



LEHR- & PRÜFUNTERLAGEN FÜR OBERSCHIEDSRICHTER

**Normenkatalog, Turnierregeln, Schiedsrichteranweisungen,
Allgemein Regeln & Spielregeln u. Tätigkeiten des
Schiedsrichters**

**überarbeitet von Kraxner Patrick,
technischer Direktor ÖPBV, Okt. 2019**

Inhaltsverzeichnis

Normenkatalog.....	6
0.1 Pool-Billardtisch	6
0.2 Bälle.....	6
0.3 Beleuchtung	6
0.4 Freiräume:.....	6
0.5 Temperatur.....	7
0.6 Jump-Queue.....	7
0.7 Hilfsbrücken.....	7
1. REGELN FÜR DAS TURNIERSPIEL	10
1.1 Verpflichtungen des Spielers	10
1.2 Akzeptanz der Ausrüstung.....	10
1.3 Gebrauch der Ausrüstung.....	10
1.4 Beschränkungen in Bezug auf die Ausrüstung.....	10
1.5 Tischmarkierungen.....	10
1.6 Administratives Ermessen.....	11
1.7 Verspäteter Beginn.....	11
1.8 Kein Üben während des Matches.....	11
1.9 Keine Hilfe während dem Match	11
1.10 Nichtverlassen des Tisches	11
1.11 Langsames Spielen / Zeitlimit.....	11
1.12 Zeitweilig gestopptes Spiel	12
1.13 Time Out.....	12
1.14 Aufgabe.....	12
1.15 Zählweise bei abgebrochenen Matches.....	12
1.16 Spielen ohne Schiedsrichter	12
1.16.1 Fouls.....	12
1.16.2 Meinungen von Dritten	12
1.16.3 Klärung von Streitsituationen	12
1.16.4 Gleichzeitiges Treffen von 2 Zielbällen.....	13
1.16.5 Aufbau der Zielbälle	13
2. ANWEISUNGEN FÜR DEN SCHIEDSRICHTER.....	14
2.1 Turnierleitung / Schiedsrichter.....	14
2.2 Befugnisse des Schiedsrichters	14
2.3 Verpflichtungen des Schiedsrichters	14
2.4 Endgültige Entscheidungsbefugnis	14
2.5 Wetten durch Offizielle.....	14
2.6 Vor Matchbeginn	14
2.7 Der Aufbau der Zielbälle	15
2.8 Ball- / Taschenansage	15
2.9 Foulansage	15
2.10 Gleichzeitiges Treffen.....	15
2.11 Ausräumen der Taschen.....	15
2.12 Säubern der Bälle.....	15

2.13 Wiedereinsetzen der Bälle.....	15
2.14 Erfragen von Informationen.....	15
2.15 Unzweckmäßiger Gebrauch der Ausrüstung.....	15
2.16 Verbindliche Warnungen.....	16
2.17 Wiederherstellen einer Position.....	16
2.18 Störung von außerhalb.....	16
2.19 Unkorrekt bewegte Bälle.....	16
2.20 Beurteilung von Doppelstößen.....	16
2.21 Warnung: Außerhalb des Kopffeldes.....	16
2.22 Verhalten des Spielers, der nicht am Stoß ist.....	16
2.23 Verbot der Annahme von Ratschlägen.....	17
2.24 Störung oder Belästigung von außen.....	17
2.25 Langsames Spiel.....	17
2.26 Proteste.....	17
2.27 Zeitweilig gestopptes Match.....	17
2.28 Unsportliches Verhalten.....	17
3. ALLGEMEINE REGELN.....	18
3.1 Tisch, Bälle, Ausrüstung.....	18
3.2 Aufbau der Bälle.....	18
3.3 Korrekter Stoß.....	18
3.4 Nichtversenken eines Balles.....	18
3.5 Ermittlung des Anstoßrechtes.....	18
3.6 Eröffnungsstoß.....	18
3.7 Der Spielball beim Eröffnungsstoß.....	19
3.8 Ablenken des Spielballes beim Eröffnungsstoß.....	19
3.9 Ball-in-Hand im Kopffeld.....	19
3.10 Versenkte Bälle.....	19
3.11 Position eines Balles.....	19
3.12 Fuß auf dem Boden.....	19
3.13 Stoßen während sich noch ein Ball bewegt.....	19
3.14 Beendigung eines Stoßes.....	19
3.15 Definition der Kopflinie.....	20
3.16 Generelle Regeln betreffend Fouls.....	20
3.17 Spielball hat keinen Kontakt mit einem Zielball.....	20
3.18 Korrekter Stoß.....	20
3.19 Versenken des Spielballes.....	20
3.20 Fouls durch unkorrektes Berühren von Bällen.....	20
3.21 Foul während der Lageverbesserung.....	20
3.22 Fouls durch Doppelstoß.....	20
3.23 Fouls durch Schieben des Spielballes.....	20
3.24 Fouls durch Unachtsamkeit.....	20
3.25 Unkorrektes Anheben des Spielballes.....	21
3.26 Jump Shot.....	21
3.27 Bälle, die vom Tisch springen.....	21
3.28 Besondere Strafe für absichtliche Fouls.....	21

3.29 Die Ein-Foul-Grenze	21
3.30 Bälle, die sich plötzlich bewegen	21
3.31 Wiedereinsetzen der Bälle	22
3.32 Eingeklemmte Bälle	22
3.33 Zusätzlich versenkte Bälle	22
3.34 Störung von außerhalb	22
3.35 Regelungen bezüglich des Anstoßrechtes	22
3.36 Die Aufnahme	23
3.37 Farbiger Ball press an der Bande	23
3.38 Spielen aus dem Kopffeld	23
3.39 Foul mit dem Spielball bei Ball-in-Hand	23
3.40 Störung	23
3.41 Hilfsmittel	23
3.42 Unkorrektes Markieren	23
4. Spielregeln 9er Ball	24
4.1 Ziel des Spieles	24
4.2 Aufbau der Kugeln	24
4.3 Korrekter Eröffnungsstoß	24
4.4 Fortführung des Spieles	24
4.5 Push out	25
4.6 Fouls	25
4.7 Falsche Kugel	25
4.8 Keine Bande	25
4.9 Freie Lageverbesserung	25
4.10 Vom Tisch gesprungene farbige Kugeln	25
4.11 Fouls bei Jumpshots und Kopfstößen	25
4.12 Drei aufeinanderfolgende Fouls	25
4.13 Ende des Spiels	26
5. Spielregeln 8er Ball	27
5.1 Ziel des Spieles	27
5.2 Ansage	27
5.3 Aufbau der Kugeln	27
5.4 Anstoßrecht	27
5.5 Fouls bei Jumps oder Kopfstößen	27
5.6 Korrekter Eröffnungsstoß	27
5.7 Foul mit der Weißen beim Eröffnungsstoß	28
5.8 Farbiger Ball springt beim E-Stoß vom Tisch	28
5.9 Die 8 fällt beim Eröffnungsstoß	28
5.10 Freie Wahl - Offener Tisch	28
5.11 Wahl der Gruppe	28
5.12 Korrekter Stoß	28
5.13 Sicherheitsspiel	28
5.14 Wertung	29
5.15 Strafe nach einem Foul	29
5.16 Kombinationsstöße	29

5.17 Unkorrekt versenkte Kugeln	29
5.18 Farbige Kugeln, die vom Tisch springen	29
5.19 Spiel auf die 8	29
5.20 Verlust des Spieles	29
5.21 Pattsituation.....	30
6. Spielregeln 14/1-ENDLOS	31
6.1 Ziel des Spieles	31
6.2 Spieler	31
6.3 Verwendete Kugeln.....	31
6.4 Der Aufbau.....	31
6.5 Wertung	31
6.6 Eröffnungsstoß	31
6.7 Spielregeln	32
6.8 Unkorrekt versenkte Bälle.....	33
6.9 Farbige Bälle, die vom Tisch springen.....	33
6.10 Weiße fällt oder springt vom Tisch.....	33
6.11 Strafen für Fouls.....	33
6.12 Drei-Foul-Strafe	33
6.13 Wertungen.....	34
Beispiel 2	35
Beispiel 3	36
Beispiel 4	36
Beispiel 5	37
Beispiel 6	37
Beispiel 7	38
7. Spielregeln 10 Ball.....	39
7.1 Ziel des Spiels	39
7.2 Aufbau der Kugeln.....	39
7.3 Korrekter Eröffnungsstoß	39
7.4 Fortführung des Spiels	39
7.5 Push-out	39
7.6 Ansagespiel	39
7.7 Sicherheitsspiel	40
7.8 Unkorrekt versenkte Kugeln	40
7.9 Wiedereinsetzen der Kugeln	40
7.10 Drei aufeinanderfolgende Fouls	40
8. Tätigkeiten des Schiedsrichters.....	41
8.1. Aufgaben eines Area-Schiedsrichters	41
8.2. Möglichkeiten bei Entscheidungsfindung	41
8.3. Aufgaben des Schiedsrichters am Tisch.....	41

Normenkatalog

0.1 Pool-Billardtisch

Die Höhe muss mind. 750mm – höchstens aber darf sie aber 850mm betragen.

Das Spielfeld eine Schieferplatte, völlig plan, mit dem Unterbau durch Schrauben fest verbunden.

Die Schieferplatte muss mindestens 25mm dick sein.

Maße:

8-Fuß Tisch: 1120 x 2240mm

9-Fuß Tisch: 1270 x 2540mm

Dazwischenliegende Größen im Verhältnis 1:2 (Breite : Länge)

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

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

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

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

Ecktaschen:

Abmessung innen: 105 – 115mm

Abmessung außen: 125 – 135mm

Tiefe (Lochrand-Bandenkante): 35-40mm

Der Einfallswinkel 20°

Mitteltaschen:

Abmessung innen: 110 – 120mm

Abmessung außen: 135 – 145mm

Tiefe (Lochrand-Bandenkante): 5-10mm

0.2 Bälle

Material:

Kunstharz (Phenolharz)

Gewicht: 6 Unzen = 170 g

Durchmesser: 2 1/4 " = 57,2 mm

Ein weißer Ball, ein Ball schwarz

7 verschiedenen vollfarbigen Kugeln mit der Bezeichnung 1 - 7

7 verschiedenen halbfarbigen Kugeln mit der Bezeichnung 9 -15

0.3 Beleuchtung

Zur Ausleuchtung der Spielfläche sind im Abstand von mind. 70 cm über der Spielfläche des Billardtisches Lampen anzubringen. Das Licht soll die gesamte

Spielfläche gleichmäßig ausleuchten, keine Schatten werfen und eine Leuchtkraft von zumindest 500 Lux haben. Die Beleuchtung muss blendfrei sein.

0.4 Freiräume:

Nachfolgende Abmessungen gemessen jeweils vom Tischrand:

Abstand zu Wänden & Einrichtungsgegenständen u.dgl. die höher als die Oberkante des Tisches sind:

mind. 150 cm – erwünscht ist 170 cm

Abstand zum nächsten Billardtisch oder Einrichtungsgegenstand der niedriger als die Oberkante des Billardtisches ist:

mind. 125 cm – erwünscht ist 150 cm
Abstand zu Sitzgelegenheiten:
mind. 110 cm – erwünscht ist 130 cm

0.5 Temperatur

Diese muss im Wettkampfbereich mindestens 19° C betragen.

0.6 Jump-Queue

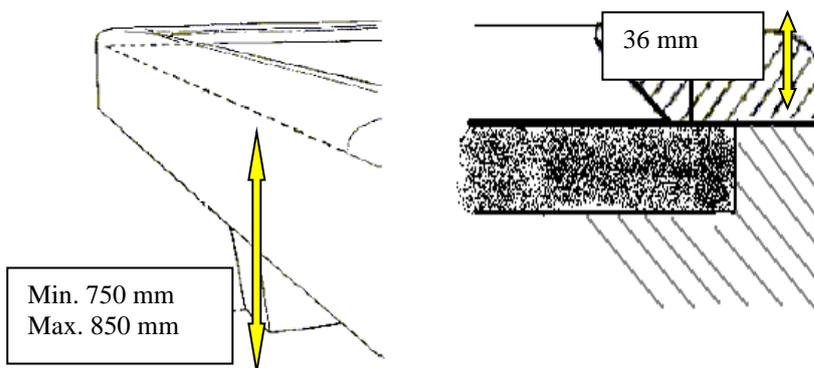
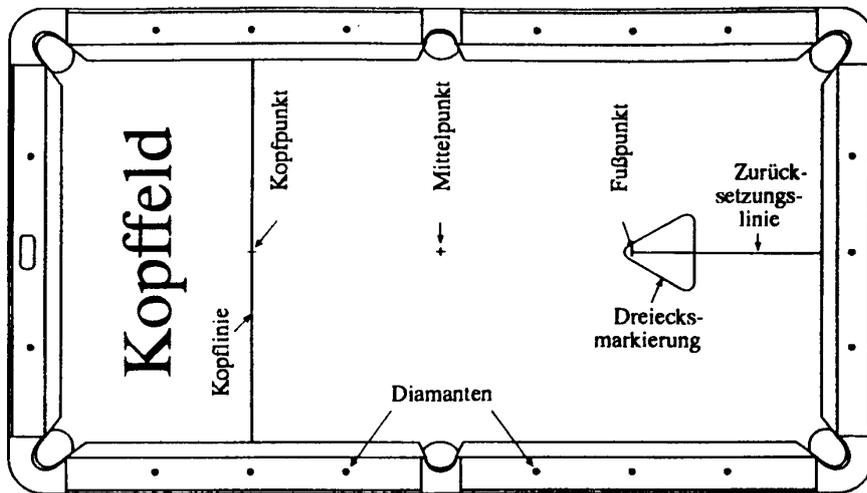
Ein Jump-Cue muss folgend beschaffen sein:
Das Cue muss mind. 104 cm lang sein.

