

# **Deutsche Billard-Union e.V.**

## **Spielregeln Pool**

Stand: 12/2004

## **1.0 REGELN FÜR TURNIERSPIEL**

- 1.1 Verantwortlichkeit des Spielers
- 1.2 Akzeptanz der Ausrüstung
- 1.3 Gebrauch von Ausrüstung
- 1.4 Ausrüstungsbeschränkungen
- 1.5 Tischmarkierungen
- 1.6 Administratives Ermessen
- 1.7 Verspäteter Beginn
- 1.8 Kein Üben während der Partie
- 1.9 Keine Hilfe während der Partie
- 1.10 Nichtverlassen des Tisches
- 1.11 Langsames Spielen
- 1.12 Zeitweilig gestopptes Spiel
- 1.13 Time Out
- 1.14 Aufgabe
- 1.15 Zählweise bei abgebrochenen Spielen
- 1.16 Spielen ohne Schiedsrichter

## **2.0 ANWEISUNGEN FÜR SCHIEDSRICHTER**

- 2.1 Turnieroffizielle/Schiedsrichter
- 2.2 Befugnisse des Schiedsrichters
- 2.3 Verantwortlichkeit des Schiedsrichters
- 2.4 Letztendliche Turnierbefugnis
- 2.5 Wetten durch Schiedsrichter
- 2.6 Vor dem Spiel
- 2.7 Der Aufbau
- 2.8 Lochansage
- 2.9 Foulansage
- 2.10 Gleichzeitiges Treffen
- 2.11 Ausräumen der Taschen
- 2.12 Säubern der Kugeln
- 2.13 Wiedereinsetzen der Kugeln
- 2.14 Erfragen von Informationen
- 2.15 Unzweckmäßiger Gebrauch von Ausrüstung
- 2.16 Verbindliche Warnungen
- 2.17 Wiederherstellen einer Position
- 2.18 Störung von außerhalb
- 2.19 Unkorrekt bewegte Kugeln
- 2.20 Beurteilung von Durchstößen
- 2.21 Warnung "Außerhalb des Kopffeldes"
- 2.22 Platzzuweisung des Spielers
- 2.23 Verbot der Annahme von Ratschlägen von außerhalb
- 2.24 Störung oder Belästigung von außerhalb
- 2.25 Langsames Spiel
- 2.26 Proteste
- 2.27 Zeitweilig gestopptes Spiel
- 2.28 Unsportliches Verhalten

### **3.0 ALLGEMEINE POCKET-BILLIARD-REGELN**

- 3.1 Tisch, Kugeln, Ausrüstung
- 3.2 Aufbau der Kugeln
- 3.3 Das Stoßen der Weißen
- 3.4 Nichtversenken einer Kugel
- 3.5 Das Ausstoßen
- 3.6 Eröffnungsstoß
- 3.7 Die Weiße beim Eröffnungsstoß
- 3.8 Ablenken der Weißen beim Eröffnungsstoß
- 3.9 Freie Lageverbesserung im Kopffeld
- 3.10 Versenkte Kugeln
- 3.11 Position einer Kugel
- 3.12 Fuß auf dem Boden
- 3.13 Stoßen, während sich noch eine Kugel bewegt
- 3.14 Beendigung des Stoßes
- 3.15 Definition der Kopflinie
- 3.16 Generelle Regel, alle Fouls
- 3.17 Kein Kontakt mit einer Farbigen
- 3.18 Korrekter Stoß
- 3.19 Versenken der Weißen
- 3.20 Fouls durch das Berühren von Kugeln
- 3.21 Foul während der Lageverbesserung
- 3.22 Fouls durch Durchstoßen
- 3.23 Druckstoß-Fouls
- 3.24 Fouls in der Verantwortlichkeit des Spielers
- 3.25 Unkorrektes Abheben von Kugeln
- 3.26 Jump Shots
- 3.27 Kugeln, die vom Tisch springen
- 3.28 Besondere Strafe für absichtliche Fouls
- 3.29 Ein-Foul-Grenze
- 3.30 Kugeln, die sich plötzlich bewegen
- 3.31 Wiedereinsetzen der Kugeln
- 3.32 Eingeklemmte Kugeln
- 3.33 Zusätzlich versenkte Kugeln
- 3.34 Störung von außerhalb
- 3.35 Anstoßrecht nacheinander folgender Spiele
- 3.36 Spiel in Aufnahmen
- 3.37 Farbige press an der Bande oder an der Weißen
- 3.38 Spielen aus dem Kopffeld
- 3.39 Foul mit der Weißen
- 3.40 Störung
- 3.41 Hilfsmittel
- 3.42 Unkorrektes Markieren

## **1.0 REGELN FÜR TURNIERSPIEL**

- (1) Die folgenden Regeln beziehen sich auf das Spiel, die Zählweise, das Fungieren der Offiziellen und die Verantwortlichkeiten während der Turnierwettkämpfe bei sämtlichen Billardveranstaltungen.
- (2) Die Grundsätze und die Prinzipien dieser Regeln sind als ein Teil der Allgemeinen Regel des Spiels anzusehen und sollten so passend wie möglich auf jedes Spiel angewendet werden, ob es sich um ein formelles Turnier handelt oder nicht.
- (3) Aus Gründen der Einfachheit und der Klarheit wurden bei diesen Regeln nur maskuline Pronomina verwendet. Die Regeln beziehen sich aber auf alle Spieler oder Teams.

### **1.1 Verantwortlichkeit des Spielers**

- (1) Es obliegt der Verantwortlichkeit des Spielers, sich aller Regeln, Regelungen und Zeitplanungen betreffend des Turniers bewusst zu sein.
- (2) Während Turnieroffizielle jede vernünftige Anstrengung unternehmen sollten, solche Informationen rechtzeitig für die Spieler bereit zu halten, so verbleibt die letztendliche Verantwortung beim Spieler selbst.  
(Ausnahme siehe Punkt 2.16 - Verbindliche Warnungen des Schiedsrichters).
- (3) Falls solche Informationen nicht weiter gegeben werden, kann der Spieler daraus keinen Regress geltend machen. Der Spieler ist für die Einschätzung der Situation und/oder die Kenntnis der Regeln selbst verantwortlich.

### **1.2 Akzeptanz der Ausrüstung**

- (1) Der Spieler soll sich vor seinem Spiel davon überzeugen, dass die Kugeln und die restliche Ausrüstung dem Standard entsprechen und erlaubt sind.
- (2) Spieler, die mit ihrem Spiel begonnen haben, können die Rechtmäßigkeit der benutzten Ausrüstung nicht mehr in Frage stellen (es sei denn, der Gegner und die Turnieroffiziellen stimmen der Beanstandung gegen die Ausrüstung und der von den Turnieroffiziellen vorgeschlagenen Abhilfe zu).

