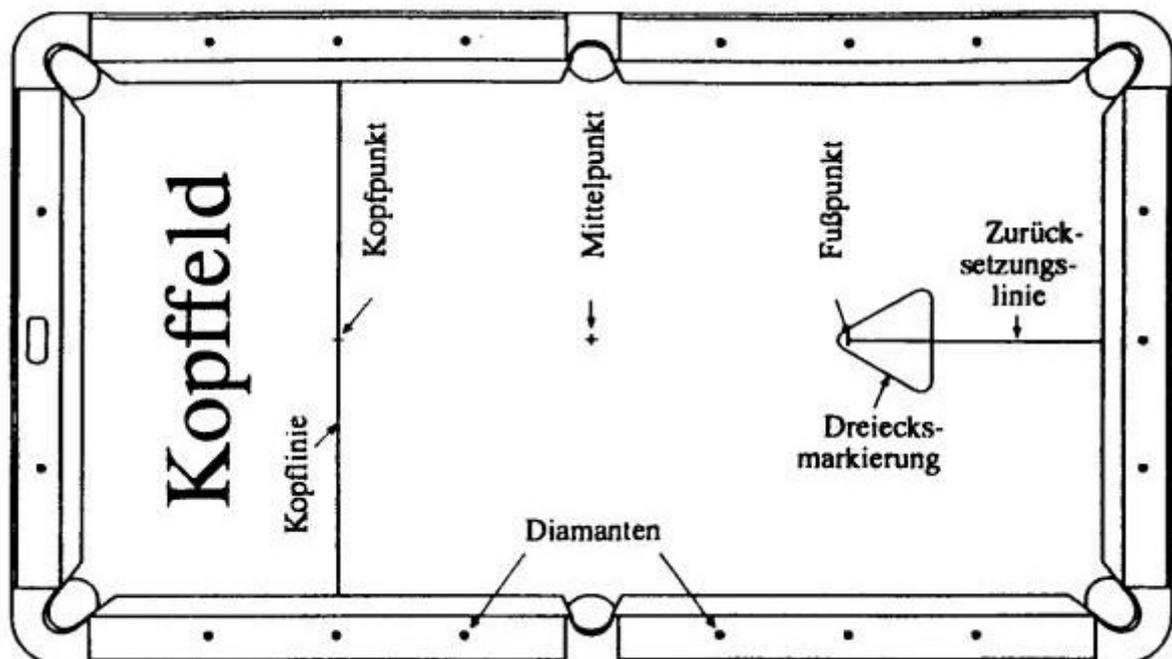
*Anmerkung:* Betreffend der Folgen bei Verwendung von verbotenen Spielmaterial siehe Strafkatalog.

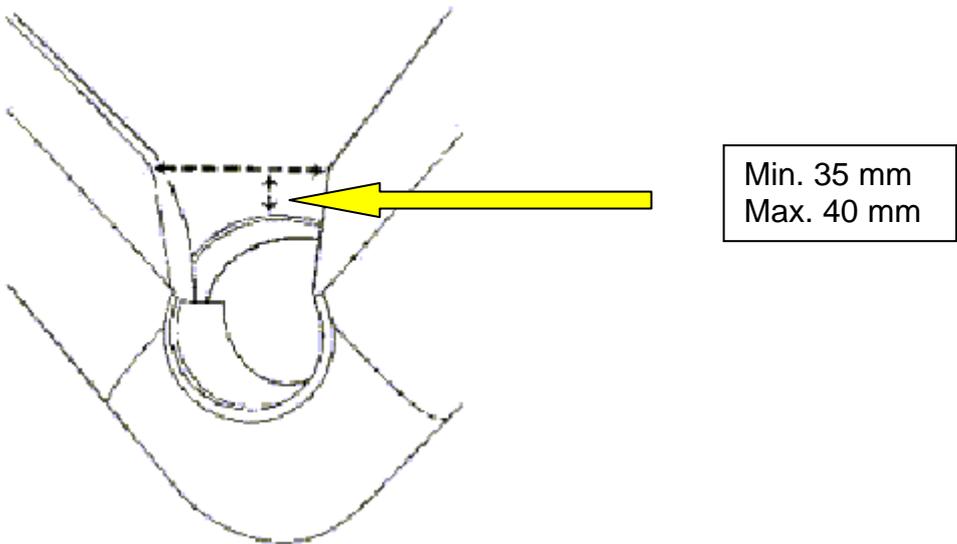
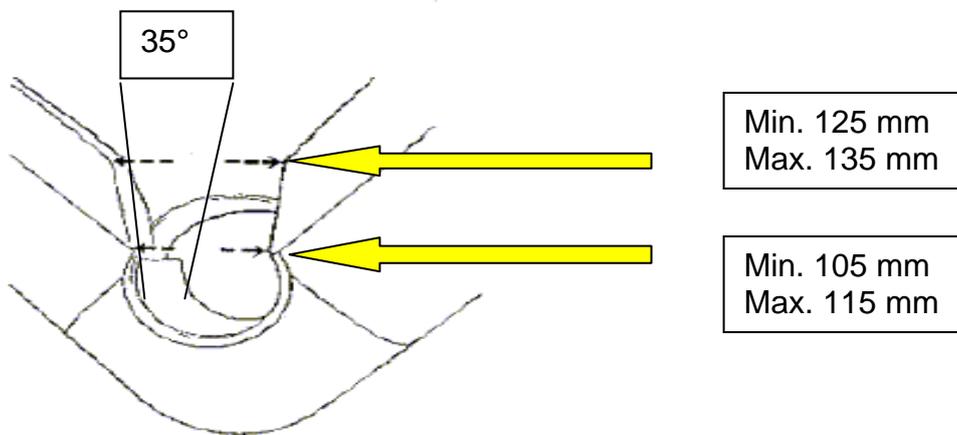
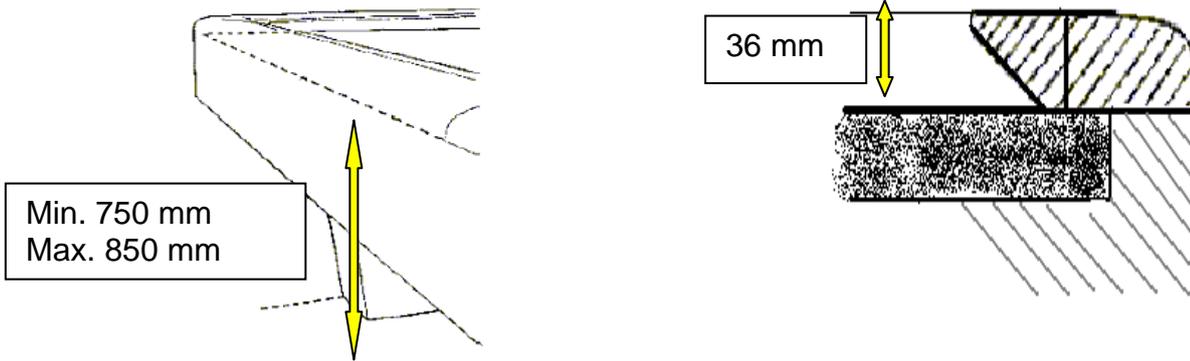
## 0.7 Hilfsbrücken

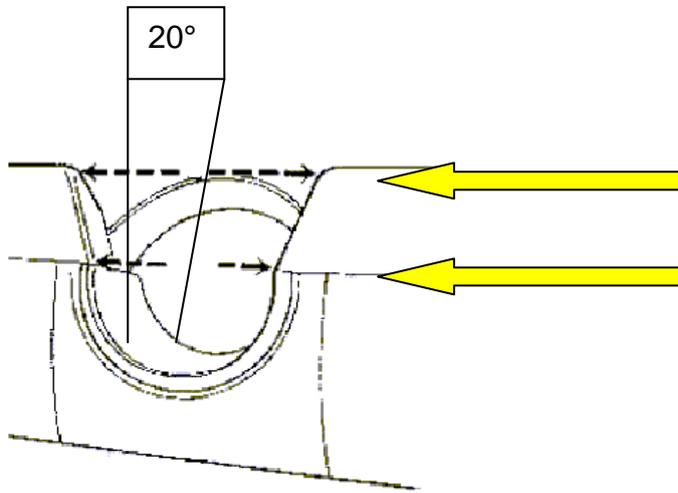
Je Billardtisch müssen Hilfsbrücken mit mind. 3 Führungskerbene vorhanden sein und zwar:

- eine normale mit einer Kerbentiefe zwischen 45 und 55 mm
- eine hohe mit einer Kerbentiefe zwischen 75 und 90 mm.

## 0.8 Markierungen

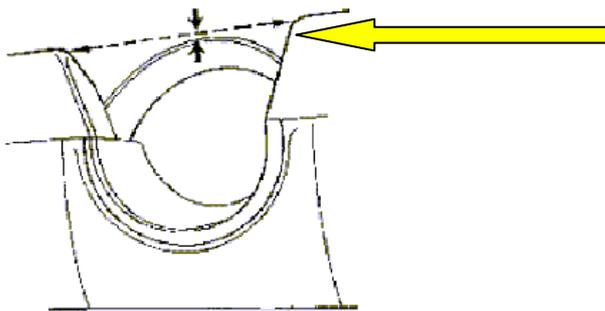






Min. 135 mm  
Max. 145 mm

Min. 110 mm  
Max. 120 mm



Min. 5mm  
Max. 10 mm

# 1 REGELN FÜR DAS TURNIERSPIEL

## Ausnahmen zu der Spielregel

Die derzeit gültige Spielregel darf nicht abgeändert werden, es sei denn, eine spezielle Ausnahmegenehmigung wurde vom WPA Sportdirektor oder anderen WPA Offiziellen für das individuelle Turnier erteilt. Eine schriftliche Erklärung jeglicher Regeländerung sollte während des Spieler Meetings den Spielern zugänglich gemacht werden.

### 1.1 Verpflichtungen des Spielers

Es ist die Pflicht jedes Spielers, sich jeder Regel bzw. Regelung sowie des Zeitplanes des Wettkampfes bewusst zu sein. Die Turnieroffiziellen sollen aber alles tun, damit diese Informationen für den Spieler rechtzeitig vorliegen, die letztendliche Verantwortung verbleibt jedoch beim Spieler selbst. Er kann keine Regressansprüche geltend machen, falls Informationen nicht oder nicht rechtzeitig weitergegeben wurden.

### 1.2 Verspätetes Antreten

Die Spieler müssen sich zu der Zeit, für die das Spiel angekündigt ist, am Tisch befinden und bereit sein, zu beginnen. Falls sich ein Spieler verspätet, hat er 15 Minuten Zeit an dem für seine Partie vorgesehenen Tisch zu erscheinen oder er verliert die Partie. Es wird empfohlen, nach fünf Minuten den Spieler zum ersten Mal auszurufen. Der zweite Aufruf sollte nach zehn Minuten erfolgen. Nach 14 Minuten sollte ein „Dritter und Letzter Aufruf“ erfolgen mit dem Hinweis, dass der Spieler innerhalb einer Minute disqualifiziert werden wird, wenn er nicht am Tisch erscheint. Für Spieler, die wiederholt zu spät gekommen sind, kann diese Regelung verschärft werden.

### 1.3 Kleiderordnung

Die Kleidung eines jeden Spielers muss jederzeit dem Niveau des Wettbewerbs angepasst sein und sollte sauber, gepflegt und in gutem Zustand sein. Falls sich ein Spieler unsicher ist über seine Kleidung, sollte er den Turnierleiter vor seinem Spiel ansprechen und fragen, ob seine Kleidung den Regeln entspricht. Der Turnierleiter befindet abschließend über die Zulässigkeit der Kleidung. Bei außergewöhnlichen Umständen darf der Turnierleiter einem Spieler erlauben, während seines Spiels gegen die Kleiderordnung zu verstoßen, z.B. wenn der Koffer auf dem Flug verloren ging. Ein Spieler kann wegen eines Verstoßes gegen die Kleiderordnung disqualifiziert werden. Wird nichts anderes vor der Veranstaltung angekündigt, so gilt die WPA Kleiderordnung. Folgende Vorschriften gelten derzeit für Weltmeisterschaften und World Tour Veranstaltungen:

#### 1.3.1 Herren

Herren dürfen ein normales Hemd mit Kragen oder Polohemd jeglicher Farbe tragen. Es muss sich in gutem Zustand befinden und sauber sein. T-Shirts sind nicht erlaubt. Das Land muss mindestens kurzärmelig sein. Anzughosen müssen sauber sein und sich in gutem Zustand befinden. Jegliche Farbe ist erlaubt. So genannte „Denim“- oder „Blue Jeans“ sind in allen Farben verboten; Anzughosen in „Jeans-design“ jedoch sind erlaubt. Als Schuhwerk müssen Anzugschuhe getragen werden, die zum Rest der Kleidung passen. Turnschuhe und Sandalen sind nicht gestattet. Sportschule mit dunkler Lederoberfläche oder Leder ähnlicher Oberfläche sind gestattet, obliegen aber der Entscheidung des Turnierleiters.

#### 1.3.2 Damen

Damen dürfen ein Hemd tragen, ein elegantes Top, ein Kostüm, eine Bluse oder ein Polohemd. T-Shirts sind nicht gestattet. Hosen müssen sauber und in gutem Zustand

sein und dürfen jegliche Farbe haben. So genannte „Denim“- oder „Blue Jeans“ sind in allen Farben verboten; Anzughosen in „Jeans-design“ jedoch sind erlaubt. Weibliche Sportler dürfen einen Rock tragen, der jedoch die Knie bedecken muss. Als Schuhwerk müssen Anzugschuhe getragen werden, die zum Rest der Kleidung passen.

Turnschuhe und Sandalen sind nicht gestattet. Sportschuhe mit dunkler Lederoberfläche oder Leder ähnlicher Oberfläche sind gestattet, obliegen aber der Entscheidung des Turnierleiters.