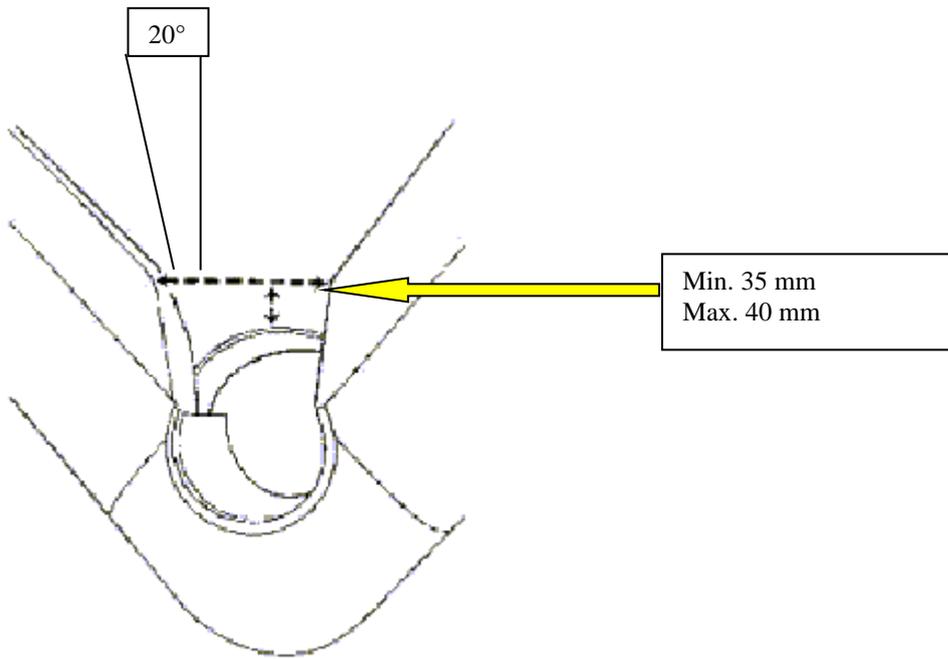
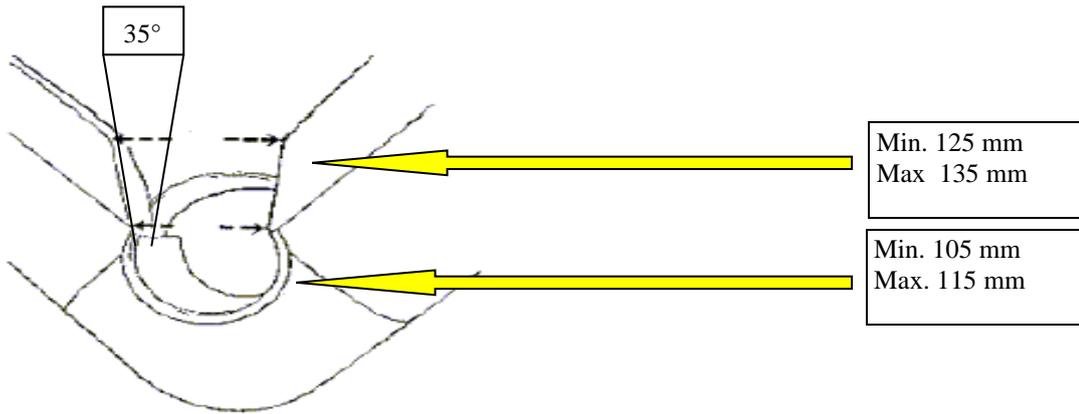
Anm.: Betreffend die Folgen bei Verwendung von verbotenen Spielmaterial siehe Strafkatalog.

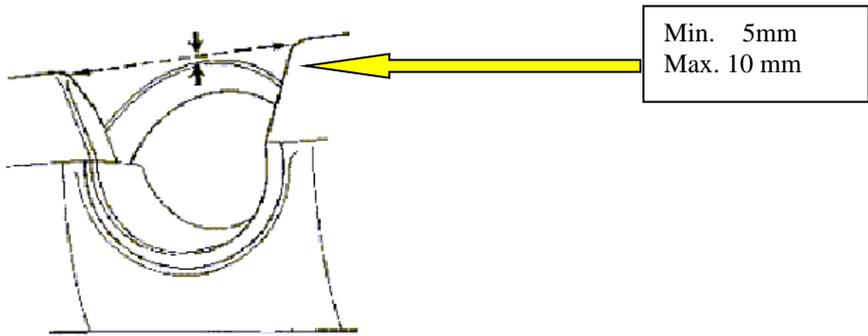
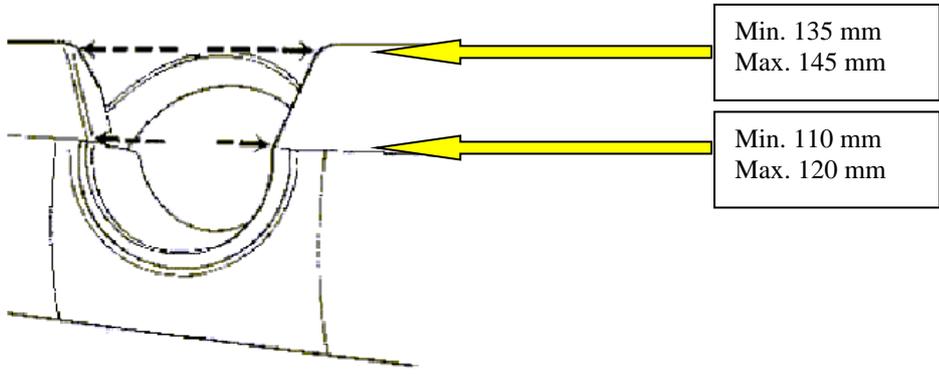
0.7 Hilfsbrücken

Je Billardtisch müssen Hilfsbrücken mit mind. 3 Führungskerbene vorhanden sein und zwar :
eine normale mit einer Kerbentiefe zwischen 45 und 55mm
eine hohe mit einer Kerbentiefe zwischen 75 und 90 mm.

0.8 Markierungen: siehe Diagramm







1. REGELN FÜR DAS TURNIERSPIEL

WICHTIG: Bei nationalen Bewerben und Meisterschaften in Österreich haben allfällig spezielle Regelungen des ÖPBV wie das Sportreglement Vorrang vor diesen Regeln (z.B. verspäteter Beginn, siehe 1.7).

1.1 Verpflichtungen des Spielers

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

1.2 Akzeptanz der Ausrüstung

Der Spieler muss sich vor seinem Spiel davon überzeugen, dass die Ausrüstung (Bälle, Tisch, etc.) dem geforderten Standard entsprechen. Sobald das Match begonnen hat, darf die Ausrüstung nicht mehr in Frage gestellt werden (Ausnahme: Der Gegner und die Turnierleitung sind sich sowohl über die Beanstandung, als auch über die vorgeschlagene Abhilfe einig).

1.3 Gebrauch der Ausrüstung

Ausrüstung und Hilfsmittel dürfen nicht zweckentfremdet benutzt werden (z.B. dürfen Kreide, Puderbehälter, etc. nicht dazu benutzt werden um die Höhe des Hilfsqueues oder der eigenen Hand zu vergrößern). Es dürfen nie mehr als zwei Hilfsqueues gleichzeitig und ausschließlich zur Queueführung benutzt werden. Versenkte oder andere Bälle dürfen nicht als Messhilfe herangezogen werden (Ausnahme: Um den Sieger beim Ausspielen zu ermitteln). Wenn ohne Schiedsrichter gespielt wird und der Tisch nicht dementsprechend markiert ist, darf von den Spielern das Dreieck dazu benutzt werden um festzustellen, ob sich ein Ball im Dreieck befindet oder nicht.

1.4 Beschränkungen in Bezug auf die Ausrüstung

Die Spieler dürfen Kreide, Queues, Hilfsqueues und Puder ihrer eigenen Wahl benutzen. Die Turnierleitung darf jedoch diesbezüglich Beschränkungen festlegen, wenn es die Hausregeln bzw. die Turnierbedingungen erforderlich machen (z.B. kann einem Spieler untersagt werden, rote Kreide zu verwenden; den Gebrauch von Puder so einzuschränken, dass Bälle und Tuch nicht beschmutzt werden; es kann auch untersagt werden ein mit einer Lärm verursachenden Einrichtung versehenes Queue zu verwenden, etc.).

***Kommentar** Die endgültige Entscheidung betreffend Beschränkungen obliegt dem Schiedsrichter und / oder der Turnierleitung.*

1.5 Tischmarkierungen

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

1. Zumindest um die äußeren Ecken des Dreiecks herum, damit genaues und gleichbleibendes Aufbauen der Bälle und eine genaue Beurteilung der Lage der Bälle gewährleistet ist.
2. Eine Linie, zwischen dem Fußpunkt und dem mittleren Diamanten der Fußbande, um ein exaktes Wiedereinsetzen der Bälle zu sichern.

***Kommentar:** Längslinie = Zurücksetzungslinie*

3. Die Kopflinie, um genau entscheiden zu können, ob sich Bälle innerhalb oder außerhalb des Kopffeldes befinden.

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

1.6 Administratives Ermessen

Die Turnierleitung bzw. das Management eines Turniers kann sich das Recht vorbehalten, Regeln und auf das jeweilige Turnier zugeschnittene Verfahrensrichtlinien festzulegen, z.B. betreffend die Bekleidungsvorschriften, die Startgeld-Zahlungsmodalitäten, die Flexibilität des Zeitplans, die Verfahrensrichtlinien für die Spielpaarungen, etc. Um jedoch von der WPA eine Genehmigung für ein Turnier zu erhalten, bedarf es der Einhaltung gewisser Erfordernisse, in erster Linie bezüglich der Preisgeldgarantien.

1.7 Verspäteter Beginn

Ein Spieler muss bereit sein zu seinem Match innerhalb von 15 Minuten (oder nach dem 3. Aufruf) nach Beginn anzutreten; ansonsten gewinnt sein Gegner kampflos. Der Beginn des Matches ist jener Zeitpunkt, zu dem dieses laut Zeitplan beginnen soll bzw. jener Zeitpunkt, zu dem es durch die Turnierleitung aufgerufen wird (1e nachdem was später erfolgt).

Kommentar Ein Spieler, der zu spät kommt wird immer disqualifiziert, egal ob im einfach- oder doppel-k.o. gespielt wird (EPBF).

1.8 Kein Üben während des Matches

Während der Begegnung ist das Üben nicht erlaubt.

Macht ein Spieler einen Stoß, der nicht zum Match gehört, so ist dies als Foul zu werten.

Kommentar Dies gilt grundsätzlich und nicht nur für den Tisch, auf dem das Match gespielt wird.

1.9 Keine Hilfe während dem Match

Während eines Matches ist es dem Spieler untersagt betreffend die Planung oder die Ausführung eines Stoßes Zuschauer um Rat zu fragen. Sollte er dies tun, verliert er das Game. Jeder Zuschauer, der einem Spieler wichtige Hilfe anbietet, ist des Turnierortes zu verweisen.

Kommentar Im 14/1 minus 15 Punkte. Diese Regel bezieht sich auch auf Trainer, Betreuer, Manager etc.

