

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

# **Spielregeln Pool**

Stand: 07/2006

Änderungen zur vorherigen Regel sind in **rot** kenntlich gemacht

<b>I.</b>	<b>REGELN FÜR TURNIERSPIEL</b>	<b>1</b>
1.1	Verantwortlichkeit des Spielers	1
1.2	Akzeptanz der Ausrüstung	1
1.3	Gebrauch von Ausrüstung	1
1.4	<b>Erlaubter Gebrauch der Ausrüstung</b>	2
1.5	Tischmarkierungen	2
1.6	Administratives Ermessen	3
1.7	Verspäteter Beginn	3
1.8	Kein Üben während der Partie	3
1.9	Keine Hilfe während der Partie	4
1.10	Nichtverlassen des Tisches	4
1.11	Langsames Spielen	4
1.12	Zeitweilig gestopptes Spiel	5
1.13	<b>Time Out</b>	5
1.14	Aufgabe	5
1.15	Zählweise bei abgebrochenen Spielen	5
1.16	Spiele ohne <b>offiziellen</b> Schiedsrichter	6
<b>II.</b>	<b>ANWEISUNGEN FÜR SCHIEDSRICHTER</b>	<b>7</b>
2.1	Turnieroffizielle/Schiedsrichter	7
2.2	Befugnisse des Schiedsrichters	7
2.3	Verantwortlichkeit des Schiedsrichters	7
2.4	Letztendliche Turnierbefugnis	7
2.5	Wetten durch Schiedsrichter	7
2.6	Vor dem Spiel	8
2.7	<b>Der Aufbau</b>	8
2.8	Lochansage	8
2.9	Foulansage	8
2.10	Gleichzeitiges Treffen	9
2.11	Ausräumen der Taschen	9
2.12	Säubern der Kugeln	9
2.13	Wiedereinsetzen der Kugeln	9
2.14	Erfragen von Informationen	9
2.15	Unzweckmäßiger Gebrauch von Ausrüstung	9
2.16	Verbindliche Warnungen	10
2.17	Wiederherstellen einer Position	10
2.18	Störung von außerhalb	10
2.19	Unkorrekt bewegte Kugeln	11
2.20	Beurteilung von Durchstoßen	11
2.21	Warnung „Außerhalb des Kopffeldes“	11
2.22	Platzzuweisung des Spielers	12
2.23	Verbot der Annahme von Ratschlägen von außerhalb	12
2.24	Störung oder Belästigung von außerhalb	12
2.25	Langsames Spiel	12
2.26	Proteste	12
2.27	Zeitweilig gestopptes Spiel	13
2.28	Unsportliches Verhalten	13
<b>III.</b>	<b>ALLGEMEINE POCKET-BILLIARD-REGELN</b>	<b>14</b>
3.1	Tisch, Kugeln, Ausrüstung	14
3.2	Aufbau der Kugeln	14
3.3	Das Stoßen der „Weißen“	14
3.4	<b>Ansage</b>	14

3.5	Nichtversenken einer Kugel	14
3.6	Das Ausstoßen	14
3.7	Eröffnungsstoß	15
3.8	Die „Weiße“ beim Eröffnungsstoß	15
3.9	Ablenken der „Weißen“ beim Eröffnungsstoß	15
3.10	Freie Lageverbesserung im Kopffeld	15
3.11	Versenkte Kugeln	16
3.12	Position einer Kugel	16
3.13	Fuß auf dem Boden	16
3.14	Stoßen, während sich noch eine Kugel bewegt	16
3.15	Beendigung des Stoßes	16
3.16	Definition der Kopflinie	17
3.17	Generelle Regel, alle Fouls	17
3.18	Kein Kontakt mit einer „Farbigen“	17
3.19	Korrektur Stoß	17
3.20	Versenken der Weißen	17
3.21	Fouls durch das Berühren von Kugeln	18
3.22	Fouls während der Lageverbesserung	18
3.23	Fouls durch Durchstoßen	18
3.24	Druckstoß-Fouls	18
3.25	Fouls in der Verantwortlichkeit des Spielers	19
3.26	Unkorrektes Abheben von Kugeln	19
3.27	„Jump-Shots“	19
3.28	Kugeln, die vom Tisch springen	19
3.29	Besondere Strafe für absichtliche Fouls	20
3.30	Ein-Foul-Grenze	20
3.31	Kugeln, die sich plötzlich bewegen	20
3.32	Wiedereinsetzen der Kugeln	21
3.33	Eingeklemmte Kugeln	21
3.34	Zusätzlich versenkte Kugeln	21
3.35	Störung von außerhalb	22
3.36	Anstoßrecht nacheinander folgender Spiele	22
3.37	Spiel in Aufnahmen	22
3.38	„Farbige“ Kugel press an der Bande oder an der „Weißen“	22
3.39	Spielen aus dem Kopffeld	23
3.40	Foul mit der „Weißen“	24
3.41	Störung	24
3.42	Hilfsmittel	24
3.43	Unkorrektes Markieren	24
<b>IV.</b>	<b>8-BALL (Standardisierte Weltregel)</b>	<b>25</b>
4.1	Ziel des Spiels	25
4.2	Ansage	25
4.3	Aufbau der Kugeln	25
4.4	Abwechselndes Anstoßrecht	25
4.5	Korrektur Eröffnungsstoß (Definition)	26
4.6	„Weiße“ fällt bei korrektem Eröffnungsstoß	26
4.7	Farbige Kugel springt beim Eröffnungsstoß vom Tisch	26
4.8	Die „8“ fällt beim Eröffnungsstoß	26
4.9	Offener Tisch (Definition)	27
4.10	Wahl der Gruppe	27
4.11	Korrektur Stoß (Definition)	27
4.12	Sicherheitsspiel	27
4.13	Wertung	28
4.14	Strafe nach einem Foul	28
4.15	Kombinationsstöße	28

4.16	Unkorrekt versenkte Kugeln	28
4.17	Farbige Kugeln, die vom Tisch springen	28
4.18	Fouls bei „Jump-Shots“ und Kopfstößen	28
4.19	Spiel auf die „8“	29
4.20	Verlust des Spiels	29
4.21	Pattsituationen	29
<b>V.</b>	<b>9-BALL (Professionelle und Weltregel)</b>	<b>30</b>
5.1	Ziel des Spiels	30
5.2	Aufbau der Kugeln	30
5.3	Anstoßordnung	30
5.4	Korrekter Eröffnungsstoß	30
5.5	Fortführung des Spiels	31
5.6	„Push-Out“	31
5.7	Fouls	31
5.8	Falsche Kugel	31
5.9	Keine Bande	31
5.10	Freie Lageverbesserung	32
5.11	Vom Tisch gesprungene farbige Kugeln	32
5.12	Fouls bei „Jump-Shots“ und Kopfstößen	32
5.13	Drei aufeinander folgende Fouls	32
5.14	Pattsituationen	32
5.15	Ende des Spiels	33
<b>VI.</b>	<b>14/1-ENDLOS (Professionelle und Weltregel)</b>	<b>34</b>
6.1	Ziel des Spiels	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	36
6.10	„Weiße“ fällt oder springt vom Tisch	36
6.11	Strafen für Fouls	36
6.12	Drei-Foul-Strafe	36
6.13	Wertungen	37
6.14	Pattsituationen	37
<b>VII.</b>	<b>Schlussbemerkungen / Inkrafttreten</b>	<b>37</b>
	Erläuternde Grafik zu Tz. 3.10 (3)	38
	Erläuternde Grafiken zu besonderen Situationen im 14/1 endlos	39 - 42

## I. REGELN FÜR TURNIERSPIEL

- (1) Die folgenden Regeln beziehen sich auf das Spiel, die Zählweise, das Fungieren der Offiziellen und die Verantwortlichkeiten während der Turniererwettkämpfe bei sämtlichen **Pocketbillardveranstaltungen**.
- (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.

***Kommentar:** Diese Regel bezieht sich auf alle Spiele, die von der WPA anerkannt werden.*

### 1.1 Verantwortlichkeit des Spielers

- (1) Es obliegt der Verantwortlichkeit des Spielers, sich aller Regeln, Regelungen und Zeitplanungen betreffend des Turniers bewusst zu sein. 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 Tz. 2.16 - Verbindliche Warnungen des Schiedsrichters).
- (2) 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 zugedachten Art übereinstimmt. Puderbehälter, Kreideblöcke etc. dürfen beispielsweise nicht dazu benutzt werden, um die Höhe des Hilfsqueues (oder der eigenen Hand) zu vergrößern (**siehe Tz. 3.41 und 3.42**).
- (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 irgendetwas 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 (**siehe Tz. 2.15**)

## 1.4 Erlaubter Gebrauch der Ausrüstung

- (1) Die nachfolgend aufgeführten Gegenstände dürfen während eines Spiels benutzt werden:
  - a) Billardqueue - Jedem Spieler ist es erlaubt, einen oder mehrere Billardqueues zu benutzen, die der Materialnorm der DBU entspricht. Ebenfalls sind eingebaute Verlängerungen erlaubt, um die Reichweite des Spielqueues zu verlängern.
  - b) Kreide - Jedem Spieler ist es erlaubt, seine Kreide zu nutzen, um sein Queue zu kreiden, solange die Farbe der Kreide dem Tuch oder den Richtlinien der Turnierleitung entsprechen.
  - c) Talkumpuder
  - d) Queuehilfen - Jedem Spieler ist es erlaubt, bis zu zwei Hilfen zu nutzen, um die Reichweite seines Queues zu erhöhen. Es dürfen auch eigene Aufsätze benutzt werden, solange diese den üblichen Queuehilfen entsprechen.
  - e) Handschuhe - Jedem Spieler ist es erlaubt, einen Handschuh zu verwenden, um eine möglichst störungsfreie Stoßbewegung zu ermöglichen.
- (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 nachfolgenden Bedingungen erfüllen:
  - der Durchmesser der Pomeranze muss mindestens 9 mm und darf höchstens 14 mm betragen
  - das Queue muss länger als ein Meter sein

**Kommentar:** *Beispielsweise darf es einem Spieler untersagt werden*

- rote Kreide auf grünem Tuch zu benutzen
- kann ein Spieler angewiesen werden, nicht so viel Puder zu verwenden, dass dadurch die Kugeln oder das Tuch beeinflusst werden
- kann einem Spieler untersagt werden, ein Queue mit einer Lärm verursachenden Einrichtung zu benutzen, welches die anderen Teilnehmer stört.

