

Poolbillard-Regeln

Deutsche Fassung mit Kommentaren der Landesschiedsrichterobleuteversammlung vom 13.08.1995

[Allgemein](#) • [8-Ball](#) • [9-Ball](#) • [14/1](#) • [Inhaltsverzeichnis](#)

1.0 Regeln für Turnierspiel

(1) Die folgenden Regeln beziehen sich auf das Spiel, die Zählweise, das Fungieren der Offiziellen und die Verantwortlichkeiten während der Turnierwettkämpfe bei sämtlichen Billardveranstaltungen.

(2) Die Grundsätze und die Prinzipien dieser Regeln sind als ein Teil der Allgemeinen Regeln des Spiels anzusehen und sollten so passend wie möglich auf jedes Spiel angewendet werden, ob es sich um ein formelles Turnier handelt oder nicht.

(3) Aus Gründen der Einfachheit und Klarheit wurden bei diesen Regeln nur maskuline Pronomina verwendet. Die Regeln beziehen sich aber auf alle Spieler oder Teams.

Kommentar: Diese Regeln beziehen sich auf alle Spiele, die vom WPA anerkannt sind.

1.1 Verantwortlichkeit des Spielers

(1) Es obliegt der Verantwortlichkeit des Spielers, sich aller Regeln, Regelungen und Zeitplanungen betreffend des Turniers bewußt zu sein.

(2) Während Turnieroffizielle jede vernünftige Anstrengung unternehmen sollten, solche Informationen rechtzeitig für die Spieler bereit zu halten, so verbleibt die letztendliche Verantwortung beim Spieler selbst. (Ausnahme siehe Punkt 2.16).

(3) Falls solche Informationen nicht weitergegeben werden, kann der Spieler daraus keinen Regreß geltend machen. Der Spieler ist für die Einschätzung der Situation und/oder die Kenntnis der Regeln selbst verantwortlich.

1.2 Akzeptanz der Ausrüstung

(1) Der Spieler soll sich vor seinem Spiel davon überzeugen, daß die Kugeln und die restliche Ausrüstung dem Standard entsprechen und erlaubt sind.

(2) Spieler, die mit ihrem Spiel begonnen haben, können die Rechtmäßigkeit der benützten Ausrüstung nicht mehr in Frage stellen (es sei denn, der Gegner und die Turnieroffiziellen stimmen der Beanstandung beide zu gegen die Ausrüstung und die von den Turnieroffiziellen vorgeschlagene Abhilfe).

1.3 Gebrauch von Ausrüstung

(1) Spieler dürfen Ausrüstung oder Hilfsmittel nicht auf eine Art benutzen, die nicht mit der ursprünglich zugedachten Art übereinstimmt. Puderbehälter, Kreideblöcke etc. dürfen beispielsweise nicht dazu benutzt werden, um die Höhe des Hilfsqueues (oder der eigenen Hand) zu vergrößern.

(2) Es dürfen nicht mehr als zwei Hilfsqueues gleichzeitig benutzt werden, wobei die Hilfsqueues nichts anderes als die Spitze des Queues unterstützen dürfen.

(3) Kugeln, die aus dem Spiel sind, oder jegliche andere Kugeln dürfen nicht dazu benutzt werden, um Abstände oder irgend etwas anderes zu messen. Ausgenommen hiervon ist die Feststellung des Siegers beim Ausstoßen.

(4) Wird das Spiel nicht geleitet und ist der Tisch nicht entsprechend markiert, darf das Dreieck von Spielern benutzt werden, um festzustellen, ob sich eine Kugel im Dreieck befindet.

1.4 Ausrüstungsbeschränkungen

(1) Spieler dürfen Kreide, Puder, Hilfsqueues und Queues nach ihrer eigenen Wahl benutzen.

(2) Die Turnieroffiziellen können einem Spieler jedoch Einschränkungen auferlegen, wenn er sich bezüglich der Hausgegebenheiten oder der normalen Turnierkonditionen störend verhält.

Kommentar: Beispielsweise darf es einem Spieler untersagt werden, rote Kreide auf grünem Tuch zu benutzen, kann ein Spieler angewiesen werden, nicht so viel Puder zu benutzen,

daß dadurch die Kugeln oder das Tuch beeinflusst werden kann einem Spieler untersagt werden, ein Queue mit einer Lärm verursachenden Einrichtung zu benutzen, welches die anderen Teilnehmer stört. Turnieroffizielle im Sinne dieser Regel sind der jeweils betroffene Schiedsrichter und der Turnierleiter. Sämtliche Queues und Ausrüstungsgegenstände, die benutzt werden, müssen genehmigt sein.

1.5 Tischmarkierungen

- (1) Beim Aufbau der Kugeln muß ein Dreieck benutzt werden.
- (2) Vor dem Wettbewerb muß jeder Tisch und jedes darauf benutzte Dreieck so markiert werden, daß sichergestellt ist, daß dasselbe Dreieck während des gesamten Turniers auf demselben Tisch verwendet wird.
- (3) An folgenden Stellen muß eine dünne und klar sichtbare Bleistiftlinie auf dem Tuch zu sehen sein
 - a) um die äußeren Ecken des Dreiecks herum, um genaues und gleichbleibendes Aufbauen der Kugeln und genaue Beurteilung der Positionen zu gewährleisten;
 - b) auf der Längslinie, um genaues Wiedereinsetzen der Kugeln zu gewährleisten;
 - c) auf der Kopflinie, um genau entscheiden zu können, ob sich Kugeln im oder außerhalb des Kopffeldes befinden.
- (4) Der Kopfpunkt, Mittelpunkt und Fußpunkt müssen ebenfalls markiert werden, entweder mit leichten "+"-Zeichen mit Bleistift oder mit Standard-Punktmarkierungen, falls diese benutzt werden. Bei Spielen, wo dies nicht erforderlich ist, müssen Mittel- und Kopfpunkt nicht markiert sein.