1.10 Nichtverlassen des Tisches

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

1.11 Langsames Spielen / Zeitlimit

Wenn ein Spieler nach Meinung des Schiedsrichters den Verlauf einer Partie oder eines Turniers durch ständig langsames Spielen behindert, so kann er den betreffenden Spieler ermahnen und dann nach seinem Ermessen ein Zeitlimit (maximal 50 Sekunden, 35 sec + 25 sec Extension) pro Stoß festlegen. Nach dem Break hat der aufnahmeberechtigte Spieler 60 Sekunden ohne Extension zur Verfügung. Ab diesem Zeitpunkt spielen beide Spieler unter diesem Zeitlimit. Wird das Zeitlimit überschritten, so begeht der Betreffende ein Foul und der Gegner darf gemäß den Regeln der gerade gespielten Spielart fortfahren. Die Zeitnehmung beginnt, wenn ein Stoß beendet ist und dauert bis zur Berührung des Spielballes mit der Pomeranze. Die Zeit, während der die Bälle laufen, wird nicht gezählt. Wenn der aufnahmeberechtigte Spieler mit Ball-in-Hand beginnt, startet die Zeitnehmung, sobald er in Besitz des Spielballes ist und alle Bälle aufgebaut bzw. wiedereingesetzt wurden. 10 Sekunden vor Ablauf der Zeit muss eine Ankündigung / Warnung in Form von "Time" erfolgen. Beginnt eine Zeitnehmung durch Unaufmerksamkeit oder Fahrlässigkeit des Zeitnehmers zu spät, so behält der Spieler die Vorteile dieser zu späten Zeitnehmung. Kommentar: Wie lange das Zeitlimit ist, legt die Turnierleitung fest; jedoch nicht länger als 50 Sekunden (51 Sekunde = Foul).

1.12 Zeitweilig gestopptes Spiel

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

1.13 Time Out

Ein Spieler darf jederzeit zwischen den Racks sein Time-out verwenden, dies gilt auch für 14/1, sollte im 14/1 der Spieler sein Time-out verwenden der nicht in der Aufnahme ist, darf der andere Spieler unter Aufsicht eines Schiedsrichters seine Aufnahme fortsetzen. Während des Time-outs sollte der Schiedsrichter den Tisch mit einem entsprechenden Schild kennzeichnen und jegliches Üben auf dem Tisch ist untersagt. Grundsätzlich hat jeder Spieler ein Time-out von maximal 5 Minuten pro Match. Wird mit Satzsystem gespielt, so hat jeder Spieler im Entscheidungssatz das Recht auf ein Time-out, unabhängig davon, ob er bereits zu einem früheren Zeitpunkt ein solches in Anspruch genommen hat.

1.14 Aufgabe

Wenn ein Spieler aufgibt, so hat er das Match verloren. Das Auseinanderschrauben des Queues ist als Aufgabe anzusehen. Sollte ein Spieler das selbe Unterteil mit 2 verschiedenen Oberteilen benutzen (Spiel- und Breakoberteil) so ist es vor dem Match seinem Gegner oder dem Schiedsrichter mitzuteilen.

Kommentar: Natürlich nur, wenn die Aufgabe aus der Spielsituation klar hervorgeht; nicht z.B. Auseinanderschrauben des Queues, um einen Jump-Shot zu machen.

1.15 Zählweise bei abgebrochenen Matches

Matches, die aus irgendeinem Grund abgebrochen werden, werden nicht in die statistische Auswertung des Turniers einbezogen. Auf dem Spielprotokoll wird kein Ergebnis, sondern nur der Vermerk „Sieger“ bzw. „Verlierer“ bei den betreffenden Spielern eingetragen (Matches, die durch Disqualifikation beendet wurden, werden als angebrochene Matches im Sinne dieser Regel gewertet). Hat ein Spieler in einem solchen Match eine hohe Serie oder etwas, das zur Prämierung aussteht erreicht, so zählt dieses Ergebnis für das Erreichen der Prämie.

1.16 Spielen ohne Schiedsrichter

Wenn kein Schiedsrichter verfügbar ist, so übernimmt der Spieler, der gerade nicht am Tisch ist, dessen Aufgaben.

1.16.1 Fouls

Es wird dem betreffenden Spieler als Foul angerechnet, wenn er (angesehen von der Berührung des Spielballes mit der Pomeranze) irgendeinen Ball mit dem Queue, der Hand, der Kleidung, dem Körper, dem Hilfsqueue oder der Kreide vor, während oder nach dem Stoß berührt.

Anmerkung: Zusätzliche Foulregelungen folgen in den Spielregeln der einzelnen Spielarten.

1.16.2 Meinungen von Dritten

Sollte ein Stoß bevorstehen, der wahrscheinlich zu einer Streitsituation führt, so kann der Spieler, der gerade nicht am Tisch ist, ein Mitglied der Turnierleitung oder irgendeinen dritten Regelkundigen herbeirufen, der mitentscheiden soll, ob der Stoß korrekt durchgeführt wurde oder nicht.

Anmerkung: Dieser Dritte kann vom aufnahmeberechtigten Spieler abgelehnt werden, sofern es sich nicht um ein Mitglied der Turnierleitung handelt. Merke: Nur vor Ausführung des Stoßes!

1.16.3 Klärung von Streitsituationen

Jegliche Streitsituation zwischen zwei Spielern wird vom Schiedsrichter oder einem Mitglied der Turnierleitung entschieden.

1.16.4 Gleichzeitiges Treffen von 2 Zielbällen

Wenn der Spielball einen korrekten farbigen Ball und eine momentan nicht korrekten ungefähr gleichzeitig trifft und es kann nicht genau bestimmt werden, welcher Ball zuerst getroffen wurde, so ist im Zweifel für den stoßenden Spieler zu entscheiden.

1.16.5 Aufbau der Zielbälle

Die Zielbälle müssen zueinander so nahe wie möglich, am besten press, aufgebaut werden. Man sollte die Kugeln nicht mehr als notwendig klopfen. Es ist zu bevorzugen das Tuch kurz zu bürsten, um es zu glätten.

2. ANWEISUNGEN FÜR DEN SCHIEDSRICHTER

2.1 Turnierleitung / Schiedsrichter

Grundsätzlich muss bei jedem Match ein Schiedsrichter anwesend sein. Wird ohne Schiedsrichter gespielt, so übernimmt der Spieler, der gerade nicht am Stoß ist, dessen Verantwortung. Mitglieder der Turnierleitung können, wenn es vonnöten und sinnvoll ist, die Vorrechte und das Ermessen des Schiedsrichters für sich geltend machen.

2.2 Befugnisse des Schiedsrichters

Der Schiedsrichter sorgt für Ordnung und Einhaltung der Regeln während des Matches. Schiedsrichterentscheidungen sind Tatsachenentscheidungen. Grundsätzlich liegt das Match, das er gerade leitet, in seiner alleinigen Verantwortung. Der Schiedsrichter kann nach seinem Ermessen Mitglieder der Turnierleitung in Fragen der Interpretation der Regeln zu Rate ziehen; Entscheidungen werden jedoch von ihm alleine getroffen. Ein Spieler hat gegen solche Entscheidungen kein Einspruchsrecht. Nur wenn der Schiedsrichter in Bezug auf eine Regel bzw. deren Anwendung einen Fehler gemacht hat, kann er nach einem Einspruch bei der Turnierleitung oder des Headreferees von dieser überstimmt werden.

2.3 Verpflichtungen des Schiedsrichters

Der Schiedsrichter ist alleinverantwortlich bei etwaigen Anfragen eines Spielers betreffend das Spielgeschehen wie z.B. ob ein Ball im Dreieck oder außerhalb liegt; ob sich ein Ball im Kopffeld befindet oder nicht; wie der Spielstand ist; wie viel Punkte zum Sieg fehlen; ob bei ihm oder seinem Gegner ein Foul zu Buche steht; welche Regel bei der Ausführung eines bestimmten Stoßes zur Anwendung käme, usw. Wenn die Erklärung einer gewissen Regel gewünscht wird, so erklärt der Schiedsrichter diese, so gut er kann. Etwaige Fehlaussagen eines Schiedsrichters schützen einen Spieler jedoch nicht davor, dass letztlich die eigentliche (richtige) Regel zur Anwendung gelangt. Der Schiedsrichter darf jedoch **nicht** seine subjektive Meinung (z.B. ob ein Stoß machbar ist, etc.) äußern.

2.4 Endgültige Entscheidungsbefugnis

Obwohl diese Regeln versuchen, die große Mehrheit der bei Wettkämpfen auftretenden Situationen abzudecken, kann sich immer noch ein gelegentlicher Bedarf an Regelinterpretation über deren richtige Anwendungen in Ausnahmesituationen ergeben. Diese endgültige Entscheidungsbefugnis hat die Turnierleitung.

Kommentar: Erste Instanz ist jedoch immer der Schiedsrichter.

2.5 Wetten durch Offizielle

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

2.6 Vor Matchbeginn

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

2.7 Der Aufbau der Zielbälle

Der Schiedsrichter baut die Bälle so press wie möglich auf, ohne sie mehr als notwendig zu klopfen. Wenn ein Schiedsrichter die Bälle aufbaut, ist es keinem Spieler erlaubt, währenddessen den Aufbau nachzukontrollieren. Nach dem Aufbau darf der Spieler das Rack kontrollieren und 1x eine Nachkorrektur einfordern. Danach ist es dem Spieler nicht mehr erlaubt erneut eine Korrektur zu verlangen.

2.8 Ball- / Taschenansage

Bei Spielen mit Ansagepflicht kann ein Spieler einen Ball seiner Wahl spielen, muss jedoch vor dem Stoß den Ball und die Tasche in die er diesen versenken will ansagen. Er muss aber keine Details, wie Kombinationen, Karambolagen oder Banden ansagen. Jeder zusätzlich zu einem korrekt versenkten Ball versenkte Ball wird gewertet.

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

2.9 Foulansage

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

Kommentar: Die Ansage "Foul" muss laut und deutlich erfolgen und sollte auch im Umfeld (z.B. Publikum) verstanden werden können.

2.10 Gleichzeitiges Treffen

Siehe 1.16.4

2.11 Ausräumen der Taschen

Wenn auf Tischen ohne automatischen Ballrücklauf gespielt wird, so entfernt der Schiedsrichter die Bälle aus vollen oder nahezu vollen Taschen. Es obliegt aber letztlich der Verantwortung des Spielers, auf diese Tätigkeit zu achten. Der Spieler hat kein Einspruchsrecht, falls ein Ball aus einer vollen Tasche zurückspringt.

Kommentar: Der Schiedsrichter muss beim Ausräumen der Taschen so vorgehen, dass er den Spielfluss des Spielers nicht stört.

2.12 Säubern der Bälle

Während eines Matches kann der Spieler den Schiedsrichter bitten, sichtbar schmutzige Bälle zu reinigen.

2.13 Wiedereinsetzen der Bälle

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

2.14 Erfragen von Informationen

siehe 1.16.3

2.15 Unzweckmäßiger Gebrauch der Ausrüstung

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

2.16 Verbindliche Warnungen

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

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

2.17 Wiederherstellen einer Position

Wenn es notwendig werden sollte (z.B. Störung von außen), muss der Schiedsrichter die Position der Bälle so gut es geht wiederherstellen. Ist er sich nicht sicher, kann er zu diesem Zweck um Rat fragen.

Kommentar: Die Entscheidung des Schiedsrichters ist dann bindend.

2.18 Störung von außerhalb

Sollte eine Störung von außerhalb auftreten und einen Stoß beeinflussen, so stellt der Schiedsrichter die Lage der Bälle wieder so her, wie sie vor der Störung war und der Stoß wird wiederholt. Sollte die Störung keinen Einfluss auf den Stoß gehabt haben, so werden nur die allenfalls durch den störenden Einfluss bewegten Bälle wieder zurückgelegt und das Spiel wird fortgesetzt. Sollte ein Zurücklegen nicht mehr möglich sein, so wird das Game neu begonnen und der Spieler, der ursprünglich eröffnet hatte, hat das Anstoßrecht.

2.19 Unkorrekt bewegte Bälle

Jeder Spieler, der nach Meinung des Schiedsrichters einen Ball absichtlich und mit unkorrekten Mitteln bewegt hat (z.B. Reißen am Tisch, Drücken oder Schieben des Tisches etc.) verliert das Game und/ oder das Match (nach Ermessen des Schiedsrichters; siehe unsportliches Verhalten). Es kann in diesem Fall auch eine Disqualifikation ausgesprochen werden.

2.20 Beurteilung von Doppelstößen

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

2.21 Warnung: Außerhalb des Kopffeldes

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

Anmerkung: Beachte die Definition der Kopflinie.