*Turnieroffizielle im Sinne dieser Regel sind der jeweils betroffene Schiedsrichter und der Turnierleiter.*

*Sämtliche Queues und Ausrüstungsgegenstände, die benutzt werden, müssen genehmigt 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 dem selben 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 gleich bleibendes 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.

***Kommentar:** Es ist ratsam, dass Dreieck komplett mit einer Linie zu markieren*

## 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.

***Kommentar:** Ein Spieler, der in einer Einzelveranstaltung verspätet antritt, muss disqualifiziert werden, egal, ob ein Gruppen-System, einfaches oder doppeltes K.O.-System gespielt wird. Alle Ergebnisse dieses Spielers werden gestrichen. Bezüglich des Mannschaftswettbewerbs werden die Verfahrensrichtlinien vom Veranstalter der jeweiligen Veranstaltung festgelegt.*

***Hinweis:** Gemäß Tz. 1.6 -Administratives Ermessen - hat die DBU von ihrem administrativen Ermessen Gebrauch gemacht und den verspäteten Beginn in Tz. 3.6 und 2.3 der STO geregelt. (Für Mannschaften gilt eine Stunde Karenzzeit)*

## 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 (siehe Tz. 1.6).

***Kommentar:** Dieses bezieht sich nicht nur auf den Tisch, an dem die Partie gespielt wird, sondern auch auf alle anderen Tische am Turnierort. Es ist ein Foul, wenn man einen Stoß spielt, der nicht zur aktuellen Partie gehört. Die Partie beginnt mit dem ersten Anstoß und endet mit der letzten versenkten Kugel im entscheidenden Spiel. Falls ein Spieler, der an der Reihe ist, den nächsten Anstoß auszuführen, ein Foul zwischen zwei Spielen begeht, so wird dieses Foul als Anstoßfoul gewertet. Falls sein Gegner in dieser Situation ein Foul begeht, so bekommt der Gegner ein Foul, welches auf die Drei-Foul-Strafe zählt, der Spieler muss aber trotzdem mit einem korrekten Anstoß beginnen. Falls ein Spieler weiterhin während seiner Partie unerlaubt Übungsstöße ausführt, so ist das als unsportliches Verhalten zu werden*

## 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, **mit Ausnahme des Gegners**, der spontan einem Spieler irgendwelche wichtige Hilfe anbietet, wird sofort des Turnierorts verwiesen (**siehe Tz. 2.28**).

***Kommentar:** Im 14/1 wird der Verlust des Spiels als spezielles vorsätzliches Foul wie in Tz. 6.7.5 - Spielregeln - beschrieben gewertet*

## 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“).

***Kommentar:** Falls ein Foul ausgesprochen wird, während der Spieler sich im unmittelbaren Stoßvorgang befindet, so gilt dies nicht als der Verlust des Spiels.*

## 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 in Bewegung sind, 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. **Sollte die Ansage „Time“ nicht erfolgen, so kann dem betroffenen Spieler daraus kein Nachteil entstehen.**
- (8) **Sollte die Ankündigung „Time“ erfolgen müssen, während der Spieler bereits in der Stoßbewegung ist, so erfolgt die Ansage nicht. Im Falle, dass der Spieler jedoch wieder von seinem Stoß aufsteht, erfolgt automatisch eine „Time“ Warnung und das Spiel wird normal weitergeführt.**
- (9) **Pro Spiel darf jeder Spieler eine „Extension“ ansagen. Im entscheidenden Spiel (z.B. 4:4 bei einem Satz auf 5) darf jeder der beiden Spieler 2 Extensions nehmen.**



- (10) Der Spieler, der eine Extension verlangt, sollte sicher gehen, dass der Schiedsrichter dieses gehört hat. Ansonsten muss der Schiedsrichter/Zeitnehmer die Ansage als nicht gegeben annehmen.

**Kommentar:** Grundsätzlich obliegt die Entscheidung, wie lange das Zeitlimit sein soll, dem Ausrichter. Es soll jedoch 45 Sekunden nicht überschreiten. Der Zeitschiedsrichter muss genau in der Sekunde „Foul“ sagen, in welcher das Zeitlimit überschritten ist. Die Zeit beginnt, wenn die „Weiße“ die Hand des Schiedsrichters verlassen hat. Einmal je Brett hat jeder Spieler die Möglichkeit eine Verlängerung des Zeitlimits durch die Erwiderung des „Time“ zu erwirken.

### 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 Tz. 2.27 -Zeitweilig gestopptes Spiel).

**Kommentar:** Im 14/1 bedeutet der Verlust des Spiels ein spezielles vorsätzliches Foul, geregelt unter Tz. 6.7 (5) - Spielregeln.

### 1.13 Time Out

- (1) Im Falle, dass Timeout während einer Meisterschaft angewendet wird, ist es jedem Spieler erlaubt, nur ein Timeout zu nehmen, wenn er am Stoß ist bzw. zwischen den Racks beim 14.1.
- (2) Während eines Timeouts muss der Schiedsrichter ein Schild mit dem Hinweis „Timeout“ auf dem Tisch sichtbar anbringen.
- (3) Normalerweise haben die Spieler immer nur ein Timeout pro Spiel. Die Zeit beträgt 5 Min. In dem Falle, dass die Meisterschaft im Satzsystem ausgetragen wird, haben die Spieler im entscheidenden Satz ein zusätzliches Timeout. Diese Regel wird angewandt, egal ob die Spieler bereits ein Timeout genommen haben, oder nicht.

### 1.14 Aufgabe

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

**Kommentar:** Ein Spieler, der nicht aufgeben, sondern nur seine Spitze wechseln möchte, sollte vorher den Schiedsrichter informieren. Das Einpacken eines einteiligen Queues kommt dem Aufschrauben eines zweiteiligen Queues gleich.

### 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.

**Kommentar:** *Hinweis: Gemäß Tz. 1.6 - Administratives Ermessen - hat die DBU von ihrem administrativen Ermessen Gebrauch gemacht und bestimmt, dass die Wertung von Spielen, die aus irgendwelchen Gründen, welche in diesen Regeln genannt sind, abgebrochen werden, dem Bundessportwart und der Ausschreibung vorbehalten bleiben. Näheres regelt die STO.*

### 1.16 Spielen ohne **offiziellen** Schiedsrichter

- (1) Ist kein **offizieller** Schiedsrichter verfügbar, so hat der Spieler dessen Aufgaben zu übernehmen, der sich im Moment nicht am Tisch befindet.
- (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“.)

**Kommentar:** *Die folgenden Verfahrensweisen werden bei einem Spiel ohne Schiedsrichter nicht angewandt: Zeitlimit, Unsportliches Verhalten, Aufgabe*

*Der Tz. 1.16 (1) findet ansonsten in Europa keine Anwendung, da bei Spielen ohne offiziellen Schiedsrichter immer der Gegner der Schiedsrichter ist.*

*1.16. (3) Der herbeigerufene Dritte muss für beide Spieler akzeptabel sein.*

## II. 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.

*Kommentar: Der Schiedsrichter muss immer unparteiisch sein und sich dementsprechend verhalten.*

### 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.
- (4) 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.

**Kommentar:** Dies trifft zu, falls der Ausrichter Kreide, Puder und Hilfsqueues bereitgestellt hat. Der Umstand, dass keine Kreide, kein Puder oder keine Hilfsqueues vorhanden sind, bedeutet nicht, dass der Spieler deswegen nicht anzutreten braucht.

## 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. Nachdem der Schiedsrichter aufgebaut hat, darf der Spieler sich den Aufbau anschauen. Jedoch liegt es im Ermessen des Schiedsrichters, den Aufbau letzten Endes für gut zu befinden. Die Spieler haben kein Recht, den Aufbau zu kontrollieren.

**Kommentar:** Falls ein Spieler mit dem Aufbau nicht zufrieden ist, so kann er den Schiedsrichter bitten, noch einmal neu aufzubauen. Ist der Schiedsrichter mit dem Aufbau jedoch zufrieden, so muss der Spieler spielen. Weigert sich der Spieler zu spielen, wird Tz. 2.28 - Unsportliches Verhalten - angewandt

## 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.

**Kommentar:** Offensichtliche Stöße müssen nicht angesagt werden.

## 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. Sollte der Foul-Begehende Spieler die Aufnahme nicht beenden, so begeht er ein unsportliches Verhalten, welches mit dem Verlust eines Spiels bestraft wird (oder im 14.1. mit -15). Der Schiedsrichter muss einen Spieler auf „Ball in Hand“ hinweisen, falls es das spezielle Spiel erfordert und dem Spieler den Ball in die Hand geben. Er muss jetzt „Ball in Hand“ ankündigen.

