

Pool Billard – Die Regularien (In Kraft seit 01.01.2008, Aktualisierung 15.3.2016)

Inhalt

1	Administratives Ermessen.....	2
2	Ausnahmen zu der Spielregel.....	2
3	Kleiderordnung.....	2
3.1	Herren.....	2
3.2	Damen.....	2
4	Aufbauhilfe.....	3
4.1	Positionierung der Aufbauhilfe.....	3
4.2	Entfernung der Aufbauhilfe.....	3
4.3	Spezifikation der Aufbauhilfe.....	3
5	Das Spiel mit Schiedsrichtern für bestimmte Bereiche (Area referee).....	3
6	Bestrafung von unsportlichem Verhalten.....	4
7	Regelung von Protesten.....	4
8	Anweisungen für Schiedsrichter.....	4
9	Antwortverhalten des Schiedsrichters.....	5
10	Zusatz zum 8-Ball.....	5
11	Wiederherstellen einer Position.....	5
12	Annahme der Ausrüstung.....	5
13	Kugeln aus den Taschen nehmen.....	5
14	Time Out.....	6
15	Reihenfolge des Anstoßes.....	6
16	Der Aufbau beim 9-Ball.....	6
17	Bedingungen für den Anstoß.....	6
18	Drei Punkte Regel („Kitchen Rule“.....)	7
19	Aufhalten der Weißen beim Anstoß mit dem Queue.....	7
20	Überschreiten des Zeitlimits (Shot Clock).....	7
21	Nur Fouls mit der Weißen.....	8
22	Verspätetes Antreten.....	8
23	Störungen von außerhalb.....	8
24	Coaching.....	8
25	Höhere Gewalt.....	8
26	Verbleiben des Spielers in seinem Stuhl.....	9
27	Zeitgleiches Treffen der Kugeln.....	9
28	Ansage von press liegenden Kugeln.....	9

[Kommentar des Übersetzers: der Einfachheit halber wurde die maskuline Form benutzt. Dadurch soll jedoch nicht auf das Geschlecht des Spielers oder des Offiziellen hingewiesen werden. Falls sich Probleme oder Widersprüche ergeben zwischen der englischen Version und der der deutschen Übersetzung, gilt im Zweifel immer die englische Originalfassung.]

Kommentar des ÖPBV: Für Verwendung und Geltung im ÖPBV haben Bestimmungen im jeweiligen Sportreglement Vorrang vor diesen Regularien, die als Vorschlag und Ergänzung der Spielregeln durch die WPA zu verstehen sind.

1 Administratives Ermessen

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

2 Ausnahmen zu der Spielregel

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

3 Kleiderordnung

Die Kleidung eines jeden Spielers muss jederzeit dem Niveau des Wettbewerbs angepasst sein und sollte sauber, gepflegt und in gutem Zustand sein. Falls sich ein Spieler unsicher ist über seine Kleidung, sollte er den Turnierleiter vor seinem Spiel ansprechen und fragen, ob seine Kleidung den Regeln entspricht. Der Turnierleiter befindet abschließend über die Zulässigkeit der Kleidung. Bei außergewöhnlichen Umständen darf der Turnierleiter einem Spieler erlauben, während seines Spiels gegen die Kleiderordnung zu verstoßen, z.B. wenn der Koffer auf dem Flug verloren ging.

Ein Spieler kann wegen eines Verstoßes gegen die Kleiderordnung disqualifiziert werden. Wird nichts anderes vor der Veranstaltung angekündigt, so gilt die WPA Kleiderordnung. Folgende Vorschriften gelten derzeit für Weltmeisterschaften und World Tour Veranstaltungen:

3.1 Herren

Herren dürfen ein normales Hemd mit Kragen, **langen Ärmeln und button-down Weste** oder Polohemd jeglicher Farbe tragen. Hemd oder Polo müssen in die Hose gesteckt sein. Es muss sich in gutem Zustand befinden und sauber sein. T-Shirts sind nicht erlaubt.

Anzughosen müssen sauber sein und sich in gutem Zustand befinden. Jegliche Farbe ist erlaubt. So genannte „Denim“- oder „Blue Jeans“ sind in allen Farben verboten; Anzughosen in „Jeans-design“ jedoch sind erlaubt.

Als Schuhwerk müssen Anzugschuhe getragen werden, die zum Rest der Kleidung passen. Turnschuhe und Sandalen sind nicht gestattet. Sportschuhe mit dunkler Lederoberfläche oder Leder ähnlicher Oberfläche sind gestattet, obliegen aber der Entscheidung des Turnierleiters.