### **1.3 Gebrauch von Ausrüstung**

- (1) Spieler dürfen Ausrüstung oder Hilfsmittel nicht auf eine Art benutzen, die nicht mit der ursprünglich zgedachten Art übereinstimmt. Puderbehälter, Kreideblöcke etc. dürfen beispielsweise nicht dazu benutzt werden, um die Höhe des Hilfsqueues (oder der eigenen Hand) zu vergrößern.
- (2) Es dürfen nicht mehr als zwei Hilfsqueues gleichzeitig benutzt werden, wobei diese Hilfsqueues nichts anderes als die Spitze des Queues unterstützen dürfen.
- (3) Kugeln, die aus dem Spiel sind, oder jegliche anderen Kugeln dürfen nicht dazu benutzt werden, um Abstände oder irgend etwas anderes zu messen. Ausgenommen hiervon ist die Feststellung des Siegers beim Ausstoßen.
- (4) Wird das Spiel nicht geleitet und ist der Tisch nicht entsprechend markiert, darf das Dreieck von Spielern benutzt werden, um festzustellen, ob sich eine Kugel im Dreieck befindet,

### **1.4 Ausrüstungsbeschränkungen**

- (1) Spieler dürfen Kreide, Puder, Hilfsqueues und Queues nach ihrer eigenen Wahl benutzen.
- (2) Die Turnieroffiziellen können einem Spieler jedoch Einschränkungen auferlegen, wenn er sich bezüglich der Hausgegebenheiten oder der normalen Turnierkonditionen störend verhält.
- (3) Es dürfen nur Jump-Queues benutzt werden, die nachfolgende Bedingungen erfüllen:
  - der Durchmesser der Pomeranze muss mindestens 9 mm und darf höchstens 14 mm betragen
  - das Queue muss länger als ein Meter sein

### **1.5 Tischmarkierungen**

- (1) Beim Aufbau der Kugeln muss ein Dreieck benutzt werden.
- (2) Vor dem Wettbewerb muss jeder Tisch und jedes darauf benutzte Dreieck so markiert werden, dass sichergestellt ist, dass dasselbe Dreieck während des gesamten Turniers auf demselben Tisch verwendet wird.

- (3) An folgenden Stellen muss eine dünne und klar sichtbare Linie auf dem Tuch zu sehen sein
  - a) um die äußeren Ecken des Dreiecks herum, um genaues und gleichbleibendes Aufbauen der Kugeln und genaue Beurteilung der Positionen zu gewährleisten;
  - b) auf der Längslinie, um genaues Wiedereinsetzen der Kugeln zu gewährleisten;
  - c) auf der Kopflinie, um genau entscheiden zu können, ob sich Kugeln im oder außerhalb des Kopffeldes befinden.
- (4) Der Kopfpunkt, Mittelpunkt und der Fußpunkt müssen ebenfalls markiert werden, entweder mit leichten „+“-Zeichen mit Bleistift oder mit Standard-Punktmarkierungen, falls diese benutzt werden. Bei Spielen, wo dies nicht erforderlich ist, müssen Mittel- und Kopfpunkt nicht markiert sein.

## **1.6 Administratives Ermessen**

- (1) Der Ausrichter eines jeden Turniers kann sich das Recht vorbehalten, Regeln und vernünftige, passende Verfahrensrichtlinien für das jeweilige Turnier einzusetzen, welche z.B. die Anzugsordnung, die Art der Zahlung des Startgelds, die Rückerstattungsversicherung des Startgelds, die Flexibilität des Zeitplans, die Verfahrensrichtlinien für Zweiergruppen etc. betreffen können.
- (2) Um jedoch für ein Turnier die Genehmigung der WPA zu erhalten, bedarf es der Einhaltung gewisser Erfordernisse, in erster Linie bezüglich der Preisgeldgarantien.

## **1.7 Verspäteter Beginn**

- (1) Ein Spieler muss bereit sein, seine Partie innerhalb von 15 Minuten nach Beginn der Partie anzutreten oder sein Gegner gewinnt kampflos.
- (2) Der Beginn der Partie ist die Zeit, zu welcher die Partie starten soll oder die Zeit, zu der die Partie angekündigt wird, je nachdem, welcher Zeitpunkt später liegt.

## **1.8 Kein Üben während der Partie**

Während der Begegnung ist das Üben nicht erlaubt. Spielt ein Spieler einen Stoß, der nicht zur Partie gehört, so begeht er ein Foul.

## **1.9 Keine Hilfe während der Partie**

Während ein Spiel andauert, ist es dem Spieler untersagt, zur Planung oder Ausführung eines Stoßes, Zuschauer um Rat zu fragen. Falls ein Spieler um Rat fragt und solchen erhält, verliert er das Spiel. Jeder Zuschauer, der spontan einem Spieler irgendwelche wichtige Hilfe anbietet, wird des Turnierorts verwiesen.

## **1.10 Nichtverlassen des Tisches**

Ist die Aufnahme eines Spielers beendet, so muss er mit dem Spielen aufhören. Missachtet er dies, so verliert er das Spiel (Ausnahme 14/1 - geregelt als „bewusstes Foul“).

## **1.11 Langsames Spielen**

- (1) Behindert ein Spieler nach Meinung des Schiedsrichters den Verlauf eines Turniers oder einer Partie durch ständiges langsames Spiel, so kann der Schiedsrichter diesen verwarnen und dann nach seinem Ermessen ein Zeitlimit von maximal 45 Sekunden pro Stoß für beide Spieler auferlegen (d.h., beide Spieler spielen unter Zeitlimit).
- (2) Falls der Schiedsrichter dieses Limit über einen Spieler verhängt und es überschritten wird, so zählt dies als Foul und der Gegner fährt gemäß den Regeln des gerade gespielten Spiels fort.
- (3) Während der Aufnahme eines Spielers beginnt die Zeitnahme, wenn ein Stoß beendet ist und dauert bis zur Berührung der Pomeranze mit der „Weißen“. Die Zeit, während der die Kugeln laufen, wird nicht gezählt.
- (4) Startet ein Spieler mit Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch, beginnt die Zeitnahme, sobald er in Besitz der „Weißen“ ist und alle Kugeln aufgebaut bzw. wiedereingesetzt sind.
- (5) Zehn Sekunden, bevor die Zeit abläuft, sollte eine Ankündigung durch die Ansage von „Time“ erfolgen.
- (6) Überschreitet ein Spieler das für ein Turnier festgelegte Zeitlimit, so liegt ein Foul vor und der Gegner fährt gemäß den Regeln des gerade gespielten Spiels fort.
- (7) Erfolgt die Zeitnahme für einen Stoß zu spät, weil der betreffende Zeitnehmer fahrlässig oder unaufmerksam war, so behält der Spieler den Nutzen des verspäteten Starts.

### **1.12 Zeitweilig gestopptes Spiel**

Falls ein Spieler einen Stoß ausführt, während der Schiedsrichter die Partie unterbrochen hat, so verliert er das Spiel. Die Ankündigung der Unterbrechung wird als ausreichende Warnung angesehen (siehe auch Punkt 2.27 -Zeitweilig gestopptes Spiel ).

### **1.13 Time Out** (entfallen)

### **1.14 Aufgabe**

Gibt ein Spieler auf, so hat er die Partie verloren. Das Aufschrauben eines zusammengesraubten Queues, während der Gegner am Tisch ist, ist als Aufgabe anzusehen. Es bedarf bei der Aufgabe keiner vorherigen Verwarnung durch den Schiedsrichter.

### **1.15 Zählweise bei abgebrochenen Spielen**

- (1) Spiele, die aus irgendwelchen Gründen, die in dieser Regel genannt sind, abgebrochen werden, werden in keiner Weise mit in die Wertung und/oder die Statistik des Turniers mit einbezogen. Dabei ist es unerheblich, ob es vor dem Abbruch zu irgendwelchen Wertungen gekommen ist. In der offiziellen Wertung werden keine Punkte aufgeschrieben, sondern nur die Notizen „W(F)“ (*Sieger*) und „L(F)“ (*Verlierer*) entsprechend bei den jeweiligen Spielern eingetragen. (Spiele, die durch Disqualifikation beendet wurden, werden als abgebrochene Spiele im Sinne dieser Regel behandelt.)
- (2) Wird eine Partie aufgrund des Fehlverhaltens des Gegners abgebrochen und hat der Spieler eine hohe Serie (oder ähnliches, welches zur Belohnung ansteht) in der Partie erzielt, so zählt das Ergebnis für das Erreichen der Belohnung oder des Preises.

### **1.16 Spielen ohne Schiedsrichter**

Ist kein Schiedsrichter verfügbar, so hat der Spieler dessen Aufgaben zu übernehmen, der sich im Moment nicht am Tisch befindet.