## 1.4 Akzeptanz der Ausrüstung

Der Spieler muss sich vor seinem Spiel davon überzeugen, dass die Ausrüstung (Kugeln, Tisch, etc.) dem geforderten Standard entsprechen. Nachdem ein Turnier oder ein Match gestartet wurde, haben die Spieler nicht mehr das Recht, die Qualität oder die Rechtmäßigkeit der Ausrüstung infrage zu stellen, die bei dem Turnier benutzt wird. Dies kann nur durch einen Schiedsrichter oder den Turnierdirektor geschehen. Jegliche Proteste müssen vorher eingelegt sein.

## 1.5 Gebrauch der Ausrüstung

(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 des 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 Tuchs passt bzw. von den Turnieroffiziellen nicht untersagt wird.**

(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. 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.

## 1.6 Tischmarkierungen – siehe 0.8

Zum Aufbau der Kugeln muss ein Dreieck benutzt werden. Es muss sichergestellt werden, dass dieses während des gesamten Wettkampfes auf dem betreffenden Tisch verwendet wird (Übereinstimmung mit der Tischmarkierung). Eine dünne, klar sichtbare Linie muss an folgenden Stellen auf dem Tisch angebracht sein:

1. Zumindest um die äußeren Ecken des Dreiecks herum, damit genaues und gleichbleibendes Aufbauen der Kugeln und eine genaue Beurteilung der Lage der Kugeln gewährleistet ist.
2. Eine Linie zwischen dem Fußpunkt und dem mittleren Diamanten der Fußbande, um ein exaktes Wiedereinsetzen der Kugeln zu sichern (Zurücksetzungslinie).
3. Die Kopflinie, um genau entscheiden zu können, ob sich Kugeln innerhalb oder außerhalb des Kopffeldes befinden.

Weiters der Kopfpunkt, der Mittelpunkt und der Fußpunkt, entweder durch ein + oder durch aufklebbare Punktmarkierungen. Bei Spielarten, wo dies nicht erforderlich ist, müssen Mittel- und Kopfpunkt nicht markiert sein.

## **1.7 Administratives Ermessen**

Diese Regularien beziehen sich auf Anzugsordnung, Protestregelung, Turnierzeitpläne und andere Dinge, die nicht Teil der eigentlichen Spielregel sind, aber für die einzelnen Veranstaltungen geregelt sein müssen. Einige Aspekte der Anwendung der Regularien variieren von Turnier zu Turnier, wie zum Beispiel die Anzahl der zu gewinnenden Sätze in einem Spiel oder die Regelung des Anstoßrechts in einem Spiel 9-Ball. Die Veranstalter eines Turniers dürfen die Regularien für dieses Turnier festlegen. Diese Regularien haben nicht die gleiche Kraft wie die Spielregeln; die Spielregeln haben immer Priorität.

## **1.8 Kein Üben während des Spieles**

Während der Begegnung ist das Üben nicht erlaubt. Macht ein Spieler einen Stoß, der nicht zum Spiel gehört, so ist dies als Foul zu werten. Dies gilt grundsätzlich und nicht nur für den Tisch, auf dem das Spiel gespielt wird.

## **1.9 Coaching (bezieht sich auf WPA Turniere s. auch 2.23 )**

Ein Spieler darf Ratschläge von seinem Trainer während einer Partie erhalten. Diese Ratschläge dürfen jedoch nicht ständig gegeben werden, da sie sonst zu sehr das Spiel beeinflussen. Der Schiedsrichter und / oder die Turnierleitung können weitere und gegebenenfalls strengere Grenzen festlegen. Während eines Timeouts kann ein Spieler beraten werden. Der Trainer darf sich jedoch nicht dem Tisch nähern. Sollte der Schiedsrichter der Ansicht sein, dass der Trainer eine Partie behindert oder sein Verhalten störend ist, hat er das Recht den jeweiligen Trainer anweisen, sich vom Spielort zu entfernen.

## **1.10 Nichtverlassen des Tisches**

Wenn die Aufnahme eines Spielers beendet ist, so muss er mit dem Spielen aufhören und am für ihn vorgesehenen Sitz Platz nehmen. Tut er dies nicht, so verliert er das Spiel.

## **1.11 Überschreiten des Zeitlimits (Shot Clock)**

Zu jeder Zeit kann ein Turnieroffizieller oder einer der in das Spiel involvierten Spieler ein Zeitlimit pro Stoß für eine Partie beantragen. Der Turnierleiter oder ein dazu bestimmter Helfer entscheidet, ob das Zeitlimit verhängt wird oder nicht. Falls es verhängt wird, gilt es für beide Spieler. Für den Rest des Spiels wird ein Zeitnehmer dem Spiel beiwohnen. Es wird empfohlen, den Spielern 35 Sekunden pro Stoß zu gewähren und 10 Sekunden vor Ablauf dieser Zeit eine Warnung auszusprechen. Jeder Spieler hat in jedem Spiel einmal eine Verlängerung von 25 Sekunden. Die Zeitnahme beginnt, wenn alle inklusive sich noch drehender Kugeln zur Ruhe gekommen sind. Die Zeitnahme endet, wenn die Pomeranze die Weiße berührt, um einen Stoß auszuführen oder wenn der Spieler sein Zeitlimit überschreitet. Wurde die festgelegte Zeit überschritten, gilt dies als normales Foul.

## **1.12 Zeitweilig gestopptes Spiel**

Führt ein Spieler einen Stoß aus, während das Spiel vom Schiedsrichter unterbrochen wurde, so verliert er das Spiel. Die Ankündigung einer solchen Unterbrechung wird als ausreichende Warnung angesehen.

### **1.13 Time Out**

In Partien, die über 9 (für 8-Ball) beziehungsweise 13 (für 9-Ball) Gewinnspiele gehen, darf jeder Spieler ein Timeout von 5 Minuten nehmen, es sei denn, dies wurde anders durch den Turnier Organisator geregelt. Bei kürzeren Partien gibt es kein Timeout.

Um ein Timeout zuzunehmen muss der Spieler:

(1) den Schiedsrichter von seiner Absicht unterrichten, und  
(2) sicherstellen, dass der Schiedsrichter sich bewusst ist, dass der Spieler ein Timeout nimmt und dieses auf dem Match Protokoll vermerkt, und (3) sicherstellen, dass der Schiedsrichter den Tisch als angehalten markiert. (Normalerweise legt er dazu einen Queue quer über den Tisch). Der Gegner muss sitzen bleiben, während der Spieler sein Timeout nimmt; wenn der Gegner sich anders verhält, als es in einer Partie üblich ist, so wird davon ausgegangen, dass er sein eigenes Timeout damit genommen hat. Er hat dann kein weiteres Timeout. Das Timeout bei 8-Ball und 9-Ball wird zwischen den einzelnen Spielen genommen und das Spiel wird angehalten. Im 14/1 beginnt das Timeout, wenn aufgebaut wird; der sich am Tisch befindliche Spieler kann seine Aufnahme fortsetzen, sollte sich der Gegner dazu entscheiden, sein Timeout zu nehmen. Wenn der sich nicht am Tisch befindliche Spieler das Timeout nimmt, muss er sicherstellen, dass sich ein Schiedsrichter während seines Timeouts am Tisch befindet, um diesen zu überwachen; ansonsten hat er kein Recht, gegen irgendein Foul des Spielers am Tisch zu protestieren. Der Spieler, der ein Timeout nimmt, sollte sich immer darüber im Klaren sein, dass sein Handeln im Geiste des Spiels sein muss; sollte er anders handeln, kann er wegen un- und sportlichen Verhalten bestraft werden. Der Turnierleiter kann die Timeout Regelung für einen Spieler ändern, wenn medizinische Gründe vorliegen.

### **1.14 Aufgabe**

Wenn ein Spieler aufgibt, so hat er das Spiel verloren. Das Auseinanderschrauben des Queues ist als Aufgabe anzusehen. Dies gilt natürlich nur, wenn die Aufgabe aus der Spielsituation klar hervorgeht und nicht z. B. beim Auseinanderschrauben des Queues, um einen Jump-Shot zu machen.

### **1.15 Zählweise bei abgebrochenem Spiel**

Spiele, die aus irgendeinem Grund abgebrochen werden, werden nicht in die statistische Auswertung des Turniers einbezogen. Auf dem Spielprotokoll wird kein Ergebnis, sondern nur der Vermerk "Sieger" bzw. "Verlierer" bei den betreffenden Spielern eingetragen. Spiele, die durch Disqualifikation beendet wurden, werden als abgebrochene Spiele im Sinne dieser Regel gewertet.

Hat ein Spieler in einem solchen Spiel eine hohe Serie oder etwas, was zur Prämierung aussteht, erreicht, so zählt dieses Ergebnis für das Erreichen der Prämie.

### **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.

### **1.17 Das Spiel mit Schiedsrichter für bestimmte Bereiche (Area referee)**

Es besteht die Möglichkeit, dass ein Turnier mit Schiedsrichtern für bestimmte Bereiche gespielt wird, wobei jeder Schiedsrichter für mehrere Tische zuständig ist und kein Schiedsrichter konstant an einem bestimmten Tisch verbleibt. In diesem Fall wird von den Spielern erwartet, alle Regeln des Spiels zu befolgen. Es wird empfohlen, wie folgt in dieser Situation zu verfahren:

Der sich nicht am Tisch befindliche Spieler muss alle Aufgaben des Schiedsrichters übernehmen. Falls der sich am Tisch befindliche Spieler vor einem bestimmten Stoß der Meinung ist, dass sein Gegner nicht in der Lage sein wird, den bevorstehenden Stoß ordentlich zu beurteilen, kann der für den Bereich zuständige Schiedsrichter gerufen werden, um sich den Stoß anzuschauen. Der sich nicht am Tisch befindliche Spieler kann den Schiedsrichter auch rufen, wenn er meint, dass er nicht in der Lage ist, den bevorstehenden Stoß zu bewerten oder dies nicht will. Jeder der Spieler hat das Recht das Spiel anzuhalten bis er zufrieden gestellt ist mit der Art, wie die Situation geregelt wird. Wenn ein Disput ansteht zwischen zwei Spielern, die ohne Schiedsrichter am Tisch spielen, und der Bereichsschiedsrichter gerufen wird, um eine Entscheidung zu treffen, ohne die jeweilige Situation gesehen zu haben, sollte der Schiedsrichter größte Sorgfalt an den Tag legen, um die Situation so gut wie möglich zu verstehen. Dazu könnte gehören glaubwürdige Zeugen zu befragen, Videoaufnahmen anzuschauen oder den Stoß nachzuvollziehen. Wenn von dem Bereichsschiedsrichter verlangt wird, zu entscheiden, ob ein Foul vorgelegen hat und es keine Beweise gibt außer dass der Gegner meint, ein Foul gesehen zu haben, während der Spieler meint, kein Foul begangen zu haben, so wird angenommen, dass kein Foul vorgelegen hat.

#### **1.17.1 Fouls**

Es wird dem betreffenden Spieler als Foul angerechnet, wenn er – abgesehen von der Berührung des Spielballes mit der Pomeranze – irgendeine Kugel mit dem Queue, der Hand, der Kleidung, dem Körper, dem Hilfsqueue oder der Kreide vor, während oder nach dem Stoß berührt. Zusätzliche Foulregelungen folgen in den Spielregeln der einzelnen Spielarten.

#### **1.17.2 Gleichzeitiges Treffen von 2 Zielbällen**

Wenn der Spielball eine korrekte farbige Kugel und eine momentan nicht korrekte ungefähr gleichzeitig trifft und es kann nicht genau bestimmt werden, welche Kugel zuerst getroffen wurde, so ist im Zweifel für den stoßenden Spieler zu entscheiden.

#### **1.17.3 Aufbau / Einklopfen der Kugeln**

Ein Tisch wird als „getappt“ bezeichnet, wenn eine Schablone in dem Bereich benutzt wurde, wo die Kugeln aufgebaut werden. Die Kugeln werden in die Schablone gelegt und an ihrem Ort eingeklopft. Dieses Verfahren ersetzt die Benutzung des traditionellen Dreiecks und garantiert einen schnellen, engen Aufbau. Die Auswahl zwischen dem Tappen der Tische oder der Benutzung eines traditionellen Dreiecks liegt im Ermessen des Veranstalters eines Turniers. Spieler dürfen niemals Kugeln einklopfen; nur Turnier Offizielle dürfen Tische einklopfen oder eventuelle Verbesserungen vornehmen. Für weitere Informationen über das Tappen der Tische und den Gebrauch von Schablonen kann der WPA Sportdirektor kontaktiert werden.

## **2 ANWEISUNGEN FÜR DEN SCHIEDSRICHTER**

### **2.1 Anweisungen für Schiedsrichter**

Der Schiedsrichter wendet die Spielregel an bezüglich Tatsachenentscheidungen, kümmert sich darum, dass faire Spielbedingungen herrschen, benennt Fouls, und handelt, wenn erforderlich, so wie es die Regeln bestimmen. Der Schiedsrichter wird das Spiel anhalten, wenn die Umstände kein faires Spiel zu lassen. Das Spiel wird auch angehalten wenn eine Entscheidung oder eine Regelung strittig ist. Der Schiedsrichter wird Fouls benennen und andere bestimmte Situationen wie von der Regel gefordert kommentieren. Der Schiedsrichter wird Fragen beantworten wie von der Regel gefordert, wie zum Beispiel die gegenwärtige Anzahl von Fouls. Er darf keinen Ratschlag geben in Bezug auf die Anwendung der Regel oder andere das Spiel betreffende Punkte, wo es die Regel nicht ausdrücklich verlangt, dass der Schiedsrichter sich äußert. Er kann dem Spieler behilflich sein, dass Hilfsqueue zu nehmen und wieder weg zulegen. Falls dies für einen Stoß notwendig ist, kann der Schiedsrichter oder ein anderer Helfer die Lampe aus dem Weg halten. Wenn ein Spiel die Drei-Foul-Regel hat, sollte der Schiedsrichter das zweite Foul zu dem Zeitpunkt ansagen, wenn es passiert und noch einmal, wenn der Spieler, der zweit Fouls hat, zum Tisch zurückkehrt. Das erste Foul muss nicht als erstes Foul angesagt werden. Dies kann jedoch so gehandhabt werden, um spätere Missverständnisse auszuschließen. Wenn es eine Zähltafel gibt, auf der die Fouls für die Spieler ersichtlich sind, müssen die Fouls nicht gesondert angesagt werden.