**Kommentar:** Der Schiedsrichter sagt „Foul“, sobald ein solches begangen worden ist, nicht erst, wenn alle Kugeln zur Ruhe gekommen sind. Die Foul-Ansage sollte laut genug sein, so dass auch das Publikum dies hören kann. Offensichtliche Fouls sollen auch bekannt gegeben werden.

## 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.

***Kommentar:** Das Ausräumen der Taschen sollte das Spiel des Spielers nicht stören. Bei Spielen ohne Schiedsrichter räumt der sich an der Aufnahme befindliche Spieler selbst die Taschen aus, ist aber für Fouls jeglicher Art in diesem Zusammenhang selbst verantwortlich.*

## 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.

***Kommentar:** Falls ein Schiedsrichter bei einem möglichen Foul keine gute Sicht gehabt hat, so kann er einen anderen Turnieroffiziellen danach fragen, was passiert ist. Er muss dann alle Aussagen bewerten und seine Entscheidung treffen.*

## 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 Tz. 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 Tz. 1.3 und 1.4).

***Kommentar:** siehe auch Tz. 3.42 - Unkorrektes Markieren*

## 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.

**Kommentar:** zu (3) Schiedsrichter warnen den Spieler dagegen nicht bei  
-press liegenden Kugeln,  
-falls er auf eine nicht berechnete Kugel spielen möchte etc., auch wenn das mögliche Foul dann zum Partieverlust führen würde!

## 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.

**Kommentar:** Der Schiedsrichter kann die betroffenen Spieler fragen, andere Schiedsrichter oder Turnieroffizielle. Seine Entscheidung ist jedoch endgültig.

## 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.

**Kommentar:** siehe auch Tz. 3.34 - Störung von außerhalb

## 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 Tz. 2.28 „Unsportliches Verhalten“). Eine vorherige Warnung durch den Schiedsrichter ist nicht erforderlich.

**Kommentar:** *Dazu zählt auch ein direkter Stoß mit dem Queue auf eine „Farbige“. Dieses zählt nicht mehr als taktisches Foul, sondern entspricht nicht mehr dem Sinn des Billardspiels und ist als Unsportlichkeit entsprechend zu ahnden. Der Schiedsrichter sollte niemals auf den Verlust der Partie entscheiden. Das ist Sache des Turnierleiters.*

## 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 Kugeltärke nach, so liegt meistens ein Foul vor. Dies gilt nicht, wenn der Schiedsrichter sicher sagen kann, dass ein korrekter Stoß ausgeführt wurde.

**Kommentar:** *Wenn die „Weiße“ schneller als die „Farbige“, dann liegt meist ein Durchstoß vor. Das heißt umgekehrt nicht, dass der Stoß korrekt gewesen sein muss, wenn die „Weiße“ langsamer läuft als die „Farbige“. Durchstöße können oftmals am Klang erkannt werden.*

*Liegt die „Weiße“ nicht press am Objektball ist folgendes zu beachten:*

*Wenn die Zielrichtung des Queues am Objektball vorbei zeigt, liegt bei einem normal ausgeführten Stoß (kein Kopfstoß), nie ein Foul vor, es sei denn der Schiedsrichter kann genau sagen, dass die „Weiße“ nicht (nur) mit der Pomeranze gespielt wurde.*

*Ein Kopfstoß in Richtung des Objektballes ist ebenfalls kein Foul, wenn die gedachte Verlängerung des Queues nicht in den Objektball zeigt.*

*Ein direkter normaler Stoß in Richtung der „Farbigen“ ist dagegen immer Foul bei fast press an der „Weißen“ liegenden Kugeln. Abrutschen bei einem ansonsten korrekt ausgeführten Stoß, ist in den seltensten Fällen ein Foul!!!*

## 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 die Weiße Kugel innerhalb einer halben Kugelbreite 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 - Tz. 3.9)

**Kommentar:** *siehe auch Tz. 3.9 (3) und (4) - Freie Lageverbesserung im Kopffeld*

*Dies gilt, wenn der Spieler die „Weiße“ ungewollt außerhalb des Kopffeldes platziert. Setzt der Spieler die „Weiße“ bewusst außerhalb des Kopffeldes ein, darf der Schiedsrichter ihn nicht warnen*



## 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. **Tut er das nicht, so bedeutet das unerlaubte Verlassen des Sitzplatzes eine Aufgabe des Spiels bzw. im 14.1. -15.**
- (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.

***Kommentar:** siehe auch Tz. 2.28 - Unsportliches Verhalten.*

## 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 Turnier-offiziellen 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.
- (5) **Bei Teamwettbewerben oder Mixedturnieren kann der Veranstalter angemessene Richtlinien erlassen, die das Austauschen von Informationen zwischen den beteiligten Teamspielern erlauben.**

***Kommentar:** „Coaching“ ist nicht erlaubt (siehe auch Tz. 2.28 - Unsportliches Verhalten).*

## 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 für die Dauer der Begegnung den Raum verlässt.

## 2.25 Langsames Spiel

*siehe Tz. 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 (siehe auch Tz. 2.9).

## 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 (siehe auch Tz. 1.12).

## 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.

**Kommentar:** Die Disqualifikation eines Spielers sollte, wenn überhaupt, nur nach Rücksprache mit einem Turnieroffiziellen erfolgen. Falls der Turnierleiter einer Disqualifikation zustimmt, so kann der betroffene Spieler immer noch dem Turnierleiter die Situation aus seiner Sicht schildern. Falls ein solches Verhalten von einem Spieler dann begangen wird, wenn er seinem Gegner eine klare Gewinnkugel zurücklässt, so wird als Strafe ein zusätzliches Spiel als verloren gewertet. Der Spieler darf nur im letzten, entscheidenden Spiel aufgeben (Schenken der letzten Kugel).

### III. ALLGEMEINE POCKET-BILLIARD-REGELN

Diese allgemeinen Regeln beziehen sich auf alle Pocket-Billard-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 (**innerhalb Europa der EPBF-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 Ansage

**Für Spiele, die das Ansagen der Kugel und des Loches vorsehen kann der Spieler bevor er stößt, die Kugel und das Loch ansagen. Er braucht allerdings nicht die Anzahl der Banden, Berührungen mit anderen Kugeln oder Kombinationen anzusagen. Jede zusätzlich gesenkte Kugel (im 8-Ball aus der gleichen Gruppe, beim 14.1. jede korrekt dazu gesenkte Kugel) wird zugunsten des stoßenden Spieler gezählt.**

#### 3.5 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.

#### 3.6 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.

***Kommentar:** Spielt ein Spieler seine Kugel, so muss der Gegner seinen Stoß ausgeführt haben, bevor die Kugel des Spielers die Fußbande anläuft, um ein gleichzeitiges Ausstoßen zu gewährleisten. Ist dies nicht der Fall, und der Schiedsrichter meint, dass der Gegner später gestoßen hat, um sich einen Vorteil zu verschaffen, so muss das Ausstoßen wiederholt werden.)*

### 3.7 Eröffnungsstoß

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

***Kommentar:** Gemäß Tz. 1.6 - Administratives Ermessen - hat die DBU von ihrem administrativen Ermessen Gebrauch gemacht und festgelegt, dass das Ausstoßverfahren zwingend durchzuführen ist.*

### 3.8 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.**

***Kommentar:** siehe auch Tz. 3.39 - Foul mit der „Weißen“*

### 3.9 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 (**Ausnahme: 9-Ball, siehe Tz. 5.3**).
- (3) Der Spieler ist darauf hinzuweisen, dass ein zweiter solcher Vorfall während der Partie den Verlust der Partie bedeutet. (**siehe Tz. 3.28**).

***Kommentar:** zu (2) Ausnahme 9-Ball, siehe Tz. 5.3 - Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch.  
zu (3) siehe Tz. 3.28 - Besondere Strafe für absichtliche Fouls*

### 3.10 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 innerhalb 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 (siehe auch Anlage 1).
- (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 (siehe Tz. 2.21).
- (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.