- (1) entfällt
- (2) Wird ein Spiel ohne Schiedsrichter gespielt, so gilt es als Foul, wenn während eines „Jump-Shots“, Bogenstoßes oder Kopfstoßes sich eine nicht anspielbare Kugel bewegt, weil versucht wurde, über diese oder um diese herum zu spielen (egal, ob die Kugel durch die Hand, das Queue, das Hilfsqueue oder den Durchstoß bewegt wurde).
- (3) Sollte ein Stoß bevorstehen, der wahrscheinlich zu einer Streitsituation führen wird, so kann der Spieler, der gerade nicht am Tisch ist, zeitweise einen Turnieroffiziellen oder irgendeinen Dritten herbeirufen, welcher entscheiden soll, ob der Stoß korrekt ist oder nicht.
- (4) Jegliche Streitsituation zwischen zwei Spielern wird vom Turnierleiter oder dessen direktem Stellvertreter geschlichtet.
- (5) Trifft die „Weiße“ eine korrekte „Farbige“ und eine momentan nicht korrekte Kugel ungefähr zum gleichen Zeitpunkt und kann nicht genau bestimmt werden, welche Kugel zuerst getroffen wurde, so ist im Zweifel für den anstoßenden Spieler zu entscheiden.
- (6) Die Kugeln müssen so nah wie möglich zueinander aufgebaut werden, am besten press. Kugeln sollen nicht mehr als nötig „geklopft“ werden. Zur Glättung des Tuches ist dem Durchbürsten der Vorzug zu geben.  
(Weitere Anleitungen für Turnierspiel im nächsten Kapitel „Anweisungen für Schiedsrichter“.)

## **2.0 ANWEISUNGEN FÜR SCHIEDSRICHTER**

### **2.1 Turnieroffizielle/Schiedsrichter**

Überall dort, wo sich diese Regeln auf den „Schiedsrichter“ beziehen, ist zu beachten, dass dort wo dies sinnvoll erscheint, die Vorrechte und das Ermessen des Schiedsrichters ebenfalls auf andere bezeichnete Turnieroffizielle angewendet werden können.

### **2.2 Befugnisse des Schiedsrichters**

- (1) Der Schiedsrichter sorgt für Ordnung und für die Einhaltung der Regeln während des Spiels. Er ist die letzte Instanz in Bezug auf Tatsachenentscheidungen.
- (2) Der Schiedsrichter ist komplett verantwortlich für die Partie, welche er gerade leitet. Er kann nach seinem Ermessen andere Turnieroffizielle wegen Regelinterpretationsfragen, Positionierung der Kugeln etc. ansprechen.
- (3) Jegliche Entscheidungen werden jedoch von ihm und nur von ihm alleine gefällt. Gegen diese Entscheidungen kann kein Spieler Einspruch bei höheren Turnieroffiziellen einlegen. Nur wenn der Schiedsrichter bezüglich einer Regel oder deren Anwendung einen Fehler begeht, kann ein höherer Turnieroffizieller ihn überstimmen.

### **2.3 Verantwortlichkeit des Schiedsrichters**

- (1) Der Schiedsrichter ist komplett verantwortlich für jegliche Anfragen eines Spielers bezüglich des Spielgeschehens, wie zum Beispiel, ob eine Kugel im Dreieck ist oder außerhalb, ob eine Kugel im Kopffeld liegt, wie der Spielstand ist, wie viele Punkte noch zum Sieg fehlen, ob ein Spieler aus einer Sicherheit heraus spielt, ob ein Spieler oder sein Gegner ein Foul hat, welche Regel angewendet würde, wenn ein bestimmter Stoß ausgeführt würde etc..
- (2) Wird die Erklärung einer Regel gewünscht, so wird der Schiedsrichter die betreffende Regel so gut er kann erklären, aber jegliche Fehlaussage des Schiedsrichters kann einen Spieler nicht davor schützen, dass die eigentliche aktuelle Regel angewendet wird.
- (3) Der Schiedsrichter darf auf keine Art und Weise seine subjektive, das Spiel betreffende, Meinung, äußern, wie zum Beispiel, ob ein guter Stoß machbar ist oder nicht, ob ein Kombinationsstoß geht oder nicht, ob der Tisch schnell oder langsam zu spielen ist etc..

### **2.4 Letztendliche Turnierbefugnis**

- (1) Obwohl diese Regeln versuchen, die große Mehrheit der bei Turnieren auftretenden Situationen abzudecken, könnte sich immer noch ein gelegentlicher Bedarf nach Interpretation der Regeln und ihrer korrekten Anwendung unter unüblichen Umständen ergeben.
- (2) Der Turnierleiter oder ein anderer Turnieroffizieller (Oberschiedsrichter), dem für ein Turnier die letztendliche Befugnis erteilt worden ist, trifft dann solche Entscheidungen (außer Tatsachenentscheidungen des Schiedsrichters) nach seinem Ermessen. Diese sind endgültig.

### **2.5 Wetten durch Schiedsrichter**

Jegliches Wetten bezüglich der Spiele, der Spieler oder des Turniers ist den Schiedsrichtern strengstens untersagt. Wetten eines Schiedsrichters (oder anderer Turnieroffizieller) hat dessen sofortige Ablösung und den Entzug jeglicher für das Turnier zugesagten finanziellen Mittel zur Folge.

### **2.6 Vor dem Spiel**

Falls vor dem Spiel erforderlich reinigt der Schiedsrichter Tisch und Kugeln oder lässt diese reinigen. Er stellt sicher, dass Kreide, Puder, Hilfsqueues verfügbar sind. Falls erforderlich markiert er die Punkte, die Kopflinie, die Längslinie und die äußeren Ecken des Dreiecks mit einem Bleistift oder einem anderen geeigneten Stift oder lässt diese markieren.

### **2.7 Der Aufbau**

Der Schiedsrichter baut die Kugeln so nah wie möglich auf, was bedeutet, dass jede Kugel die benachbarte Kugel berühren sollte. Es ist davon abzusehen, Kugeln mehr als notwendig zu „klopfen“. Zur Glättung des Tuches ist dem Durchbürsten der Gegend, wo das Dreieck aufgebaut wird, der Vorzug zu geben. Baut ein Schiedsrichter die Kugeln für ein Spiel auf, ist es keinem Spieler erlaubt, währenddessen oder nachher den Aufbau zu kontrollieren.

## **2.8 Lochansage**

- (1) Bei Spielen mit Lochansage kann der Spieler eine Kugel seiner Wahl spielen, muss jedoch, bevor er stößt, Kugel und Loch ansagen. Er muss keine Details ansagen wie Karambolagen, Kombinationen oder Banden (solange dies korrekt ist). Jegliche zusätzlich zu einer korrekt versenkten Kugel gesenkte Kugel wird zugunsten des Spielers gewertet.
- (2) Falls ein Schiedsrichter einen Stoß unkorrekt ansagt, so sollte ihn der Spieler korrigieren, bevor er den Stoß ausführt.
- (3) Kommt jedoch aus irgendwelchen Gründen eine Falschaussage zustande, so wird der Stoß gewertet, wenn der Schiedsrichter der Auffassung ist, dass der Stoß wie geplant ausgeführt wurde.

## **2.9 Foulansage**

Der Schiedsrichter sagt Fouls sofort an, nachdem sie begangen worden sind und weist den aufnahmeberechtigten Spieler darauf hin, dass er die „Weiße“ frei platzieren darf, wenn dies gemäß den Regeln zutrifft.

## **2.10 Gleichzeitiges Treffen**

Sieht der Schiedsrichter, dass die „Weiße“ eine korrekte und eine in diesem Moment unkorrekte Kugel ungefähr gleichzeitig trifft und er kann nicht genau sagen, welche Kugel zuerst getroffen wurde, so hat er im Zweifel für den anstoßenden Spieler zu entscheiden.