3.2 Damen

Damen dürfen ein Hemd, ein elegantes Top, ein Kostüm, eine Bluse oder ein Polohemd tragen, **die Schultern müssen dabei bedeckt sein**. T-Shirts sind nicht gestattet.

Hosen müssen sauber und in gutem Zustand sein und dürfen jegliche Farbe haben. So genannte „Denim“- oder „Blue Jeans“ sind in allen Farben verboten; Anzughosen in „Jeans-design“ jedoch sind erlaubt. Weibliche Sportler dürfen einen Rock tragen, der jedoch die Knie bedecken muss.

Als Schuhwerk müssen Anzugschuhe getragen werden, die zum Rest der Kleidung passen. Turnschuhe und Sandalen sind nicht gestattet. Sportschuhe mit dunkler Lederoberfläche oder Leder ähnlicher Oberfläche sind gestattet, obliegen aber der Entscheidung des Turnierleiters.

4 Aufbauhilfe

Die Aufbauhilfe (Ball Rack Template) darf in folgenden Disziplinen verwendet werden: Achtball, Neunball und Zehball. In 14/1 ist es nicht erlaubt, die Aufbauhilfe zu verwenden.

4.1 Positionierung der Aufbauhilfe

Der Tisch muss markiert sein bevor der Bewerb startet. Eine vertikale Linie muss zur Positionierung der Aufbauhilfe eingezeichnet sein. Diese Linie muss lang genug sein, um durch das oberste und unterste Loch der Aufbauhilfe zu reichen.

4.2 Entfernung der Aufbauhilfe

Nach dem Eröffnungsstoß muss die Aufbauhilfe so schnell wie möglich durch den Schiedsrichter vom Spielfeld entfernt werden, ohne irgendwelche Kugeln zu berühren. Falls kein Schiedsrichter verfügbar ist und die Aufbauhilfe nicht entfernt werden kann, ohne Kugeln zu bewegen, muss die Aufbauhilfe durch den Gegner entfernt werden. Gibt es keinerlei Behinderungen, kann der sich am Tisch befindliche Spieler die Aufbauhilfe entfernen.

Mit oder ohne Schiedsrichter darf die Aufbauhilfe nur entfernt werden, wenn sie durch nicht mehr als 2 Kugeln blockiert wird. Als Ausnahme hier gilt, wenn eine oder mehrere Kugeln, die das Entfernen der Aufbauhilfe behindern, press an anderen Kugeln liegen. In diesem Fall bleibt die Aufbauhilfe so lange an Ort und Stelle, bis die press liegende(n) Kugel(n) keine Behinderung mehr für das Entfernen der Aufbauhilfe darstellen.

Der Gegner oder Schiedsrichter kann zur Markierung der Kugeln, die das Entfernen der Aufbauhilfe stören, Ballmarker oder Kreidestücke benutzen. Die Aufbauhilfe muss von der Spielfläche inklusive der Banden entfernt werden und die Kugeln müssen wieder in die ursprüngliche Position gelegt werden.

4.3 Spezifikation der Aufbauhilfe

Die Aufbauhilfe sollte aus Plastik bestehen, nicht dicker als 0,14mm sein und darf den Tisch auf keine Weise beeinträchtigen. Die Aufbauhilfe darf nicht auf den Tisch geklebt werden.

5 Das Spiel mit Schiedsrichtern für bestimmte Bereiche (Area referee)

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

Der sich nicht am Tisch befindliche Spieler muss alle Aufgaben des Schiedsrichters übernehmen. Falls der sich am Tisch befindliche Spieler vor einem bestimmten Stoß der Meinung ist, dass sein Gegner nicht in der Lage sein wird, den bevorstehenden Stoß ordentlich zu beurteilen, kann der für den Bereich zuständige Schiedsrichter gerufen werden, um sich den Stoß anzuschauen. Der sich nicht am Tisch befindliche Spieler kann den Schiedsrichter auch rufen, wenn er meint, dass er nicht in der Lage ist, den bevorstehenden

Stoß zu bewerten oder dies nicht will. Jeder der Spieler hat das Recht das Spiel anzuhalten bis er zufrieden gestellt ist mit der Art, wie die Situation geregelt wird.

Wenn ein Disput ansteht zwischen zwei Spielern, die ohne Schiedsrichter am Tisch spielen, und der Bereichsschiedsrichter gerufen wird, um eine Entscheidung zu treffen, ohne die jeweilige Situation gesehen zu haben, sollte der Schiedsrichter größte Sorgfalt an den Tag legen, um die Situation so gut wie möglich zu verstehen. Dazu könnte gehören glaubwürdige Zeugen zu befragen, Videoaufnahmen anzuschauen oder den Stoß nachzuvollziehen. Wenn von dem Bereichsschiedsrichter verlangt wird, zu entscheiden, ob ein Foul vorgelegen hat und es keine Beweise gibt außer dass der Gegner meint, ein Foul gesehen zu haben, während der Spieler meint, kein Foul begangen zu haben, so wird angenommen, dass kein Foul vorgelegen hat.