2.22 Verhalten des Spielers, der nicht am Stoß ist

Während der Gegner am Tisch ist, muss der nicht aufnahmeberechtigte Spieler am für ihn bereitgestellten Sitz Platz nehmen. Sollte ein Spieler während eines Matches (außer im Rahmen eines Time-outs) diesen kurzfristig verlassen müssen, so hat er die Erlaubnis des Schiedsrichters einzuholen. Der Schiedsrichter sollte darauf achten, dass dafür nicht unnötig viel Zeit vergeht und dass der Spieler dieses Privileg nicht dazu benutzt, um seinen Gegner aus dem Konzept zu bringen.

2.23 Verbot der Annahme von Ratschlägen

Ein Spieler darf während seines Matches nicht wissentlich Ratschläge von außerhalb beziehen. Es sei denn, dies ist durch turnierspezifische Regelungen ausdrücklich erlaubt. Der Spieler darf mit keinen Personen in irgendeiner Form kommunizieren, ausgenommen mit dem Schiedsrichter, der Turnierleitung und seinem Gegner. Sollte der Spieler z.B. einen Ausrüstungsgegenstand benötigen oder ein Getränk bestellen wollen, so hat er den Schiedsrichter davon in Kenntnis zu setzen. Hat der Schiedsrichter berechtigten Grund zur Annahme, dass ein Spieler wissentlich Unterstützung das Spiel betreffend von außen erhält oder anfordert, so muss er entsprechende Schritte wegen unsportlichen Verhaltens einleiten.

Kommentar: Ein Coaching während des Time-outs ist nicht erlaubt!

2.24 Störung oder Belästigung von außen

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

2.25 Langsames Spiel

siehe 1.11

2.26 Proteste

Ein Spieler kann vom Schiedsrichter oder der Turnierleitung eine Interpretation einer Regel verlangen oder gegen eine Fehlentscheidung bezüglich eines Fouls protestieren. Dieser Protest bzw. diese Anfrage müssen jedoch vor dem nächsten Stoß gemacht werden. Ansonsten kann ein diesbezügliches Begehren nicht mehr berücksichtigt werden. Der Schiedsrichter ist die letzte Instanz bei Tatsachenentscheidungen. Wenn ein Spieler glaubt, dass ein Schiedsrichter eine Regel nicht richtig angewendet hat und die Meinungsverschiedenheit nicht dadurch beseitigt werden kann, dass man sich auf die betreffende Regel beruft, so muss der Schiedsrichter den Protest an die Turnierleitung weiterleiten. Die Entscheidung der Turnierleitung ist dann endgültig. In jedem Fall wird das Match angehalten, bis der Protest behandelt wurde. Diese Anhaltung ist von allen Spielern zu respektieren. Sollte dem durch einen Spieler nicht Folge geleistet werden, so kann dies den Verlust des Matches und / oder eine Disqualifikation wegen unsportlichem Verhalten nach sich ziehen.

2.27 Zeitweilig gestopptes Match

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

Anmerkung: Wenn z.B. ein Unruhestifter entfernt werden muss.

2.28 Unsportliches Verhalten

Schiedsrichter haben das Recht und die Pflicht, sicherzustellen, dass keiner der Spieler irgendwelche Aktivitäten unsportlicher Natur setzt, die sich peinlich, störend oder schädlich für andere Spieler, Offizielle, Gäste oder den Sport generell auswirken. Die Schiedsrichter und die Turnierleitung haben das Recht einen Spieler, der sich unsportlich verhält, mit oder ohne Ermahnung zu disqualifizieren oder zu bestrafen.

3. ALLGEMEINE REGELN

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

3.1 Tisch, Bälle, Ausrüstung

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

3.2 Aufbau der Bälle

Beim Aufbau der Bälle muss ein Dreieck benutzt werden. Der vorderste Ball muss genau auf dem Fußpunkt liegen, alle anderen sind hinter diesem aufzureihen und so zueinander zu legen, dass sie sich berühren.

3.3 Korrekter Stoß

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

3.4 Nichtversenken eines Balles

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

3.5 Ermittlung des Anstoßrechtes

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

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

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

3.6 Eröffnungsstoß

Wer den Eröffnungsstoß durchführen darf, wird wie oben genannt ermittelt. Der Spieler, der das Ausspielen gewinnt, hat die Wahl den Eröffnungsstoß selbst auszuführen oder dies seinen Gegner tun zu lassen.

Kommentar. Es sei denn, dies ist in den einzelnen Spielarten anders geregelt.

3.7 Der Spielball beim Eröffnungsstoß

Der Eröffnungsstoß wird mit Ball-in-Hand im Kopffeld durchgeführt. Die Zielbälle sind entsprechend der Spielart aufgebaut. Das Game wird als eröffnet angesehen, sobald der Spielball mit der Pomeranze gestoßen wurde und das Kopffeld verlassen hat.

3.8 Ablenken des Spielballes beim Eröffnungsstoß

Jedes Ablenken oder Aufhalten des Spielballes beim Eröffnungsstoß (wenn dies nach dessen Verlassen des Kopffeldes geschieht) wird als Foul gewertet. Es muss eine Ermahnung ausgesprochen werden die besagt, dass ein zweiter solcher Vorfall während dem Game den Verlust des Games zur Folge hätte. Der Gegner kann mit Ball-in-Hand im Kopffeld fortfahren oder den anderen Spieler dies tun lassen (Ausnahme im 9er-Ball: Ball-in-Hand auf dem ganzen Tisch).

3.9 Ball-in-Hand im Kopffeld

Diese Situation tritt bei Spielarten auf, bei denen ein Foul für den Gegner Ball-in-Hand im Kopffeld zur Folge hat. Der aufnahmeberechtigte Spieler kann dann den Spielball im Kopffeld frei platzieren. Er darf jeden Ball anspielen (natürlich vorausgesetzt, dass dieser ein korrekter ist), der mit seinem Mittelpunkt auf der Kopflinie oder darüber hinaus im Spielfeld liegt.

Er darf keinen Ball anspielen, dessen Mittelpunkt sich im Kopffeld befindet. Es sei denn, der Spielball wird aus dem Kopffeld gespielt und läuft nach dem

Kontakt mit einer Bande wieder ins Kopffeld zurück. Grundsätzlich bestimmt der Mittelpunkt des Baues, ob sich dieser im oder außerhalb des Kopffeldes befindet. Platziert der Spieler in diesem Zusammenhang den Spielball unabsichtlich außerhalb des Kopffeldes, so muss er durch den Schiedsrichter auf dieses Versehen hingewiesen werden; Andernfalls gilt der Stoß auch so als korrekt. Wird der Spieler auf sein Versehen hingewiesen und platziert den Spielball trotzdem außerhalb des Kopffeldes, so ist dies ein Foul.

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

3.10 Versenkte Bälle

Ein Ball wird als versenkt angesehen, wenn er als Resultat eines korrekten Stoßes von der Spielfläche in eine Tasche fällt und dort verbleibt (ein Ball, der aus dem Ball-Rücklaufsystem eines Tisches auf den Boden fällt, ist als versenkt zu werten).

3.11 Position eines Balles

Die Position eines Balles wird nach der Lage seines Mittelpunktes bestimmt.

3.12 Fuß auf dem Boden

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

3.13 Stoßen während sich noch ein Ball bewegt

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

3.14 Beendigung eines Stoßes

Ein Stoß gilt als nicht beendet und wird deswegen noch nicht gezählt / gewertet, bevor nicht alle Bälle zur Ruhe gekommen sind (ein sich drehender Ball ist in Bewegung).

3.15 Definition der Kopflinie

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

3.16 Generelle Regeln betreffend Fouls

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

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

3.17 Spielball hat keinen Kontakt mit einem Zielball

Es ist als Foul zu werten, wenn der Spielball keinen korrekten farbigen Ball zuerst trifft. Bei press liegenden Bällen ist das Wegspielen vom farbigen Ball nicht als Treffen zu verstehen.

3.18 Korrekter Stoß

Ein Spieler muss mit dem Spielball einen korrekten farbigen Ball treffen. Infolgedessen muss dann:

1. Ein farbiger Ball versenkt werden oder
2. der Spielball oder ein farbiger Ball eine Bande anlaufen.

3.19 Versenken des Spielballes

Es ist ein Foul, wenn der Spielball in eine Tasche fällt. Es ist ebenfalls ein Foul, wenn der Spielball einen bereits versenkten Ball berührt (z.B. wenn die Tasche voll ist).

3.20 Fouls durch unkorrektes Berühren von Bällen

Es ist ein Foul, den im Spiel befindlichen Spielball oder Zielbälle mit irgend etwas anderem als der Pomeranze (z.B. Körper, Kleidung, Kreide, Queuehilfe, Ferrule, etc.) zu stoßen, zu berühren oder zu bewegen. Jeder unkorrekt bewegte Ball muss in seiner neuen Position verbleiben.

3.21 Foul während der Lageverbesserung

Das Berühren eines farbigen Balles während der Lageverbesserung (Ball-in-Hand) ist ein Foul.

3.22 Fouls durch Doppelstoß

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

3.23 Fouls durch Schieben des Spielballes

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

3.24 Fouls durch Unachtsamkeit

Der Spieler ist verantwortlich für Kreide, Queuehilfen und jede andere Art von Gegenständen oder Ausrüstung, die er mitbringt, benutzt und/oder am Tisch verwendet. Lässt er beispielsweise ein Stück Kreide fallen oder bricht ihm der Kopf des Hilfsqueues ab, so ist es als Foul zu werten, wenn solch ein Gegenstand irgendeinen Ball auf dem Spielfeld berührt.

3.25 Unkorrektes Anheben des Spielballes

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

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

3.26 Jump Shot

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

3.27 Bälle, die vom Tisch springen

Bälle, die nach einem Stoß anderswo, als auf der Spielfläche zu liegen kommen (z.B. auf der Bande, auf der Tischkante, auf dem Boden, etc.), werden als vom Tisch gesprungene Bälle angesehen. Bälle, die auf die Tischkante oder die Banden springen und aus eigener Kraft auf die Spielfläche zurückkehren, werden als nicht vom Tisch gesprungen angesehen; vorausgesetzt sie haben dabei nichts

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

3.28 Besondere Strafe für absichtliche Fouls

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

3.29 Die Ein-Foul-Grenze

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

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

a) Kein Kontakt mit einem korrekten Ball.

b) Unsportliches Verhaften.

Es ist die Strafe für unsportliches Verhaften anzuwenden.

3.30 Bälle, die sich plötzlich bewegen

Wenn sich ein Ball auf der Stelle bewegt, dreht oder auf irgendeine Art und Weise von selbst seine Lage verändert, so bleibt er in dieser Position und das Spiel geht weiter. Ein nahe an einem Loch liegender Ball, der "von alleine" in eine Tasche fällt, nachdem er für mindestens 5 Sekunden zur Ruhe gekommen war, wird so genau wie möglich zurückgelegt. Falls ein farbiger Ball ohne Stoßeinwirkung in eine Tasche fällt, während ein Spieler auf ihn spielt und der Spielball über den Treffpunkt hinaus läuft (daher diesen nicht treffen kann), so werden beide Bälle (Spielball und farbiger Ball) und jeder andere farbige Ball, der in Zusammenhang mit diesem Stoß bewegt wurde, in die ursprüngliche Lage zurückgelegt und der Stoß wiederholt.

Kommentar/Beispiel: Situation 9-Ball: Der Spielball liegt in der Nähe des Kopfpunktes, die Nummer 2 im Loch Fuß-Rechts. Der Spieler will die 2 versenken, jedoch bevor der Spielball die 2

trifft, fällt diese ins Loch. Der Spielball rollt von der Fußbande zurück in Richtung Tischmitte und berührt einen anderen Ball.

Folge: Der Spielball, die 2 und der dritte Ball werden zurückgelegt und der Stoß wiederholt.

3.31 Wiedereinsetzen der Bälle

Ist laut Spielregel das Wiedereinsetzen von Bällen vorgesehen, so werden diese nach Beendigung des Stoßes auf der Zurücksetzungslinie aufgesetzt. Ein einzelner Ball wird auf den Fußpunkt gesetzt. Falls mehrere Bälle wiedereingesetzt werden, so werden diese in aufsteigender numerischer Reihenfolge aufgebaut. Der erste Ball kommt auf den Fußpunkt, die anderen dahinter in Richtung Fußbande. Falls Bälle auf oder nahe dem Fußpunkt oder der Zurücksetzungslinie das Aufbauen behindern, so werden die aufzubauenden Bälle auf der Zurücksetzungslinie so nah wie möglich am Fußpunkt aufgebaut, ohne die sich dort befindlichen Bälle zu bewegen. Wiedereingesetzte Bälle müssen möglichst nahe (nicht press) an bereits dort liegende Bälle aufgebaut werden. Sollte für wiedereinzusetzende Bälle auf der Zurücksetzungslinie nicht genügend Platz sein, so werden diese auf der gedachten Verlängerung in Richtung Mittelpunkt wiedereingesetzt, wobei der Ball mit der niedrigsten Nummer am nächsten zum Mittelpunkt kommt.