1.6 Administratives Ermessen

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

1.7 Verspäteter Beginn

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

Kommentar: Ein Spieler, der in einer Einzelveranstaltung verspätet antritt, muß disqualifiziert werden, egal, ob ein Gruppen-System, einfaches oder doppeltes K.O.-System gespielt wird. Alle Ergebnisse dieses Spielers werden gestrichen. Bezüglich des Mannschaftswettbewerbs werden die Verfahrensrichtlinien vom Veranstalter der jeweiligen Veranstaltung festgelegt. Hinweis: Gemäß 1.6 der Regel hat die DBU von ihrem administrativen Ermessen Gebrauch gemacht und den verspäteten Beginn in 3.6 und 23 der STO geregelt.

1.8 Kein Üben während der Partie

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

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

1.9 Keine Hilfe während der Partie

Während ein Spiel andauert, ist es dem Spieler untersagt, zur Planung oder Ausführung eines Stoßes Zuschauer um Rat zu fragen. Falls ein Spieler um Rat fragt und solchen erhält,

verliert er das Spiel. Jeder Zuschauer, der spontan einem Spieler irgendwelche wichtige Hilfe anbietet, wird des Turnierorts verwiesen.

Kommentar: Im 14/1 wird der Verlust des Spiels als spezielles vorsätzliches Foul wie in [Punkt 6.7.5](#) beschrieben gewertet.

1.10 Nichtverlassen des Tisches

Ist die Aufnahme eines Spielers beendet, so muß er mit dem Spielen aufhören. Mißachtet er dies, so verliert er das Spiel (Ausnahme 14/1 - geregelt als "bewußtes Foul").

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

1.11 Langsames Spielen

(1) Behindert ein Spieler nach Meinung des Schiedsrichters den Verlauf eines Turniers oder einer Partie durch ständiges langsames Spiel, so kann der Schiedsrichter diesen verwarnen und dann nach seinem Ermessen ein Zeitlimit von maximal 45 Sekunden pro Stoß für beide Spieler auferlegen (d. h. beide Spieler spielen unter Zeitlimit).

(2) Falls der Schiedsrichter dieses Limit über einen Spieler verhängt und es überschritten wird, so zählt dies als Foul und der Gegner fährt gemäß den Regeln des gerade gespielten Spiels fort.

(3) Während der Aufnahme eines Spielers beginnt die Zeitnahme, wenn ein Stoß beendet ist und dauert bis zur Berührung der Pomeranze mit der Weißen. Die Zeit, während der die Kugeln laufen, wird nicht gezählt.

(4) Startet ein Spieler mit Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch, beginnt die Zeitnahme sobald er im Besitz der Weißen ist und alle Kugeln aufgebaut bzw. wiedereingesetzt sind.

(5) Zehn Sekunden, bevor die Zeit abläuft, sollte eine Ankündigung durch Ansage von "Time" erfolgen.

(6) Überschreitet ein Spieler das für ein Turnier festgelegte Zeitlimit, so liegt ein Foul vor und der Gegner fährt gemäß den Regeln des gerade gespielten Spiels fort.

(7) Erfolgt die Zeitnahme für einen Stoß zu spät, weil der betreffende Zeitnehmer fahrlässig oder unaufmerksam war, so behält der Spieler den Nutzen des verspäteten Starts.

Kommentar: Grundsätzlich obliegt die Entscheidung, wie lange das Zeitlimit sein soll, dem Ausrichter. Es soll jedoch 45 Sekunden nicht überschreiten. Der Zeitschiedsrichter muß genau in der Sekunde "Foul" sagen, in welcher das Zeitlimit überschritten ist. Die Zeit beginnt, wenn die Weiße die Hand des Schiedsrichters verlassen hat.

1.12 Zeitweilig gestopptes Spiel

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

1.13 Time Out

(1) Grundsätzlich hat jeder Spieler ein Time Out von maximal 5 Minuten pro Partie.

(2) Ein Spieler darf Time Out nur zwischen den Sätzen nehmen oder wenn er selbst am Tisch ist (wenn ein Modus mit Sätzen gespielt wird).

(3) Während eines Time Outs sollte der Schiedsrichter ein Schild auf den Tisch stellen. Während dieser Zeit ist das Üben auf dem Tisch untersagt.

(4) Wird ein Modus mit Sätzen gespielt, so wird jedem Spieler ein Time Out im letzten Satz gewährt (im dritten Satz bei "best of three", im fünften Satz bei "best of five"). Diese Regelung ist unabhängig davon, ob der Spieler schon in einem früheren Satz Time Out genommen hat oder nicht.

Kommentar: Ausnahmen können in Partien mit kurzen Ausspielzeiten und tieferen Ligen gemacht werden.

Hinweis: Gem. 1.6 der Regel hat die DBU von ihrem administrativen Ermessen Gebrauch gemacht und geregelt, daß im Spielbetrieb der DBU beim Time Out nur der Spieler den Spielort verlassen darf, der das Time Out genommen hat.

1.14 Aufgabe

Gibt ein Spieler auf, so hat er die Partie verloren. Das Aufschrauben eines zusammengeschaubten Queues, während der Gegner am Tisch ist, ist als Aufgabe

anzusehen. Es bedarf bei der Aufgabe keiner vorherigen Verwarnung durch den Schiedsrichter.