***Kommentar:** siehe auch Tz. 3.38 und 3.39 - Spielen aus dem Kopffeld und Foul mit der „Weißen“ gilt für den kompletten Tz. 3.9 - Freie Lageverbesserung im Kopffeld*

### **3.11 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 einem Tisch mit automatischem Kugelrücklaufsystem springt, gilt als versenkt. Eine Kugel, die aus einer Tasche herausspringt, gilt als nicht versenkt.**

### **3.12 Position einer Kugel**

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

### **3.13 Fuß auf dem Boden**

**Beim Stoß muss der Spieler mit mindestens einem Fuß den Fußboden berühren. Ansonsten begeht er ein Foul. Die Fußbekleidung muss in Bezug auf Größe, Form und Art dem Normalen entsprechen.**

### **3.14 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.

### **3.15 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.

***Kommentar:** Das bedeutet, dass am Ende eines Spiels die „Weiße“ und alle anderen Kugeln zur Ruhe gekommen sein müssen.*

### 3.16 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 und darf nicht direkt auf ihr liegen.

***Kommentar:** zu (2) Dabei muss die „Weiße“ das Kopffeld nicht unbedingt verlassen, um als „wieder im Spiel befindlich“ angesehen zu werden.*

### 3.17 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.

### 3.18 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.

### 3.19 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.

***Kommentar:** Ausnahme: „Push-Out“ im 9-Ball.*

*Es ist ebenfalls (in allen Spielarten) erlaubt, beliebig viele Banden anzuspielen, bevor die korrekte „Farbige“ getroffen wird.*

### 3.20 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.

### 3.21 Fouls durch das Berühren von Kugeln

- (1) Zur Ausführung eines korrekten Stoßes, darf die „Weiße“ **nur** 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 ein Schiedsrichter ein Spiel leitet, werden alle Kugeln, die während eines Fouls bewegt wurden, so gut es möglich ist, auf ihre ursprüngliche Position gelegt und der an der Aufnahme befindliche Spieler muss die korrigierte Lage übernehmen. Sollte kein Schiedsrichter das Spiel leiten, verbleibt jede bewegte Kugel auf ihrem neuen Platz.**

**Kommentar:** *Wird ohne einen dritten Unparteiischen gespielt und der Gegner ist der Schiedsrichter, so gilt im Falle der Berührung durch Kleidung oder Haare von Kugeln folgendes:  
Der sich an der Aufnahme befindliche Spieler bleibt an der Aufnahme ohne Foul, und die unabsichtlich berührte und/oder bewegte farbige Kugel verbleibt in ihrer Position (siehe auch Tz. 3.20 (3)).*

*zu (3)Beachte Tz. 1.16 - Spielen ohne Schiedsrichter*

*Dabei sollte in Betracht gezogen werden, inwieweit absichtliche Berührung bei der Bewegung der Kugeln vorlag.*

### 3.22 Fouls während der Lageverbesserung

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

### 3.23 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 Tz. 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.

**Kommentar:** *„Kontakt“ im Sinne dieser Regel bedeutet neuen Kontakt.*

*Bei press liegenden Kugeln („Weiße“ und eine „Farbige“), ist das Stoßen in Richtung der „Farbigen“ erlaubt und niemals ein Foul!*

### 3.24 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).

### 3.25 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.

### 3.26 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.

***Kommentar:** Wird eine Kugel über die Bande gespielt, so liegt kein Foul vor, wenn die Kugel nach dem Anlaufen der Bande zurückspringt, wenn ansonsten ein korrekter Stoß ausgeführt wurde.*

### 3.27 „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.

### 3.28 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 **oder in eine Tasche fallen** 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-Billard-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.
- (6) **Die vom Tisch gesprungenen farbigen Kugeln werden nur im 14.1 Endlos wieder aufgebaut, nachdem alle anderen Kugeln aufgehört haben, sich zu bewegen. Für das Wiedereinsetzen der „Weißen“ siehe die speziellen Spielregeln der Spielarten.**

### 3.29 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 Tz. 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.

**Kommentar:** zu (1) Ein solcher absichtlicher Kontakt mit einer „Farbigen“ ist als unsportliches Verhalten mit mindestens Verlust des Spiels zu werten, da dies nicht mehr im Sinne der Billardregel geschieht. Eine weitere solche Berührung innerhalb eines Turniers hat die Disqualifikation zur Folge

zu (3) Sinngemäß ist dies auch auf den direkten Stoß mit dem Queue auf eine „Farbige“ zu sehen. Jedoch zählt dieses nicht mehr als taktisches Foul, sondern entspricht nicht mehr dem Sinn des Billardspiels und ist als Unsportlichkeit entsprechend zu ahnden.

Der Schiedsrichter sollte niemals auf den Verlust der Partie entscheiden. Das ist Sache des Turnierleiters. Der Abbruch der Partie sollte nach Rücksprache mit dem Turnierleiter geschehen.

Hinweis: Im Spielbetrieb der DBU ist folgendes zu beachten: Partie bedeutet das Match (Einzelbegegnung auch im Mannschaftswettbewerb), selbst wenn auf mehrere Sätze gespielt wird.

### 3.30 Ein-Foul-Grenze

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

### 3.31 Kugeln, die sich plötzlich bewegen

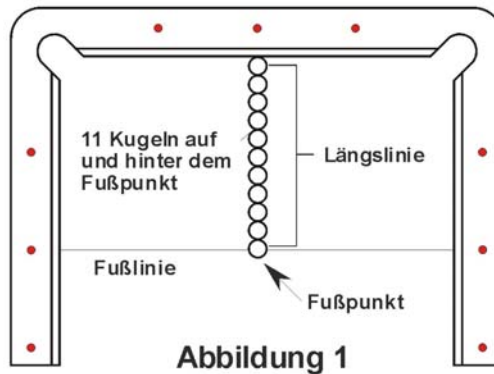
- (1) Wenn sich eine Kugel auf der Stelle bewegt, dreht oder auf sonst eine Art und Weise „selbst bewegt“, so bleibt die Kugel in der Position, die sie einnimmt und das Spiel geht weiter.
- (2) Eine nah am Loch liegende Kugel, die „von allein“ in das Loch fällt, nachdem sie für mindestens fünf Sekunden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

**Kommentar:** siehe auch Tz. 2.18 und 3.34 - Störung von außerhalb



### 3.32 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).



- (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).

**Kommentar:** Der Schiedsrichter sollte immer sein Bestes geben, um die Kugeln so press wie möglich an andere farbige Kugel aufzubauen.

### 3.33 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:
  - a) die Kugeln sollen direkt von oben angeschaut werden
  - b) jede Kugel, die seiner Meinung nach auf geradem Weg nach unten in das Loch fallen würde, ist als gefallen anzusehen.
  - c) 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.

### **3.34 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.

### **3.35 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) Tz. 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.

### **3.36 Anstoßrecht nacheinander folgender Spiele**

- (1) In einer Partie, bei der so genannte „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.

***Kommentar:** Hinweis: Gemäß Tz. 1.6 - Administratives Ermessen - hat die DBU von ihrem administrativen Ermessen Gebrauch gemacht und festgelegt: Näheres regelt das Sportprogramm. Das Anstoßrecht kann abgegeben werden.*

### **3.37 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.

### 3.38 „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.

***Kommentar:** zu (1) Dabei muss nur eine der angegebenen Bedingungen erfüllt werden. Liegt die „Weiße“ press an einer „Farbigen“, ist jedes Stoßen als korrekt zu werten, solange eine der Bedingungen a) bis d) erfüllt wird. Es ist niemals ein Durchstoß.  
zu (3) Wenn eine pressliegende Kugel an dieselbe Bande zurückläuft, nachdem sie eine andere farbige Kugel berührt hat, so liegt kein Foul vor. „Farbige“, welche press an der „Weißen“ liegen, werden vom Schiedsrichter nicht angesagt.*

### 3.39 Spielen aus dem Kopffeld

- (1) Spielt ein Spieler Lageverbesserung aus dem Kopffeld, so muss er die „Weiße“ erst aus dem Kopffeld herausspielen, 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.

**Kommentar:** zu (3) Dabei gilt der Stoß auch als korrekt, wenn die „Weiße“ das Kopffeld nicht verlässt. Gleichzeitig gilt die „Weiße“ als wieder im Spiel

zu (5) In diesem Fall hat der Gegner kein Foul zu Buche stehen. Diese Situation kann im 14/1 entstehen, nachdem die „Weiße“ versenkt oder vom Tisch gespielt wurde und nach dem Eröffnungsstoß im 8-Ball.

zu (6) siehe auch Tz. 3.9 und 3.39 - Freie Lageverbesserung im Kopffeld und Foul mit der „Weißen“

### 3.40 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.

**Kommentar:** siehe auch Tz. 3.0 und 3.39 - Kugeln, die sich plötzlich bewegen und Spielen aus dem Kopffeld

### 3.41 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.

**Kommentar:** zu (2) Falls ein Spieler ein Foul im Sinne der Tz. (3.41 - Störung) begeht, so ist dies als unsportliches Verhalten zu werten.

### 3.42 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.

**Kommentar:** siehe auch Tz. 1.3, 1.4 und 2.15. Es ist erlaubt, das Queue und das Hilfsqueue auf dem Tisch liegen zu lassen, solange diese nicht zum Zielen benutzt werden. Hierüber entscheidet der Schiedsrichter.

### 3.43 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, falls die Markierung nicht vor dem Stoß entfernt wird.

#### IV. 8-BALL (Standardisierte Weltregel)

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

##### 4.1 Ziel des Spiels

- (1) 8-Ball ist ein Ansagespiel, das mit 15 durchnummerierten farbigen Kugeln und der „Weißen“ gespielt wird.
- (2) Ein Spieler muss die Kugeln der Gruppe von 1-7 (Volle) spielen, während der Gegner die Kugeln von 9-15 (Halbe) spielt.
- (3) Der Spieler, der als erster auf korrekte Art und Weise die Kugeln seiner Gruppe und dann die „8“ versenkt, gewinnt das Spiel.

##### 4.2 Ansage

- (1) Bei Ansagespielen müssen offensichtliche Kugeln und Taschen nicht angesagt werden. Wenn er sich dessen nicht sicher ist, hat der Gegner das Recht nachzufragen, welche Kugel in welche Tasche gespielt werden soll.
- (2) Stöße über Bande und Kombinationsstöße werden nicht als offensichtlich angesehen und sollten (Kugel und Tasche) angesagt werden.
- (3) Bei der Ansage ist es nicht nötig, Details wie Anzahl der Banden, Karambolagen etc. anzugeben.
- (4) Alle Kugeln, die mit Foul versenkt wurden, bleiben in den Taschen, egal ob sie dem Spieler oder dem Gegner gehören.
- (5) Beim Eröffnungsstoß muss keine Ansage erfolgen. Der Spieler bleibt am Tisch, wenn er mit einem Eröffnungsstoß eine Kugel korrekt versenkt.