6 Bestrafung von unsportlichem Verhalten

Die Spielregeln und Regularien geben dem Schiedsrichter und anderen Offiziellen beträchtliche Möglichkeiten, unsportliches Verhalten zu bestrafen. Verschiedene Faktoren sollten bei solchen Entscheidungen beachtet werden, z.B. vorheriges Verhalten, bereits erteilte Verwarnungen, die Schwere des Regelverstoßes sowie eventuelle Informationen, die den Spielern zu Beginn des Turniers beim Spieler Meeting gegeben wurden.

Ebenfalls sollte die Ebene des Wettkampfs beachtet werden, denn von Spielern auf einem hohen Niveau kann erwartet werden, sich vollkommen mit Regeln und Regularien auszukennen, während es bei Anfängern eher passieren kann, dass diese nicht mit allen Regeln vertraut sind.

7 Regelung von Protesten

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

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

8 Anweisungen für Schiedsrichter

Der Schiedsrichter wendet die Spielregel an bezüglich Tatsachenentscheidungen, kümmert sich darum, dass faire Spielbedingungen herrschen, benennt Fouls, und handelt, wenn erforderlich, so wie es die Regeln bestimmen. Der Schiedsrichter wird das Spiel anhalten, wenn die Umstände kein faires Spiel zu lassen. Das Spiel wird auch angehalten wenn eine Entscheidung oder eine Regelung strittig ist. Der Schiedsrichter wird Fouls benennen und andere bestimmte Situationen wie von der Regel gefordert kommentieren. Der Schiedsrichter wird Fragen beantworten wie von der Regel gefordert, wie zum Beispiel die gegenwärtige Anzahl von Fouls. Er darf keinen Ratschlag geben in Bezug auf die Anwendung der Regel oder andere das Spiel betreffende Punkte, wo es die Regel nicht ausdrücklich verlangt, dass der Schiedsrichter sich äußert. Er kann dem Spieler behilflich sein, dass Hilfsqueue zu

nehmen und wieder weg zulegen. Falls dies für einen Stoß notwendig ist, kann der Schiedsrichter oder ein anderer Helfer die Lampe aus dem Weg halten.

Wenn ein Spiel die Drei-Foul-Regel hat, sollte der Schiedsrichter das zweite Foul zu dem Zeitpunkt ansagen, wenn es passiert und noch einmal, wenn der Spieler, der zwei Fouls hat, zum Tisch zurückkehrt. Das erste Foul muss nicht als erstes Foul angesagt werden. Dies kann jedoch so gehandhabt werden, um spätere Missverständnisse auszuschließen. Wenn es eine Zähltafel gibt, auf der die Fouls für die Spieler ersichtlich sind, müssen die Fouls nicht gesondert angesagt werden.

9 Antwortverhalten des Schiedsrichters

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

10 Zusatz zum 8-Ball

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

11 Wiederherstellen einer Position

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

12 Annahme der Ausrüstung

Nachdem ein Turnier oder ein Match gestartet wurde, haben die Spieler nicht mehr das Recht, die Qualität oder die Rechtmäßigkeit der Ausrüstung infrage zu stellen, die bei dem Turnier benutzt wird. Dies kann nur durch einen Schiedsrichter oder den Turnierdirektor geschehen. Jegliche Proteste müssen vorher eingelegt sein.

13 Kugeln aus den Taschen nehmen

Damit eine Kugel als versenkt gelten kann, muss sie die Bedingungen, die in Regel 8.3 (Versenkte Kugeln) beschrieben werden, erfüllen. Obwohl die Aufgabe, Taschen zu entleeren, beim Schiedsrichter liegt, ist die letztliche Verantwortlichkeit für das Auftreten von

Fouls als Resultat einer solchen Nachlässigkeit beim sich am Tisch befindlichen Spieler. Sollte sich der Schiedsrichter nicht am Tisch befinden (z.B. bei einem Bereich Schiedsrichter), kann der sich am Tisch befindliche Spieler diese Aufgabe selbst erfüllen, vorausgesetzt er kündigt seine Absicht klar und deutlich seinem Gegner an.