## **2.11 Ausräumen der Taschen**

Wird auf Tischen ohne automatischen Kugelrücklauf gespielt, so entfernt der Schiedsrichter die Kugeln aus vollen oder nahezu vollen Taschen. Es liegt in der Verantwortlichkeit des Spielers, auf diese Tätigkeit zu achten. Der Spieler hat kein Einspruchsrecht, falls eine Kugel aus einer vollen Tasche zurückspringt.

## **2.12 Säubern der Kugeln**

Während eines Spiels kann der Spieler den Schiedsrichter dazu auffordern, eine oder mehrere Kugeln zu reinigen. Der Schiedsrichter reinigt dann jede sichtbar verschmutzte Kugel.

## **2.13 Wiedereinsetzen der Kugeln**

Um jegliche unnötige Anleitung durch einen Spieler beim Wiederaufbau der Kugeln zu vermeiden, sollte der Schiedsrichter die Kugeln so aufbauen, dass die Zahl auf der Kugel nach oben zeigt.

## **2.14 Erfragen von Informationen**

Falls ein Schiedsrichter bei einem möglichen Foul keine gute Sicht gehabt hat, so kann er eine Entscheidung nach jeglichen Kriterien fällen, die er für richtig hält.

## **2.15 Unzweckmäßiger Gebrauch von Ausrüstung**

- (1) Der Schiedsrichter sollte aufmerksam beobachten, ob ein Spieler Hilfsmittel oder Ausrüstungsgegenstände auf eine Art und Weise benutzt, die nicht der ursprünglich zgedachten entspricht. Turnieroffizielle sollten diesem Verhalten der Spieler entgegenwirken.
- (2) Grundsätzlich wird ein Verhalten nach Punkt 2.15 (1) nicht bestraft, da der Schiedsrichter oder ein Turnieroffizieller einschreiten muss, bevor ein solcher Fall eintritt. Sollte ein Spieler jedoch diese (oder jegliche andere) Anweisungen ignorieren, nachdem er ausdrücklich darauf hingewiesen wurde, dass diese Tätigkeit nicht erlaubt ist, so können die Turnieroffiziellen gegen diesen Spieler gemäß den Regelungen unter „Unsportlichem Verhalten“ einschreiten. (Siehe auch Punkte 1.3 und 1.4.)

## **2.16 Verbindliche Warnungen**

- (1) Wann immer der Schiedsrichter die Gelegenheit dazu hat, muss er einen Spieler warnen, wenn dieser dabei ist, ein schwerwiegendes Foul zu begehen (z.B. das dritte Foul in Folge, Frage nach Ratschlägen, weiter spielen nachdem ein Foul ausgesprochen wurde). Ansonsten wird jegliches Foul als ein normales Foul gewertet (außer wo gesondert vermerkt).
- (2) In den Spielen, wo dies zutrifft, muss der Schiedsrichter den Spieler informieren, dass dieser zwei Fouls hat. Unterlässt er dies, so wird angenommen, dass der Spieler nur ein Foul vor dem Stoß hatte.



- (3) Der Schiedsrichter muss dem Spieler ansagen, dass eine Kugel press an der Bande liegt. Anderenfalls wird die Situation so gewertet, als habe der Spieler die Kugel mit dem Stoß an die Bande gespielt.
- (4) Der Schiedsrichter muss den Spieler rechtzeitig vor einem Stoß informieren, je nachdem, wann der Spieler ihm die Zeit dazu gibt. Eine Warnung, die in dem Moment ausgesprochen wird, wenn ein Spieler stößt, wird als ungenügend angesehen. Dem Spieler muss genügend Zeit gegeben werden, auf die Warnung zu reagieren.

### **2.17 Wiederherstellen einer Position**

Ist es erforderlich eine Position wiederherzustellen, hat der Schiedsrichter die Position der bewegten Kugel so gut es geht wiederherzustellen. Ist der Schiedsrichter unsicher, kann er zu diesem Zweck um Rat fragen.

### **2.18 Störung von außerhalb**

- (1) Falls während eines Stoßes eine Störung von außerhalb auftritt und der Stoß dadurch beeinflusst wird, stellt der Schiedsrichter die Lage vor dem Stoß wieder her und der Stoß wird wiederholt.
- (2) Hatte die Störung keinen Einfluss auf den Stoß, dann legt der Schiedsrichter die durch die Störung bewegten Kugeln an ihre alte Position zurück und das Spiel geht weiter.
- (3) Falls die Kugeln nicht in ihre ursprüngliche Lage zurückgelegt werden können, so wird das Spiel neu begonnen. Dabei hat der Spieler Anstoß, der das Spiel auch ursprünglich begonnen hat.

### **2.19 Unkorrekt bewegte Kugeln**

Jeder Spieler, der nach Meinung des Schiedsrichters eine Kugel absichtlich mit unkorrekten Mitteln bewegt hat (Reißen am Tuch, Drücken oder Schieben des Tisches etc.), verliert das Spiel und/oder die Partie durch Abbruch (Entscheidung und Ermessen des Schiedsrichters siehe „Unsportliches Verhalten“). Eine vorherige Warnung durch den Schiedsrichter ist nicht erforderlich.

### **2.20 Beurteilung von Durchstößen**

- (1) Beträgt die Entfernung zwischen der „Weißen“ und der farbigen Kugel weniger als die Stärke eines Stückes Kreide, so hat der Schiedsrichter besondere Aufmerksamkeit walten zu lassen.
- (2) Läuft in einer solchen Situation die „Weiße“ der farbigen Kugel mehr als eine halbe Kugelstärke nach, so liegt meistens ein Foul vor. Dies gilt nicht, wenn der Schiedsrichter sicher sagen kann, dass ein korrekter Stoß ausgeführt wurde.

### **2.21 Warnung „Außerhalb des Kopffeldes“**

- (1) Darf ein Spieler die „Weiße“ im Kopffeld verlegen, so muss ihn der Schiedsrichter warnen, wenn er sieht, dass der Spieler von außerhalb des Kopffeldes spielen möchte.
- (2) Stößt der Spieler dann trotz der Warnung von der Kopflinie oder von außerhalb des Kopffeldes, so liegt ein Foul vor. Siehe die speziellen Spielregeln bezüglich der Bestrafung.

### **2.22 Platzzuweisung des Spielers**

- (1) Die Spieler müssen sich an dem ihnen zugewiesenen Ort aufhalten, während der Gegner am Tisch ist.
- (2) Sollte ein Spieler während der Partie den Spielort verlassen müssen, so hat er dafür den Schiedsrichter zu fragen und dessen Erlaubnis abzuwarten.
- (3) Der Schiedsrichter sollte seine Aufmerksamkeit darauf richten, dass nicht unnötig viel Zeit gebraucht wird und dass ein Spieler dieses Privileg nicht dazu missbraucht, seinen Gegner zu beeinträchtigen.

### **2.23 Verbot der Annahme von Ratschlägen von außerhalb**

- (1) Sofern es nicht durch turnierspezifische Regeln ausdrücklich erlaubt ist, ist es dem Spieler untersagt, wissentlich jede Art von Ratschlägen von außerhalb anzunehmen.
- (2) Während des Spiels ist es dem Spieler untersagt, mit anderen Personen als den Turnieroffiziellen oder seinem Gegner Kontakt aufzunehmen.