3.32 Eingeklemmte Bälle

Falls zwei oder mehrere Bälle in einer Tasche auf eine Art und Weise eingeklemmt sind, dass einer oder mehrere in der Luft hängen, so wird folgendermaßen verfahren: Die Bälle werden vom Schiedsrichter direkt von oben betrachtet und jeder Ball, der nach dessen Meinung nach unten in die Tasche fallen würde, ist als versenkt anzusehen. Jeder Ball, der nach seiner Auffassung auf die Tischplatte fallen würde, gilt als nicht versenkt. Die Bälle werden dann gemäß der Einschätzung des Schiedsrichters aufgebaut und das Spiel wird fortgeführt, als ob die Situation der eingeklemmten Bälle gar nicht aufgetreten wäre.

3.33 Zusätzlich versenkte Bälle

Werden zusätzlich zu einem korrekt versenkten Ball andere Bälle versenkt, so zählen diese entsprechend den Regeln der gespielten Spielart.

3.34 Störung von außerhalb

Sollten während eines Spieles Bälle von einem unbeteiligten Dritten bewegt werden, oder ein Spieler so angerempelt werden, dass dies das Spiel direkt beeinflusst, so werden die Bälle so gut es geht zurückgelegt, und das Spiel wird fortgesetzt. Dies gilt auch für eine Beeinflussung des Spieles durch höhere Gewalt (z.B. Herunterfallen der Lampe, Stromausfall, etc.). Wenn die Bälle nicht in ihre ursprüngliche Lage zurückgelegt werden können, so wird das Game neu begonnen und der Spieler, der ursprünglich Anstoßrecht hatte, beginnt noch einmal.

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

3.35 Regelungen bezüglich des Anstoßrechtes

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

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

3.36 Die Aufnahme

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

3.37 Farbiger Ball press an der Bande

Diese Regel bezieht sich auf Stöße, die auf Bälle ausgeführt werden, die Press-Bande liegen. Nachdem der Spielball einen solchen Ball getroffen hat, muss eine der folgenden Bedingungen erfüllt werden:

1. Es muss ein Ball versenkt werden.
2. Der Spielball muss eine Bande anlaufen.
3. Der farbige Ball muss eine andere Bande anlaufen (nicht nur von der Bande abprallen, an der er gelegen ist).
4. Ein anderer farbiger Ball muss eine Bande anlaufen, zu der er nicht press gelegen ist.

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

3.38 Spielen aus dem Kopffeld

Wenn ein Spieler mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld beginnt, so muss er den Spielball erst aus dem Kopffeld herausspielen, bevor er einen Zielball (oder eine Bande) berührt. Tut er das nicht, begeht er ein Foul. Ausnahme: Wenn ein farbiger Ball auf der Kopflinie bzw. außerhalb liegt (und somit spielbar ist), jedoch so nahe an der Kopflinie liegt, dass die Weiße ihn berührt bevor sie das Kopffeld verlässt. Dieser Stoß ist korrekt.

3.39 Foul mit dem Spielball bei Ball-in-Hand

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

3.40 Störung

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

3.41 Hilfsmittel

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

3.42 Unkorrektes Markieren

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

4. Spielregeln 9er Ball

(Professionelle und Weltregel)

4.1 Ziel des Spieles

9-Ball wird mit neun nummerierten Kugeln (1-9) und der Weißen gespielt. Bei jedem Stoß muss als erste Kugel diejenige mit der niedrigsten Zahl angespielt werden, aber die Kugeln müssen nicht in der Reihenfolge versenkt werden. Wenn ein Spieler eine Kugel korrekt versenkt, dann bleibt er solange am Tisch, bis er eine Kugel verschießt, ein Foul begeht oder die 9 versenkt und das Spiel damit gewinnt. Nach einem Fehlstoß muss der dann aufnahmeberechtigte Gegner von der Position weiterspielen, an der die Weiße liegen geblieben ist. Nach einem Foul hat der Gegner freie Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch. Es muss nichts angesagt werden. Eine Partie ist dann beendet, wenn ein Spieler die nötige Anzahl Spiele gewonnen hat.

4.2 Aufbau der Kugeln

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

4.3 Korrekter Eröffnungsstoß

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

- 1. Der eröffnende Spieler muss zuerst die 1 treffen und entweder eine Kugel versenken oder mind. vier Farbige an eine Bande laufen lassen.**
- 2. Wenn die Weiße in eine Tasche oder vom Tisch fällt, oder wenn die Erfordernisse des Eröffnungsstoßes nicht erfüllt werden, so ist das ein Foul und der dann aufnahmeberechtigte Spieler hat freie Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch.**
- 3. Wenn beim Eröffnungsstoß eine Farbige vom Tisch springt, so ist das ein Foul und der dann aufnahmeberechtigte Spieler hat freie Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch.**
- 4. Kitchen-rule: nach dem Eröffnungsstoß müssen 3 Bälle (Weiße zählt nicht dazu) die Kopflinie passieren oder fallen. Mit jedem versenkten Ball verringert sich die Anforderung um einen Ball. Wird die Kitchen-rule nicht eingehalten, hat der gegnerische Spieler die Wahl ob er die Situation annimmt und weiterspielt oder sie wieder an den Gegner zurückgibt.**

Kommentar: Beispiel: Fällt ein Ball müssen 2 Bälle die Kopflinie passieren, fallen 2 Bälle muss 1 Ball die Kopflinie passieren, usw.

Die Farbige wird nicht wiedereingesetzt. (Ausnahme: die 9 wird wieder eingebaut, wenn sie vom Tisch springt).

4.4 Fortführung des Spieles

Der Spieler kann bei dem Stoß, der unmittelbar nach dem Eröffnungsstoß folgt, PUSH - OUT spielen. Wenn der Spieler eine oder mehrere Kugel(n) mit einem korrekten Eröffnungsstoß versenkt, so bleibt er an der Aufnahme, bis er eine Kugel verfehlt, ein Foul begeht oder das Spiel gewinnt. Wenn der Spieler verfehlt oder ein Foul begeht, beginnt die Aufnahme des anderen Spielers, die wiederum so lange dauert, bis dieser verfehlt, ein Foul begeht oder das Spiel gewinnt. Das Spiel endet, wenn die 9 mit einem korrekten Stoß versenkt wird oder wenn das Spiel wegen eines ernsten Verstoßes gegen die Regeln als verloren gewertet wird.

4.5 Push out

Derjenige Spieler, der unmittelbar nach einem korrekten E-Stoß an der Aufnahme ist, kann Push out spielen, um zu versuchen, die Weiße in eine bessere Position zu legen für die nachfolgende Wahlmöglichkeit. Bei einem Push out muss die Weiße keine Farbige und keine Bande berühren, aber alle anderen Foulgründe bleiben bestehen. Der Spieler muss den Push out vor dem Stoß ansagen, oder der Stoß wird als normal durchgeführt gewertet. Jegliche bei einem Push out versenkte Kugel zählt nicht und verbleibt in der Tasche (außer die 9). Nach einem korrekten Push out darf der Gegner von der Position aus weiterspielen, in die der Spieler die Weiße gespielt hat, oder er darf den Stoß an den Spieler selbst zurückgeben, der das Push out gespielt hat. Ein Push out wird nicht als Foul angesehen, solange keine Regel verletzt wird. Ein unkorrekter Push out wird je nach Art des Fouls als Foul gewertet. Nach einem Foul beim Eröffnungsstoß kann kein Push out gespielt werden.

4.6 Fouls

Wenn ein Spieler ein Foul begeht, so ist seine Aufnahme beendet und keine der mit dem Foul versenkten Kugeln werden wiedereingesetzt (Ausnahme: wenn die 9 versenkt wird, wird sie wiederaufgebaut). Der dann aufnahmeberechtigte Spieler hat Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch; vor dem ersten Stoß kann er die Weiße platzieren, wo er will. Wenn ein Spieler mit einem Stoß mehrere Fouls begeht, so werden diese nur als ein Foul gewertet.

4.7 Falsche Kugel

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

4.8 Keine Bande

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

4.9 Freie Lageverbesserung

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

4.10 Vom Tisch gesprungene farbige Kugeln

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

4.11 Fouls bei Jumpshots und Kopfstößen

Wenn ein Spiel ohne Schiedsrichter gespielt wird, so gilt es als Foul, wenn während eines Jumps, Bogenstoßes oder Kopfstoßes eine Kugel sich bewegt, die nicht anspielbar ist, weil versucht wurde, über sie darüber oder um sie herum zu spielen (egal ob die Kugel durch die Hand, das Queue, das Hilfsqueue oder Durchstoß bewegt wurde).

4.12 Drei aufeinanderfolgende Fouls

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

4.13 Ende des Spiels

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

5. Spielregeln 8er Ball

(Professionelle und Weltregel)

5.1 Ziel des Spieles

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

5.2 Ansage

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

5.3 Aufbau der Kugeln

Die Kugeln werden zu einem Dreieck am Fußende des Tisches aufgebaut, wobei die 8 in der Mitte des Dreiecks, die vorderste Kugel des Dreiecks auf dem Fußpunkt. Die Bälle werden zufällig aufgebaut wobei nicht mehr als 4 Bälle (voll od. halb) sich in einer Linie befinden dürfen

5.4 Anstoßrecht

Grundsätzlich hat der Sieger des Ausspielens bzw. des letzten Games Anstoßrecht. Sollte es durch die Turnierleitung so festgelegt werden, so kann z.B. auch nach jedem Game gewechselt werden.

5.5 Fouls bei Jumps oder Kopfstößen

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

5.6 Korrekter Eröffnungsstoß

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

1. **Mindestens vier farbige Bälle eine Bande anlaufen**
bzw.
2. **ein Ball versenkt wird.**

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

5.7 Foul mit der Weißen beim Eröffnungsstoß

Wenn einem Spieler bei einem korrekten Eröffnungsstoß die Weiße fällt, bleiben alle versenkten Kugeln in den Taschen (außer die 8), es steht ein Foul zu Buche und der Tisch ist offen. ACHTUNG: Der dann aufnahmeberechtigte Spieler hat Lageverbesserung im Kopffeld und darf keine Kugel direkt anspielen, die sich im Kopffeld befindet, es sei denn, die Weiße verlässt zunächst das Kopffeld und kehrt dann in dieses zurück, um eine Kugel zu treffen. *(Wenn die Weiße bei einem ansonsten korrekten E-Stoß in eine Tasche fällt oder vom Tisch springt, so kann der Gegner nicht neu aufbauen lassen.)*

5.8 Farbiger Ball springt beim E-Stoß vom Tisch

Wenn ein Spieler mit seinem E-Stoß eine Farbige vom Tisch spielt, so ist das ein Foul und der Gegner kann die Position der Kugeln übernehmen und weiterspielen oder die Weiße im Kopffeld verlegen. Jegliche vom Tisch gesprungenen Kugeln werden als versenkt gewertet und kommen in die Tasche.

5.9 Die 8 fällt beim Eröffnungsstoß

Wenn die 8 beim E-Stoß versenkt wird, so kann der eröffnende Spieler verlangen, dass neu aufgebaut wird, oder dass die 8 wiedereingesetzt wird und er selbst so weiterspielt. Fallen dem Spieler beim E-Stoß die Weiße und die 8, so kann der Gegner neu aufbauen lassen oder die 8 wiedereinssetzen lassen und aus dem Kopffeld weiterspielen.

5.10 Freie Wahl - Offener Tisch

Der Tisch ist offen, wenn die Farbgruppen (Halbe+Volle) den Spielern noch nicht zugeordnet sind. Wenn der Tisch offen ist, ist es erlaubt, mit einer Halben eine Volle zu versenken und umgekehrt. Beachte: Der Tisch ist unmittelbar nach dem E-Stoß immer offen. Wenn der Tisch offen ist, 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, so kann keine Halbe oder Volle zum Vorteil des Spielers 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.

5.11 Wahl der Gruppe

Die Wahl der Gruppe ist mit dem E-Stoß nie bestimmt, selbst dann nicht, wenn Kugeln beider Gruppen fallen. DER TISCH IST IMMER OFFEN UNMITTELBAR NACH DEM E-STOß. Die Gruppe wird dann bestimmt, wenn der Spieler eine angesagte Kugel nach dem E-Stoß korrekt versenkt.