### **2.2 Antwortverhalten des Schiedsrichters**

Der Schiedsrichter wird Fragen des Spielers beantworten, die objektive Sachen betreffen wie zum Beispiel ob sich eine Kugel im Dreieck befindet, ob sich eine Kugel im Kopffeld befindet, wie es steht, wie viele Punkte zum Sieg benötigt werden, ob ein Spieler oder sein Gegner ein Foul begangen hat, welche Regel angewendet würde bei einem bestimmten Stoß, etc. Wenn es der Klärung einer Regelung bedarf, wird der Schiedsrichter die betreffende Regel so gut wie er kann beantworten, aber jegliche falsche Behauptung des Schiedsrichters schützt den Spieler nicht davor, dass die eigentliche Regel angewandt wird. Die Schiedsrichter darf keine subjektive Meinung äußern, die das Spiel beeinflussen könnte, zum Beispiel ob ein guter Stoß in einer bestimmten Situation ausgeführt werden könnte, ob eine Kombination gespielt werden könnte, wie sich der Tisch spielen lässt, etc.

### **2.3 Wetten durch Offizielle**

Jegliche Wetten betreffend des Spieles, der Spieler oder den Ausgang eines Wettkampfes sind sowohl den Schiedsrichtern als auch den Mitgliedern der Turnierleitung strengstens untersagt. Zuwiderhandlung führt zur sofortigen Ablöse der betreffenden Person sowie zur Streichung aller finanziellen Mittel, die diese aufgrund ihrer Tätigkeit im Zuge des Wettkampfes zu erwarten gehabt hätte.

### **2.4 Vor Spielbeginn**

Vor dem Spiel reinigt der Schiedsrichter Tisch und Kugeln bzw. lässt diese, falls erforderlich, reinigen. Er stellt sicher, dass Kreide, Hilfsqueues und Dreieck bereitgestellt sind, kontrolliert die Markierungen auf dem Tisch bzw. lässt diese, falls erforderlich, nachziehen.

## **2.5 Der Aufbau der Zielbälle**

Der Schiedsrichter baut die Kugeln so press wie möglich auf, ohne sie mehr als notwendig zu klopfen. Wenn ein Schiedsrichter die Kugeln aufbaut, ist es keinem Spieler erlaubt, währenddessen oder nachher den Aufbau nachzukontrollieren. Ist der Spieler mit dem Aufbau nicht zufrieden, so kann er um eine Korrektur bitten, er hat aber keinen Anspruch darauf.

## **2.6 Kugel- / Taschenansage**

Bei Spielen mit Ansagepflicht kann ein Spieler eine Kugel seiner Wahl spielen, muss jedoch vor dem Stoß die Kugel und die Tasche in die er diese versenken will, ansagen. Er muss aber keine Details, wie Kombinationen, Karambolagen oder Banden ansagen. Jede zusätzliche zu einer korrekt versenkten Kugel wird gewertet.

Falls ein Schiedsrichter eine Falschansage tätigt, so muss ihn der Spieler korrigieren, bevor er den Stoß ausführt. Kommt eine Falschansage zustande, so wird der Stoß nur gewertet, wenn der Schiedsrichter der Meinung ist, dass der Stoß wie geplant ausgeführt wurde.

## **2.7 Foulansage**

Der Schiedsrichter sagt Fouls sofort, nachdem sie begangen worden sind, an und weist den aufnahmeberechtigten Spieler darauf hin, dass er den Spielball frei platzieren darf, sofern dies gemäß den Regeln zutrifft. Die Ansage "Foul" muss laut und deutlich erfolgen und sollte auch im Umfeld (z.B. Publikum) verstanden werden können.

## **2.8 Gleichzeitiges Treffen**

Siehe Punkt 1.17.2

## **2.9 Ausräumen der Taschen**

Wenn auf Tischen ohne automatischen Ballrücklauf gespielt wird, so entfernt der Schiedsrichter die Kugeln aus vollen oder nahezu vollen Taschen. Es obliegt aber letztlich der Verantwortung des Spielers, auf diese Tätigkeit zu achten. Der Spieler hat kein Einspruchsrecht, falls eine Kugel aus einer vollen Tasche zurückspringt. Der Schiedsrichter muss beim Ausräumen der Taschen so vorgehen, dass er den Spielfluss des Spielers nicht stört.

## **2.10 Säubern der Kugeln**

Während eines Spieles kann der Spieler den Schiedsrichter bitten, sichtbar schmutzige Kugeln zu reinigen.

## **2.11 Wiedereinsetzen der Kugeln**

Um Reklamationen durch einen Spieler vorzubeugen, sollte der Schiedsrichter die Kugeln mit der Zahl nach oben wiedereinsetzen.

## **2.12 Erfragen von Informationen**

Siehe Punkt 2.2

## **2.13 Unzweckmäßiger Gebrauch der Ausrüstung**

Der Schiedsrichter sowie die Turnierleitung sollten darauf achten, dass ein Spieler Hilfsmittel und Ausrüstung nicht auf eine zweckentfremdete Art benutzt. Einem solchen Verhalten ist sofort entgegenzuwirken. Grundsätzlich wird dies nicht bestraft, weil der Spieler zuvor aufmerksam zu machen ist, dass sein Vorhaben eine Regelwidrigkeit darstellt. Wird eine solche Ermahnung jedoch ignoriert, so wird dies als unsportliches Verhalten gewertet.

## **2.14 Verbindliche Warnungen**

Der Schiedsrichter muss den Spieler rechtzeitig warnen, wann immer dieser in Gefahr ist, ein schwerwiegendes Foul zu begehen (z.B. 3. Foul in Serie, der Spieler fragt Publikum nach Ratschlägen, Weiterspielen, nachdem ein Foul ausgesprochen wurde, usw.). Geschieht dies nicht, wird ein dann allfällig begangenes Foul als normales Foul angesehen. Vor allem ist dies wichtig bezüglich der Drei-Foul-Strafe. Wird ein Spieler nicht darauf hingewiesen, dass er bereits zwei Fouls hat, so wird das nächste Foul so gewertet, als hätte der Spieler erst ein Foul gehabt.

Weiterhin muss eine Kugel, die Press-Bande liegt, vom Schiedsrichter als solche deklariert werden. Tut er dies nicht, so wird die Kugel so gewertet, als hätte sie in einem Abstand zur Bande gelegen. Vor einem Stoß auf eine Kugel, die Press-Bande liegt, muss der Spieler vom Schiedsrichter so früh darauf aufmerksam gemacht werden, dass er genügend Zeit hat, um auf diese Warnung zu reagieren.

## **2.15 Wiederherstellen einer Position**

Wenn es notwendig werden sollte, z.B. Störung von außen, muss der Schiedsrichter die Position der Kugeln so gut es geht wiederherstellen. Ist er sich nicht sicher, kann er zu diesem Zweck um Rat fragen. Die Entscheidung des Schiedsrichters ist dann bindend.

## **2.16 Störungen von außerhalb**

Regel 3.34 beschreibt die Störungen von außerhalb. Der Schiedsrichter sollte sicherstellen, dass Störungen verhindert werden. Diese können beispielsweise von Zuschauern oder Spielern kommen, die sich in der Nähe des Tisches befinden. Falls nötig, kann er die Partie unterbrechen. Eine Störung kann physisch oder verbal sein.

## **2.17 Höhere Gewalt**

Es kann passieren, dass während einer Partie etwas Unvorhersehbares passiert, das nicht durch die Spielregel abgedeckt ist. In diesen Fällen entscheidet der Schiedsrichter nach bestem Wissen und Gewissen, wie weiter zu verfahren ist. Beispielsweise kann es erforderlich werden, dass eine angefangene Partie auf einen anderen Tisch verlegt werden muss. In diesem Fall kann der Schiedsrichter die Partie für Patt erklären, wenn er der Meinung ist, dass er die Situation der Kugeln nicht genau auf einem anderen Tisch wieder herstellen kann.

## **2.18 Unkorrekt bewegte Kugeln**

Jeder Spieler, der nach Meinung des Schiedsrichters eine Kugel absichtlich und mit unkorrekten Mitteln bewegt hat (z.B. Reißen am Tisch, Drücken oder Schieben des Tisches etc.) verliert das Match und / oder das Spiel (nach Ermessen des

Schiedsrichters – siehe unsportliches Verhalten). Es kann in diesem Fall auch eine Disqualifikation ausgesprochen werden.

## **2.19 Beurteilung von Doppelstößen**

Wenn die Entfernung zwischen dem Spielball und einer farbigen Kugel geringer ist, als die Stärke eines Stückes Kreide, so wird vom Schiedsrichter besondere Aufmerksamkeit verlangt. In einer solchen Situation gilt folgende Regel: Wenn der Spielball der farbigen Kugel um mehr als eine halbe Kugelbreite nachläuft, so ist dies ein Foul. Es sei denn, der Schiedsrichter kann mit Sicherheit sagen, dass es sich um einen korrekten Stoß gehandelt hat.

## **2.20 Warnung "Außerhalb des Kopffeldes"**

Hat ein Spieler Ball-in-Hand im Kopffeld und er ist im Begriff, den Spielball außerhalb des Kopffeldes zu platzieren, so muss der Schiedsrichter ihn darauf hinweisen. Stößt der Spieler dann trotz der Warnung von der Kopflinie bzw. von außerhalb des Kopffeldes, so ist dies als Foul zu werten. *Anmerkung:* Beachte hierzu die Definition der Kopflinie!

## **2.21 Verhalten des Spielers, der nicht am Stoß ist**

Der sich nicht am Tisch befindliche Spieler soll in seinem Stuhl sitzen bleiben, während sich der Gegner am Tisch befindet. Sollte ein Spieler während eines Spiels den Spielbereich verlassen müssen, so benötigt er dafür vorab die Erlaubnis und Einwilligung des Schiedsrichters. Verlässt ein Spieler den Bereich ohne Einwilligung des Schiedsrichters, wird dieses als unsportliches Verhalten gewertet.

## **2.22 Verbot der Annahme von Ratschlägen (ausgenommen Coaching)**

Ein Spieler darf während seines Spieles nicht wissentlich Ratschläge von außerhalb beziehen. Es sei denn, dies ist durch turnierspezifische Regelungen ausdrücklich erlaubt. Der Spieler darf mit keinen Personen in irgendeiner Form kommunizieren, ausgenommen mit dem Schiedsrichter, der Turnierleitung und seinem Gegner. Sollte der Spieler z.B. einen Ausrüstungsgegenstand benötigen oder ein Getränk bestellen wollen, so hat er den Schiedsrichter davon in Kenntnis zu setzen.

Hat der Schiedsrichter berechtigten Grund zur Annahme, dass ein Spieler wissentlich Unterstützung das Spiel betreffend von außen erhält oder anfordert, so muss er entsprechende Schritte wegen unsportlichen Verhaltens einleiten.

## **2.23 Coaching**

Ein Spieler darf Ratschläge von seinem Trainer während einer Partie erhalten. Diese Ratschläge dürfen jedoch nicht ständig gegeben werden, da sie sonst zu sehr das Spiel beeinflussen. Der Schiedsrichter und / oder die Turnierleitung können weitere und gegebenenfalls strengere Grenzen festlegen. Während eines Timeouts kann ein Spieler beraten werden. Der Trainer darf sich jedoch nicht dem Tisch nähern. Sollte der Schiedsrichter der Ansicht sein, dass der Trainer eine Partie behindert oder sein Verhalten störend ist, hat er das Recht den jeweiligen Trainer anweisen, sich vom Spielort zu entfernen.

## **2.24 Störung oder Belästigung von außen**

Sollte ein Zuschauer die Spieler stören, so kann der Schiedsrichter bzw. die Turnierleitung verlangen, dass dieser den Raum verlässt.

## **2.25        Langsames Spiel**

Siehe Punkt 1.11

## **2.26    Regelung von Protesten (WPA Veranstaltungen, Eurotour usw.)**

Falls ein Spieler eine Entscheidung gefällt haben möchte, ist die erste Person, die er ansprechen muss, der Schiedsrichter. Der Schiedsrichter fällt seine Entscheidung mit allen Mitteln, die ihm passend erscheinen. Wenn der Spieler gegen diese Entscheidung protestieren möchte, kann er den Hauptschiedsrichter kontaktieren und danach den Turnierleiter. Bei normalen Turnieren ist die Entscheidung des Turnierleiters endgültig. Bei WPA Weltmeisterschaften kann nach dem Turnierleiter noch beim WPA Sportdirektor Protest eingelegt werden, falls er vor Ort ist. Für diesen Protest ist eine Sicherheitsleistung von 100,- US\$ vom Protestführer zu leisten, welche an die WPA verfällt für den Fall, dass dem Protest nicht stattgegeben wird.

Es ist einem Spieler nur einmal gestattet, eine Entscheidung eines Schiedsrichters zu hinterfragen. Sollte der Spieler dieselbe Sache zum zweiten Mal hinterfragen, so wird dies als unsportliches Verhalten gewertet.

Proteste bei LVB Turnieren werden im Sport & Wettkampfbereich des jeweiligen Verbandes angeführt.

## **2.27        Zeitweilig gestopptes Spiel**

Der Schiedsrichter muss das Spiel zeitweilig unterbrechen, wenn ein Spieler einen Protest einlegt oder wenn der Schiedsrichter der Meinung ist, dass die Partie im Moment nicht fortgeführt werden kann, z.B. wenn ein Unruhestifter entfernt werden muss.