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

1.15 Zählweise bei abgebrochenen Spielen

(1) Spiele, die aus irgendwelchen Gründen, die in dieser Regel genannt sind, abgebrochen werden, werden in keiner Weise mit in die Wertung und/oder Statistik des Turniers mit einbezogen. Dabei ist es unerheblich, ob es vor dem Abbruch zu irgendwelchen Wertungen gekommen ist. In der offiziellen Wertung werden keine Punkte aufgeschrieben, sondern nur die Notizen "W(F)" (Sieger) und "L(F)" (Verlierer) entsprechend bei den jeweiligen Spielern eingetragen. (Spiele, die durch Disqualifikation beendet wurden, werden als abgebrochene Spiele im Sinne dieser Regel behandelt.)

(2) Wird eine Partie aufgrund des Fehlverhaltens des Gegner abgebrochen und hat der Spieler eine hohe Serie (oder ähnliches, welches zur Belohnung ansteht) in der Partie erzielt, so zählt das Ergebnis für das Erreichen der Belohnung oder des Preises.

Hinweis: Gem. 1.6 der Regel hat die DBU von ihrem administrativen Ermessen Gebrauch gemacht und bestimmt, daß die Wertung von Spielen, die aus irgendwelchen Gründen, welche in dieser Regel genannt sind, abgebrochen werden, dem Bundessportwart und der Ausschreibung vorbehalten bleiben. Näheres regelt die STO.

1.16 Spielen ohne Schiedsrichter

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

Kommentar: Die folgenden Verfahrensweisen werden bei einem Spiel ohne Schiedsrichter nicht angewandt: - Zeitlimit, Unsportliches Verhalten, Aufgabe. Die Regel 1.16.1 findet in Europa keine Anwendung.

(1) entfällt (siehe obenstehenden Kommentar)

(2) Wird ein Spiel ohne Schiedsrichter gespielt, so gilt es als Foul, wenn während eines Jumpshots, Bogenstoßes oder Kopfstoßes sich eine nicht anspielbare Kugel bewegt, weil versucht wurde, über sie oder um sie herum zu spielen (egal ob die Kugel durch die Hand, das Queue, das Hilfsqueue oder den Durchstoß bewegt wurde).

(3) Sollte ein Stoß bevorstehen, der wahrscheinlich zu einer Streitsituation führen wird, so kann der Spieler, der gerade nicht am Tisch ist, zeitweise einen Turnieroffiziellen oder irgendeinen Dritten herbeirufen, welcher entscheiden soll, ob der Stoß korrekt ist oder nicht.

Kommentar: Der herbeigerufene Dritte muß für beide Spieler akzeptabel sein.

(4) Jegliche Streitsituation zwischen zwei Spielern wird vom Turnierleiter oder dessen direktem Stellvertreter geschlichtet.

(5) Trifft die Weiße eine korrekte Farbige und eine momentan nicht korrekte Kugel ungefähr zum gleichen Zeitpunkt und kann nicht genau bestimmt werden, welche Kugel zuerst getroffen wurde, so ist im Zweifel für den anstoßenden Spieler zu entscheiden.

(6) Die Kugeln müssen so nah wie möglich zueinander aufgebaut werden, am besten press. Kugeln sollen nicht mehr als nötig "geklopft" werden. Zur Glättung des Tusches ist dem Durchbürsten der Vorzug zu geben.

(Weitere Anleitungen für Turnierspiel im nächsten Kapitel "Anweisungen für Schiedsrichter".)

2.0 Anweisungen für Schiedsrichter

2.1 Turnieroffizielle/Schiedsrichter

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

Kommentar: Der Schiedsrichter muß immer unparteiisch sein und sich so verhalten.

2.2 Befugnisse des Schiedsrichters

(1) Der Schiedsrichter sorgt für Ordnung und die Einhaltung der Regeln während des Spiels. Er ist die letzte Instanz in Bezug auf Tatsachenentscheidungen.

(2) Der Schiedsrichter ist komplett verantwortlich für die Partie, die er gerade leitet. Er kann nach seinem Ermessen andere Turnieroffizielle wegen Regelinterpretationsfragen, Positionierung der Kugeln etc. ansprechen.

(3) Jegliche Entscheidungen werden jedoch von ihm und nur von ihm alleine gefällt. Gegen diese Entscheidungen kann kein Spieler Einspruch bei höheren Turnieroffiziellen einlegen. Nur wenn der Schiedsrichter bezüglich einer Regel oder deren Anwendung einen Fehler begeht, kann ein höherer Turnieroffizieller ihn überstimmen.

2.3 Verantwortlichkeit des Schiedsrichter

(1) Der Schiedsrichter ist komplett verantwortlich für jegliche Anfragen eines Spielers bezüglich des Spielgeschehens, wie zum Beispiel, ob eine Kugel im Dreieck ist oder außerhalb, ob eine Kugel im Kopffeld liegt, wie der Spielstand ist, wieviele Punkte noch zum Sieg fehlen, ob ein Spieler aus einer Sicherheit heraus spielt, ob ein Spieler oder sein Gegner ein Foul hat, welche Regel angewendet würde, wenn ein bestimmter Stoß ausgeführt würde etc..

(2) Wird die Erklärung einer Regel erwünscht, so wird der Schiedsrichter die betreffende Regel so gut er kann erklären, aber jegliche Fehlaussage des Schiedsrichters kann einen Spieler nicht davor schützen, daß die eigentliche aktuelle Regel angewendet wird.