- (3) Sollte ein Spieler eine Unterhaltung begehren, um z.B. ein Getränk oder einen Ausrüstungsgegenstand zu bestellen, oder hat er irgend einen anderen erlaubten Grund, so muss er dies entweder durch einen Turnieroffiziellen oder mit der Genehmigung und unter Beobachtung des Schiedsrichters tun.
- (4) Hat der Schiedsrichter Grund zu der Annahme, dass ein Spieler wissentlich Unterstützung bezüglich des Spiels von außerhalb anfordert oder akzeptiert, so muss er die entsprechenden Schritte wegen „Unsportlichen Verhaltens“ einleiten.

#### **2.24 Störung oder Belästigung von ausserhalb**

Falls ein Zuschauer, der nicht selbst Spieler des Turnier ist, die Spieler in irgendeiner Weise vorsätzlich optisch oder akustisch stört, kann der Schiedsrichter verlangen, dass der Zuschauer den Raum verlässt.

#### **2.25 Langsames Spiel**

*siehe Punkt 1.11 - Langsames Spielen*

#### **2.26 Proteste**

- (1) Ein Spieler kann vom Schiedsrichter oder von einem zuständigen Turnieroffiziellen eine Interpretation der Regel verlangen oder gegen eine Fehlentscheidung bezüglich eines Fouls protestieren.
- (2) Der Protest oder die Anfrage haben vor dem nächsten Stoß zu erfolgen, da sie ansonsten nicht mehr berücksichtigt werden können. Wird dies unterlassen, so bleibt das Foul ohne Folgen und wird als nicht existent betrachtet.
- (3) Der Schiedsrichter ist letzte Instanz bei Tatsachenentscheidungen.
- (4) Glaubt ein Spieler, dass der Schiedsrichter die Regel unkorrekt anwendet und der Streitfall nicht dadurch gelöst werden kann, dass sich auf die Regel berufen wird, so muss der Schiedsrichter den Protest an den Turnierleiter oder dessen Stellvertreter weiter leiten. Die Entscheidung des Turnierleiters bezüglich der Regel ist endgültig.
- (5) Ein Spieler kann auch protestieren, wenn er meint, dass der Schiedsrichter ungerechtfertigterweise ein Foul gegeben hat. In jedem Fall wird die Partie angehalten, bis der Protest behandelt wurde.
- (6) Alle Spieler haben die Anfrage des Gegners, das Spiel anzuhalten, zu respektieren, wenn
  - a) ein Turnieroffizieller gerufen wird **oder**
  - b) der Schiedsrichter gebeten wird, eine Regelfrage zu kontrollieren oder durch einen anderen Turnieroffiziellen zu bestätigen
- (7) Sollte eine solche Anfrage nicht respektiert werden, so kann dies eine Disqualifikation **oder** den Verlust der Partie wegen „Unsportlichen Verhaltens“ nach sich ziehen.

#### **2.27 Zeitweilig gestopptes Spiel**

- (1) Der Schiedsrichter kann eine Partie immer dann unterbrechen, wenn Spieler Protest einlegen oder wenn er meint, dass eine Fortführung des Spiels im Moment nicht durchführbar ist.
- (2) Stört ein Zuschauer eine Partie, so kann die Partie gestoppt werden, bis dieser Zuschauer vom Spielort entfernt worden ist.

#### **2.28 Unsportliches Verhalten**

- (1) Der Schiedsrichter hat das Recht und die Pflicht, sicherzustellen, dass kein Spieler irgendwelche Aktivitäten unternimmt, die seiner Meinung und ihrer Natur nach unsportlich sind, sich peinlich, störend oder schädlich auf andere Spieler, Turnieroffizielle oder Gäste oder den Sport generell auswirken.
- (2) Der Schiedsrichter oder andere Turnieroffizielle haben das Recht, jeden Spieler, der sich unsportlich verhält, mit oder ohne Warnung zu disqualifizieren oder zu bestrafen.

### **3.0 ALLGEMEINE POCKET-BILLIARD-REGELN**

Diese allgemeinen Regeln beziehen sich auf alle Pocket-Billiard-Spiele, außer es ist in den speziellen Spielregeln von einzelnen Spielarten anders vermerkt.

#### **3.1 Tisch, Kugeln, Ausrüstung**

Alle in dieser Regel beschriebenen Spiele sind für Tische, Kugeln und Ausrüstung geschaffen, die den Standard der WPA-Equipment-Specifications erreichen.

#### **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 Kugeln müssen hinter der vordersten Kugel aufgereiht und so aneinander gelegt werden, dass sie sich berühren.

#### **3.3 Das Stoßen der „Weißen“**

Um einen Stoß korrekt auszuführen ist es notwendig, dass die „Weiße“ nur mit der Pomeranze Kontakt hat. Sollte diese Bedingung nicht erfüllt werden, liegt ein Foul vor.

#### **3.4 Nichtversenken einer Kugel**

Gelingt es einem Spieler nicht, mit einem korrekten Stoß eine Kugel zu versenken, so ist seine Aufnahme vorbei und der Gegner ist am Tisch.

#### **3.5 Das Ausstoßen**

- (1) Um zu bestimmen, welcher Spieler das Recht des ersten Anstoßes erhält, wird wie folgt verfahren:
  - a) beide Spieler haben Kugeln von gleicher Größe und Gewicht zu verwenden (vorzugsweise zwei „Weiße“, ansonsten volle „Farbige“).
  - b) mit freier Lageverbesserung im Kopffeld spielen beide Spieler ihre Kugel an die Fußbande und zurück an das Kopfende des Tisches, der eine links vom Kopfpunkt, der andere rechts davon.
  - c) der Spieler, dessen Kugel am nächsten an der innersten Kante der Kopfbande zum Liegen kommt, gewinnt das Ausstoßen.
- (2) Das Ausspielen ist automatisch verloren, wenn
  - a) die Kugel in die Spielhälfte des Gegners läuft
  - b) die Kugel die Fußbande nicht berührt
  - c) die Kugel versenkt wird
  - d) die Kugel vom Tisch springt
  - e) die Kugel eine der Längsbanden berührt
  - f) die Kugel so in einer Ecktasche liegen bleibt, dass sie hinter der Nase der Kopfbande zum Liegen kommt
  - g) die Kugel die Fußbande mehr als einmal berührt.
- (3) Begehen beide Spieler einen Fehler oder kann der Schiedsrichter nicht genau bestimmen, welche Kugel näher an der Bande liegt, so gilt das Ausstoßen als unentschieden und muss wiederholt werden.

#### **3.6 Eröffnungsstoß**

Der Eröffnungsstoß wird entweder durch Ausstoßen oder Auslosen bestimmt. (Das Ausstoßverfahren ist erforderlich für Turniere und andere offizielle Wettbewerbe). Der Spieler, der das Ausstoßen oder das Auslosen gewinnt, hat die Wahl, den Eröffnungsstoß selbst auszuführen oder seinen Gegner dies tun zu lassen.

#### **3.7 Die „Weiße“ beim Eröffnungsstoß**

Beim Eröffnungsstoß hat der Spieler Lageverbesserung im Kopffeld. Die farbigen Kugeln sind entsprechend der zu spielenden Spielart aufgebaut. Das Spiel wird als eröffnet angesehen, sobald die „Weiße“ mit der Pomeranze gestoßen wurde und über die Kopflinie hinausgelaufen ist.

#### **3.8 Ablenken der „Weißen“ beim Eröffnungsstoß**

- (1) Wird beim Anstoß die „Weiße“ nach dem Verlassen des Kopffeldes und vor dem Treffen der „Farbigen“, abgelenkt oder aufgehalten, liegt ein Foul vor.

- (2) Der Gegner kann Lageverbesserung aus dem Kopffeld spielen oder den anderen Spieler dies tun lassen.
- (3) Der Spieler ist darauf hinzuweisen, dass ein zweiter solcher Vorfall während der Partie den Verlust der Partie bedeutet.