## **2.28        Unsportliches Verhalten**

Schiedsrichter haben das Recht und die Pflicht, sicherzustellen, dass keiner der Spieler irgendwelche Aktivitäten unsportlicher Natur setzt, die sich peinlich, störend oder schädlich für andere Spieler, Offizielle, Gäste oder den Sport generell auswirken. Die Spielregeln und Regularien geben dem Schiedsrichter und anderen Offiziellen beträchtliche Möglichkeiten, unsportliches Verhalten zu bestrafen. Verschiedene Faktoren sollten bei solchen Entscheidungen beachtet werden, z.B. vorheriges Verhalten, bereits erteilte Verwarnungen, die Schwere des Regelverstoßes sowie eventuelle Informationen, die den Spielern zu Beginn des Turniers beim Spieler Meeting gegeben wurden. Ebenfalls sollte die Ebene des Wettkampfs beachtet werden, denn von Spielern auf einem hohen Niveau kann erwartet werden, sich vollkommen mit Regeln und Regularien

### 3 ALLGEMEINE REGELN

Diese allgemeinen Regeln beziehen sich auf alle Poolbillard-Spielarten. Es sei denn, es ist in der jeweiligen Regel anders vermerkt.

#### 3.1 Tisch, Kugeln, Ausrüstung

Alle in dieser Regel beschriebenen Spielarten sind für Tische, Kugeln und Ausrüstung gedacht, die dem Standard der "WPA Equipment Specifications" entsprechen. In Europa gelten zusätzlich die EPBF-Spezifikationen.

#### 3.2 Aufbau der Kugeln

Beim Aufbau der Kugeln muss ein Dreieck benutzt werden. Die vorderste Kugel muss genau auf dem Fußpunkt liegen, alle anderen sind hinter dieser aufzureihen und so zueinander zu legen, dass sie sich berühren.

##### 3.2.1 Der Aufbau beim 9-Ball (Zusatz)

Beim 9-Ball werden außer der 9 alle Kugeln wie in Regel 4.2 beschrieben nach dem Zufallsprinzip aufgebaut und sollten in keiner bestimmten Ordnung liegen. Falls der Schiedsrichter nicht aufbaut und der Spieler der Meinung ist, dass der Gegner einzelne Kugeln innerhalb des Dreiecks an bestimmten Positionen absichtlich platziert, kann er einen Schiedsrichter oder den Turnierleiter darüber informieren. Ist dieser der Meinung, dass der Spieler absichtlich Kugeln an bestimmten Positionen aufbaut, so wird der Spieler offiziell verwarnt. Sollte ein verwarnter Spieler damit weitermachen, absichtlich Kugeln in dem Dreieck zu platzieren, wird er wegen unsportlichen Verhaltens bestraft.

#### 3.3 Korrekter Stoß

Um einen Stoß korrekt auszuführen, ist es erforderlich, dass der Spielball nur mit der Pomeranze Kontakt hat. Alles andere ist als Foul anzusehen.

#### 3.4 Nichtversenken einer Kugel

Gelingt es einem Spieler nicht, mit einem korrekten Stoß eine Kugel zu versenken, so ist seine Aufnahme beendet und sein Gegner kommt an den Tisch.

#### 3.5 Ermittlung des Anstoßrechtes

Um festzustellen, welcher Spieler das Recht auf den ersten Anstoß hat, ist wie folgt vorzugehen: Beide Spieler müssen Kugeln von gleicher Größe und Gewicht (vorzugsweise zwei Spielbälle, ansonsten zwei Vollfarbige) verwenden. Mit Ball-in-Hand im Kopffeld spielen sie ihre Kugeln an die Fußbande und zurück an die Kopfbande. Ein Spieler links, der andere rechts vom Kopfpunkt. Jener, dessen Kugel am nächsten zur Kante der Kopfbande zu liegen kommt, hat das Ausspielen gewonnen. Die gespielte Kugel muss die Fußbande einmal berühren. Das Ausspielen ist automatisch verloren, wenn die Kugel

1. in die Spielhälfte des Gegners läuft,
2. die Fußbande nicht berührt,
3. versenkt wird,
4. vom Tisch springt,
5. eine der Längsbanden berührt,
6. in der Ecktasche hinter der Nase der Kopfbande zu liegen kommt,
7. die Fußbande mehr als einmal berührt.

Wenn beide Spieler einen der genannten Fehler begehen bzw. der Schiedsrichter nicht erkennen kann, welcher der beiden Kugeln näher zur Kopfbande liegt, so ist das Ausspielen zu wiederholen.

### **3.6 Eröffnungsstoß**

Wer den Eröffnungsstoß durchführen darf, wird wie oben genannt ermittelt. Der Spieler, der das Ausspielen gewinnt, hat die Wahl, den Eröffnungsstoß selbst auszuführen oder dies seinen Gegner tun zu lassen. Ausgenommen, es ist dies in den einzelnen Spielarten anders geregelt.

### **3.7 Bedingungen für den Anstoß**

Die Turnierleitung kann bei Spielen wie z.B. 9-Ball, die einen offenen Anstoß erfordern, zusätzliche Bedingungen für den Anstoß festlegen. Zum Beispiel kann verlangt werden, dass drei Kugeln über die Kopflinie laufen müssen oder gelocht werden.

### **3.8 Aufhalten der Weißen beim Anstoß mit dem Queue**

Es kann passieren, dass ein Spieler beim Anstoß abrutscht und versucht, die Weiße mit dem Queue oder anderen Hilfsmitteln von ihrem normalen Lauf abzuhalten. Solche und ähnliche Aktionen sind absolut verboten und werden als unsportliches Verhalten bestraft. Zu keiner Zeit dürfen Spieler irgendeine Kugel, die sich im Spiel befindet, berühren. Ausnahme ist die an einem Queue befestigte Pomeranze, die während einer nach vorne gerichteten Stoßbewegung gegen die Weiße trifft. Die Strafe für solch ein Foul wird vom Schiedsrichter festgelegt nach den Grundsätzen für unsportliches Verhalten, geregelt in der Regel 2.28

### **3.9 Ball-in-Hand im Kopffeld**

Diese Situation tritt bei Spielarten auf, bei denen ein Foul für den Gegner Ball-in-Hand im Kopffeld zur Folge hat. Der aufnahmeberechtigte Spieler kann dann den Spielball im Kopffeld frei platzieren. Er darf jede Kugel anspielen (natürlich vorausgesetzt, dass diese eine korrekte ist), die mit ihrem Mittelpunkt auf der Kopflinie oder darüber hinaus im Spielfeld liegt. Er darf keine Kugel anspielen, dessen Mittelpunkt sich im Kopffeld befindet. Es sei denn, der Spielball wird aus dem Kopffeld gespielt und läuft nach dem Kontakt mit einer Bande wieder ins Kopffeld zurück.

Grundsätzlich bestimmt der Mittelpunkt des Balles, ob sich diese Kugel im oder außerhalb des Kopffeldes befindet. Platziert der Spieler in diesem Zusammenhang den Spielball unabsichtlich außerhalb des Kopffeldes, so muss er durch den Schiedsrichter auf dieses Versehen hingewiesen werden, andernfalls gilt der Stoß auch so als korrekt. Wird der Spieler auf sein Versehen hingewiesen und platziert den Spielball trotzdem außerhalb des Kopffeldes, so ist dies ein Foul.

Der Spielball ist erst dann im Spiel, wenn ihn der Spieler mit der Pomeranze aus dem Kopffeld hinaus spielt. Der Spielball darf mit der Hand, dem Queue, etc. verlegt werden. Ist er jedoch einmal nach oben genannter Definition im Spiel, so darf sein Lauf nicht mehr anderweitig beeinflusst werden. Ansonsten begeht der Spieler ein Foul.

### **3.10 Versenkte Kugeln**

Eine Kugel wird als versenkt angesehen, wenn sie als Resultat eines korrekten Stoßes von der Spielfläche in eine Tasche fällt und dort verbleibt. Eine Kugel, die aus dem Ball-Rücklaufsystem eines Tisches auf den Boden fällt, ist als versenkt zu werten.

### **3.11 Position einer Kugel**

Die Position einer Kugel wird nach der Lage ihres Mittelpunktes bestimmt.

### **3.12 Fuß auf dem Boden**

Es ist als Foul zu werten, wenn ein Spieler zum Zeitpunkt des Stoßes nicht mindestens einen Fuß auf dem Boden hat.

### **3.13 Stoßen während sich noch eine Kugel bewegt**

Es ist als Foul zu werten, wenn ein Spieler stößt, während sich irgendeine Kugel auf dem Spielfeld noch in Bewegung befindet.

### **3.14 Beendigung eines Stoßes**

Ein Stoß gilt als nicht beendet und wird deswegen noch nicht gezählt / gewertet, bevor nicht alle Kugeln zur Ruhe gekommen sind (eine sich drehende Kugel ist in Bewegung).

### **3.15 Definition der Kopflinie**

Das Kopffeld beinhaltet nicht die Kopflinie. Eine Kugel ist spielbar, wenn sie sich mit ihrem Mittelpunkt auf der Kopflinie befindet, denn laut Regel dürfen nur Kugeln gespielt werden, die sich außerhalb des Kopffeldes befinden. Das bedeutet auch, dass der Spielball bei Ball-in-Hand im Kopffeld mit seinem Mittelpunkt nicht auf der Kopflinie liegen darf.

### **3.16 Generelle Regeln betreffend Fouls**

Obwohl die Bestrafung von Spielart zu Spielart variiert, gilt generell, wenn ein Foul begangen wurde:

1. Die Aufnahme des Spielers ist beendet.
2. Alle versenkten Kugeln werden nicht gewertet, der Stoß ist ungültig.
3. Versenkte Kugeln werden nur dann wieder aufgesetzt, wenn es die spezielle Spielregel verlangt.

### **3.17 Spielball hat keinen Kontakt mit einem Zielball**

Es ist als Foul zu werten, wenn der Spielball keine korrekte farbige Kugel zuerst trifft. Bei pressliegenden Kugeln ist das Wegspielen von der farbigen Kugel nicht als Treffen zu verstehen.

### **3.18 Korrekter Stoß**

Ein Spieler muss mit dem Spielball eine korrekte farbige Kugel treffen. Infolgedessen muss dann:

1. Eine farbige Kugel versenkt werden oder
2. der Spielball oder eine farbige Kugel eine Bande anlaufen.

### **3.19 Versenken des Spielballes**

Es ist ein Foul, wenn der Spielball in eine Tasche fällt. Es ist ebenfalls ein Foul, wenn der Spielball eine bereits versenkte Kugel berührt, z.B. wenn die Tasche voll ist.

### **3.20 Fouls durch unkorrektes Berühren von Kugeln**

Wenn gar kein Schiedsrichter zur Verfügung stellt, kann ausgemacht werden, dass nur Fouls mit der Weißen gelten. Das bedeutet, dass das Berühren oder Bewegen jeglicher Kugel außer der Weißen kein Foul ist, es sei denn, das Resultat des Stoßes wird beeinträchtigt. Dies kann geschehen, wenn die bewegte Kugel eine andere Kugel berührt, oder wenn eine Kugel (inklusive der Weißen) durch den Bereich läuft, der ursprünglich von der bewegten Kugel belegt war. Passiert keiner der oben genannten

Fälle, hat der Gegner die Möglichkeit, die Kugel dort liegen zulassen, wo sie zur Ruhe gekommen ist. Er kann auch versuchen, sie so gut wie möglich an ihren ursprünglichen Ort zurückzulegen. Beide Spieler müssen sich über die Position einig sein.

Stößt ein Spieler in einem solchen Fall, ohne seinem Gegner die Möglichkeit zu geben, eine Kugel zurück zu legen, so gilt dies als Foul und der Gegner darf die Weiße nach der Regel des aktuell gespielten Spiels verlegen.

### **3.21 Fouls durch Doppelstoß**

Wenn der Spielball und ein Zielball press aneinander liegen, so kann der Spieler in Richtung des Zielballes stoßen, vorausgesetzt dass er stößt und nicht schiebt. Sobald die Pomeranze zweimal Kontakt mit dem Spielball hat, ist dies ein Foul. Liegt ein weiterer Zielball in der Nähe (Stoßrichtung), so ist besonderes Augenmerk darauf zu richten, dass kein Foul im Sinne dieser Regel begangen wird (siehe betreffend Doppelstoß).

### **3.22 Fouls durch Schieben des Spielballes**

Es ist ein Foul, wenn der Spielball mit der Pomeranze geschoben wird und länger Kontakt mit ihr hat, als bei einem normalen, korrekten Stoß.

### **3.23 Zeitgleiches Treffen der Kugeln**

Falls die Weiße eine eigene und eine fremde Kugel ungefähr gleichzeitig trifft und nicht sicher festgestellt werden kann, welche Kugel zuerst getroffen wurde, so wird im Zweifel für den Spieler entschieden und der Stoß als korrekt angesehen.

### **3.24 Unkorrektes Anheben des Spielballes**

Es ist ein Foul, wenn ein Spieler den Spielball absichtlich unterhalb der Mitte trifft und dadurch beabsichtigt diesen springen zu lassen, um eine versperrte Kugel zu treffen. Diese Situation kann aber auch versehentlich auftreten und ist dann nicht als Foul zu werten. Allerdings nur, wenn z.B. das Ferrule oder die Queuespitze den Spielball dabei nicht berührt haben.

Kommentar: In der Praxis ist dies aber fast immer ein Foul. In keinem Fall ist es ein Foul, wenn die Kugel von der Bande kommend springt.

### **3.25 Jump-Shot**

Es ist erlaubt, den Spielball oberhalb seines Mittelpunktes durch Anheben des Queues so zu stoßen, dass er von der Spielfläche abhebt und springt. Es sein denn, dies ist in speziellen Spielregeln ausdrücklich untersagt

### **3.26 Kugeln, die vom Tisch springen**

Kugeln, die nach einem Stoß anderswo, als auf der Spielfläche zu liegen kommen, z.B. auf der Bande, auf der Tischkante, auf dem Boden, etc., werden als vom Tisch gesprungene Kugeln angesehen.

Kugeln, die auf die Tischkante oder die Banden springen und aus eigener Kraft auf die Spielfläche zurückkehren, werden als nicht vom Tisch gesprungen angesehen, vorausgesetzt, sie haben dabei nichts berührt, was nicht zum Tisch gehört.