(3) Der Schiedsrichter darf auf keine Art und Weise seine subjektive, das Spiel betreffende, Meinung äußern, wie zum Beispiel ob ein guter Stoß machbar ist oder nicht, ob ein Kombinationsstoß geht oder nicht, ob der Tisch schnell oder langsam zu spielen ist etc..

2.4 Letztendliche Turnierbefugnis

(1) Obwohl diese Regeln versuchen, die große Mehrheit der bei Turnieren auftretenden Situationen abzudecken, könnte sich immer noch ein gelegentlicher Bedarf nach Interpretation der Regeln und ihrer korrekten Anwendung unter unüblichen Umständen ergeben.

(2) Der Turnierleiter oder ein anderer Turnieroffizieller, dem für ein Turnier die letztendliche Befugnis erteilt worden ist, trifft dann solche Entscheidungen (außer Tatsachenentscheidungen des Schiedsrichters) nach seinem Ermessen. Diese sind endgültig.

2.5 Wetten durch Schiedsrichter

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

2.6 Vor dem Spiel

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

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

2.7 Der Aufbau

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

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

2.8 Lochansage

(1) Beim Spielen mit Lochansage kann der Spieler eine Kugel seiner Wahl spielen, muß jedoch, bevor er stößt, Kugel und Loch ansagen. Er muß keine Details ansagen wie Karambolagen, Kombinationen oder Banden (solange dies korrekt ist). Jegliche zusätzlich zu einer korrekt versenkten Kugel gesenkte Kugel wird zugunsten des Spielers gewertet.

(2) Falls ein Schiedsrichter einen Stoß unkorrekt ansagt, so sollte ihn der Spieler korrigieren, bevor er den Stoß ausführt.

(3) Kommt jedoch aus irgendwelchen Gründen eine Falschaussage zustande, so wird der Stoß gewertet, wenn der Schiedsrichter der Auffassung ist, daß der Stoß wie geplant ausgeführt wurde.

Kommentar: Offensichtliche Stöße müssen nicht angesagt werden.

2.9 Foulansage

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

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

2.10 Gleichzeitiges Treffen

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

2.11 Ausräumen der Taschen

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

Kommentar: Das Ausräumen der Taschen sollte das Spiel des Spielers nicht stören.

2.12 Säubern der Kugeln

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

2.13 Wiedereinsetzen der Kugeln

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

2.14 Erfragen von Informationen

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

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

2.15 Unzweckmäßiger Gebrauch von Ausrüstung

(1) Der Schiedsrichter sollte aufmerksam beobachten, ob ein Spieler Hilfsmittel oder Ausrüstungsgegenstände auf eine Art und Weise benutzt, die nicht der ursprünglich zgedachten entspricht. Turnieroffizielle sollten diesem Verhalten der Spieler entgegenwirken.

(2) Grundsätzlich wird ein Verhalten nach Regel 2.15 (1) nicht bestraft, da der Schiedsrichter oder ein Turnieroffizieller einschreiten muß, bevor ein solcher Fall eintritt. Sollte jedoch ein Spieler diese (oder jegliche andere) Anweisung ignorieren, nachdem er ausdrücklich darauf hingewiesen wurde, daß diese Tätigkeit nicht erlaubt ist, so können die Turnieroffiziellen

gegen diesen Spieler gemäß den Regelungen unter "Unsportlichem Verhalten" einschreiten. (Siehe auch Regeln 1.3 und 1.4.)

Kommentar: Siehe auch [Regel 3.42](#)

2.16 Verbindliche Warnungen

(1) Wann immer der Schiedsrichter die Gelegenheit dazu hat, muß er einen Spieler warnen, wenn dieser dabei ist, ein schwerwiegendes Foul zu begehen (z.B. das dritte Foul in Folge, Frage nach Ratschlägen, Weiterspielen nachdem ein Foul ausgesprochen wurde). Ansonsten wird jegliches Foul als ein normales Foul gewertet (außer wo gesondert vermerkt).

(2) In den Spielen, wo dies zutrifft, muß der Schiedsrichter den Spieler informieren, daß dieser zwei Fouls hat.. Unterläßt er dies, wird angenommen, daß der Spieler nur ein Foul vor dem Stoß hatte.

(3) Der Schiedsrichter muß dem Spieler ansagen, daß eine Kugel press an der Bande liegt. Anderenfalls wird die Situation so gewertet, als habe der Spieler die Kugel mit dem Stoß an die Bande gespielt.

(4) Der Schiedsrichter muß den Spieler rechtzeitig vor dem Stoß informieren, je nachdem, wann der Spieler ihm Zeit dazu gibt. Eine Warnung, die in dem Moment ausgesprochen wird, wenn ein Spieler stößt, wird als ungenügend angesehen. Dem Spieler muß genügend Zeit gegeben werden, auf die Warnung zu reagieren.

Kommentar: Ein Foul wird als schwerwiegend angesehen, wenn es den Verlust des Spiels bedeutet.

2.17 Wiederherstellen einer Position

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

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

2.18 Störung von außerhalb

(1) Falls während eines Stoßes eine Störung von außerhalb auftritt und der Stoß dadurch beeinflusst wird, stellt der Schiedsrichter die Lage vor dem Stoß wieder her und der Stoß wird wiederholt.

(2) Hatte die Störung keinen Einfluß auf den Stoß, dann legt der Spieler die durch die Störung bewegten Kugeln an ihre alte Position zurück und das Spiel geht weiter.

(3) Falls die Kugeln nicht in ihre ursprüngliche Lage zurückgelegt werden können, so wird das Spiel neu begonnen. Dabei hat der Spieler Anstoß, der das Spiel auch ursprünglich begonnen hat.