5.12 Korrekter Stoß

Bei allen Stößen (ausgenommen E-Stoß und wenn der Tisch offen ist) muss der Spieler eine Kugel seiner Farbgruppe zuerst treffen und dann eine farbige Kugel versenken oder die Weiße oder irgendeine farbige Kugel eine Bande anlaufen lassen. BEACHTEN: Es ist erlaubt, dass der Spieler seine eigene Kugel über Bande anspielt, jedoch muss nach der Berührung der Weißen mit der Farbigen entweder eine Kugel versenkt werden oder die Weiße oder eine Farbige eine Bande anlaufen.

5.13 Sicherheitsspiel

Aus taktischen Gründen kann ein Spieler eine seiner Kugeln offensichtlich versenken, aber seine Aufnahme trotzdem beenden wollen, indem er vor dem Stoß Sicherheit ansagt. Ein Sicherheitsstoß wird als korrekter Stoß angesehen. Wenn ein Spieler mit einem Sicherheitsstoß eine Kugel versenken möchte, dann muss er seinem Gegner vor dem Stoß die Sicherheit ansagen. Wird dies

nicht getan und eine der Kugeln des Spielers wird versenkt, so muss der Spieler weiterspielen. Alle Kugeln, die mit Sicherheit versenkt wurden, bleiben in den Taschen.

5.14 Wertung

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

5.15 Strafe nach einem Foul

Der Gegner hat freie Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch (Es muss nicht aus dem Kopffeld gespielt werden, außer nach dem E-Stoß). Diese Regelung hindert einen Spieler daran, absichtliche Fouls zu spielen, die seinem Gegner Nachteile bringen. Bei der freien Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch darf sich der Spieler die Weiße mit der Hand oder jedem Teil des Queues (incl. Pomeranze) da hinlegen, wo er sie haben möchte (wenn nötig, mehr als einmal). Wenn die Weiße in Position liegt, zählt jede Stoßbewegung, bei der die Weiße berührt wird, als Foul, wenn der Stoß nicht korrekt ist.

5.16 Kombinationsstöße

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

5.17 Unkorrekt versenkte Kugeln

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

5.18 Farbige Kugeln, die vom Tisch springen

Wenn eine farbige Kugel vom Tisch springt, so ist das ein Foul und die Aufnahme ist beendet. Wenn die 8 vom Tisch springt, ist das Spiel verloren. Eine nicht versenkte Kugel wird als vom Tisch gesprungen angesehen, wenn sie irgendwo anders als auf der Tischplatte zu liegen kommt. Es ist ein Foul, eine Farbige vom Tisch springen zu lassen. Die vom Tisch gesprungenen Farbigen bleiben aus dem Spiel.

5.19 Spiel auf die 8

Wenn auf die 8 gespielt wird, bedeutet ein Foul oder das Versenken der Weißen nicht Spielverlust, es sei denn, die 8 fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch. Der dann aufnahmeberechtigte Spieler hat Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch. BEACHTTE: die 8 kann niemals mit einem Kombistoß korrekt versenkt werden.

5.20 Verlust des Spieles

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

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

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

5.21 Pattsituation

Wenn nach drei aufeinanderfolgenden Stößen eines jeden Spielers (insgesamt 6 Stöße) klar wird, dass keiner der Spieler ernsthaft versucht, das Spiel zu gewinnen (Entscheidung des Schiri oder, wenn ohne 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 mit dem Spieler, der die abgebrochene Partie angestoßen hat. Diese Regel darf nur angewandt werden, wenn sich nur noch zwei Farbige und die 8 auf dem Tisch befinden. BEACHTE: Drei aufeinanderfolgende Fouls bedeuten nicht den Verlust des Spiels. *(Der Schiri kann auf unentschieden entscheiden, egal, wie viele Kugeln sich auf dem Tisch befinden. Der Schiri muss seine Absicht, das Spiel als unentschieden zu werten, 6Stöße vorher bekannt geben. Falls nur ein Spieler noch versucht, das Spiel zu gewinnen, darf die Partie nicht als unentschieden gewertet werden.)*

6. Spielregeln 14/1-ENDLOS

(Professionelle und Weltregel)

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

6.1 Ziel des Spieles

1. 14/1 ist ein Ansagespiel. Der Spieler muss Ball und Tasche ansagen. Der Spieler bekommt für jede korrekt angesagte und mit einem korrekten Stoß versenkte Kugel einen Punkt und darf solange weiterspielen, bis er entweder keine Kugel versenkt oder ein Foul begeht.
2. Der Spieler kann 14 Bälle versenken. Bevor der 15. Ball (der letzte sich auf dem Tisch befindliche) spielt, werden die 14 Bälle wieder so aufgebaut wie vorher, wobei der Platz für den vorderste Ball frei bleibt.
3. Der Spieler versucht dann, den 15. Ball so zu versenken, dass das aufgebaute Dreieck gelöst wird und er weiterspielen kann.
4. Der Spieler, der als erster die vorgegebene Punktzahl erreicht (je nach Ausspielziel), gewinnt das Spiel.

6.2 Spieler

Es wird mit zwei Spielern oder zwei Mannschaften gespielt.

6.3 Verwendete Kugeln

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

6.4 Der Aufbau

Die Reihenfolge der Bälle ist zufällig und sie müssen so nah wie möglich (press) aufgebaut werden. Bei 14/1 darf kein Ball-Rack verwendet werden.

6.5 Wertung

Jeder korrekt versenkte Ball gibt einen Punkt für den Spieler.

6.6 Eröffnungsstoß

1. Der eröffnende Spieler muss entweder
 - a) einen Ball und eine Tasche ansagen und den Ball dann in diese Tasche schießen oder
 - b) die Weiße und zwei Farbige an eine Bande spielen.Gelingt es dem Spieler nicht, eine dieser zwei Bedingungen zu erfüllen, so verletzt er die Eröffnungsstoßbedingungen.
2. 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 Bälle 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.

3. Die Drei-Foul-Strafe wird nicht bei den Verletzungen des Eröffnungsstoßes angewandt.
4. 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.

Ein Ball, der in eine Tasche fällt, wird angesehen, als ob er 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. Ein korrekt versenkter Ball berechtigt den Spieler dazu, solange am Tisch zu bleiben, wie er es schafft, angesagte Bälle korrekt zu versenken. Der Spieler kann auf jeden beliebigen Ball spielen, muss aber Ball und Loch vorher ansagen. Er braucht keine Einzelheiten wie Kombinationen, Banden etc. (alles, was erlaubt ist) anzusagen. Jeder mit einem korrekten Stoß zusätzlich versenkter Ball zählt als weiterer Punkt für den Spieler.
2. Bei allen Stößen muss die Weiße eine Farbige berühren und dann muss
 - a) ein Ball fällt oder
 - b) die Weiße oder irgendeine Farbige eine Bande anlaufen.

Werden diese Bedingungen nicht erfüllt, so liegt ein Foul vor. Liegt eine Farbige nicht press aber innerhalb einer Ballstärke an einer Bande (wenn nötig, darf der Schiedsrichter nachmessen), so darf der Spieler nur zweimal auf diesen Ball Sicherheit spielen. Hat er das getan, so wird der Ball in der nächsten Aufnahme des Spielers als press an der Bande liegend angesehen. Die allgemeine Regelung bezüglich "Press liegende Bälle" wird dann angewandt, wenn der Spieler sich dafür entscheidet, mit seinem Stoß diesen Ball als ersten zu berühren. Wenn ein Spieler in seiner letzten Aufnahme, bevor er diesen Ball spielt, ein Foul gespielt hat, so darf er nur eine erlaubte Sicherheit auf diesen Ball spielen. Er muss danach die Regeln bezüglich "Press liegender Bälle" beachten, wenn er auf diesen Ball spielt. Gelingt ihm dies nicht, so wird angenommen, dass er das dritte aufeinanderfolgende Foul begangen hat und die entsprechende Strafe wird angewandt, zusätzlich zu dem Punkt Abzug für jedes Foul. Im Folgenden werden alle 15 Bälle aufgebaut und der Spieler, der bestraft wurde, muss einen neuen Eröffnungsstoß unter den gleichen Bedingungen wie zu Anfang durchführen.

Wenn die Farbige innerhalb einer Kugelstärke Entfernung von der Bande liegt, so darf jeder Spieler nur zweimal einen "roll-up" darauf spielen. Beim dritten Mal zählt dies als drei Fouls.

Kombinationen zwischen roll-ups und anderen Fouls werden entsprechend gewertet.

3. Wurde der 14. Ball versenkt, so wird die Partie einen Moment mit dem 15. Ball auf dem Tisch angehalten. Die 14 Bälle werden wiederaufgebaut wie zu Anfang, wobei der Platz auf dem Fußpunkt frei bleibt. Der Spieler fährt dann fort, indem er den 15. Ball (oder den "Breakball") so versenkt, dass die Weiße anschließend in das Dreieck läuft und die dort liegenden Bälle so löst, dass er weiterspielen kann. Der Spieler muss jedoch nicht auf den 15. Ball spielen. Er kann auf jeden beliebigen Ball spielen. Falls der 15. Ball zusammen mit dem 14. Ball versenkt wird, siehe Grafik 1.
4. Ein Spieler kann Sicherheit ansagen (aus defensiven Gründen). Sicherheitsspiel ist erlaubt, muss jedoch nach den vorgegebenen Regeln erfolgen. Die Aufnahme des Spielers ist nach einem korrekten Sicherheitsstoß beendet und versenkte Bälle werden nicht gewertet. Jeder Ball, der mit Sicherheitsansage versenkt wird, wird wiederaufgebaut.
5. Ein Spieler darf keinen Ball fangen, berühren oder sonst wie behindern, der 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 Bälle so akzeptieren und mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld weiterspielen oder
 - b) die Bälle neu aufbauen lassen und den Gegner einen neuen Eröffnungsstoß unter den gleichen Bedingungen wie zu Anfang durchführen lassen.
6. Behindert der 15. (nicht versenkte) Ball und/oder die Weiße den Aufbau, sind die Bälle nach der jeweiligen Grafik einzusetzen.

7. Hat ein Spieler Lageverbesserung im Kopffeld (z.B. nachdem der Gegner die Weiße versenkt hat) und alle Bälle befinden sich im Kopffeld, so wird auf Anfrage des Spielers der Ball, welcher der Kopflinie am nächsten liegt auf den Kopfpunkt gesetzt. Liegen zwei oder mehrere Bälle gleich weit von der Kopflinie entfernt, so kann der Spieler bestimmen, welchen Ball er aufgesetzt haben möchte.

6.8 Unkorrekt versenkte Bälle

Alle unkorrekt versenkten Bälle werden wiederaufgebaut. Es erfolgt keine Strafe.

6.9 Farbige Bälle, die vom Tisch springen

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

6.10 Weiße fällt oder springt vom Tisch

Fällt oder springt die Weiße vom Tisch hat der dann aufnahmeberechtigte Spieler Lageverbesserung im

Kopffeld. Dies gilt nicht, wenn die Regeln 7. (2), 7. (5) oder 12. (s. unten) auf das Foul anzuwenden sind und vorschreiben, wie zu verfahren ist.

6.11 Strafen für Fouls

1. Je Foul wird ein Punkt abgezogen.
2. Für vorsätzliche Fouls (Regel 7. (5)) und drei aufeinanderfolgende Fouls (Regel 12.) erfolgen schwerere Strafen. Der dann aufnahmeberechtigte Spieler muss die Position der Weißen akzeptieren, es

sei denn, die Weiße ist gefallen oder vom Tisch gesprungen oder ein vorsätzliches (Regel 7 (5)) oder drittes Foul in Folge wurde begangen. **Kommentar: Ein Spieler kann nie punkten, wenn er einen Ball mit einem Foul versenkt hat.**

6.12 Drei-Foul-Strafe

1. Begeht ein Spieler ein Foul, so wird ihm ein Punkt abgezogen (oder mehr, je nachdem) und es wird notiert, dass er ein Foul begangen hat.
2. Das Foul bleibt für den Spieler bis zu seiner nächsten Aufnahme bestehen. Er kann das Foul aufheben, indem er korrekt einen Ball versenkt oder die Sicherheitsbedingungen erfüllt.
3. Erfüllt er keine dieser Bedingungen, so verliert er einen weiteren Punkt und es wird das zweite Foul notiert.
4. Werden auch in der dritten aufeinanderfolgenden Aufnahme die Bedingungen, einen Ball korrekt zu versenken oder die Sicherheitsbedingungen zu erfüllen, nicht erfüllt, so wird eine Strafe von 15 Punkten minus verhängt.
5. Das Begehen des dritten Fouls in Serie löscht automatisch die vorhergehenden Notierungen.