14 Time Out

In Partien, die über 9 (für 8-Ball) beziehungsweise 13 (für 9-Ball) Gewinnspiele gehen, darf jeder Spieler ein Timeout von 5 Minuten nehmen, es sei denn, dies wurde anders durch den Turnier Organisator geregelt. Bei kürzeren Partien gibt es kein Timeout. Um ein Timeout zunehmen muss der Spieler: (1) den Schiedsrichter von seiner Absicht unterrichten, und (2) sicherstellen, dass der Schiedsrichter sich bewusst ist, dass der Spieler ein Timeout nimmt und dieses auf dem Match Protokoll vermerkt, und (3) sicherstellen, dass der Schiedsrichter den Tisch als angehalten markiert. (Normalerweise legt er dazu einen Queue quer über den Tisch). Der Gegner muss sitzen bleiben, während der Spieler sein Timeout nimmt; wenn der Gegner sich anders verhält, als es in einer Partie üblich ist, so wird davon ausgegangen, dass er sein eigenes Timeout damit genommen hat. Er hat dann kein weiteres Timeout.

Das Timeout bei 8-Ball und 9-Ball wird zwischen den einzelnen Spielen genommen und das Spiel wird angehalten. Im 14/1 beginnt das Timeout, wenn aufgebaut wird; der sich am Tisch befindliche Spieler kann seine Aufnahme fortsetzen, sollte sich der Gegner dazu entscheiden, sein Timeout zu nehmen. Wenn der sich nicht am Tisch befindliche Spieler das Timeout nimmt, muss er sicherstellen, dass sich ein Schiedsrichter während seines Timeouts am Tisch befindet, um diesen zu überwachen; ansonsten hat er kein Recht, gegen irgendein Foul des Spielers am Tisch zu protestieren. Der Spieler, der ein Timeout nimmt, sollte sich immer darüber im Klaren sein, dass sein Handeln im Geiste des Spiels sein muss; sollte er anders handeln, kann er wegen unsportlichen Verhalten bestraft werden. Der Turnierleiter kann die Timeout Regelung für einen Spieler ändern, wenn medizinische Gründe vorliegen.

15 Reihenfolge des Anstoßes

Die Turnierleitung kann bei Spielen wie 9- Ball festlegen, wer nach dem ersten Spiel das Anstoßrecht hat. Sie kann dabei von dem Standard abweichen, wie er in der Regel beschrieben ist. Zum Beispiel kann dem Sieger das Anstoßrecht gegeben werden; oder es können z.B. Anstoßserien von drei Spielen gespielt werden. Die Entscheidung liegt beim Turnierleiter.

16 Der Aufbau beim 9-Ball

Beim 9-Ball werden außer der 9 alle Kugeln wie in Regel 2.2 beschrieben nach dem Zufallsprinzip aufgebaut und sollten in keiner bestimmten Ordnung liegen. Falls der Schiedsrichter nicht aufbaut und der Spieler der Meinung ist, dass der Gegner einzelne Kugeln innerhalb des Dreiecks an bestimmten Positionen absichtlich platziert, kann er einen Schiedsrichter oder den Turnierleiter darüber informieren. Ist dieser der Meinung, dass der Spieler absichtlich Kugeln an bestimmten Positionen aufbaut, so wird der Spieler offiziell verwarnet. Sollte ein verwarnter Spieler damit weitermachen, absichtlich Kugeln in dem Dreieck zu platzieren, wird er wegen unsportlichen Verhaltens bestraft.

17 Bedingungen für den Anstoß

Die Turnierleitung kann bei Spielen wie z.B. 9-Ball oder 10-Ball, die einen offenen Anstoß erfordern, zusätzliche Bedingungen für den Anstoß festlegen. Zum Beispiel kann verlangt

werden, dass für den Anstoß eine „Break-Box“ gilt, die Weiße also nur in einer oder mehreren eingeschränkten Flächen hinter der Kopflinie aufgelegt werden darf.

18 Drei Punkte Regel („Kitchen Rule“)

(1) Während des Eröffnungsstosses müssen mindestens 3 Objektkugeln entweder versenkt werden oder die Kopflinie berühren oder es muss eine Kombination aus beiden Bedingungen vorliegen. Wenn zum Beispiel eine Objektkugel beim Eröffnungsstoss versenkt wird, müssen weitere zwei Objektkugeln die Kopflinie berühren. Oder, wenn zwei Objektkugeln versenkt wurden, muss noch eine Objektkugel die Kopflinie berühren.

(2) Falls ein Spieler die Bedingungen unter (1) nicht erfüllt, ansonsten aber einen korrekten Eröffnungsstoss ausführt, so kann der dann aufnahmeberechtigte Spieler entweder die Position übernehmen oder die Situation an den Spieler zurückgeben.