### **3.9 Freie Lageverbesserung im Kopffeld**

- (1) Bei bestimmten Spielarten erfolgt eine Lageverbesserung im Kopffeld für den Gegner, wenn der Spieler die „Weiße“ in eine Tasche laufen lässt.
- (2) Der aufnahmeberechtigte Spieler kann dann die „Weiße“ beliebig im Kopffeld frei platzieren. Er kann auf jede beliebige farbige Kugel spielen, solange diese mit ihrem Mittelpunkt auf der Kopflinie oder darüber hinaus im Spielfeld liegt. Er darf keine Kugel anspielen, deren Mittelpunkt sich im Kopffeld befindet, es sei denn, dass er zuerst die „Weiße“ aus dem Kopffeld herausspielt und diese dann aufgrund des Kontaktes mit einer Bande wieder in das Kopffeld läuft und die sich dort befindliche farbige Kugel trifft. Der Mittelpunkt einer Kugel (der Punkt, der die Spielfläche berührt) bestimmt, ob eine Kugel im oder außerhalb des Kopffeldes liegt.
- (3) Falls der aufnahmeberechtigte Spieler die „Weiße“ ungewollt außerhalb des Kopffeldes platziert, so muss sein Gegner oder der Schiedsrichter ihn vor dem Stoß darüber informieren. Informiert der Gegner oder der Schiedsrichter den Spieler vor dem Stoß nicht über das unkorrekte Einsetzen der „Weißen“, so gilt der Stoß als korrekt. Wird der Spieler über das unkorrekte Einsetzen der „Weißen“ informiert, so muss er deren Lage korrigieren.
- (4) Falls ein Spieler die „Weiße“ ganz und offensichtlich außerhalb des Kopffeldes platziert und dann stößt, so gilt dies als Foul. Dabei ist unerheblich, ob die Feststellung durch den Gegner oder den Schiedsrichter erfolgt.
- (5) Hat ein Spieler freie Lageverbesserung im Kopffeld, so ist die „Weiße“ erst dann wieder im Spiel, wenn der Spieler die „Weiße“ mit der Pomeranze aus dem Kopffeld herausspielt. Die „Weiße“ darf mit Hilfe der Hand, des Queues etc. verlegt werden.
- (6) Sobald die „Weiße“ jedoch einmal gemäß oben genannter Definition im Spiel ist, darf der Spieler sie nicht mehr anderweitig beeinflussen. Verstößt der Spieler gegen diese Bestimmung begeht er 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.

### **3.11 Position einer Kugel**

Die Position einer Kugel wird danach bestimmt, wo sich ihr Mittelpunkt befindet.

### **3.12 Fuß auf dem Boden**

Hat der Spieler zur Zeit des Stoßes nicht mindestens einen Fuß auf dem Boden, begeht er ein Foul. Die Fußbekleidung muss in Bezug auf Größe, Form und Art dem Normalen entsprechen.

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

Stößt ein Spieler, während sich noch eine farbige Kugel oder die „Weiße“ bewegt (eine sich drehende Kugel ist in Bewegung), begeht er ein Foul.

### **3.14 Beendigung des Stoßes**

Ein Stoß gilt als beendet und kann gewertet werden, wenn alle Kugeln zur Ruhe gekommen sind. Eine sich drehende Kugel ist in Bewegung.

### **3.15 Definition der Kopflinie**

- (1) Die Kopflinie ist kein Bestandteil des Kopffeldes.
- (2) Eine Kugel ist spielbar, wenn sie sich mit ihrem Mittelpunkt auf der Kopflinie befindet und die spezielle Spielregel es verlangt, dass nur Kugeln gespielt werden dürfen, die außerhalb des Kopffeldes liegen.

- (3) Ebenso muss die „Weiße“, wenn sie im Kopffeld frei verlegt werden darf, hinter der Kopflinie liegen. sie darf nicht direkt auf ihr liegen.

### **3.16 Generelle Regel, alle Fouls**

Obwohl die Bestrafungen für Fouls von Spielart zu Spielart variieren, gelten folgende Regeln für alle Fouls:

- a) die Aufnahme des Spielers ist beendet
- b) bei einem vorherigen Stoß zählen alle mit Fouls versenkten Kugeln nicht zur Wertung für den Spieler und der Stoß ist ungültig
- c) sämtliche mit Foul versenkte Kugeln werden nur dann wieder aufgebaut, wenn die speziellen Spielregeln dies verlangen.

### **3.17 Kein Kontakt mit einer „Farbigen“**

Berührt die „Weiße“ eine unkorrekte farbige Kugel als erste, liegt ein Foul vor. Das Wegspielen von einer Kugel ist nicht als Treffen derselben anzusehen.

### **3.18 Korrekter Stoß**

- (1) Ein Spieler muss die „Weiße“ gegen eine farbige Kugel spielen und infolgedessen muss dann
  - a) eine farbige Kugel versenkt werden **oder**
  - b) die „Weiße“ oder eine farbige Kugel gegen eine Bande laufen, es sei denn, eine spezielle Spielart bestimmt dies anders.
- (2) Werden diese Bedingungen nicht erfüllt, so liegt ein Foul vor.

### **3.19 Versenken der „Weißen“**

- (1) Wird die „Weiße“ infolge eines Stoßes in eine Tasche gespielt, so liegt ein Foul vor.
- (2) Berührt die „Weiße“ eine bereits versenkte Kugel (z.B. wenn eine Tasche voll ist), so liegt ein Foul vor.

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

- (1) Zur Ausführung eines korrekten Stoßes, darf die „Weiße“ mit der sich an der Queuespitze befestigten Pomeranze berührt werden.
- (2) Werden die sich im Spiel befindliche „Weiße“ oder die farbigen Kugeln mit etwas anderem (Körper, Kleidung, Kreide, Queuehilfe, Queuespitze etc.) gestoßen, berührt oder bewegt, liegt ein Foul vor.
- (3) Immer, wenn kein Schiedsrichter eine Partie überwacht, muss jede bewegte farbige Kugel in ihrer neuen Position verbleiben und der Gegner hat nicht das Recht, diese wieder zurücklegen zu lassen.

### **3.21 Foul während der Lageverbesserung**

Wird eine farbige Kugel während der Lageverbesserung berührt, liegt ein Foul vor.

### **3.22 Fouls durch Durchstoßen**

- (1) Berührt die „Weiße“ die betreffende farbige Kugel vor der Ausführung des Stoßes, so kann der Spieler in Richtung der „Farbigen“ stoßen, vorausgesetzt, dass er mit seinem Queue stößt und nicht schiebt.
- (2) Berührt das Queue die „Weiße“ mehr als einmal während des Stoßes oder wenn das Queue noch Kontakt mit der „Weißen“ hat, während oder nachdem die farbige Kugel getroffen wurde, so liegt ein Foul vor (siehe Punkt 2.20, um diese Art Stoß zu beurteilen).
- (3) Falls eine dritte Kugel in der Nähe ist, so sollte vorsichtig vorgegangen werden, um mit dieser Kugel kein Foul gemäß des ersten Teils dieser Regel zu begehen.

### **3.23 Druckstoß-Fouls**

Wird die „Weiße“ mit der Pomeranze geschoben und hat länger Kontakt mit ihr als ein entsprechender Stoß, so liegt ein Foul vor. (Diese Stöße werden üblicherweise Druckstöße genannt.)

### **3.24 Fouls in der Verantwortlichkeit des Spielers**

- (1) Der Spieler trägt die Verantwortung für Kreide, Queuehilfe, Queueschleifer und jegliche anderen mitgebrachten Gegenstände oder Ausrüstungsgegenstände, die er benutzt oder am Tisch verwendet.
- (2) Lässt der Spieler ein Stück Kreide fallen oder bricht ihm der Kopf des Hilfsqueues ab und berührt er damit irgendeine sich im Spiel befindliche Kugel (oder, wenn ohne Schiedsrichter gespielt wird, nur die „Weiße“), so liegt ein Foul vor.