Der Tisch besteht aus den Teilen, die fest mit ihm verbunden sind. Nicht zum Tisch gehören z.B. Lampen, Kreide auf der Tischkante oder Bande, etc. In allen Poolbillard-Spielarten ist es ein Foul, wenn der Stoß zur Folge hat, dass der Spielball oder eine farbige Kugel vom Tisch springt. Alle vom Tisch gesprungenen farbigen Kugeln werden wieder aufgebaut (außer im 9er-Ball). Für das Wiedereinsetzen des Spielballes gelten die speziellen Regeln der einzelnen Spielarten.

### **3.27 Besondere Strafe für absichtliche Fouls**

Wird der Spielball mit etwas anderem als der Pomeranze berührt, so ist dies ein Foul. Hat der Schiedsrichter berechtigten Grund zur Annahme, dass eine solche Berührung absichtlich erfolgt ist, so muss er den Spieler ermahnen, dass eine zweite solche Berührung zum Spielverlust führt.

### **3.28 Die Ein-Foul-Grenze**

Pro Aufnahme eines Spielers kann nur ein Foul gewertet werden. Begeht jemand aber mehrere Fouls gleichzeitig, so bestimmt die schwerste der angedrohten Strafen, welches Foul gewertet wird.

Beispiel: Ein Spieler schießt an der 9 vorbei und wirft daraufhin sein Queue auf / in den Tisch, dann hat er zwei Fouls begangen:

- a) Kein Kontakt mit einer korrekten Kugel,
- b) unsportliches Verhalten.

Es ist die Strafe für unsportliches Verhalten anzuwenden.

### **3.29 Kugeln, die sich plötzlich bewegen**

Wenn sich eine Kugel auf der Stelle bewegt, dreht oder auf irgendeine Art und Weise von selbst ihre Lage verändert, so bleibt sie in dieser Position und das Spiel geht weiter. Eine nahe an einem Loch liegende Kugel, die "von alleine" in eine Tasche fällt, nachdem sie für mindestens 5 Sekunden zur Ruhe gekommen war, wird so genau wie möglich zurückgelegt.

#### **3.29.1 Wiederherstellen einer Position**

Jedes Mal, wenn die Position einer Kugel wiederhergestellt werden muss, ist es ausschließlich die Aufgabe und Verantwortlichkeit des Schiedsrichters, dieses durchzuführen. Er kann sich zwecks Bildung seiner Meinung sämtlicher Hilfsmittel bedienen, die er für richtig hält. Er kann mit einem oder beiden Spielern darüber sprechen. Die Meinung der Spieler ist für ihn jedoch nicht verbindlich. Sein Urteilsvermögen zählt. Jeder der beteiligten Spieler hat das Recht, einmal in die Entscheidung des Schiedsrichters infrage zu stellen. Letzten Endes liegt es jedoch im Ermessen des Schiedsrichters, wie die Kugeln wieder aufgebaut werden.

Falls eine farbige Kugel ohne Stoßeinwirkung in eine Tasche fällt, während ein Spieler auf sie spielt und der Spielball über den Treffpunkt hinaus läuft (daher diesen nicht treffen kann), so werden beide Kugeln (Spielball und farbige Kugel) und jede andere farbige Kugel, die in Zusammenhang mit diesem Stoß bewegt wurde, in die ursprüngliche Lage zurückgelegt und der Stoß wiederholt.

Beispiel (Situation 9er-Ball): Der Spielball liegt in der Nähe des Kopfpunktes, die Nummer 2 im Loch Fuß-Rechts. Der Spieler will die 2 versenken, jedoch bevor der Spielball die 2 trifft, fällt diese ins Loch. Der Spielball rollt von der Fußbande zurück in Richtung Tischmitte und berührt eine andere Kugel. Folge: Der Spielball, die 2 und die dritte Kugel werden zurückgelegt und der Stoß wiederholt.

#### **3.29.2 Kugeln aus den Taschen nehmen**

Damit eine Kugel als versenkt gelten kann, muss sie die Bedingungen, die in Regel 3.10 (Versenkte Kugeln) beschrieben werden, erfüllen. Obwohl die Aufgabe, Taschen

zu entleeren, beim Schiedsrichter liegt, ist die letztliche Verantwortlichkeit für das Auftreten von Fouls als Resultat einer solchen Nachlässigkeit beim sich am Tisch befindlichen Spieler. Sollte sich der Schiedsrichter nicht am Tisch befinden (z.B. bei einem Bereich Schiedsrichter), kann der sich am Tisch befindliche Spieler diese Aufgabe selbst erfüllen, vorausgesetzt er kündigt seine Absicht klar und deutlich seinem Gegner an.

### **3.30 Wiedereinsetzen der Kugeln**

Ist laut Spielregel das Wiedereinsetzen von Kugeln vorgesehen, so werden diese nach Beendigung des Stoßes auf der Zurücksetzungslinie aufgesetzt.

Eine einzelne Kugel wird auf den Fußpunkt gesetzt. Falls mehrere Kugeln wieder eingesetzt werden, so werden diese in aufsteigender numerischer Reihenfolge aufgebaut. Die erste Kugel kommt auf den Fußpunkt, die anderen dahinter in Richtung Fußbande. Falls Kugeln auf oder nahe dem Fußpunkt oder der Zurücksetzungslinie das Aufbauen behindern, so werden die aufzubauenden Kugeln auf der Zurücksetzungslinie so nah wie möglich am Fußpunkt aufgebaut, ohne die sich dort befindlichen Kugeln zu bewegen.

Wiedereingesetzte Kugeln müssen möglichst press (Ermessen des Schiedsrichters) an bereits dort liegende Kugeln gelegt werden. Sollte für wiedereinzusetzende Kugeln auf der Zurücksetzungslinie nicht genügend Platz sein, so werden diese auf der gedachten Verlängerung in Richtung Mittelpunkt wieder eingesetzt, wobei die Kugel mit der niedrigsten Nummer am nächsten zum Mittelpunkt kommt.

### **3.31 Eingeklemmte Kugeln**

Falls zwei oder mehrere Kugeln in einer Tasche auf eine Art und Weise eingeklemmt sind, dass einer oder mehrere in der Luft hängen, so wird folgendermaßen verfahren:

Die Kugeln werden vom Schiedsrichter direkt von oben betrachtet und jede Kugel, die nach dessen Meinung nach unten in die Tasche fallen würde, ist als versenkt anzusehen. Jede Kugel, die nach seiner Auffassung auf die Tischplatte fallen würde, gilt als nicht versenkt. Die Kugeln werden dann gemäß der Einschätzung des Schiedsrichters aufgebaut und das Spiel wird fortgeführt, als ob die Situation der eingeklemmten Kugeln gar nicht aufgetreten wäre.

### **3.32 Zusätzlich versenkte Kugeln**

Werden zusätzlich zu einer korrekt versenkten Kugel andere Kugeln versenkt, so zählen diese entsprechend den Regeln der gespielten Spielart.

### **3.33 Störung von außerhalb**

Sollten während eines Spieles Kugeln von einem unbeteiligten Dritten bewegt werden, oder ein Spieler so angerempelt werden, dass dies das Spiel direkt beeinflusst, so werden die Kugeln so gut es geht zurückgelegt, und das Spiel wird fortgesetzt.

Dies gilt auch für eine Beeinflussung des Spieles durch höhere Gewalt, z.B. Herunterfallen der Lampe, Stromausfall, etc. Wenn die Kugeln nicht in ihre ursprüngliche Lage zurückgelegt werden können, so wird das Spiel neu begonnen und der Spieler, der ursprünglich Anstoßrecht hatte, beginnt noch einmal.

Im 14/1 wird in diesem Fall wie folgt vorgegangen: Das Spiel wird unterbrochen. Die Spieler stoßen neu aus. Ein neues Dreieck wird aufgebaut und die Eröffnungsbedingungen müssen erfüllt werden. Die Punktwertung wird mit dem Stand vor der Störung fortgeführt.

### **3.34 Regelungen bezüglich des Anstoßrechtes**

Im 8er-Ball und im 9er-Ball beginnt grundsätzlich der Spieler das nächste Spiel, der das vorhergehende gewonnen hat. Folgende Alternativmöglichkeiten können turnierspezifisch geändert werden:

1. Die Spieler eröffnen abwechselnd.
2. Der Verlierer beginnt.
3. Der nach Punkten führende Spieler beginnt.

Die Turnierleitung kann festlegen, wer nach dem ersten Spiel das Anstoßrecht hat. Sie kann dabei von dem Standard abweichen, wie er oben beschrieben ist. Zum Beispiel kann dem Sieger das Anstoßrecht gegeben werden; oder es können z.B. Anstoßserien von drei Spielen gespielt werden. Die Entscheidung trifft nur die Turnierleitung.

### **3.35 Die Aufnahme**

Während eines Spieles wechseln sich die Spieler mit ihren Aufnahmen ab. Eine Aufnahme ist beendet, wenn es einem Spieler nicht gelingt eine Kugel korrekt zu versenken bzw. wenn er ein Foul begeht. Wird eine Aufnahme ohne Foul beendet, so muss der Gegner die Lage der Kugeln so akzeptieren, wie sie ist.

### **3.36 Ansage von press liegenden Kugeln**

Der Schiedsrichter sollte Kugeln, die nahe der Bande liegen, große Aufmerksamkeit zuteil werden lassen. Er muss sie genau anschauen und feststellen, ob sie die Bande berühren oder nicht. Danach hat er eventuell press liegende Kugeln anzusagen. Dies gilt für Objektkugeln, wenn sie an der Bande liegen und die Weiße, wenn sie an einer anderen Kugel liegt. Bei Bedarf kann der sich nicht am Tisch befindliche Spieler den Schiedsrichter darauf aufmerksam machen, solche Kugeln zu untersuchen. Der sich am Tisch befindliche Spieler muss einer solchen Untersuchung entsprechend zeit einräumen. Er kann selbst auch den Schiedsrichter auffordern, eine Kugel zu untersuchen.

#### **3.36.1 Farbige Kugel press an der Bande**

Diese Regel bezieht sich auf Stöße, die auf Kugeln ausgeführt werden, die Press-Bande liegen. Nachdem der Spielball eine solche Kugel getroffen hat, muss eine der folgenden Bedingungen erfüllt werden:

1. Es muss eine Kugel versenkt werden.
2. Der Spielball muss eine Bande anlaufen.
3. Die farbige Kugel muss eine andere Bande anlaufen, nicht nur von der Bande abprallen, an der sie gelegen ist.
4. Eine andere farbige Kugel muss eine Bande anlaufen, zu der sie nicht press gelegen ist.

Die Nichterfüllung einer dieser Bedingungen ist ein Foul. Zusätzliche Bedingungen und Voraussetzungen zu dieser Regel sind in den speziellen Spielarten gesondert erwähnt. Eine farbige Kugel wird so lange nicht als Press-Bande liegend gewertet, bis der Spieler darauf hingewiesen wird (durch den Schiedsrichter bzw. Gegner).

### **3.37 Spielen aus dem Kopffeld**

Wenn ein Spieler mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld beginnt, so muss er den Spielball erst aus dem Kopffeld herausspielen bevor er einen Zielball (oder eine Bande) berührt. Tut er das nicht, begeht er ein Foul.

*Ausnahme:* Wenn eine farbige Kugel auf der Kopflinie bzw. außerhalb liegt (und somit spielbar ist), jedoch so nahe an der Kopflinie liegt, dass die Weiße sie berührt, bevor sie das Kopffeld verlässt. Dieser Stoß ist korrekt.

### **3.38 Foul mit dem Spielball bei Ball-in-Hand**

Bei Ball-in-Hand kann ein Spieler den Spielball mit der Hand bzw. dem Queue positionieren. Sobald der Spielball aufgelegt ist, ist jede Stoßbewegung, bei der dieser berührt wird (außer der korrekte Stoß) als Foul zu werten.

### **3.39 Störung**

Wenn der nicht aufnahmeberechtigte Spieler seinen Gegner in irgendeiner Form ablenkt oder stört, so ist dies ein Foul. Dieses unsportliche Verhalten muss als solches erkennbar sein.

### **3.40 Hilfsmittel**

Es ist den Spielern untersagt, das Hilfsqueue, das Dreieck, eine Kugel oder ein anderes Hilfsmittel zum Zweck des Messens zu verwenden. Es darf lediglich das Queue verwendet werden, und zwar nur solange es in der Hand behalten wird. Ansonsten macht sich der Spieler des unsportlichen Verhaltens schuldig. 2.28

### **3.41 Unkorrektes Markieren**

Wenn ein Spieler am Tisch absichtlich in irgendeiner Form Markierungen anbringt, um sich die Ausführung eines Stoßes zu erleichtern, z.B. Anfeuchten des Tuches, Platzieren der Kreide auf der Bande, usw., so gilt dies als Foul. Entfernt allerdings der Spieler die Markierung vor Ausführung des Stoßes, so ist keine Strafe anzuwenden.

## 4 SPIELREGELN 9ER-BALL

(Professionelle und Weltregel)

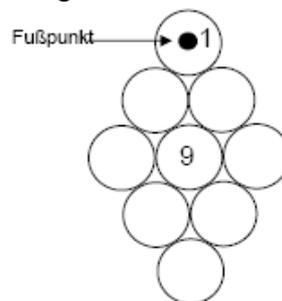
### 4.1 Ziel des Spieles

9er-Ball wird mit neun nummerierten Kugeln (1-9) und der Weißen gespielt. Bei jedem Stoß muss als erste Kugel diejenige mit der niedrigsten Zahl angespielt werden, aber die Kugeln müssen nicht in der Reihenfolge versenkt werden.

Wenn ein Spieler eine Kugel korrekt versenkt, dann bleibt er solange am Tisch, bis er eine Kugel verschießt, ein Foul begeht oder die 9 versenkt und das Spiel damit gewinnt. Nach einem Fehlstoß muss der dann aufnahmeberechtigte Gegner von der Position weiterspielen, an der die Weiße liegen geblieben ist. Nach einem Foul hat der Gegner freie Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch. Es muss nichts angesagt werden. Eine Partie ist dann beendet, wenn ein Spieler die nötige Anzahl Spiele gewonnen hat.