Kommentar: Drei aufeinanderfolgende Fouls sind insgesamt minus 17 Punkte (-1, -1, -15). Falls das dritte Foul begangen wurde mit derselben Handlung, die als unsportliches Verhalten zu werten ist, so gibt dies trotzdem nur minus 15, nicht minus 30 Punkte.

6. Alle Bälle werden wiederaufgebaut und der Spieler, der bestraft wurde, muss einen neuen Eröffnungsstoß unter den gleichen Bedingungen wie zu Beginn des Spiels ausführen.

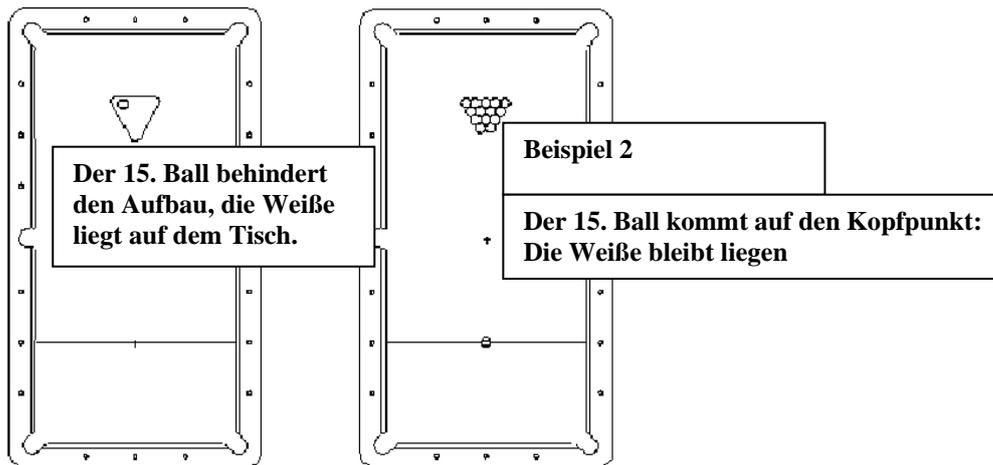
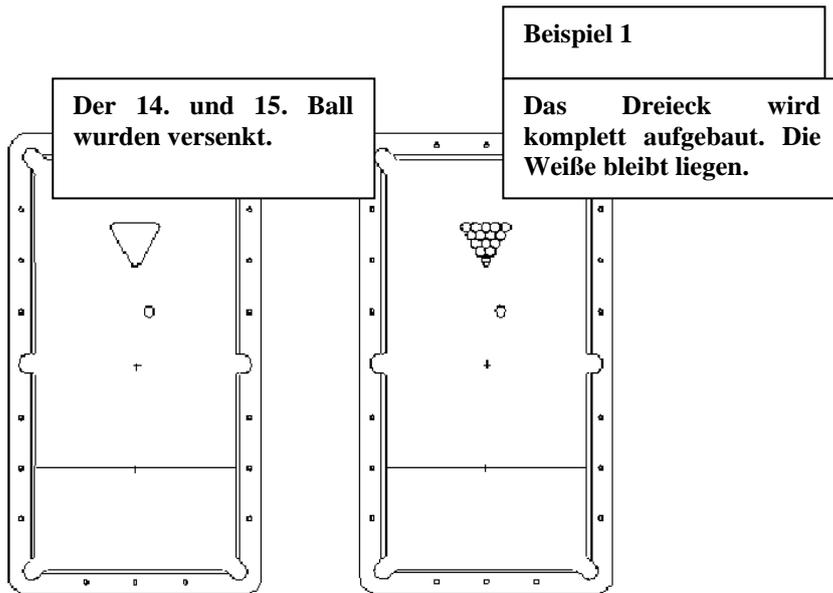
Kommentar: Die Fouls werden erst nach einem korrekten Eröffnungsstoß oder nach einem dritten Foul gelöscht.

Hinweis: Es soll hier betont werden, dass drei aufeinanderfolgende Fouls nur mit drei aufeinanderfolgenden Stößen begangen werden können, nicht in drei aufeinanderfolgenden 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 einen Ball korrekt versenkt und mit seinem zweiten Stoß die Weiße in eine Tasche spielt, so hat er keine drei aufeinanderfolgenden Fouls begangen,

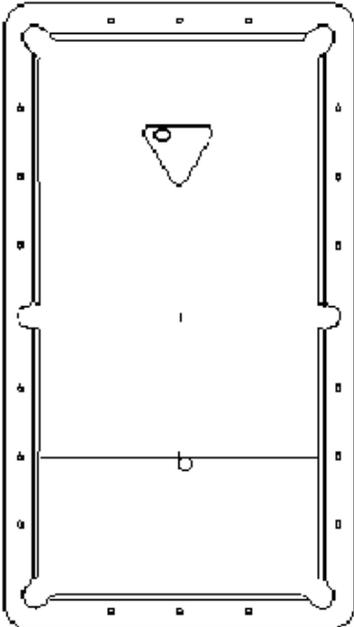
obwohl die Fouls in drei aufeinanderfolgenden Aufnahmen waren. Sobald er einen Ball zu Beginn der 8. Aufnahme korrekt versenkt hat, werden die zwei Fouls gestrichen. Er hat nun natürlich wieder ein Foul, wenn er bei Aufnahme Nr. 9 an den Tisch geht.

6.13 Wertungen

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

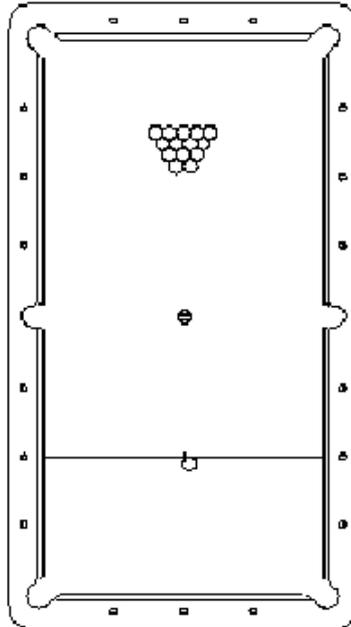


Der 15. Ball behindert den Aufbau, die Weiße liegt auf dem Kopfpunkt.

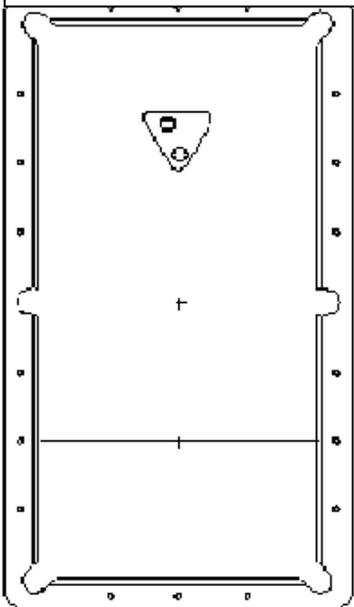


Beispiel 3

Der 15. Ball kommt auf den Mittelpunkt. Die Weiße bleibt liegen.

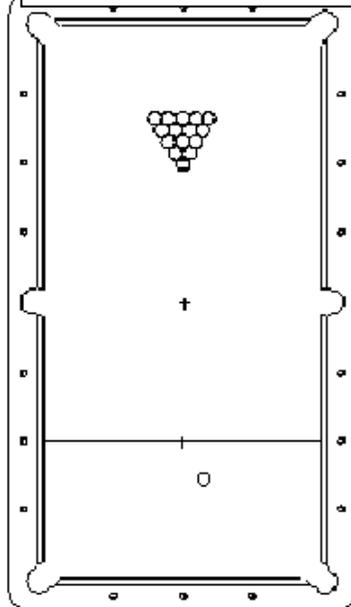


Die Weiße und der 15. Ball behindern den Aufbau.

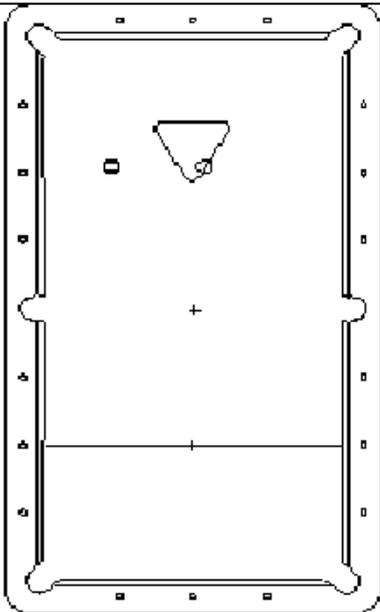


Beispiel 4

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

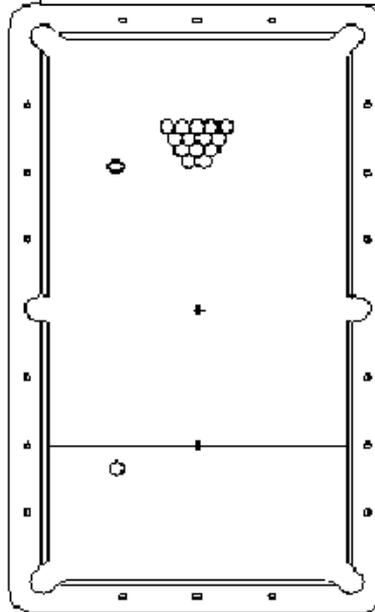


Die Weiße behindert den Aufbau und der 15. Ball liegt nicht im Kopffeld.

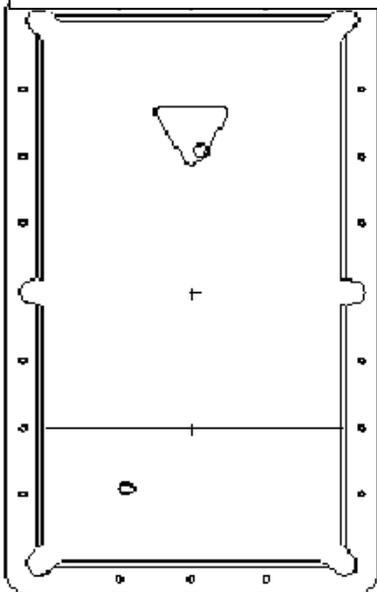


Beispiel 5

Die Weiße kann irgendwo im Kopffeld platziert werden. Der 15. Ball bleibt liegen.

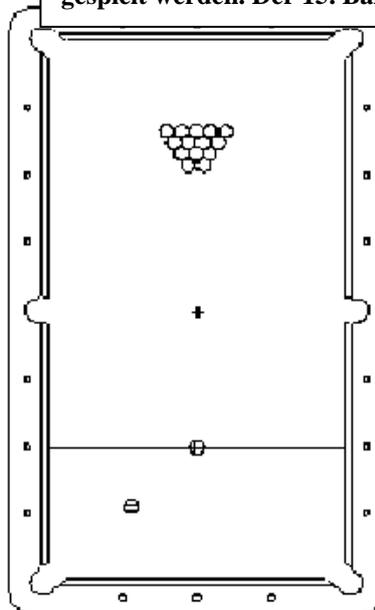


Die Weiße behindert den Aufbau und der 15. Ball liegt im Kopffeld.

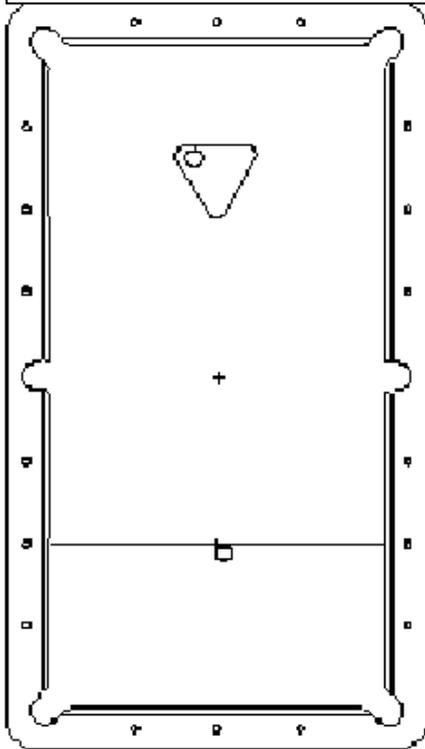


Beispiel 6

Die Weiße wird auf dem Kopfpunkt aufgelegt und darf auch nach „hinten“ gespielt werden. Der 15. Ball bleibt liegen.