##### 4.3 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 liegt (Abbildung 2).

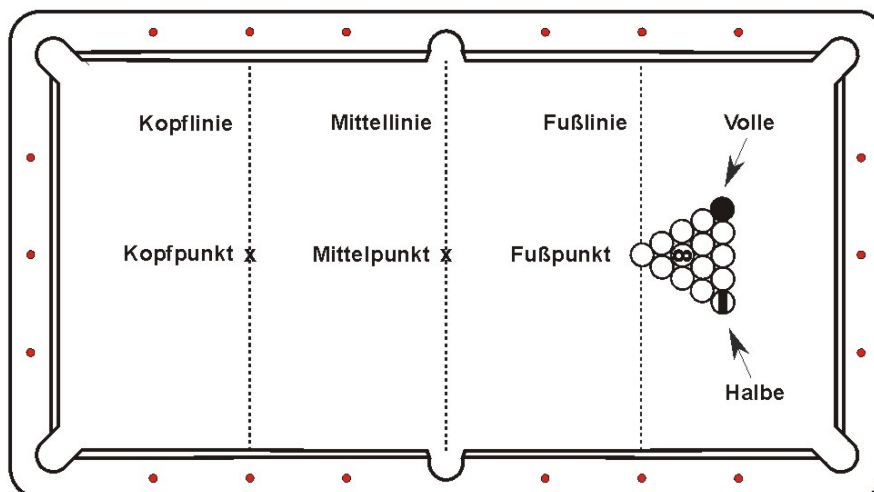


Abbildung 2

#### 4.4 Abwechselndes Anstoßrecht

Der Sieger des Ausstoßens hat die Möglichkeit, entweder selber anzustoßen oder den Anstoß an seinen Gegner abzugeben. Die folgenden Möglichkeiten kann der Veranstalter eines Turniers als Anstoßordnung anwenden:

- a) Wechselanstoß
- b) Verlierer stößt an
- c) der zurückliegende Spieler stößt an

#### 4.5 Korrekter Eröffnungsstoß (Definition)

Um einen korrekten Eröffnungsstoß auszuführen, muss der eröffnende Spieler (mit Lageverbesserung im Kopffeld) entweder

- a) eine Kugel versenken **oder**
- b) mindestens vier farbige Kugeln eine Bande anlaufen lassen.

Gelingt ihm dies nicht, so begeht er ein Foul und der dann Aufnahmeberechtigte Spieler kann

- a) die Position so übernehmen und weiter spielen **oder**
- b) die Kugeln neu aufbauen lassen und selbst einen neuen Eröffnungsstoß durchführen oder den Gegner neu anstoßen lassen.

#### 4.6 „Weiße“ fällt bei korrektem Eröffnungsstoß

(1) Fällt einem Spieler bei einem korrekten Eröffnungsstoß die „Weiße“,

- a) bleiben alle versenkten Kugeln in den Taschen (**Ausnahme:** die „8“, siehe Tz. 4.9),
- b) es steht ein Foul zu Buche und
- c) der Tisch ist offen.

(2) 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.

***Kommentar:** Wenn die „Weiße“ bei einem ansonsten korrekten Stoß in eine Tasche fällt oder vom Tisch springt, so kann der Gegner nicht neu aufbauen lassen.*

#### 4.7 Farbige Kugel springt beim Eröffnungsstoß vom Tisch

Spielt ein Spieler mit seinem Eröffnungsstoß eine farbige Kugel vom Tisch, so liegt ein Foul vor und der Gegner kann

- a) die Position der Kugeln übernehmen und weiter spielen **oder**
- b) die „Weiße“ im Kopffeld verlegen.

***Kommentar:** siehe auch Tz. 4.18 - Farbige Kugeln, die vom Tisch springen*

#### 4.8 Die „8“ fällt beim Eröffnungsstoß

(1) Wird die „8“ mit dem Eröffnungsstoß versenkt, so kann der eröffnende Spieler verlangen, dass

- a) neu aufgebaut wird **oder**
- b) die „8“ wieder eingesetzt wird und er selbst so weiter spielt.

- (2) Fallen dem Spieler beim Eröffnungsstoß die „Weiße“ und die „8“, so kann der Gegner
  - a) neu aufbauen lassen **oder**
  - b) die „8“ wieder einsetzen lassen und aus dem Kopffeld weiter spielen.

***Kommentar:** zu (1) Der Spieler hat wieder das Anstoßrecht, d.h. er kann den Anstoß auch abgeben.*

#### **4.9 Offener Tisch (Definition)**

- (1) Der Tisch ist „offen“, wenn die Farbgruppen (Halbe und Volle) den Spielern noch nicht zugeordnet sind. Ist der Tisch offen, ist es erlaubt, mit einer Halben eine Volle zu versenken und umgekehrt.
- (2) Der Tisch ist unmittelbar nach dem Eröffnungsstoß immer offen. Ist der Tisch offen, ist es erlaubt, mit einer Halben, einer Vollen oder der „8“ eine angesagte halbe oder volle Kugel zu versenken. Ist der Tisch offen **und die „8“ ist die Kugel, die als erstes angespielt wird, begeht der stoßende Spieler ein Foul und keine Halbe oder Volle kann zu seinem Vorteil versenkt werden. Der Spieler gibt dann seine Aufnahme ab. Alle versenkten Kugeln bleiben in den Taschen. Der dann Aufnahmeberechtigte Spieler kommt mit Auswahl an den Tisch. Bei offenem Tisch bleiben alle unkorrekt versenkten Kugeln in den Taschen.**

***Kommentar:** Falls ein Spieler alle Kugeln einer Farbe mit dem Anstoß versenkt, so kann er entweder die andere Farbe oder die „8“ wählen.*

#### **4.10 Wahl der Gruppe**

- (1) Die Wahl der Gruppe ist nie mit dem Eröffnungsstoß getroffen, selbst dann nicht, wenn Kugeln beider Gruppen fallen.
- (2) Unmittelbar nach dem Eröffnungsstoß ist der Tisch immer offen.
- (3) Die Gruppe wird dann bestimmt, wenn der Spieler eine angesagte Kugel nach dem Eröffnungsstoß korrekt versenkt.
- (4) **Sollte einer der Spieler aus Versehen einen Ball der Gruppe des Gegners senken, so muss der Gegner dieses als Foul melden, bevor der spielende Spieler das nächste Mal stößt und dabei eine weitere Kugel senkt. Unterlässt er das, so übernimmt der Stoßende Spieler die Gruppe des Gegners.**

#### **4.11 Korrekter Stoß (Definition)**

- (1) Bei allen Stößen (ausgenommen beim Eröffnungsstoß und wenn der Tisch offen ist) muss der Spieler eine Kugel seiner Farbgruppe zuerst treffen und dann
  - a) eine farbige Kugel versenken oder
  - b) die „Weiße“ oder irgendeine farbige Kugel eine Bande anlaufen lassen.
- (2) 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 Kugel eine Bande anlaufen.

#### **4.12 Sicherheitsspiel**

- (1) 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.

- (2) Möchte ein Spieler mit einem Sicherheitsstoß eine Kugel versenken, 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 weiter spielen. Alle Kugeln, die mit „Sicherheit“ versenkt werden, bleiben in den Taschen.

#### 4.13 Wertung

Ein Spieler darf solange weiter spielen, bis es ihm misslingt, eine Kugel seiner Gruppe korrekt zu versenken. Nachdem ein Spieler alle Kugeln seiner Gruppe versenkt hat, darf er auf die „8“ spielen.

*Kommentar: D.h. nachdem alle Kugeln des Spielers versenkt sind und egal, ob er dies selber gemacht hat oder nicht*

#### 4.14 Strafe nach einem Foul

- (1) 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.
- (2) Bei der freien Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch darf sich der Spieler die „Weiße“ mit der Hand oder jedem Teil des Queues (inklusive der Pomeranze) dort hinlegen, wo er sie platzieren möchte (wenn nötig, mehr als einmal).
- (3) Liegt die „Weiße“ in Position, zählt jede Stoßbewegung, wenn der Stoß nicht korrekt ist, bei der die „Weiße“ berührt wird, als Foul.

#### 4.15 Kombinationsstöße

Kombinationsstöße sind erlaubt; jedoch darf die „8“ nicht als erste Kugel gespielt werden.

*Kommentar: Führt ein Spieler einen Kombinationsstoß aus, so muss er zunächst eine Kugel seiner Farbe treffen.*

#### 4.16 Unkorrekt versenkte Kugeln

- (1) Eine Kugel ist dann unkorrekt versenkt, wenn
- a) während des Stoßes ein Foul begangen wird **oder**
  - b) die Kugel nicht in das angesagte Loch fällt **oder**
  - c) vor dem Stoß „Sicherheit“ angesagt worden ist.
- (2) Unkorrekt versenkte Kugeln bleiben in den Taschen.

#### 4.17 Farbige Kugeln, die vom Tisch springen

- (1) Springt eine farbige Kugel vom Tisch, so liegt ein Foul vor und die Aufnahme ist beendet.
- (2) Springt die „8“ vom Tisch, ist das Spiel verloren. Vom Tisch gesprungene Kugeln werden nicht wieder aufgesetzt.



#### 4.18 Fouls bei „Jump-Shots“ und 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 oder um sie herum zu spielen (egal, ob die Kugel durch die Hand, das Queue, das Hilfsqueue oder Durchstoß bewegt wurde).