### 4.2 Aufbau der Kugeln

Die farbigen Kugeln werden diamantförmig aufgebaut, wobei die "1" an der Spitze der Kugeln auf dem Fußpunkt und die "9" in deren Mitte liegt. Die anderen Kugeln können beliebig platziert werden. Alle Kugeln sollen so nah wie möglich aneinander liegen. Das Spiel beginnt mit Lageverbesserung der Weißen aus dem Kopffeld.



Der Aufbau beim Neunball

### 4.3 Korrekter Eröffnungsstoß

Die Regeln für die korrekte Ausführung des Eröffnungsstoßes sind dieselben, wie für die anderen regulären Stöße, außer:

1. Der eröffnende Spieler muss zuerst die 1 treffen und entweder eine Kugel versenken oder mind. vier Farbige an eine Bande laufen lassen.
2. Wenn die Weiße in eine Tasche oder vom Tisch fällt, oder wenn die Erfordernisse des Eröffnungsstoßes nicht erfüllt werden, so ist das ein Foul und der dann aufnahmeberechtigte Spieler hat freie Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch.
3. Wenn beim Eröffnungsstoß eine Farbige vom Tisch springt, so ist das ein Foul und der dann aufnahmeberechtigte Spieler hat freie Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch. Die Farbige wird nicht wieder eingesetzt. *Ausnahme:* die 9 wird wieder aufgebaut, wenn sie vom Tisch springt.

### 4.4 Fortführung des Spieles

Der Spieler kann bei dem Stoß, der unmittelbar nach dem Eröffnungsstoß folgt, PUSH-OUT spielen. Zur Fortführung des Spieles ist dann allerdings der Gegner berechtigt.

Wenn der Spieler eine oder mehrere Kugel(n) mit einem korrekten Eröffnungsstoß versenkt, so bleibt er an der Aufnahme, bis er eine Kugel verfehlt, ein Foul begeht oder das Spiel gewinnt. Wenn der Spieler verfehlt oder ein Foul begeht, beginnt die Aufnahme des anderen Spielers, die wiederum so lange dauert, bis dieser verfehlt, ein Foul begeht oder das Spiel gewinnt.

Das Spiel endet, wenn die 9 mit einem korrekten Stoß versenkt wird oder wenn das Spiel wegen eines ernsten Verstoßes gegen die Regeln als verloren gewertet wird.

#### **4.5 Push-Out**

Derjenige Spieler, der unmittelbar nach einem korrekten Eröffnungsstoß an der Aufnahme ist, kann Push-Out spielen, um zu versuchen, die Weiße für die nachfolgende Wahlmöglichkeit in eine bessere Position zu legen.

Bei einem Push-Out muss die Weiße keine Farbige und keine Bande berühren, aber alle anderen Foulgründe bleiben bestehen.

Der Spieler muss den Push-Out vor dem Stoß ansagen oder der Stoß wird als normal durchgeführt gewertet. Jegliche, bei einem Push-Out versenkte Kugel zählt nicht und verbleibt in der Tasche (außer die 9).

Nach einem korrekten Push-Out darf der Gegner von der Position aus weiterspielen, in die der Spieler die Weiße gespielt hat oder er darf den Stoß an den Spieler selbst zurückgeben, der das Push-Out gespielt hat. Ein Push-Out wird nicht als Foul angesehen, solange keine andere Regel verletzt wird. Ein unkorrekter Push-Out wird je nach Art des Fouls als Foul gewertet.

Nach einem Foul beim Eröffnungsstoß kann kein Push-Out gespielt werden.

#### **4.6 Fouls**

Wenn ein Spieler ein Foul begeht, so ist seine Aufnahme beendet und keine der mit dem Foul versenkten Kugeln werden wieder eingesetzt.

*Ausnahme:* wenn die 9 versenkt wird, wird sie wieder aufgebaut. Der dann aufnahmeberechtigte Spieler hat Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch. Vor dem ersten Stoß kann er die Weiße platzieren, wo er will. Wenn ein Spieler mit einem Stoß mehrere Fouls begeht, so werden diese nur als ein Foul gewertet.

#### **4.7 Falsche Kugel**

Wenn die von der Weißen zuerst getroffene Kugel nicht diejenige mit der niedrigsten Zahl auf dem Tisch ist, so ist das ein Foul.

#### **4.8 Keine Bande**

Wenn keine Farbige versenkt worden ist und keine farbige Kugel oder die Weiße nach der Karambolage eine Bande anläuft, so ist das ein Foul.

#### **4.9 Freie Lageverbesserung**

Wenn ein Spieler freie Lageverbesserung hat, so kann er die Weiße überall auf dem Tisch platzieren, außer press an eine Farbige. Er kann die Weiße so lange verlegen, bis er seinen Stoß ausführt.

#### **4.10 Vom Tisch gesprungene farbige Kugeln**

Eine nicht versenkte Kugel wird als vom Tisch gesprungen angesehen, wenn sie irgendwo anders als auf der Tischplatte zu liegen kommt. Es ist ein Foul, eine Farbige vom Tisch springen zu lassen. Die vom Tisch gesprungenen Farbigen bleiben aus dem Spiel und das Spiel geht weiter. *Ausnahme:* wenn die 9 vom Tisch gesprungen ist.

#### **4.11 Fouls bei Jump-Shots und Kopfstößen**

Wenn ein Spiel ohne Schiedsrichter gespielt wird, so gilt es als Foul, wenn während eines Jumps, Bogenstoßes oder Kopfstoßes eine Kugel sich bewegt, die nicht

anspielbar ist, weil versucht wurde, über sie darüber oder um sie herum zu spielen. Hierbei ist es egal, ob die Kugel durch die Hand, das Queue, das Hilfsqueue oder Durchstoß bewegt wurde.

#### **4.12 Drei aufeinander folgende Fouls**

Wenn ein Spieler drei Fouls in drei aufeinander folgenden Aufnahmen begeht, ohne dazwischen einen korrekten Stoß zu spielen, so verliert er das Spiel. Die drei Fouls müssen in einem Spiel auftreten. Es muss zwischen dem zweiten und dem dritten Foul eine Warnung gegeben werden.

#### **4.13 Ende des Spiels**

Das Spiel beginnt, sobald die Weiße beim Eröffnungsstoß das Kopffeld verlässt. Die 1 muss beim Eröffnungsstoß korrekt angespielt werden.

Das Spiel endet:

- wenn die 9 mit einem korrekten Stoß versenkt wird
- wenn ein Spieler das Spiel wegen eines schweren Vergehens gegen diese Regel als verloren gewertet bekommt.
- wenn ein Spieler sein drittes Foul in Folge begeht.

Das Spiel ist nicht beendet, bevor nicht alle Kugeln zur Ruhe gekommen sind.

#### **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.

## 5 SPIELREGELN 8ER-BALL

(Professionelle und Weltregel)

### 5.1 Ziel des Spieles

8er-Ball ist ein Ansagespiel, das mit 15 durchgehend nummerierten Kugeln und der Weißen gespielt wird. Ein Spieler muss die Kugeln von 1-7 spielen (volle), der Gegner jene von 9-15 (halbe). Der Spieler, der als erster die sieben Kugeln seiner Gruppe und die 8 korrekt versenkt, gewinnt das Spiel.

### 5.2 Ansage

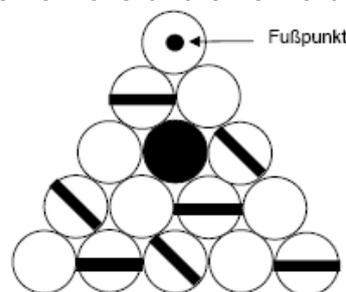
Bei Ansagespielen müssen offensichtliche Kugeln und Taschen nicht angesagt werden. Der Gegner hat aber das Recht nachzufragen, welche Kugel in welche Tasche gespielt werden soll, wenn er sich dessen nicht sicher ist.

Stöße über Bande und Kombinationsstöße werden nicht als offensichtlich angesehen und sollten (Kugel und Tasche) angesagt werden. Bei der Ansage ist es niemals nötig, Details wie Anzahl der Banden, Karambolagen, etc. anzugeben.

Alle Kugeln, die mit Foul versenkt wurden, bleiben in den Taschen, egal ob sie dem Spieler oder dem Gegner gehören. Beim Eröffnungsstoß muss nichts angesagt werden. Der Spieler bleibt am Tisch, wenn er mit einem Eröffnungsstoß korrekt eine Kugel versenkt.

### 5.3 Aufbau der Kugeln

Die Kugeln werden zu einem Dreieck am Fußende des Tisches aufgebaut, wobei die "8" in der Mitte des Dreiecks, die vorderste Kugel des Dreiecks auf dem Fußpunkt und an den hinteren Ecken jeweils eine Volle und eine Halbe liegen.



Der Aufbau beim Achtball

### 5.5 Fouls bei Jumps oder Kopfstößen

Während die Regel "nur Fouls mit der Weißen" in Kraft ist, wenn kein Schiedsrichter das Spiel leitet, sollte der Spieler wissen, dass es als Foul angesehen wird, wenn während eines Jump-Shots, Bogenstoßes oder Kopfstoßes eine Kugel sich bewegt, die nicht anspielbar ist, weil versucht wurde, über sie darüber oder um sie herum zu spielen. Hierbei ist es egal, ob die Kugel durch die Hand, das Queue, das Hilfsqueue oder Durchstoß bewegt wurde.

### 5.6 Korrekter Eröffnungsstoß

Der Spieler hat beim Eröffnungsstoß freie Lageverbesserung im Kopffeld. Ein Eröffnungsstoß wird als korrekt angesehen wenn:

1. Mindestens vier farbige Kugeln eine Bande anlaufen bzw.

2. eine Kugel versenkt wird.

Sollten nicht mindestens vier farbige Kugeln eine Bande anlaufen, so kann der Gegner entweder die Lage übernehmen, neu aufbauen lassen und selbst neu anstoßen oder den Gegner neu anstoßen lassen.

## 5.7 Foul mit der Weißen beim Eröffnungsstoß

Wenn einem Spieler bei einem korrekten Eröffnungsstoß die Weiße fällt, bleiben alle versenkten Kugeln in den Taschen (außer die 8), es steht ein Foul zu Buche und der Tisch ist offen.

ACHTUNG: Der dann aufnahmeberechtigte Spieler hat Lageverbesserung im Kopffeld und darf keine Kugel direkt anspielen, die sich im Kopffeld befindet, es sei denn, die Weiße verlässt zunächst das Kopffeld und kehrt dann in dieses zurück, um eine Kugel zu treffen.

Wenn die Weiße bei einem ansonsten korrekten Eröffnungsstoß in eine Tasche fällt oder vom Tisch springt, so kann der Gegner nicht neu aufbauen lassen.

## 5.8 Farbige Kugel springt beim Eröffnungsstoß vom Tisch

Wenn ein Spieler mit seinem Eröffnungsstoß eine Farbige vom Tisch spielt, 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 werden nicht wieder eingesetzt.**

## 5.9 Die 8 fällt beim Eröffnungsstoß

Wenn die 8 beim Eröffnungsstoß versenkt wird, so kann der eröffnende Spieler verlangen, dass neu aufgebaut wird oder dass die 8 wieder eingesetzt wird und er selbst so weiterspielt. Fallen dem Spieler beim Eröffnungsstoß die Weiße und die 8, so kann der Gegner neu aufbauen lassen oder die 8 wieder einsetzen lassen und aus dem Kopffeld weiterspielen.

## 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. BEACHTE: Der Tisch ist unmittelbar nach dem Eröffnungsstoß immer offen. Wenn der Tisch offen ist, ist es erlaubt, mit einer Halben, einer Vollen eine angesagte halbe oder volle Kugel zu versenken. **(NICHT mehr erlaubt mit der 8 einen Ball zu senken)**

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

## 5.11 Wahl der Gruppe

Die Wahl der Gruppe ist mit dem Eröffnungsstoß nie bestimmt, selbst dann nicht, wenn Kugeln beider Gruppen fallen, denn der Tisch ist unmittelbar nach dem Eröffnungsstoß immer offen. Die Gruppe wird dann bestimmt, wenn der Spieler eine angesagte Kugel nach dem Eröffnungsstoß korrekt versenkt.

### **5.11.1 Zusatz zur Gruppenwahl**

Wenn die Gruppen bestimmt sind und ein Spieler aus Versehen eine Kugel der gegnerischen Gruppe anspielt und diese versenkt, muss das Foul gegeben werden, bevor er seinen nächsten Stoß ausführt. Sobald von einem Spieler oder dem Schiedsrichter erkannt wird, dass die Gruppen verwechselt wurden, wird das Spiel angehalten und neu angestoßen von dem Spieler, der den ursprünglichen Anstoß in dem Spiel auch hatte.

### **5.12 Korrekter Stoß**

Bei allen Stößen, ausgenommen Eröffnungsstoß und wenn der Tisch offen ist, muss der Spieler eine Kugel seiner Farbgruppe zuerst treffen und dann eine farbige Kugel versenken oder die Weiße oder irgendeine farbige Kugel eine Bande anlaufen lassen.

**BEACHTEN:** Es ist erlaubt, dass der Spieler seine eigene Kugel über Bande anspielt, jedoch muss nach der Berührung der Weißen mit der Farbigen entweder eine Kugel versenkt werden oder die Weiße oder eine Farbige eine Bande anlaufen.

### **5.13 Sicherheitsspiel**

Aus taktischen Gründen kann ein Spieler eine seiner Kugeln offensichtlich versenken, aber seine Aufnahme trotzdem beenden wollen, indem er vor dem Stoß Sicherheit ansagt. Ein Sicherheitsstoß wird als korrekter Stoß angesehen.

Wenn ein Spieler mit einem Sicherheitsstoß eine Kugel versenken möchte, dann muss er seinem Gegner vor dem Stoß die Sicherheit ansagen. Wird dies nicht getan und eine der Kugeln des Spielers wird versenkt, so muss der Spieler weiterspielen. Alle Kugeln, die mit Sicherheit versenkt wurden, bleiben in den Taschen.