Kommentar: Siehe auch [Regel 3.34](#)

2.19 Unkorrekt bewegte Kugeln

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

Kommentar: Der Schiedsrichter sollte niemals auf Verlust der Partie entscheiden. Das ist Sache des Turnierleiters.

2.20 Beurteilung von Durchstößen

(1) Beträgt die Entfernung zwischen der Weißen und der farbigen Kugel weniger als die Stärke eines Stückes Kreide, so hat der Schiedsrichter besondere Aufmerksamkeit walten zu lassen.

(2) Läuft in einer solchen Situation die Weiße der farbigen Kugel mehr als eine halbe Kugelstärke nach, so liegt ein Foul vor. Dies gilt nicht, wenn der Schiedsrichter sicher sagen kann, daß ein korrekter Stoß ausgeführt wurde.

Kommentar: Wenn die Weiße schneller ist als die farbige, dann muß es ein Durchstoß gewesen sein. Das heißt umgekehrt nicht, daß der Stoß korrekt gewesen sein muß, wenn die Weiße langsamer läuft als die farbige. Durchstöße können oftmals am Klang erkannt werden.

2.21 Warnung "Außerhalb des Kopffeldes"

(1) Darf ein Spieler die Weiße im Kopffeld verlegen, so muß ihn der Schiedsrichter warnen, wenn er sieht, daß der Spieler von außerhalb des Kopffeldes spielen möchte.

(2) Stößt der Spieler dann trotz der Warnung von der Kopflinie oder von außerhalb des Kopffeldes, so liegt ein Foul vor. Siehe die speziellen Spielregeln bezüglich der Bestrafung.

Kommentar: Siehe auch [Regel 3.9](#)

2.22 Platzzuweisung des Spielers

(1) Die Spieler müssen sich an dem ihnen zugewiesenen Ort aufhalten, während der Gegner am Tisch ist.

(2) Sollte ein Spieler während der Partie den Spielort verlassen müssen, so hat er dafür den Schiedsrichter zu fragen und dessen Erlaubnis abzuwarten.

(3) Der Schiedsrichter sollte seine Aufmerksamkeit darauf richten, daß nicht unnötig viel Zeit gebraucht wird und daß ein Spieler dieses Privileg nicht dazu mißbraucht, seinen Gegner zu beeinträchtigen.

Kommentar: Siehe auch [Regel 1.13](#)

2.23 Verbot der Annahme von Ratschlägen von außerhalb

(1) Sofern es nicht durch turnierspezifische Regeln ausdrücklich erlaubt ist, ist es dem Spieler untersagt, wissentlich jede Art von Ratschlägen von außerhalb anzunehmen.

(2) Während des Spiels ist es dem Spieler untersagt, mit anderen Personen als den Turnieroffiziellen oder seinem Gegner Kontakt aufzunehmen.

(3) Sollte ein Spieler eine Unterhaltung begehren, um z.B. ein Getränk oder einen Ausrüstungsgegenstand zu bestellen, oder er hat irgend einen anderen erlaubten Grund, so muß er dies entweder durch einen Turnieroffiziellen oder mit der Genehmigung und unter Beobachtung des Schiedsrichters tun.

(4) Hat der Schiedsrichter Grund zu der Annahme daß ein Spieler wissentlich Unterstützung bezüglich des Spiels von außerhalb anfordert oder akzeptiert, so muß er die entsprechenden Schritte wegen "unsportlichem Verhaltens" einleiten.

Kommentar: "Coaching" während des Time-Outs ist nicht erlaubt.

2.24 Störung oder Belästigung von außerhalb

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

2.25 Langsames Spiel

(Siehe Punkt [1.11 dieser Regel](#).)

2.26 Proteste

(1) Ein Spieler kann vom Schiedsrichter oder von einem zuständigen Turnieroffiziellen eine Interpretation der Regel verlangen oder gegen eine Fehlentscheidung bezüglich eines Fouls protestieren.

(2) Der Protest oder die Anfrage haben vor dem nächsten Stoß zu erfolgen, da sie ansonsten nicht mehr berücksichtigt werden können. Wird dies unterlassen, so bleibt das Foul ohne Folgen und wird als nicht existent betrachtet.

(3) Der Schiedsrichter ist die letzte Instanz bei Tatsachenentscheidungen.

(4) Glaubt ein Spieler, daß der Schiedsrichter die Regel unkorrekt anwendet und der Streitfall nicht dadurch gelöst werden kann, daß sich auf die Regel berufen wird, so muß der Schiedsrichter den Protest an den Turnierleiter oder dessen Stellvertreter weiterleiten. Die Entscheidung des Turnierleiters bezüglich der Regel ist endgültig.

(4) Ein Spieler kann auch protestieren, wenn er meint, daß der Schiedsrichter ungerechtfertigterweise ein Foul gegeben hat. In jedem Fall wird die Partie angehalten, bis der Protest behandelt wurde.

(5) Alle Spieler haben die Anfrage des Gegners, das Spiel anzuhalten, zu respektieren, wenn

a) ein Turnieroffizieller gerufen wird oder

b) der Schiedsrichter gebeten wird, eine Regelfrage zu kontrollieren oder durch einen anderen Turnieroffiziellen zu bestätigen

(6) Sollte eine solche Anfrage nicht respektiert werden, so kann dies eine Qualifikation oder den Verlust der Partie wegen "unsportlichem Verhalten" nach sich ziehen.

2.27 Zeitweilig gestopptes Spiel

(1) Der Schiedsrichter kann eine Partie immer dann unterbrechen, wenn Spieler Protest einlegen oder wenn er meint, daß eine Fortführung des Spiels im Moment nicht durchführbar ist.