### **3.25 Unkorrektes Abheben von Kugeln**

Trifft ein Spieler die „Weiße“ absichtlich unterhalb der Mitte mit dem Ziel, sie springen zu lassen um eine versperrte Kugel zu spielen, liegt ein Foul vor. Diese Situation kann versehentlich auftreten und ist dann nicht als Foul zu werten. Berührt z.B. die Ferrule oder die Spitze die „Weiße“ während eines solchen Stoßes, liegt ein Foul vor.

### **3.26 „Jump-Shots“**

Soweit es in speziellen Spielregeln nicht ausdrücklich untersagt ist, kann die „Weiße“ durch Anheben des Queues so gestoßen werden, dass sie von der Spielfläche abhebt und springt. Jegliches Abrutschen während eines solchen „Jump-Shots“ ist als Foul zu werten.

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

- (1) Kugeln, die nach dem Stoß außerhalb der Spielfläche zur Ruhe kommen (z.B. auf der Bande, auf der Tischkante, auf dem Boden etc.), werden als vom Tisch gesprungene Kugeln angesehen.
- (2) Kugeln können auf den Tisch oder die Banden springen und werden nicht als vom Tisch gesprungene Kugeln angesehen, wenn sie aus eigener Kraft auf die Spielfläche zurückkehren und dabei nichts berührt haben, was nicht zum Tisch gehört.
- (3) Der Tisch besteht aus den Teilen, die fest mit ihm verbunden sind. (Kugeln, die etwas berühren, das nicht zum Tisch gehört, z.B. Lampen, Kreide auf der Tischkante und den Banden etc., werden auch dann als vom Tisch gesprungene Kugeln gewertet, wenn sie aus eigener Kraft nach Kontakt mit diesen Dingen auf die Spielfläche zurückkehren.)
- (4) In allen Pocket-Billiard-Spielarten liegt ein Foul vor, wenn der Stoß zur Folge hat, dass die „Weiße“ oder eine farbige Kugel vom Tisch springt.
- (5) Die vom Tisch gesprungenen farbigen Kugeln werden wieder aufgebaut (außer im 9-Ball), nachdem alle anderen Kugeln aufgehört haben, sich zu bewegen. Für das Wiedereinsetzen der „Weißen“ siehe die speziellen Spielregeln der Spielarten.

### **3.28 Besondere Strafe für absichtliche Fouls**

- (1) Die sich im Spiel befindliche „Weiße“ darf mit nichts anderem (z.B. Ferrule, Spitze etc.) als der am Queue befestigten Pomeranze bewegt werden.
- (2) Während ein solcher Kontakt automatisch gemäß Punkt 3.19 als Foul zu werten ist, kann der Schiedsrichter, wenn er glaubt, dass die Berührung absichtlich erfolgt ist, den Spieler einmal pro Partie warnen, dass eine zweite solche Berührung zum Spielverlust führt.
- (3) Tritt eine zweite dieser absichtlichen Berührungen auf, so ist die Partie beendet.

### **3.29 Ein-Foul-Grenze**

- (1) Ein Spieler kann pro Aufnahme nur ein Foul begehen, es sei denn, dass spezielle Spielregeln dies anders vorschreiben.
- (2) Falls verschiedene Strafen angewandt werden können, so bestimmt die schwerste der angedrohten Strafen, welches Foul gewertet wird.

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

- (1) Wenn sich eine Kugel auf der Stelle bewegt, dreht oder auf sonst eine Art und Weise „selbst bewegt“, so bleibt die Kugel in der Position, die sie einnimmt und das Spiel geht weiter.
- (2) Eine nah am Loch liegende Kugel, die „von allein“ in das Loch fällt, nachdem sie für mindestens fünf Sekunden ruhig lag, wird so nah wie möglich wieder an ihre ursprüngliche Position gelegt und das Spiel geht weiter.

- (3) Falls eine farbige Kugel „von allein“ in ein Loch fällt, während ein Spieler auf sie spielt und die „Weiße“ über den Punkt, an dem die farbige Kugel lag, hinausläuft und sie nicht treffen kann, so werden beide Kugeln, farbige Kugel und „Weiße“, wieder in die Position gelegt, die sie vor dem Stoß hatten und der Spieler muss den Stoß neu ausführen. Jegliche anderen farbigen Kugeln, die im Zusammenhang mit diesem Stoß bewegt wurden, müssen wieder in ihre ursprüngliche Position gelegt werden, bevor der Stoß neu ausgeführt wird.

### 3.31 Wiedereinsetzen der Kugeln

- (1) Falls spezielle Spielregeln das Wiedereinsetzen von Kugeln verlangen, so werden diese nach Beendigung des Stoßes auf der Längslinie aufgesetzt.
- (2) Eine einzelne Kugel wird auf den Fußpunkt gesetzt.
- (3) Falls mehrere Kugeln wieder eingesetzt werden müssen, so werden diese auf der Längslinie in aufsteigender numerischer Reihenfolge aufgebaut, wobei die erste Kugel auf den Fußpunkt kommt und die anderen dahinter in Richtung Fußbande (Abbildung 1).

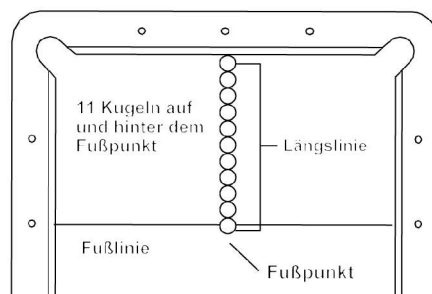


Abbildung 1

- (4) Falls Kugeln auf oder nahe des Fußpunktes oder der Längslinie das Aufbauen behindern, so werden diese Kugeln auf der Längslinie so nah wie möglich am Fußpunkt aufgebaut, ohne die sich bereits dort befindlichen Kugeln zu bewegen.
- (5) Wiedereingesetzte Kugeln müssen so nah wie möglich oder press (nach Ermessen des Schiedsrichters) an dort bereits liegende Kugeln gesetzt werden, ausgenommen die „Weiße“ stört den Aufbau.
- (6) Kugeln, die an der „Weißen“ wieder eingesetzt werden, müssen so nah wie möglich, dürfen aber nicht press liegen.
- (7) Sollte für wiedereinzusetzende Kugeln nicht genügend Platz auf der Längslinie zwischen dem Fußpunkt und der Fußbande sein, so werden diese Kugeln auf der gedachten „Verlängerung“ der Längslinie (zwischen Fußpunkt und Mittelpunkt) so nah wie möglich am Fußpunkt wieder eingesetzt. Dabei wird die gleiche numerische Reihenfolge eingehalten wie beim Wiedereinsetzen hinter dem Fußpunkt (Kugel mit der niedrigsten Zahl am nächsten zum Fußpunkt).

### 3.32 Eingeklemmte Kugeln

- (1) Falls zwei oder mehrere Kugeln in der Tasche auf eine Art und Weise eingeklemmt sind, dass eine oder mehrere in der Luft hängen, so soll der Schiedsrichter die Position der Kugeln prüfen und wie folgt verfahren:
- die Kugeln sollen direkt von oben angeschaut werden
  - jede Kugel, die seiner Meinung nach auf geradem Weg nach unten in das Loch fallen würde, ist als gefallen anzusehen.
  - jede Kugel, die seiner Meinung nach auf die Tischplatte fallen würde, ist als nicht gefallen anzusehen.
- (2) Die Kugeln werden dann gemäß der Einschätzung des Schiedsrichters aufgebaut und das Spiel wird gemäß der speziellen Spielregel fortgeführt, so als ob die Situation der eingeklemmten Kugeln gar nicht aufgetreten wäre.