#### 4.19 Spiel auf die „8“

- (1) Wird auf die „8“ gespielt, bedeutet ein Foul oder das Versenken der „Weißen“ nicht den Spielverlust, es sei denn, die „8“ fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch. Der dann Aufnahmeberechtigte Spieler hat Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch.
- (2) Die „8“ kann niemals mit einem Kombinationsstoß korrekt versenkt werden.

#### 4.20 Verlust des Spiels

- (1) Ein Spieler verliert das Spiel, wenn er
  - a) ein Foul spielt, während er die „8“ versenkt (Ausnahme: siehe „8“ fällt beim Eröffnungsstoß)
  - b) die „8“ mit demselben Stoß versenkt, mit dem er die letzte farbige Kugel versenkt
  - c) die „8“ vom Tisch springen lässt
  - d) die „8“ in eine andere als die angesagte Tasche versenkt
  - e) die „8“ versenkt, bevor er berechtigt ist, darauf zu spielen.
- (2) Alle Verstöße müssen angesagt werden, bevor der nächste Stoß ausgeführt wird, sonst werden sie als nicht existent angesehen.

***Kommentar:** 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.*

#### 4.21 Pattsituationen

- (1) Wenn nach drei aufeinander folgenden Stößen eines jeden Spielers (insgesamt 6 Stöße) klar wird, dass keiner der Spieler ernsthaft versucht, das Spiel zu gewinnen (Entscheidung des Schiedsrichters oder, wenn ohne Schiedsrichter gespielt wird, wenn beide Spieler zustimmen), weil das Anspielen einer Kugel wahrscheinlich den Verlust des Spiels zur Folge haben würde, so wird die Partie neu begonnen. Es beginnt der Spieler, der die abgebrochene Partie angestoßen hat.
- (2) Pattsituation ist möglich, egal wie viele Kugeln sich noch auf dem Tisch befinden.
- (3) Drei aufeinander folgende Fouls bedeuten nicht den Verlust des Spiels.

## V. 9-BALL (Professionelle und Weltregel)

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

### 5.1 Ziel des Spiels

- (1) 9-Ball wird mit neun nummerierten farbigen Kugeln (Nr. 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.
- (2) Versenkt ein Spieler eine Kugel korrekt, dann bleibt er solange am Tisch, bis er eine Kugel verschießt, ein Foul begeht oder die „9“ versenkt und das Spiel damit gewinnt.
- (3) Nach einem Fehlstoß muss der dann Aufnahmeberechtigte Gegner von der Position weiter spielen, an der die „Weiße“ liegen geblieben ist. Nach einem Foul hat der Gegner freie Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch.
- (4) Es muss nichts angesagt werden.
- (5) Eine Partie ist dann beendet, wenn ein Spieler die nötige Anzahl Spiele gewonnen hat.

### 5.2 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 (Abbildung 3). 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.

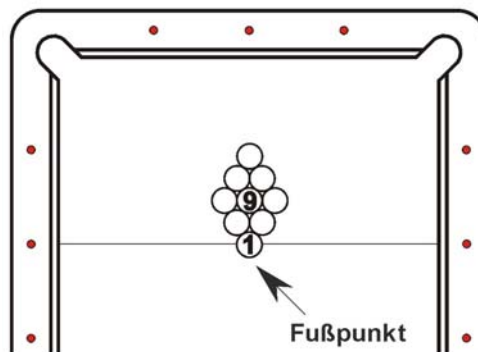


Abbildung 3

### 5.3 Anstoßordnung

Der Sieger des Ausstoßens hat die Möglichkeit, entweder selber anzustoßen oder den Anstoß an seinen Gegner abzugeben. Die folgenden Möglichkeiten kann der Veranstalter eines Turniers als Anstoßordnung anwenden:

- a) Wechselanstoß
- b) Verlierer stößt an
- c) der zurückliegende Spieler stößt an

## 5.4 Korrekter Eröffnungsstoß

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

- a) der eröffnende Spieler muss zuerst die „1“ treffen und entweder eine Kugel versenken **oder** zumindest vier farbige Kugeln an eine Bande laufen lassen
- b) wenn die „Weiße“ in eine Tasche oder vom Tisch fällt, oder wenn die Erfordernisse des Eröffnungsstoßes nicht erfüllt werden, so liegt ein Foul vor und der dann Aufnahmeberechtigte Spieler hat freie Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch
- c) wenn beim Eröffnungsstoß eine farbige Kugel vom Tisch springt, liegt ein Foul vor und der dann Aufnahmeberechtigte Spieler hat freie Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch. Die farbige Kugel wird nicht wieder eingesetzt (Ausnahme: die „9“ wird wieder aufgebaut, wenn sie vom Tisch springt).

## 5.5 Fortführung des Spiels

- (1) Der Spieler kann bei dem Stoß, der unmittelbar nach dem Eröffnungsstoß folgt, „Push-Out“ spielen (siehe Tz. 5.5).
- (2) Versenkt der Spieler eine oder mehrere Kugel(n) mit einem korrekten Eröffnungsstoß, so bleibt er an der Aufnahme, bis er eine Kugel verfehlt, ein Foul begeht oder das Spiel gewinnt.
- (3) Verfehlt der Spieler oder begeht er ein Foul, beginnt die Aufnahme des anderen Spielers, die wiederum so lange dauert, bis dieser verfehlt, ein Foul begeht oder das Spiel gewinnt.
- (4) 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.

## 5.6 „Push-Out“

- (1) 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.
- (2) Der Spieler muss den „Push-Out“ vor dem Stoß ansagen oder der Stoß wird als normal durchgeführt gewertet.
- (3) Bei einem „Push-Out“ muss die „Weiße“ keine farbige Kugel und keine Bande berühren, aber alle anderen Foulgründe bleiben bestehen. Jegliche bei einem „Push-Out“ versenkte Kugel zählt nicht und verbleibt in der Tasche (außer der „9“).
- (4) Nach einem korrekten „Push-Out“ darf der Gegner von der Position aus weiter spielen, in die der Spieler die „Weiße“ gespielt hat oder er darf den Stoß an den Spieler selbst zurückgeben, der „Push-Out“ gespielt hat.
- (5) Ein „Push-Out“ wird nicht als Foul angesehen, solange keine Regel (außer Tz. 5.7 und 5.8) 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.

## 5.7 Fouls

- (1) Begeht ein Spieler ein Foul, so ist seine Aufnahme beendet und keine der mit dem Foul versenkten Kugeln wird wieder eingesetzt. (Ausnahme: wenn die „9“ versenkt wird, wird sie wieder aufgebaut.) Begeht ein Spieler mit einem Stoß mehrere Fouls, so werden diese nur als ein Foul gewertet.
- (2) Der dann Aufnahmeberechtigte Spieler hat Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch. Vor dem ersten Stoß kann er die „Weiße“ an beliebiger Stelle platzieren.

## 5.8 Falsche Kugel

Ist die von der „Weißen“ zuerst getroffene Kugel nicht diejenige mit der niedrigsten Zahl auf dem Tisch, so liegt ein Foul vor.

## 5.9 Keine Bande

Wurde keine farbige Kugel versenkt und läuft keine farbige Kugel oder die „Weiße“ nach der Karambolage eine Bande an, so liegt ein Foul vor.

## 5.10 Freie Lageverbesserung

Hat ein Spieler freie Lageverbesserung, so kann er die „Weiße“ überall auf dem Tisch platzieren, außer press an eine „Farbige“. Er kann die „Weiße“ solange verlegen, bis er seinen Stoß ausführt.

## 5.11 Vom Tisch gesprungene farbige Kugeln

- (1) Eine nicht versenkte Kugel wird als vom Tisch gesprungen angesehen, wenn sie irgendwo anders als auf der Tischplatte zu liegen kommt.
- (2) Springt eine farbige Kugel vom Tisch, liegt ein Foul vor. Die vom Tisch gesprungenen „Farbigen“ bleiben aus dem Spiel (Ausnahme: wenn die „9“ vom Tisch gesprungen ist) und das Spiel geht weiter.

## 5.12 Fouls bei „Jump-Shots“ und Kopfstößen

Wird ein Spiel ohne Schiedsrichter gespielt, so liegt ein Foul vor, wenn während eines „Jump-Shots“, Bogenstoßes oder Kopfstoßes eine nicht anspielbare Kugel sich bewegt, weil versucht wurde, über sie oder um sie herum zu spielen. Dabei ist es unerheblich, ob die Kugel durch die Hand, das Queue, das Hilfsqueue oder einen Durchstoß bewegt wurde.

## 5.13 Drei aufeinander folgende Fouls

- (1) Begeht ein Spieler drei Fouls in drei aufeinander folgenden Aufnahmen, ohne dazwischen einen korrekten Stoß zu spielen, so verliert er das Spiel. Die drei Fouls müssen in einem Spiel auftreten. Zwischen dem zweiten und dem dritten Foul muss eine Warnung erfolgen.
- (2) Die Aufnahme eines Spielers beginnt zu der Zeit, wenn es ihm erlaubt ist, einen Stoß zu spielen und endet mit einem Stoß, mit dem er verfehlt, ein Foul spielt oder gewinnt, oder wenn er zwischen zwei Stößen ein Foul begeht.