(2) Stört ein Zuschauer eine Partie, so kann die Partie gestoppt werden, bis dieser Zuschauer vom Spielort entfernt worden ist.

Kommentar: Siehe auch [Regel 1.12](#).

2.28 Unsportliches Verhalten

(1) Der Schiedsrichter hat das Recht und die Pflicht, sicherzustellen, daß kein Spieler irgendwelche Aktivitäten unternimmt, die nach seiner Meinung ihrer Natur nach unsportlich sind, sich peinlich, störend oder schädlich auf andere Spieler, Turnieroffizielle oder Gäste oder den Sport generell auswirken.

(2) Der Schiedsrichter oder andere Turnieroffizielle haben das Recht, jeden Spieler, der sich unsportlich verhält, mit oder ohne Warnung zu disqualifizieren oder zu bestrafen.

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

3.0 Allgemeine Pocket-Billard-Regeln

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

3.1 Tisch, Kugeln, Ausrüstung

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

Kommentar: Für europäische Turniere gelten die EPBF-Spezifikationen entsprechend (Anmerkung: EPBF=European Pocket Billiard Federation).

3.2 Aufbau der Kugeln

Beim Aufbau der Kugeln muß ein Dreieck benutzt werden. Die vorderste Kugel muß genau auf dem Fußpunkt liegen. Alle anderen Kugeln müssen hinter der vordersten Kugel aufgereiht und so aneinander gelegt werden, daß sie sich berühren.

3.3 Das Stoßen der Weißen

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

3.4 Nichtversenken einer Kugel

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

3.5 Das Ausstoßen

(1) Um zu bestimmen, welcher Spieler das Recht des ersten Anstoßes erhält, wird wie folgt verfahren:

a) beide Spieler haben Kugeln von gleicher Größe und Gewicht zu verwenden (vorzugsweise zwei Weiße, ansonsten volle farbige).

b) mit freier Lageverbesserung im Kopffeld spielen beide Spieler ihre Kugel an die Fußbande und zurück an das Kopffende des Tisches, der eine links vom Kopfpunkt, der andere rechts davon.

c) der Spieler, dessen Kugel am nächsten an die innere Kante der Kopfbande zum Liegen kommt, gewinnt das Ausstoßen.

(2) Das Ausspielen ist automatisch verloren, wenn

a) die Kugel in die Spielhälfte des Gegners läuft

b) die Kugel die Fußbande nicht berührt

c) die Kugel versenkt wird

d) die Kugel vom Tisch springt

e) die Kugel eine der Längsbanden berührt

f) die Kugel so in einer Ecktasche liegen bleibt, daß sie hinter der Nase der Kopfbande zum Liegen kommt

g) die Kugel die Fußbande mehr als einmal berührt

(3) Begehen beide Spieler einen Fehler oder kann der Schiedsrichter nicht genau bestimmen, welche Kugel näher an der Bande liegt, so gilt das Ausstoßen als unentschieden und muß wiederholt werden.

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

3.6 Eröffnungsstoß

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

Hinweis: Gem. 1.6 der Regel hat die DBU von ihrem administrativen Ermessen Gebrauch gemacht und festgelegt, daß das Ausstoßverfahren zwingend durchzuführen ist.

3.7 Die Weiße beim Eröffnungsstoß

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

Kommentar: Siehe auch Regel 3.39

3.8 Ablenken der Weißen beim Eröffnungsstoß

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

(2) Der Gegner kann Lageverbesserung aus dem Kopffeld spielen oder den anderen Spieler dies tun lassen.

Kommentar: Ausnahme 9-Ball, siehe Regel 5.3: Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch.

(3) Der Spieler ist darauf hinzuweisen, daß ein zweiter solcher Vorfall während der Partie den Verlust der Partie bedeutet.

Kommentar: Siehe Regel 3.28

3.9 Freie Lageverbesserung im Kopffeld

(1) Bei bestimmten Spielarten erfolgt eine Lageverbesserung im Kopffeld für den Gegner, wenn der Spieler die Weiße in eine Tasche laufen läßt.

(2) Der aufnahmeberechtigte Spieler kann dann die Weiße beliebig im Kopffeld frei plazieren. Er kann auf jede beliebige farbige Kugel spielen, solange diese mit ihrem Mittelpunkt auf der Kopflinie oder darüber hinaus im Spielfeld liegt. Er darf keine Kugel anspielen, deren Mittelpunkt sich im Kopffeld befindet, es sei denn, daß er zuerst die Weiße aus dem Kopffeld herausspielt und diese dann aufgrund des Kontaktes mit einer Bande wieder in das Kopffeld läuft und die sich dort befindliche farbige Kugel trifft. Der Mittelpunkt einer Kugel (der Punkt, der die Spielfläche berührt) bestimmt, ob eine Kugel im oder außerhalb des Kopffeldes liegt.

(3) Falls der aufnahmeberechtigte Spieler die Weiße ungewollt außerhalb des Kopffeldes plaziert, so muß sein Gegner oder der Schiedsrichter ihn vor dem Stoß darüber informieren. Informiert der Gegner den Spieler vor dem Stoß nicht über das unkorrekte Einsetzen der Weißen, so gilt der Stoß als korrekt.

Wird der Spieler über das unkorrekte Einsetzen der Weißen informiert, so muß er deren Lage korrigieren.

(4) Falls ein Spieler die Weiße ganz und offensichtlich außerhalb des Kopffeldes plaziert und dann stößt, so gilt dies als Foul. Dabei ist unerheblich, ob die Feststellung durch den Gegner oder den Schiedsrichter erfolgt.