### 3.33 Zusätzlich versenkte Kugeln

Führt ein Spieler einen korrekten, zur Wertung zählenden Stoß durch, durch den eine oder mehrere farbige Kugeln zusätzlich zu der angesagten, beabsichtigten oder berechtigten Kugel oder Kugeln fallen, so werden diese zusätzlichen Kugeln nach den Regeln des jeweiligen Spiels gezählt.

### **3.34 Störung von außerhalb**

- (1) Falls Kugeln während des Spiels von einem unbeteiligten Dritten bewegt werden (oder ein Spieler so angerempelt wird, dass dies das Spiel direkt beeinflusst), so werden die Kugeln direkt nach der Störung so nah wie möglich an ihre ursprüngliche Position gelegt und das Spiel wird fortgeführt, ohne dass der Spieler eine Strafe erhält.
- (2) Wird das Spiel geleitet, so setzt der Schiedsrichter die Kugeln wieder ein. Diese Regelung bezieht sich auch auf die Störung durch „höhere Gewalt“, wie z.B. Erdbeben, Hurricane, Herunterfallen der Tischlampe, Stromausfall etc..
- (3) Können die Kugeln nicht in ihre ursprüngliche Lage zurückgelegt werden, so wird das Spiel neu begonnen. Es stößt der Spieler neu an, der auch ursprünglich angestoßen hat.
- (4) Punkt 3.34 (3) bezieht sich nicht auf 14/1-endlos, wo das Spiel aus aufeinander folgenden Brettern besteht. Das derzeitige Brett wird abgebrochen und ein komplettes neues Dreieck wird aufgebaut und die Anforderungen des Eröffnungsstoßes müssen erfüllt werden. (Die Spieler stoßen neu aus.) Die Punktwertung wird mit dem Ergebnis weiter geführt, wie es zur Zeit der Störung war.

### **3.35 Anstoßrecht nacheinander folgender Spiele**

- (1) In einer Partie, bei der sogenannte „schnelle Spiele“ (z.B. 9-Ball, 8-Ball etc.) gespielt werden, beginnt der Sieger eines Spiels das nächste Spiel.
- (2) Folgende Alternativmöglichkeiten können jedoch vor dem Turnier von den Turnieroffiziellen bekannt gegeben werden:
  - a) die Spieler eröffnen abwechselnd
  - b) der Verlierer beginnt
  - c) der nach Punkten führende Spieler beginnt.

### **3.36 Spiel in Aufnahmen**

- (1) Während eines Spiels wechseln sich die Spieler mit ihren Aufnahmen am Tisch ab.
- (2) Eine Aufnahme ist beendet, wenn es einem Spieler entweder nicht gelingt, korrekt eine Kugel zu versenken oder wenn er ein Foul begeht.
- (3) Wird eine Aufnahme ohne Foul beendet, so muss der dann aufnahmeberechtigte Spieler die Position der Kugeln so akzeptieren, wie er sie vorfindet.

### **3.37 „Farbige“ Kugel press an der Bande oder an der „Weißen“**

- (1) Diese Regel bezieht sich auf jeden Stoß, bei dem der erste Kontakt der „Weißen“ mit einer „Farbigen“ erfolgt, die press an einer Bande oder an der „Weißen“ selbst liegt. Nachdem die „Weiße“ die press liegende farbige Kugel berührt, muss entweder
  - a) eine Kugel versenkt werden
  - b) die „Weiße“ eine Bande anlaufen
  - c) die farbige Kugel eine Bande anlaufen (und nicht nur von der Bande abprallen, an der sie liegt) **oder**
  - d) eine andere farbige Kugel eine Bande anlaufen, an der sie nicht schon press gelegen hat.
- (2) Nichterfüllen von zumindest einer dieser vier Bedingungen ist ein Foul. (Beachte: 14/1 und andere spezielle Regeln verlangen zusätzliche Bedingungen und Voraussetzungen bei dieser Regel: siehe spezielle Spielregel.)
- (3) Eine farbige Kugel wird solange nicht als press an der Bande liegend angesehen, bis sie vor dem Stoß untersucht und dies entweder vom Schiedsrichter oder von einem der Spieler angekündigt wird.

### **3.38 Spielen aus dem Kopffeld**

- (1) Spielt ein Spieler Lageverbesserung aus dem Kopffeld, so muss er die „Weiße“ erst aus dem Kopffeld herauspielen, bevor sie entweder eine Bande oder eine farbige Kugel berührt.
- (2) Erfüllt der Spieler diese Bedingungen nicht, so begeht er ein Foul, falls das Spiel von einem Schiedsrichter geleitet wird. Wird ohne Schiedsrichter gespielt, kann der Gegner entweder ein Foul gelten lassen oder den Spieler den Stoß in der ursprünglichen Form wiederholen lassen (wobei dann kein Foul gewertet würde).
- (3) Als Ausnahme von der Regel gilt und ein korrekter Stoß liegt vor, wenn eine farbige Kugel auf der Kopflinie oder außerhalb des Kopffeldes liegt (und somit spielbar ist), sie aber so nah



an der Kopflinie liegt, dass die „Weiße“ sie berührt, bevor sie das Kopffeld verlassen hat.

- (4) Wenn während ein Spieler bei Lageverbesserung im Kopffeld einen erlaubten Stoß versucht, die „Weiße“ aus Versehen eine Kugel im Kopffeld direkt trifft und sie (die „Weiße“) dann aus dem Kopffeld herausläuft, so liegt ein Foul vor.
- (5) Spielt der Spieler bei der Lageverbesserung im Kopffeld aus Versehen eine farbige Kugel an, so hat der Gegner die Wahl, entweder ein Foul gelten zu lassen und freie Lageverbesserung zu erhalten oder den Spieler den Stoß in der ursprünglichen Form wiederholen zu lassen.
- (6) Falls ein Spieler unter den gleichen Bedingungen absichtlich Kugeln im Kopffeld bewegt, so handelt es sich um unsportliches Verhalten.

### **3.39 Foul mit der „Weißen“**

Während der Lageverbesserung mit der „Weißen“ kann der Spieler seine Hand oder jeden beliebigen Teil des Queues (inklusive der Pomeranze) benutzen, um die „Weiße“ zu positionieren. Sobald die „Weiße“ in Position liegt, ist jede Stoßbewegung, bei der die „Weiße“ berührt wird, ein Foul, wenn es sich dabei um einen unkorrekten Stoß handelt.

### **3.40 Störung**

- (1) Lenkt der sich nicht am Tisch befindliche Spieler den Gegner in seinem Spiel ab oder stört er ihn, so liegt ein Foul vor.
- (2) Ein Spieler, der, obwohl er nicht an der Aufnahme ist, stößt oder irgendwelche Kugeln bewegt, hat eine Störung verursacht.

### **3.41 Hilfsmittel**

- (1) Es ist den Spielern untersagt, eine Kugel, das Dreieck oder irgendein anderes Messinstrument zu benutzen, um nachzumessen, ob die „Weiße“ oder eine farbige Kugel durch einen Zwischenraum etc. hindurch passt.
- (2) Das Queue darf zur Messung benutzt werden, solange der Spieler es in der Hand behält. Andernfalls begeht er ein Foul und macht sich des unsportlichen Verhaltens schuldig.

### **3.42 Unkorrektes Markieren**

Wenn ein Spieler absichtlich den Tisch irgendwie markiert, um die Ausführung eines Stoßes zu unterstützen, sei es durch Anfeuchten des Tuches, durch Platzieren der Kreide auf der Bande oder sonst wie, so gilt dies als Foul. Bewegt der Spieler die Markierung vor dem Stoß weg, so erfolgt keine Strafe.