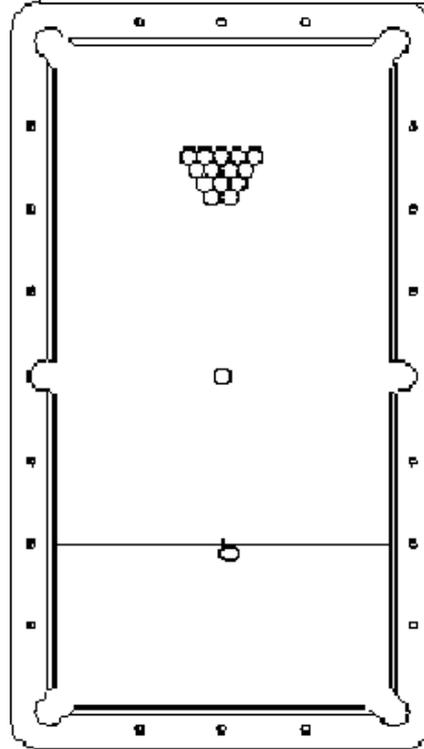


Die Weiße behindert den Aufbau und der 15. Ball blockiert den Kopfpunkt.



Beispiel 7

Die Weiße wird auf dem Mittelpunkt aufgebaut und der 15. Ball bleibt liegen.



7. Spielregeln 10 Ball

7.1 Ziel des Spiels

Zehnbill ist ein Ansagespiel, welches mit der Weißen und zehn Objektkugeln gespielt wird, die von eins bis zehn durchnummeriert sind. Die Kugeln werden in aufsteigender numerischer Reihenfolge angespielt. Wird die 10 mit einem korrekten Anstoß versenkt, so wird sie wieder aufgebaut und der anstoßende Spieler verbleibt an der Aufnahme. Pro Stoß darf jeweils nur eine Kugel angesagt werden außer beim Anstoß, wo keine Kugel angesagt werden darf.

7.2 Aufbau der Kugeln

Die Objektkugeln werden so eng aneinander wie möglich in der Form eines Dreiecks zusammengelegt, wobei die 1 an der vorderen Spitze und die 10 in der Mitte des Dreiecks platziert wird. Die 1 liegt auf dem Fußpunkt. Alle anderen Kugeln werden nach dem Zufallsprinzip aufgebaut. Es darf keinem absichtlichen Muster gefolgt werden. (Siehe auch Regularien 4., Aufbau / Einklopfen der Kugeln).

7.3 Korrekter Eröffnungsstoß

Folgende Regeln gelten für den Anstoß: (a) Die Weiße wird aus dem Kopffeld gespielt; und (b) Falls keine Kugel versenkt wird, müssen mindestens vier Objektkugeln an eine oder mehrere Banden laufen, oder der Stoß gilt als Foul

7.4 Fortführung des Spiels

Solange der Spieler eine angesagte Kugel korrekt versenkt (außer beim Push Out, siehe 9.4 Zweiter Stoß des Spiels – Push Out), bleiben alle zusätzlich versenkten Kugeln aus dem Spiel (außer der 10; siehe 9.9 Wiedereinsetzen der Kugeln), und der Spieler darf seinen nächsten Stoß ausführen. Wenn ein Spieler die 10 ansagt und korrekt versenkt, bevor sich die 10 als letzte Kugel auf dem Tisch befindet, so wird die 10 wiederaufgebaut und der Spieler bleibt an der Aufnahme. Wenn der Spieler keine Kugel versenkt oder ein Foul begeht, ist seine Aufnahme beendet, und der Gegner kommt an den Tisch. Wurde kein Foul begangen, muss der Gegner von dort aus weiterspielen, wo der Spieler die Weiße hinterlassen hat.

7.5 Push-out

Falls beim Anstoß kein Foul begangen wurde, kann der danach aufnahmeberechtigte Spieler entscheiden, einen „Push Out“ zu spielen. Er muss diese Absicht dem Schiedsrichter mitteilen. Während eines Push Outs entfallen Regeln 6.2 Falsche Kugel und 6.3 Keine Bande nach der Karambolage für diesen Stoß. Falls bei einem Push Out kein Foul begangen wird, kann der Gegner sich aussuchen, ob er den Tisch übernehmen möchte, oder ob der Spieler

7.6 Ansagespiel

Außer beim Anstoß muss der Spieler immer ansagen, welche Kugel er in welche Tasche spielen möchte, falls das nicht offensichtlich ist. Details eines Stoßes wie anzulaufende Banden oder andere Kugeln, die während des Stoßes angelaufen werden sollen, müssen nicht angesagt werden. Damit ein angesagter Stoß für den Spieler zählen kann, muss der Schiedsrichter der Überzeugung sein, dass der Stoß so resultiert wie beabsichtigt. Jegliche mögliche Verwirrung, die z. B. durch Banden, Kombinations- oder andere unvorhersehbare Stöße eintreten kann, sollte dadurch vermieden werden, dass der Spieler in diesem Fall die entsprechende Tasche und das Loch ansagt. Falls der Schiedsrichter oder der Gegner sich nicht sicher sind, welche Ansage vorliegt, können sie den Spieler danach fragen.

7.7 Sicherheitsspiel

Der sich am Tisch befindliche Spieler kann jederzeit eine Sicherheit ansagen. Das bedeutet, dass er die korrekte Kugel anspielt, ohne irgendeine Kugel zu versenken und seine Aufnahme ist beendet. Versenkt der Spieler jedoch die angespielte Kugel, so hat der Gegner die Wahl, ob er den Tisch so übernimmt, wie er ist und weiter spielt, oder ob er den Tisch an den Spieler zurückgibt. (Siehe auch 9.7 Unkorrekt versenkte Kugeln; diese Regel trifft hier ebenfalls zu).

7.8 Unkorrekt versenkte Kugeln

Falls ein Spieler die angesagte Kugel nicht in die angesagte Tasche versenkt und im Verlauf des Stoßes fällt die angesagte Kugel irgendwo anders oder eine andere Kugel fällt in irgendeine Tasche, so ist die Aufnahme für den Spieler zunächst beendet und der Gegner hat die Wahl, ob er den Tisch übernimmt oder die Aufnahme an den Spieler zurück gibt.

7.9 Wiedereinsetzen der Kugeln

Wenn die 10 mit einem Foul, während eines Push Outs oder beim Anstoß versenkt wird, oder unabsichtlich in eine falsche Tasche fällt oder vom Tisch springt, wird sie wieder aufgebaut. (Siehe 1.4 Wiedereinsetzen der Kugeln). Keine andere Objektkugel wird ansonsten wieder aufgebaut.

7.10 Drei aufeinanderfolgende Fouls

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

8. Tätigkeiten des Schiedsrichters

8.1. Aufgaben eines Area-Schiedsrichters

Ein Area-Schiedsrichter hat die Aufgabe dem ihm zugewiesenen Spielbereich und die sich darin befindlichen Tische gleichermaßen zu überwachen und zu kontrollieren. Ihm ist es nicht gestattet aktiv in ein Spielgeschehen einzugreifen oder Entscheidungen selbstständig bzgl. Spielregeln oder Regelverstöße zu treffen. Ausnahmen: Er sieht zB. einen Spieler Puder verwenden, obwohl dies von der Turnierleitung vor Beginn des Turnieres untersagt wurde. Ein Spieler verhält sich unsportlich und stört den Spielbetrieb, so ist es ihm gestattet einzugreifen.

Der Schiedsrichter darf nach Aufforderung eines Spielers zum Tisch gehen, wenn dieser eine Entscheidung benötigt oder um die Korrektheit eines Stoßes seines Gegners zu gewährleisten. Des Weiteren darf er nach Aufforderung den Tisch betreten um ggf. verunreinigte Spielbälle zu reinigen. Wenn ein Match beendet ist, hat der Schiedsrichter die Aufgabe den Tisch für das nächste Match vorzubereiten. Darunter fällt: ev. Verunreinigte Bälle zu reinigen oder reinigen zu lassen, die Tischmarkierungen zu überprüfen und diese ggf. zu erneuern bzw. erneuern zu lassen und die dazugehörige Ausrüstung am Tisch zu überprüfen. Ihm ist es nur gestattet die Area zu verlassen, wenn er eine entsprechende Vertretung hat.

8.2. Möglichkeiten bei Entscheidungsfindung

Der Schiedsrichter hat nach bestem Wissen und Gewissen und der ihm zur Verfügung stehenden Regelkunde zu urteilen. Sollte ein Area-Schiedsrichter für eine Entscheidung an den Tisch gerufen werden und er diese nicht klar beurteilen kann, so hat er mit der Turnierleitung oder einen vorhandenen Headreferee Rücksprache zu halten und für diesen Zeitraum das Match anzuhalten. Grundsätzlich hat ein Spieler die Möglichkeit Einspruch gegen die Entscheidung des Schiedsrichters zu erheben. Voraussetzung dafür sind die vorgegebenen Gebühren und Regelungen, der von der Turnierleitung vorgegebenen Richtlinien.

8.3. Aufgaben des Schiedsrichters am Tisch

Ist einem Schiedsrichter die Aufgabe eines Tisch-Schiedsrichters zugeteilt worden, so sind folgende Richtlinien und Pflichten einzuhalten:

1. Die Entscheidung über das Gewinnen des Ausstoßens fällt der Schiedsrichter.
2. Der Schiedsrichter hat stets seine persönliche Ausrüstung in Stand zu halten und bei sich zu führen (Handschuhe, Stoppuhr, Ballmarker, ggf. Tuch)
3. Der Schiedsrichter bereitet das Rack (Aufbau) für die Spieler vor.
4. Vor dem Anstoß reinigt der Schiedsrichter die Weiße und gibt sie dem anstoßberechtigtem Spieler oder positioniert sie so am Tisch, dass er dem Spieler mit der Position der Weißen keine Spielhilfe bietet.
5. Die Position des Schiedsrichters ist stets so zu wählen, dass er kein Hindernis für den spielenden Spieler darstellt. Sollte es die Situation jedoch erfordern (eingeschränkte Sicht), dass sich der Schiedsrichter im Sichtfelde des Spielers befinden muss, so ist die Position so zu wählen, dass er die Spielsituation so weit überwachen kann um eine kleinstmögliche Behinderung des spielenden Spielers darstellt. Priorität hat jedoch immer das beurteilen der Spielsituation und nicht eine evt. Behinderung des Spielers.
6. Wenn ein Spieler ein Foul begeht, hat diese Information immer so zu erfolgen, dass sie beide Spieler aufnehmen können.
7. Der Schiedsrichter darf einen Spieler auf einen potentiell unkorrekten Stoß nicht aufmerksam machen.
8. Shot-Clock-Regelungen: Sollte ein Schiedsrichter für die Shot-Clock eingeteilt werden sind folgende Punkte zu beachten:

- a. Der Shot-Clock-Nehmer ist nicht als Area- oder Tischreferee anzusehen, er hat lediglich darauf zu achten, dass das Spiel und die Stoßzeiten in der vorgegebenen Zeit abgehalten werden.
 - b. Der Schiedsrichter hat 10 Sekunden vor Ablauf des Zeitlimits die Information „Time“ dem spielenden Spieler zu geben. Sollte der Spieler eine Extension beantragen, so hat er wieder 10 Sekunden vor Ablauf dieser Extension die Information „Time“ dem Spieler mitzuteilen. Überschreitet ein Spieler dieses Zeitlimit so hat er mit „Foul“ den Spielern damit mitzuteilen, dass es sich um einen Regelverstoß handelt. Die Zeitnehmung erfolgt sobald der aufnahmeberechtigte Spieler diese Information wahrgenommen hat.
9. Nach- bzw. Vorbereitung der Spieltage:
- a. Nachdem das letzte Match des Tages beendet wurde, haben die eingeteilten Schiedsrichter für die Nachbereitung bzw. Vorbereitung zu sorgen.
Darunter fällt:
 1. Das Reinigen der Bälle
 2. Das Reinigen der Tische
 3. Die Spielarea für den nächsten Tag vorzubereiten
 4. Den Check der persönlichen Ausrüstung (Funkgeräte in die Ladestation, Stoppuhr check)
 5. Tischmarkierungen überprüfen

Um eine optimale Leistung als Schiedsrichter zu bringen, hat jeder Schiedsrichter darauf zu achten, genügend Schlaf, Nahrung und Flüssigkeit zu sich zu nehmen.

Von übermäßigem Alkoholkonsum in der Freizeit wird daher abgesehen. Dies ist weniger eine Regel, als eine Bitte des gesamten Vorstandes an die Schiedsrichter, um einen optimalen und fairen Ablauf der Veranstaltungen zu gewährleisten. Sollte es innerhalb des Schiedsrichterteam Uneinigigkeiten oder Meinungsverschiedenheiten geben, so ist der der Head-Referee als erste Ansprechperson zu Rate zu ziehen.