(3) Wenn er die Situation übernimmt, darf der dann aufnahmeberechtigte Spieler kein Push-Out spielen. Er muss einen korrekten Stoss auf die anzuspielende Kugel ausführen.

(4) Wird die Situation an den Spieler zurückgegeben, darf dieser ein Push-Out spielen. Der Gegner darf dann entscheiden, ob er selber oder der Spieler weiterspielen muss.

(5) Falls ein Spieler beim Eröffnungsstoss die „9“ versenkt, aber nicht die Bedingungen der 3-Punkte-Regel erfüllt, wird die „9“ wieder aufgebaut, bevor der nächste Stoss ausgeführt werden kann.

Die 3-Punkte-Regel wird auf allen WPA Veranstaltungen gespielt, zusammen mit dem „Tappen“ oder der Aufbauhilfe.

19 Aufhalten der Weißen beim Anstoß mit dem Queue

Es kann passieren, dass ein Spieler beim Anstoß abrutscht und versucht, die Weiße mit dem Queue oder anderen Hilfsmitteln von ihrem normalen Lauf abzuhalten. Solche und ähnliche Aktionen sind absolut verboten und werden nach Regel 6.16 (b), unsportliches Verhalten bestraft. Zu keiner Zeit dürfen Spieler irgendeine Kugel, die sich im Spiel befindet, berühren. Ausnahme ist die an einem Queue befestigte Pomeranze, die während einer nach vorne gerichteten Stoßbewegung gegen die Weiße trifft. Die Strafe für solch ein Foul wird vom Schiedsrichter festgelegt nach den Grundsätzen für unsportliches Verhalten, geregelt in der Regel 6.16.

20 Überschreiten des Zeitlimits (Shot Clock)

Zu jeder Zeit kann ein Turnieroffizieller oder einer der in das Spiel involvierten Spieler ein Zeitlimit pro Stoß für eine Partie beantragen. Der Turnierleiter oder ein dazu bestimmter Helfer entscheidet, ob das Zeitlimit verhängt wird oder nicht. Falls es verhängt wird, gilt es für beide Spieler. Für den Rest des Spiels wird ein Zeitnehmer dem Spiel beiwohnen. Es wird empfohlen, den Spielern 35 Sekunden pro Stoß zu gewähren und 10 Sekunden vor Ablauf dieser Zeit eine Warnung auszusprechen. Jeder Spieler hat in jedem Spiel einmal eine Verlängerung von 25 Sekunden. Die Zeitnahme beginnt, wenn alle inklusive sich noch drehender Kugeln zur Ruhe gekommen sind. Die Zeitnahme endet, wenn die Pomeranze die Weiße berührt, um einen Stoß auszuführen oder wenn der Spieler sein Zeitlimit überschreitet. Wurde die festgelegte Zeit überschritten, gilt dies als normales Foul. Nach dem Eröffnungsstoß kann die maximale Spielzeit für den darauffolgenden Stoß verlängert werden. Die Verlängerung darf 60 Sekunden nicht überschreiten.

21 Nur Fouls mit der Weißen

Wenn kein Schiedsrichter zur Verfügung stellt, kann ausgemacht werden, dass nur Fouls mit der Weißen gelten. Das bedeutet, dass das Berühren oder Bewegen jeglicher Kugel außer der Weißen kein Foul ist, es sei denn, das Resultat des Stoßes wird beeinträchtigt. Dies kann geschehen, wenn die bewegte Kugel eine andere Kugel berührt, oder wenn eine Kugel (inklusive der Weißen) durch den Bereich läuft, der ursprünglich von der bewegten Kugel belegt war. Passiert keiner der oben genannten Fälle, hat der Gegner die Möglichkeit, die Kugel dort liegen zulassen, wo sie zur Ruhe gekommen ist. Er kann auch versuchen, sie so gut wie möglich an ihren ursprünglichen Ort zurückzulegen. Beide Spieler müssen sich über die Position einig sein.

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

22 Verspätetes Antreten

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

23 Störungen von außerhalb

Regel 1.9 beschreibt die Störungen von außerhalb. Der Schiedsrichter sollte sicherstellen, dass Störungen verhindert werden. Diese könne beispielsweise von Zuschauern oder Spielern kommen, die sich in der Nähe des Tisches befinden. Falls nötig, kann er die Partie unterbrechen. Eine Störung kann physisch oder verbal sein.

24 Coaching

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

25 Höhere Gewalt

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

26 Verbleiben des Spielers in seinem Stuhl

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

27 Zeitgleiches Treffen der Kugeln

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

28 Ansage von press liegenden Kugeln

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