(5) Hat ein Spieler freie Lageverbesserung im Kopffeld, so ist die Weiße erst dann wieder im Spiel, wenn der Spieler die Weiße mit der Pomeranze aus dem Kopffeld herausspielt. Die Weiße darf mit Hilfe der Hand, des Queues etc. verlegt werden.

(6) Sobald die Weiße jedoch einmal gemäß oben genannter Definition im Spiel ist, darf der Spieler sie nicht mehr anderweitig beeinflussen. Verstößt der Spieler gegen diese Bestimmung begeht er ein Foul.

Kommentar: Siehe auch Regel [3.38](#) und [3.39](#)

3.10 Versenkte Kugeln

Eine Kugel wird als versenkt angesehen, wenn sie als Resultat eines korrekten Stoßes von der Spielfläche in eine Tasche fällt und dort verbleibt.

Kommentar: Eine Kugel, die aus einem Kugelrücklaufsystem eines Tisches fällt, ist als versenkt anzusehen. Eine Kugel, die aus einer Tasche auf den Tisch zurückspringt, ist nicht als versenkt anzusehen. Siehe auch [Regel 3.19](#).

3.11 Position einer Kugel

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

3.12 Fuß auf dem Boden

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

3.13 Stoßen, während sich noch eine Kugel bewegt

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

3.14 Beendigung des Stoßes

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

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

3.15 Definition der Kopflinie

(1) Die Kopflinie ist kein Bestandteil des Kopffeldes.

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

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

3.16 Generelle Regeln, alle Fouls

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

a) die Aufnahme des Spielers ist beendet

b) bei einem vorherigen Stoß zählen alle mit Foul versenkten Kugeln nicht zur Wertung für den Spieler und der Stoß ist ungültig

c) sämtliche mit Foul versenkte Kugeln werden nur dann wieder aufgebaut, wenn es die speziellen Spielregeln dies verlangen.

3.17 Kein Kontakt mit einer Farbigen

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

Kommentar: Ausnahme: Push-out im 9-Ball. Es ist erlaubt, beliebig viele Banden anzuspielen, bevor die korrekte farbige getroffen wird.

3.18 Korrekter Stoß

(1) Ein Spieler muß die Weiße gegen eine farbige Kugel spielen und infolgedessen muß dann

a) eine farbige Kugel versenkt werden oder

b) die Weiße oder eine farbige Kugel gegen eine Bande laufen, es sei denn, eine spezielle Spielart bestimmt dies anders

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

Kommentar: Ausnahme: Push-out im 9-Ball. Es ist erlaubt, beliebig viele Banden anzuspielden, bevor die korrekte farbige getroffen wird.

3.19 Versenken der Weißen

(1) Wird die Weiße infolge eines Stoßes in eine Tasche gespielt, so liegt ein Foul vor.

(2) Berührt die Weiße eine bereits versenkte Kugel (z.B. wenn eine Tasche voll ist), so liegt ein Foul vor.

3.20 Fouls durch Berühren von Kugeln

(1) Zur Ausführung eines korrekten Stoßes darf die Weiße mit der an der Queuespitze befestigten Pomeranze berührt werden.

(2) Werden die sich im Spiel befindliche Weiße oder die farbigen Kugeln mit etwas anderem (Körper, Kleidung, Kreide, Queuehilfe, Queuespitze etc.) gestoßen, berührt oder bewegt, liegt ein Foul vor.

(3) Immer, wenn ein Schiedsrichter eine Partie überwacht, muß jede bewegte farbige Kugel in ihrer neuen Position verbleiben und der Gegner hat nicht das Recht, diese wieder zurücklegen zu lassen.

Kommentar: Beachte [Regel 1.16](#)

3.21 Foul während der Lageverbesserung

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

3.22 Fouls durch Durchstoßen

(1) Berührt die Weiße die betreffende farbige Kugel vor der Ausführung des Stoßes, so kann der Spieler in Richtung der Farbigen stoßen, vorausgesetzt, daß er mit seinem Queue stößt und nicht schiebt.

(2) Berührt das Queue die Weiße mehr als einmal während des Stoßes oder wenn das Queue noch Kontakt mit der Weißen hat, während oder nachdem die Farbige getroffen wurde, so liegt ein Foul vor (siehe [Regel 2.20](#), um diese Art Stoß zu beurteilen).

(3) Falls eine dritte Kugel in der Nähe ist, so sollte vorsichtig vorgegangen werden, um mit dieser Kugel kein Foul gemäß des ersten Teils dieser Regel zu begehen.

Kommentar: "Kontakt" im Sinne dieser Regel bedeutet neuen Kontakt.

3.23 Druckstoß-Fouls

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

3.24 Fouls in der Verantwortlichkeit des Spielers

(1) Der Spieler trägt die Verantwortung für Kreide, Queuehilfe, Queueschleifer und jegliche anderen mitgebrachten Gegenstände oder Ausrüstungsgegenstände, die er benutzt oder am Tisch verwendet.

(2) Läßt der Spieler ein Stück Kreide fallen oder bricht ihm der Kopf des Hilfsqueues ab und berührt er damit irgendeine sich im Spiel befindliche Kugel (oder, wenn ohne Schiedsrichter gespielt wird, nur die Weiße), so liegt ein Foul vor.

Kommentar: Siehe auch [Regel 1.16.1](#).

Hinweis: Die [Regel 1.16.1](#) findet in Europa keine Anwendung.