### **5.14 Wertung**

Ein Spieler darf solange weiterspielen, bis es ihm misslingt, korrekt eine Kugel seiner Gruppe zu versenken. Nachdem ein Spieler alle Kugeln seiner Gruppe versenkt hat, darf er auf die 8 spielen, d.h. nachdem alle Kugeln des Spielers versenkt sind, egal ob er dies selber gemacht hat oder nicht.

### **5.15 Strafe nach einem Foul**

Der Gegner hat freie Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch. Es muss nicht aus dem Kopffeld gespielt werden, außer nach dem Eröffnungsstoß.

Diese Regelung hindert einen Spieler daran, absichtliche Fouls zu spielen, die seinem Gegner Nachteile bringen. Bei der freien Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch darf sich der Spieler die Weiße mit der Hand oder jedem Teil des Queues, inkl. Pomeranze, da hinlegen, wo er sie haben möchte (wenn nötig, mehr als einmal).

Wenn die Weiße in Position liegt, zählt jede Stoßbewegung, bei der die Weiße berührt wird als Foul, wenn der Stoß nicht korrekt ist.

### **5.16 Kombinationsstöße**

Kombi-Stöße sind erlaubt, jedoch darf die 8 nicht als erste Kugel gespielt werden, außer wenn der Tisch offen ist. Wenn ein Spieler einen Kombi-Stoß ausführt, so muss er zunächst eine Kugel seiner Farbgruppe treffen.

### **5.17 Unkorrekt versenkte Kugeln**

Eine Kugel ist dann unkorrekt versenkt, wenn während des Stoßes ein Foul begangen wird oder die Kugel nicht in das angesagte Loch fällt oder vor dem Stoß Sicherheit angesagt worden ist. Unkorrekt versenkte Kugeln bleiben in den Taschen.

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

## 5.19 Spiel auf die 8

Wenn auf die 8 gespielt wird, bedeutet ein Foul oder das Versenken der Weißen nicht Spielverlust, es sei denn, die 8 fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch. Der dann aufnahmeberechtigte Spieler hat Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch.

**BEACHTE:** die 8 kann niemals mit einem Kombi-Stoß korrekt versenkt werden.

## 5.20 Verlust des Spieles

Ein Spieler verliert das Spiel, wenn er eine der folgenden Handlungen begeht:

1. Er spielt ein Foul, während er die 8 versenkt. *Ausnahme:* siehe 8 fällt beim Eröffnungsstoß,
2. wenn ein Spieler die 8 mit demselben Stoß versenkt, mit dem er die letzte Farbige versenkt,
3. wenn ein Spieler die 8 vom Tisch springen lässt,
4. wenn ein Spieler die 8 in eine andere als die angesagte Tasche versenkt,
5. wenn ein Spieler die 8 versenkt, bevor er berechtigt ist, darauf zu spielen.

**BEACHTE:** Alle Verstöße müssen angesagt werden, bevor der nächste Stoß ausgeführt wird, sonst werden sie als nicht existent angesehen. Falls die 8 mit einem Sicherheitsstoß versenkt wird, so ist das Spiel verloren. Gleiches gilt, wenn die 8 nach dem Anstoß versenkt wird, obwohl noch Kugeln beider Farbgruppen auf dem Tisch sind.

## 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.

**BEACHTE:** Drei aufeinander folgende Fouls bedeuten nicht den Verlust des Spiels. Der Schiedsrichter kann unentschieden entscheiden, egal, wieviele Kugeln sich auf dem Tisch befinden. Der Schiedsrichter muss seine Absicht, das Spiel als unentschieden zu werten, 6 Stöße vorher bekannt geben. Falls nur ein Spieler noch versucht, das Spiel zu gewinnen, darf die Partie nicht als unentschieden gewertet werden.

## 6 SPIELREGELN 14/1-ENDLOS

(Professionelle und Weltregel)

Die allgemeinen Poolbillard-Regeln finden grundsätzlich Anwendung, es sei denn, dass diesen hier ausdrücklich widersprochen wird.

### 6.1 Ziel des Spieles

14/1 ist ein Ansagespiel. Der Spieler muss Kugel und Tasche ansagen. Der Spieler bekommt für jede korrekt angesagte und mit einem korrekten Stoß versenkte Kugel einen Punkt und darf solange weiterspielen, bis er entweder keine Kugel versenkt oder ein Foul begeht.

Der Spieler kann 14 Kugeln versenken. Bevor er die 15. Kugel (= die letzte sich auf dem Tisch befindliche) spielt, werden die 14 Kugeln wieder so aufgebaut wie vorher, wobei der Platz für die vorderste Kugel frei bleibt. Der Spieler versucht dann, die 15. Kugel so zu versenken, dass das aufgebaute Dreieck gelöst wird und er weiterspielen kann.

Jener Spieler, der als erster die vorgegebene Punktezahl erreicht (je nach Ausspielziel), gewinnt das Spiel.

### 6.2 Spieler

Es wird mit zwei Spielern oder zwei Mannschaften gespielt.

### 6.3 Verwendete Kugeln

Als Kugeln wird ein Standard-Satz von farbigen Kugeln Nr. 1-15 plus der Weißen verwendet.

### 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)**

### 6.5 Wertung

Jede korrekt versenkte Kugel gibt einen Punkt für den Spieler.

### 6.6 Eröffnungsstoß

Der eröffnende Spieler muss entweder

- 1) eine Kugel und eine Tasche ansagen und die Kugel dann in diese Tasche spielen oder
- 2) die Weiße und zwei Farbige an eine Bande spielen.

Gelingt es dem Spieler nicht, eine dieser zwei Bedingungen zu erfüllen, so verletzt er die Eröffnungsstoßbedingungen. Für jede solche Verletzung werden dem Spieler zwei Minuspunkte als Strafe gegeben.

Zusätzlich hat der Gegner die Wahl:

- a) die Position zu übernehmen oder
- b) die Kugeln wieder aufbauen zu lassen und den Spieler den Eröffnungsstoß wiederholen zu lassen.

Diese Möglichkeit bleibt so lange, bis keine Eröffnungsbedingung verletzt wird und der Gegner die Lage übernimmt.

Die Drei-Foul-Strafe wird nicht bei den Verletzungen des Eröffnungsstoßes angewandt.

Fällt dem Spieler bei einem ansonsten korrekten Eröffnungsstoß die Weiße, so begeht er ein Foul und bekommt einen Minuspunkt. Dieses Foul zählt auf die Drei-Foul-Strafe. Der Gegner bekommt Lageverbesserung aus dem Kopffeld, die Farbigen bleiben so, wie sie liegen.

Eine Kugel, die in eine Tasche fällt, wird angesehen, als ob sie eine Bande angelaufen hat. Falls der Gegner verlangt, dass der Spieler einen neuen Eröffnungsstoß ausführt, so handelt es sich immer noch um dieselbe Aufnahme.

## 6.7 Spielregeln

(1) Eine korrekt versenkte Kugel berechtigt den Spieler dazu, solange am Tisch zu bleiben, wie er es schafft, angesagte Kugeln korrekt zu versenken. Der Spieler kann auf jede beliebige Kugel spielen, muss aber Kugel und Loch vorher ansagen. Er braucht keine Einzelheiten wie Kombinationen, Banden etc. (alles, was erlaubt ist) anzusagen. Jede mit einem korrekten Stoß zusätzlich versenkte Kugel zählt als weiterer Punkt für den Spieler.

(2) Bei allen Stößen muss die Weiße eine Farbige berühren und dann muss

- a) eine Kugel fallen oder
- b) die Weiße oder irgendeine Farbige eine Bande anlaufen.

Werden diese Bedingungen nicht erfüllt, so liegt ein Foul vor. Liegt eine Farbige nicht press, aber innerhalb einer Kugelstärke an einer Bande (wenn nötig, darf der Schiedsrichter nachmessen), so darf der Spieler nur zweimal auf diese Kugel Sicherheit spielen. Hat er das getan, so wird die Kugel in der nächsten Aufnahme des Spielers als press an der Bande liegend angesehen.

Die allgemeine Regelung bezüglich "Press liegende Kugeln" wird dann angewandt, wenn der Spieler sich dafür entscheidet, mit seinem Stoß diese Kugel als erstes zu berühren.

Wenn ein Spieler in seiner letzten Aufnahme, bevor er diese Kugel spielt, ein Foul gespielt hat, so darf er nur eine erlaubte Sicherheit auf diese Kugel spielen. Er muss danach die Regeln bezüglich "Press liegender Kugeln" beachten, wenn er auf diese Kugel spielt.

Gelingt ihm dies nicht, so wird angenommen, dass er das dritte aufeinander folgende Foul begangen hat und die entsprechende Strafe wird angewandt, zusätzlich zu dem Punkt Abzug für jedes Foul. Im Folgenden werden alle 15 Kugeln aufgebaut und der Spieler, der bestraft wurde, muss einen neuen Eröffnungsstoß unter den gleichen Bedingungen wie zu Anfang durchführen.

Wenn die Farbige innerhalb einer Kugelstärke Entfernung von der Bande liegt, so darf jeder Spieler nur zweimal einen "rollup" darauf spielen. Beim dritten Mal zählt dies als drei Fouls. Kombinationen zwischen rollups und anderen Fouls werden entsprechend gewertet.

- (3) Wurde die 14. Kugel versenkt, so wird die Partie einen Moment mit der 15. Kugel auf dem Tisch angehalten. Die 14 Kugeln werden wieder aufgebaut wie zu Anfang, wobei der Platz auf dem Fußpunkt frei bleibt. Der Spieler fährt dann fort, indem er die 15. Kugel ("Breakball") so versenkt, dass die Weiße anschließend in das Dreieck läuft und die dort liegenden Kugeln so löst, dass er weiterspielen kann. Der Spieler muss jedoch nicht auf die 15. Kugel spielen. Er kann auf jede beliebige Kugel spielen. Falls die 15. Kugel zusammen mit der 14. Kugel versenkt wird – siehe Grafik – Beispiel 1.
- (4) Ein Spieler kann aus defensiven Gründen Sicherheit ansagen. Sicherheitsspiel ist erlaubt, muss jedoch nach den vorgegebenen Regeln erfolgen. Die Aufnahme des Spielers ist nach einem korrekten Sicherheitsstoß beendet und versenkte Kugeln werden nicht gewertet. Jede Kugel, die mit Sicherheitsansage versenkt wird, wird wieder aufgebaut.
- (5) Ein Spieler darf keine Kugel fangen, berühren oder sonst wie behindern, die auf das Dreieck oder ein Loch zuläuft (auch nicht die Hand in das Loch halten). Tut er es doch, so begeht er ein spezielles vorsätzliches Foul und bekommt einen Punkt für das Foul plus 15 zusätzliche Punkte abgezogen, insgesamt 16 Punkte. Der dann aufnahmeberechtigte Spieler kann dann
  - a) die Lage der Kugeln so akzeptieren und mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld weiterspielen oder
  - b) die Kugeln neu aufbauen lassen und den Gegner einen neuen Eröffnungsstoß unter den gleichen Bedingungen wie zu Anfang durchführen lassen.
- (6) Behindert die 15. (nicht versenkte) Kugel und/oder die Weiße den Aufbau, sind die Kugeln nach der jeweiligen Grafik einzusetzen.
- (7) Hat ein Spieler Lageverbesserung im Kopffeld, z.B. nachdem der Gegner die Weiße versenkt hat und alle Kugeln befinden sich im Kopffeld, so wird auf Anfrage des Spielers die Kugel, welche der Kopflinie am nächsten liegt, auf den Fußpunkt gesetzt. Liegen zwei oder mehrere Kugeln gleich weit von der Kopflinie entfernt, so kann der Spieler bestimmen, welche Kugel er aufgesetzt haben möchte.
- (8) Der Breakball ist eine Kugel, die nach einem Foul am Fußpunkt aufgesetzt wurde und danach nicht mehr bewegt wurde. Früher gab es die Regel, dass eine solche Kugel im Dreieck mit aufgebaut wurde. Diese Regel ist abgeschafft, die Kugel gilt einfach als im Dreieck liegend. Die Begründung dafür ist wahrscheinlich, dass es schwierig ist über eine ganze Aufnahme hinweg immer mitzuverfolgen ob so eine Kugel nicht doch leicht bewegt wurde.

Wird der Breakball nach Aufbau des Dreiecks mit Foul versenkt, so muss er wie alle mit Foul versenkten Kugeln wieder aufgesetzt werden. Falls das Dreieck nicht berührt wurde, muss er genau am Fußpunkt aufgesetzt werden, d.h. es werden alle Kugeln im Dreieck neu aufgebaut. Nur, wenn die Kugeln im Dreieck berührt wurden, muss die Kugel auf der Zurücksetzungslinie hinter dem Dreieck aufgesetzt werden.

## 6.8 Unkorrekt versenkte Kugeln

Alle unkorrekt versenkten Kugeln werden wieder aufgebaut. Es erfolgt keine Strafe.

## 6.9 Farbige Kugeln, die vom Tisch springen

Springen farbige Kugeln vom Tisch, so liegt ein Foul vor. Alle vom Tisch gesprungenen Kugeln werden wieder eingesetzt, sobald alle Kugeln zur Ruhe gekommen sind.

## 6.10 Weiße fällt oder springt vom Tisch

Fällt oder springt die Weiße vom Tisch hat der dann aufnahmeberechtigte Spieler Lageverbesserung im Kopffeld. Dies gilt nicht, wenn die Regeln 6.7 (2), 6.7 (5) oder 6.12 auf das Foul anzuwenden sind und vorschreiben, wie zu verfahren ist.

## 6.11 Strafen für Fouls

Je Foul wird ein Punkt abgezogen. Für vorsätzliche Fouls (Regel 6.7 (5)) und drei aufeinander folgende Fouls (Regel 6.12) erfolgen schwerere Strafen. Der dann aufnahmeberechtigte Spieler muss die Position der Weißen akzeptieren, es sei denn, die Weiße ist gefallen oder vom Tisch gesprungen oder ein vorsätzliches (Regel 6.7 (5)) oder ein drittes Foul in Folge wurde begangen.