**Kommentar:** Ein Anstoßfoul zählt auf die Drei-Foul-Strafe.

#### 5.14 Pattsituationen

- (1) Wenn nach drei aufeinander folgenden Stößen eines jeden Spielers (insgesamt 6 Stöße) klar wird, dass keiner der Spieler ernsthaft versucht, das Spiel zu gewinnen (Entscheidung des Schiedsrichters oder, wenn ohne Schiedsrichter gespielt wird, wenn beide Spieler zustimmen), weil das Anspielen einer Kugel wahrscheinlich den Verlust des Spiels zur Folge haben würde, so wird die Partie neu begonnen. Es beginnt der Spieler, der die abgebrochene Partie angestoßen hat.
- (2) Pattsituation ist möglich, egal wie viele Kugeln sich noch auf dem Tisch befinden.
- (3) Wenn eine Pattsituation gewertet wird, fängt der ursprünglich anstoßende Spieler das zu wiederholende Spiel.

#### 5.15 Ende des Spiels

- (1) Das Spiel beginnt, sobald die „Weiße“ beim Eröffnungsstoß das Kopffeld verlässt. Die „1“ muss beim Eröffnungsstoß korrekt angespielt werden.
- (2) Das Spiel endet, sobald die „9“ mit einem korrekten Stoß versenkt wird oder wenn ein Spieler das Spiel wegen eines schweren Verstoßes gegen diese Regel als verloren gewertet bekommt.

***Kommentar:** Das Spiel ist nicht beendet, bevor nicht alle Kugeln zur Ruhe gekommen sind. Das Spiel endet, wenn ein Spieler sein drittes Foul in Folge begeht.*

## VI. 14/1-ENDLOS (Professionelle und Weltregel)

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

### 6.1 Ziel des Spiels

- (1) 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 weiter spielen, bis er entweder keine Kugel versenkt oder ein Foul begeht.
- (2) 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.
- (3) Der Spieler versucht dann, die 15. Kugel so zu versenken, dass die aufgebauten Kugeln gelöst werden und er weiter spielen kann.
- (4) Der Spieler, der als erster die vorgegebene Punktzahl erreicht (normalerweise 150 bei größeren Turnieren, aber auch jede andere Zahl bei Freizeitspielen), gewinnt das Spiel.

### 6.2 Spieler

Es wird mit zwei Spielern oder zwei Mannschaften gespielt.

### 6.3 Verwendete Kugeln

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

### 6.4 Der Aufbau

Es wird ein Standard-Dreieck aufgebaut, bei dem die vorderste Kugel auf dem Fußpunkt liegt, die „1“ an der rechten und die „5“ an der linken Ecke des aufbauenden Spielers. Die anderen Kugeln können beliebig aufgebaut werden und müssen ihre Nachbarkugeln berühren.

### 6.5 Wertung

Jede korrekt versenkte Kugel gibt einen Punkt für den Spieler.

### 6.6 Eröffnungsstoß

Der eröffnende Spieler muss entweder

- a) eine Kugel und eine Tasche ansagen und die Kugel dann in diese Tasche spielen **oder**
- b) die „Weiße“ und zwei farbige Kugeln 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.

***Kommentar:** Die „Weiße“ und zwei „Farbige“ müssen nach der Karambolage die Bande anlaufen. 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 Kugel berühren und dann muss
  - a) eine Kugel fallen **oder**
  - b) die „Weiße“ oder irgendeine farbige Kugel eine Bande anlaufen.

Werden diese Bedingungen nicht erfüllt, so liegt ein Foul vor.

- (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 (oder den „Breakball“) so versenkt, dass die „Weiße“ anschließend in das Dreieck läuft und die dort liegenden Kugeln so löst, dass er weiter spielen 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 **Anlage 2 - Aufbaugrafiken**).
- (4) Ein Spieler kann Sicherheit (z.B. aus defensiven Gründen) 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 weiter spielen **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 **Anlage 2- Aufbaugrafiken** 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, die 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.

*Kommentar:* Beim Spiel der „Weißen“ an geschlossenen Ballgruppen, sind die Regeln und Kommentare für Durchstöße besonders zu beachten (siehe Tz. 3.22 - Fouls durch Durchstoßen).

## 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 Tz. 6.7 (2), 6.7 (5) oder 6.12 (5. unten) 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 (Tz. 6.7 (5)) und drei aufeinander folgende Fouls (Tz. 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 (Tz. 6.7 (5)) oder drittes Foul in Folge wurde begangen.

*Kommentar:* Sollte ein Spieler bei Lageverbesserung im Kopffeld die Weiße in die Ecktasche legen, und diese mit der Pomeranze nur antippen, so begeht er ein vorsätzliches Foul und dies wird mit 15 Minuspunkten geahndet. Der Spieler muss den Stoß ausführen und die „Weiße“ ins Spiel bringen, indem er diese über die Kopflinie spielt. ° Tz. 2.28 – Unsportliches Verhalten 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. 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. Erfüllt er keine dieser Bedingungen, so verliert er einen weiteren Punkt und es wird das zweite Foul notiert.
- (2) 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 1“ plus einer Strafe von 15 Punkten minus verhängt (insgesamt von -18 Punkten für 3 Fouls in Folge).

Das Begehen des dritten Fouls in Serie löscht automatisch die vorhergehenden Notierungen.



(3) Der dann aufnahmeberechtigte Spieler hat dann zwei Optionen:

- a) er übernimmt die Lage der Bälle oder
- b) 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 (siehe auch Tz. 6.6 - Eröffnungsstoß).

**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. Als 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 die 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

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 ein Spiel gewinnen, während sein Gegner nur zwei Fouls gemacht hat. Das Ergebnis wäre dann 150 zu -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 Pattsituationen

Falls der Schiedsrichter entscheidet, das beide Spieler nicht versuchen, das Spiel zu gewinnen, muss er auf Unentschieden entscheiden. Er gibt beiden Spielern jeweils 3 Aufnahmen (also insgesamt 6 Aufnahmen) Zeit, diese Situation zu ändern. Sollten beide Spieler weiterhin nicht versuchen, das Spiel zu gewinnen, so entscheidet der Schiedsrichter dieses Rack unentschieden und der ursprünglich anstoßende Spieler muss einen neuen Anstoß unter den bekannten Anstoßbedingungen erfüllen. Das Spiel und die Zählweise werden bei dem Punktestand weitergeführt, wie vor der Pattsituation. Drei aufeinander folgende Fouls bedeuten nicht den Verlust des Spiels (siehe Tz. 6.12).

**Kommentar:** Es wird kein neues 14.1 Spiel angefangen, sondern in derselben Aufnahme weitergespielt.

## VII. Schlussbestimmungen / Inkrafttreten

Soweit durch die vorstehende Regel in Bestimmungen der Sport- und Turnierordnungen der DBU eingegriffen wird bzw. im Widerspruch dazu stehen, gehen die Bestimmungen der Sport- und Turnierordnungen vor.

Die vorstehende Regel ist die gültige deutsche Übersetzung der Regeln der WPA, wurde am 16.06.2006 durch das Präsidium der DBU verabschiedet und tritt ab dem 01.07.2006 in Kraft.

**Anlage 1 - Erläuternde Grafik zu Tz. 3.10 (3)**

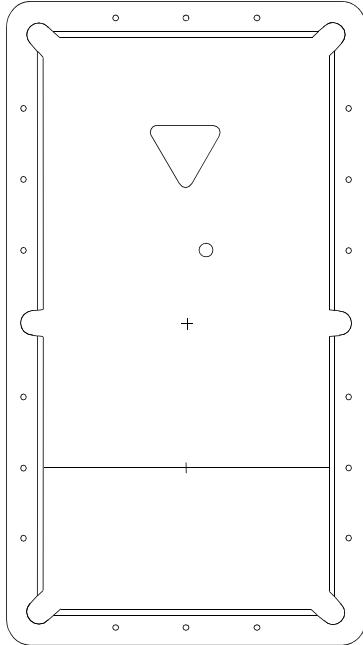


Der Schiedsrichter oder Gegner muss den aufnahmeberechtigten Spieler warnen, wenn dieser die Weisse innerhalb einer Kugelbreite ausserhalb des Kopffeldes legt.

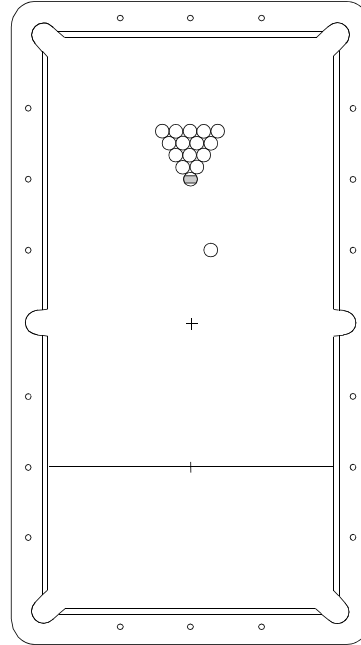
## Anlage 2 - Aufbaugrafiken

### Beispiel 1

Die 14. und 15. Kugel wurden versenkt.

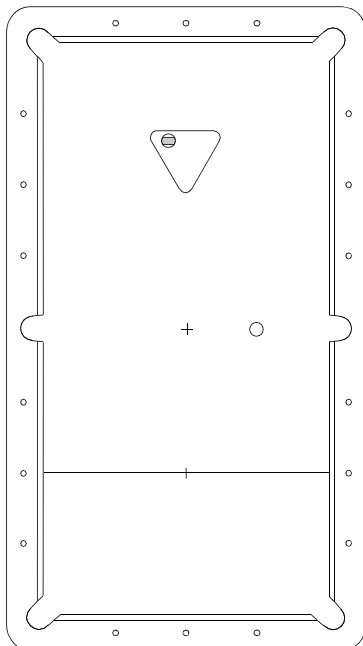


Das Dreieck wird komplett neu aufgebaut. Die Weiße bleibt liegen.

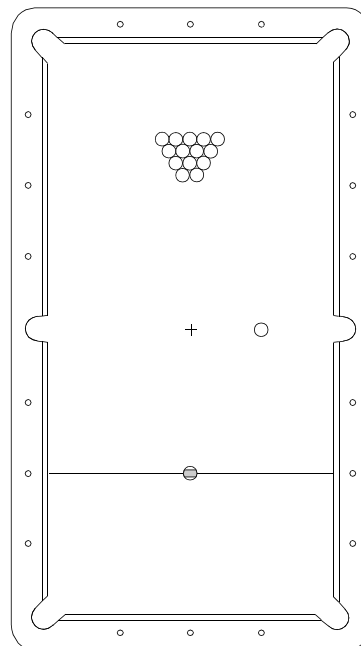


### Beispiel 2

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



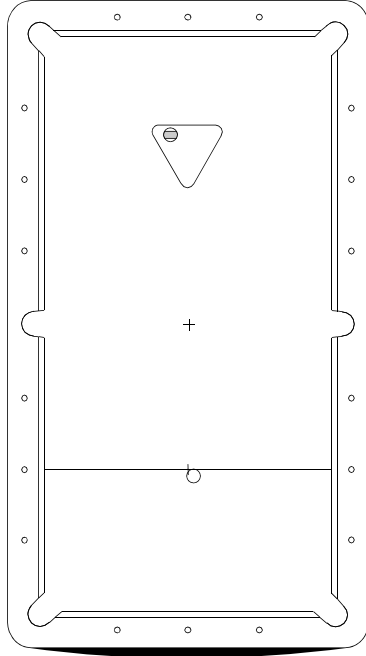
Die 15. Kugel kommt auf den Kopfpunkt. Die Weiße bleibt liegen.



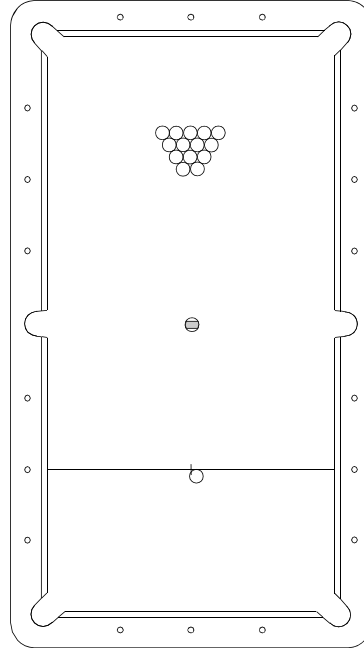
## Anlage 2 - Aufbaugrafiken

### Beispiel 3

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

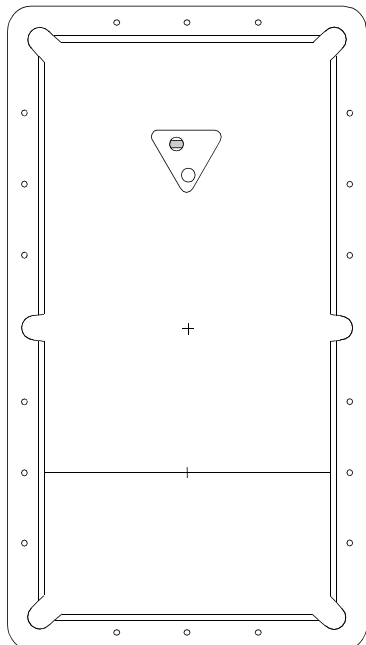


Die 15. Kugel kommt auf den  
Mittelpunkt. Die Weiße bleibt liegen.

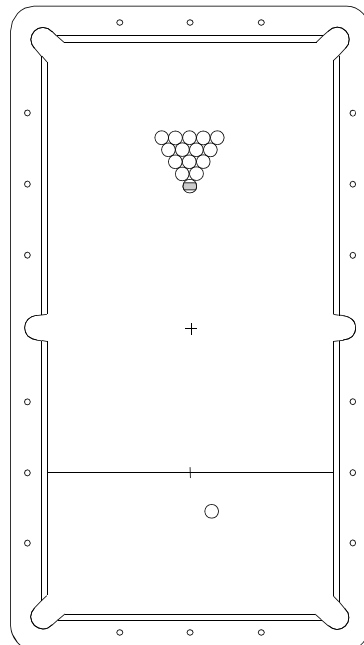


### Beispiel 4

Die Weiße und die 15. Kugel  
behindern beide den Aufbau.



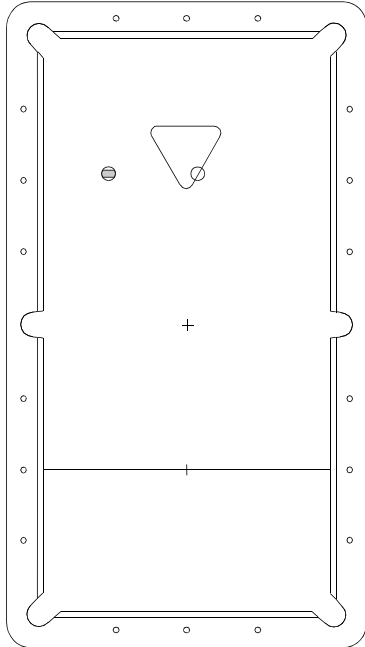
Das Dreieck wird komplett neu  
aufgebaut. Die Weiße wird irgendwo  
aus dem Kopffeld gespielt.



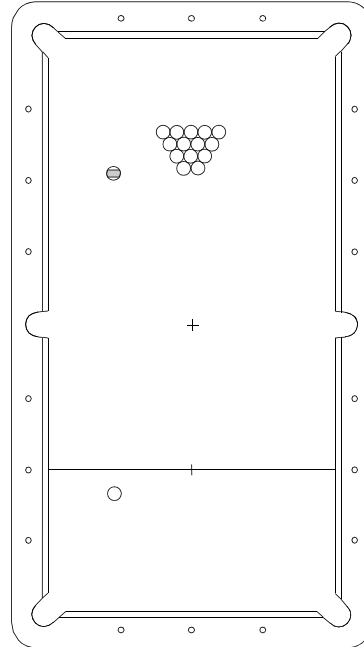
## Anlage 2 - Aufbaugrafiken

### Beispiel 5

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

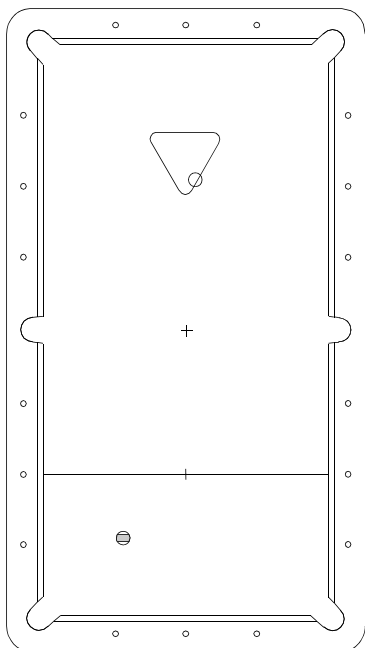


Die Weiße kann irgendwo im Kopffeld plaziert werden. Die 15. Kugel bleibt liegen.

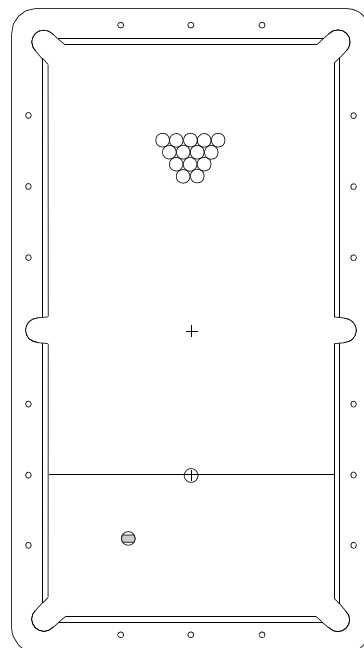


### Beispiel 6

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



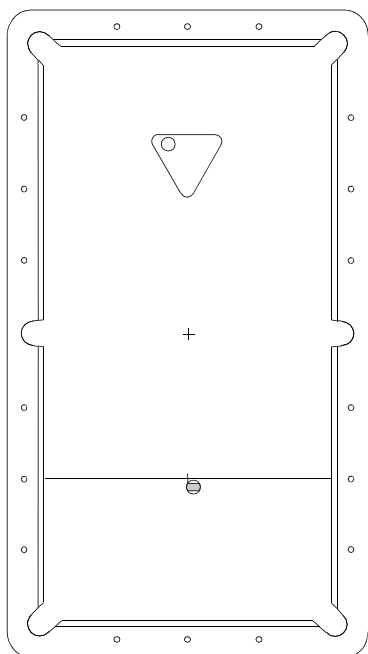
Die Weiße wird auf den Kopfpunkt gesetzt und darf in jede beliebige Richtung gespielt werden. Die 15. Kugel bleibt liegen.



## Anlage 2 - Aufbaugrafiken

### Beispiel 7

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



Die Weiße wird auf den Mittelpunkt gesetzt. Die 15. Kugel bleibt liegen.