Kommentar: Ein Spieler kann nie punkten, wenn er eine Kugel mit einem Foul versenkt hat.

## 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 zu erfüllen, 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.

### **6.13 Wertungen**

- (1) Das Abziehen von Punkten kann einen negativen Punktestand zur Folge haben. Ein Punktestand kann also "minus 1", "minus 2", "minus 15" etc. lauten. Ein Spieler kann also ein Spiel gewinnen, während sein Gegner nur zwei Fouls gemacht hat. Das Ergebnis wäre dann 60 zu -2 bzw. mit dem jeweiligen Ausspielziel.
- (2) Wenn ein Spieler bei einem Stoß keine Kugel versenkt und ein Foul begeht, so wird der Strafpunkt von dem Punktestand abgezogen, den er vor dem Stoß hatte. Versenkt ein Spieler eine Kugel und begeht er dabei ein Foul, so wird die Kugel wieder eingesetzt (und nicht gewertet) und ein Punkt wird von dem Punktestand abgezogen, den er vor dem Stoß hatte.

### **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.

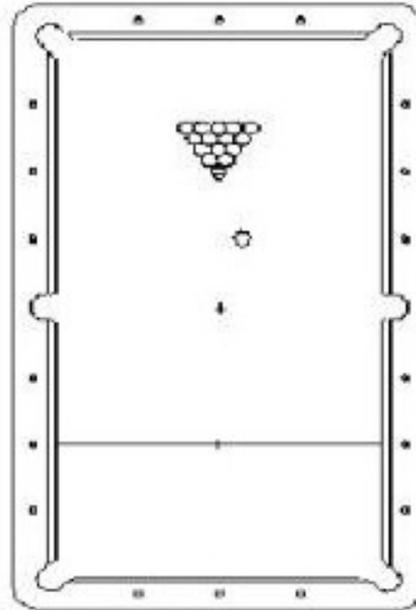
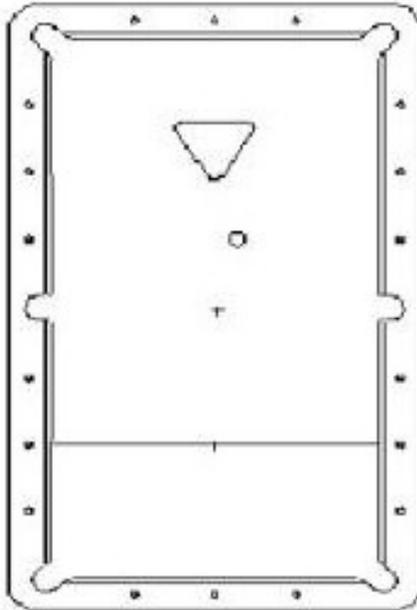
### **6.15 Erläuternde Grafiken zu besonderen Situation im 14/1 endlos**

Siehe Beispiel 1 - 7

**BEISPIEL 1**

Die 14. und 15. Kugel wurden versenkt.

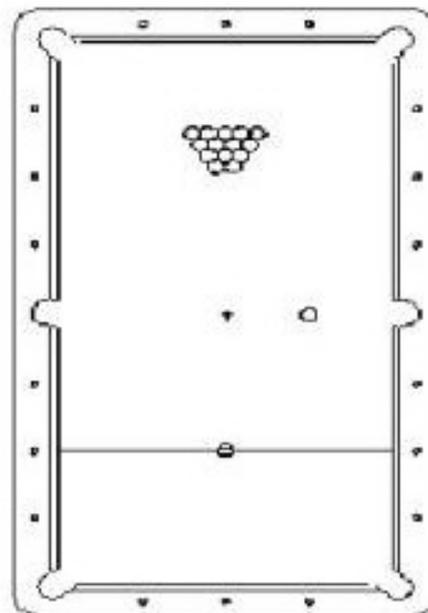
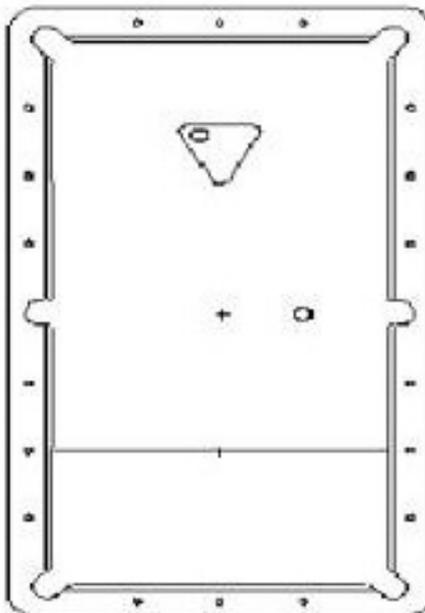
Das Dreieck wird komplett aufgebaut, die Weiße bleibt liegen.



**BEISPIEL 2**

Die 15. Kugel behindert den Aufbau, die Weiße liegt auf dem Tisch.

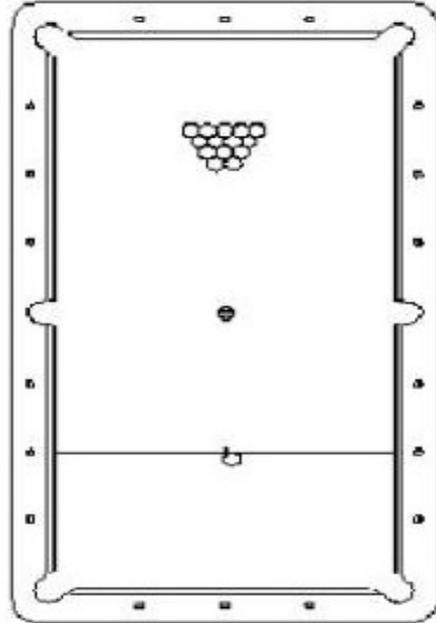
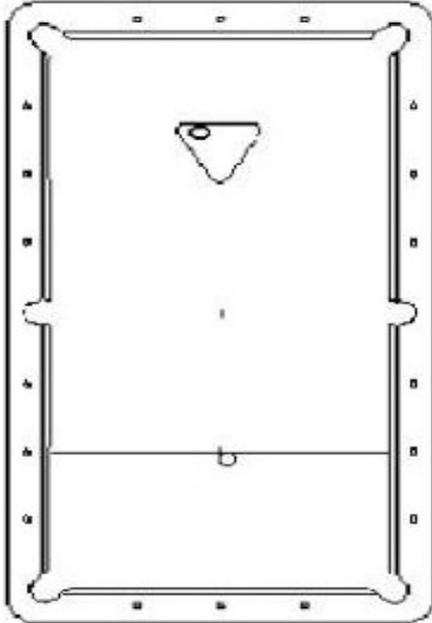
Die 15. Kugel kommt auf den Kopfpunkt, die Weiße bleibt liegen.



**BEISPIEL 3**

Die 15. Kugel behindert den Aufbau, die Weiße liegt auf dem Kopfpunkt.

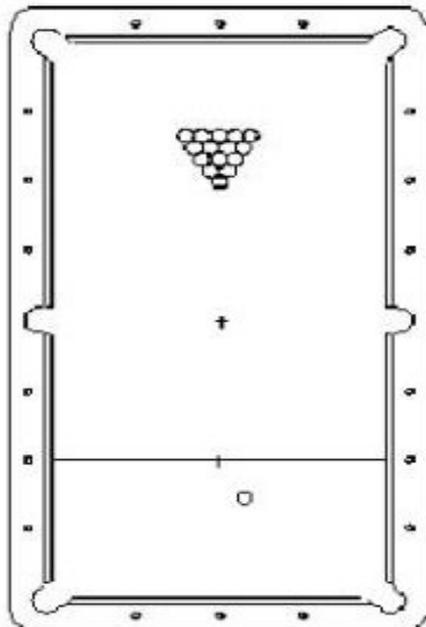
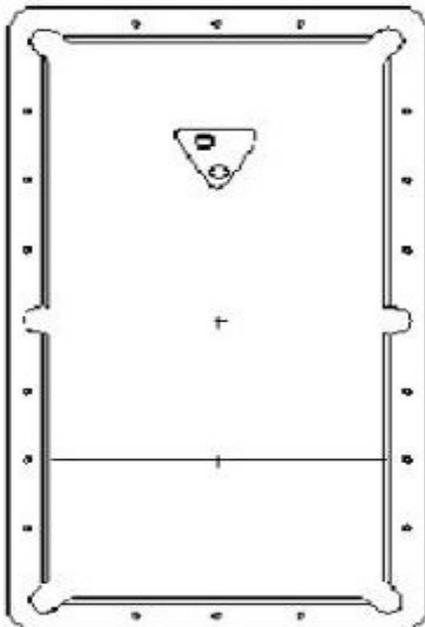
Die 15. Kugel kommt auf den Mittelpunkt, die Weiße bleibt liegen.



**BEISPIEL 4**

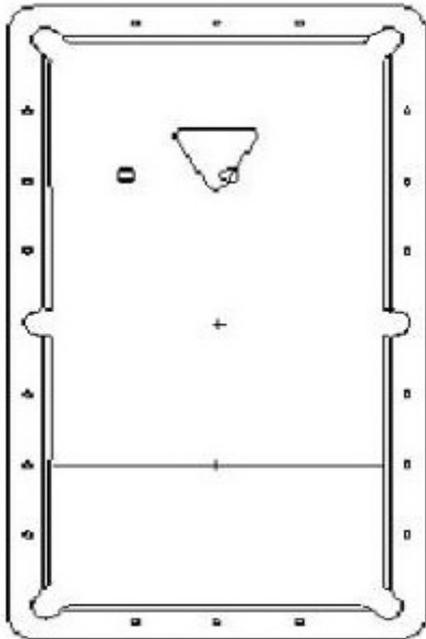
Die Weiße und die 15. Kugel behindern den Aufbau.

Das Dreieck wird komplett aufgebaut, die Weiße kann im Kopffeld aufgelegt werden.

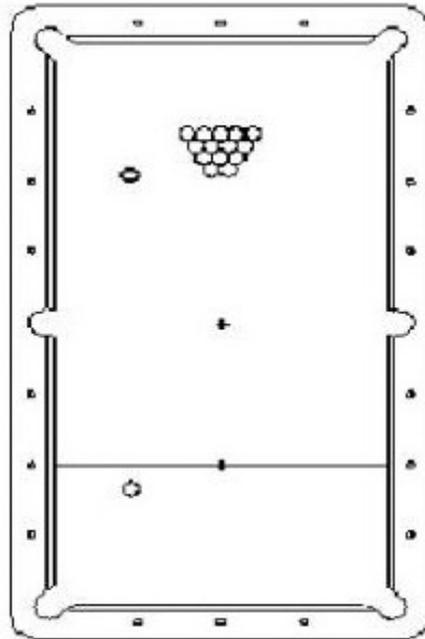


**BEISPIEL 5**

Die Weiße behindert den Aufbau und die 15. Kugel liegt nicht im Kopffeld.

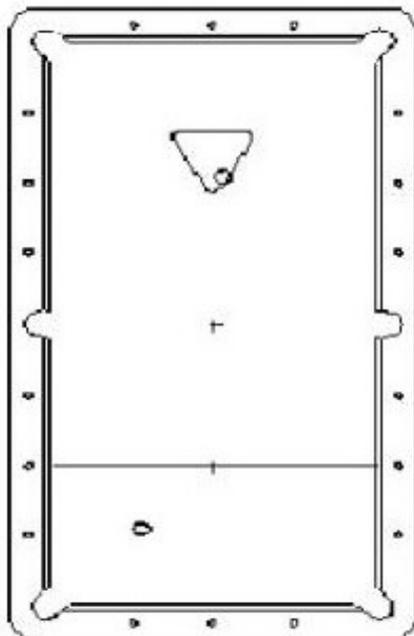


Die Weiße kann irgendwo im Kopffeld platziert werden, die 15. Kugel bleibt liegen.

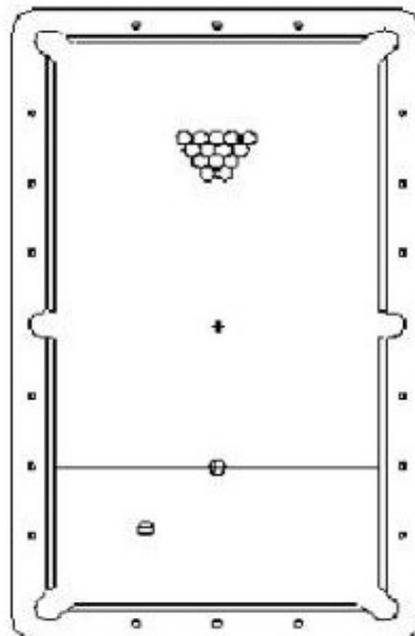


**BEISPIEL 6**

Die Weiße behindert den Aufbau und die 15. Kugel liegt im Kopffeld.

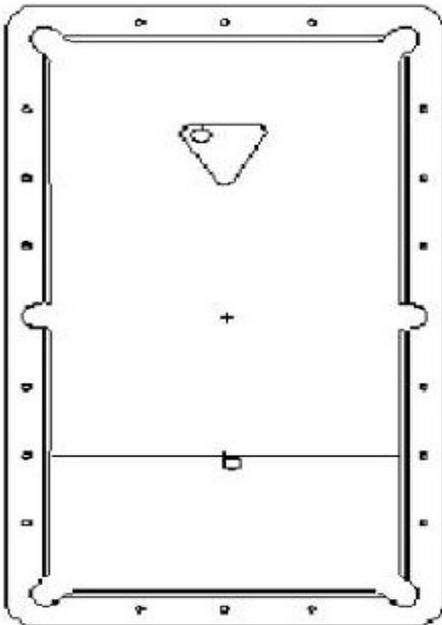


Die Weiße wird auf dem Kopfpunkt aufgelegt und darf auch nach "hinten" gespielt werden.



**BEISPIEL 7**

Die Weiße behindert den Aufbau und die 15. Kugel blockiert den Kopfpunkt.



Die Weiße wird auf dem Mittelpunkt aufgebaut und die 15. Kugel bleibt liegen.