3.25 Unkorrektes Abheben von Kugeln

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

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

3.26 Jump Shots

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

3.27 Kugeln, die vom Tisch springen

(1) Kugeln, die nach dem Stoß außerhalb der Spielfläche zur Ruhe kommen (z.B. auf der Bande, auf der Tischkante, auf dem Boden etc.), werden als vom Tisch gesprungene Kugeln angesehen.

(2) Kugeln können auf den Tisch oder die Banden springen und werden nicht als vom Tisch gesprungene Kugeln angesehen, wenn sie aus eigener Kraft auf die Spielfläche zurückkehren und dabei nichts berührt haben, was nicht zum Tisch gehört.

(3) Der Tisch besteht aus den Teilen, die fest mit ihm verbunden sind. (Kugeln, die etwas berühren, das nicht zum Tisch gehört, z.B. Lampen, Kreide auf der Tischkante und den Banden etc., werden auch dann als vom Tisch gesprungene Kugeln gewertet, wenn sie aus eigener Kraft nach Kontakt mit diesen Dingen auf die Spielfläche zurückkehren.)

(4) In allen Pocket-Billard-Spielarten liegt ein Foul vor, wenn der Stoß zur Folge hat, daß die Weiße oder eine farbige Kugel vom Tisch springt.

(5) Die vom Tisch gesprungenen farbigen Kugeln werden wieder aufgebaut (außer im 9-Ball), nachdem alle anderen Kugeln aufgehört haben, sich zu bewegen. Für das Wiedereinsetzen der Weißen siehe die speziellen Spielregeln der Spielarten.

3.28 Besondere Strafe für absichtliche Fouls

(1) Die sich im Spiel befindliche Weiße darf mit nichts anderem (z.B. Ferrul, Spitze etc.) als der am Queue befestigten Pomeranze bewegt werden.

(2) Während ein solcher Kontakt automatisch gemäß Regel 3.19 als Foul zu werten ist, kann der Schiedsrichter, wenn er glaubt, daß die Berührung absichtlich erfolgt ist, den Spieler einmal pro Partie warnen, daß eine zweite solche Berührung zum Spielverlust führt.

(3) Tritt eine zweite dieser absichtlichen Berührungen auf, so ist die Partie beendet.

Kommentar: Der Abbruch der Partie sollte nach Rücksprache mit dem Turnierleiter geschehen.

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

3.29 Ein-Foul-Grenze

(1) Ein Spieler kann pro Aufnahme nur ein Foul begehen, es sei denn, daß spezielle Spielregeln dies anders vorschreiben.

(2) Falls verschiedene Strafen angewandt werden können, so bestimmt die schwerste der angedrohten Strafen, welches Foul gewertet wird.

3.30 Kugeln, die sich plötzlich bewegen

(1) Wenn sich eine Kugel auf der Stelle bewegt, dreht oder auf sonst eine Art und Weise "selbst bewegt", so bleibt die Kugel in der Position, die sie einnimmt, und das Spiel geht weiter

(2) Eine nah am Loch liegende Kugel, die "von allein" in das Loch fällt, nachdem sie für mindestens 5 Sekunden ruhig lag, wird so nah wie möglich wieder an ihre ursprüngliche Position gelegt und das Spiel geht weiter.

(3) Falls eine farbige Kugel "von allein" in ein Loch fällt, während ein Spieler auf sie spielt und die Weiße über den Punkt, an dem die Farbige lag, hinausläuft und sie nicht treffen kann, so

werden beide Kugeln, Farbige und Weiße, wieder in die Position gelegt, die sie vor dem Stoß hatten und der Spieler muß den Stoß neu ausführen. Jegliche andere farbige Kugeln, die in Zusammenhang mit diesem Stoß bewegt wurden, müssen wieder in ihre ursprüngliche Position gelegt werden, bevor der Stoß neu ausgeführt wird.

Kommentar: Siehe auch Regel [2.18](#) und [3.34](#)

3.31 Wiedereinsetzen der Kugeln

(1) Falls spezielle Spielregeln das Wiedereinsetzen von Kugeln verlangen, so werden diese nach Beendigung des Stoßes auf der Längslinie aufgesetzt.

(2) Eine einzelne Kugel wird auf den Fußpunkt gesetzt.

(3) Falls mehrere Kugeln wieder eingesetzt werden müssen, so werden diese auf der Längslinie in aufsteigender numerischer Reihenfolge aufgebaut, wobei die erste Kugel auf den Fußpunkt kommt und die anderen dahinter in Richtung Fußbande.

(4) Falls Kugeln auf oder nahe des Fußpunktes oder der Längslinie das Aufbauen behindern, so werden diese Kugeln auf der Längslinie so nah wie möglich am Fußpunkt aufgebaut, ohne die sich bereits dort befindlichen Kugeln zu bewegen.

(5) Wiedereingesetzte Kugeln müssen so nah wie möglich oder press (nach Ermessen des Schiedsrichters) an dort bereits liegende Kugeln gesetzt werden, ausgenommen die Weiße stört den Aufbau.

(6) Kugeln, die an der Weißen wieder eingesetzt werden, müssen so nah wie möglich, dürfen aber nicht press liegen.

(7) Sollte für wiedereinzusetzende Kugeln nicht genügend Platz auf der Längslinie zwischen dem Fußpunkt und der Fußbande sein, so werden diese Kugeln auf der gedachten "Verlängerung" der Längslinie (zwischen Fußpunkt und Mittelpunkt) so nah wie möglich am Fußpunkt wieder eingesetzt. Dabei wird die gleiche numerische Reihenfolge eingehalten wie beim Wiedereinsetzen hinter dem Fußpunkt (Kugel mit der niedrigsten Zahl am nächsten zum Fußpunkt).

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

3.32 Eingeklemmte Kugeln

(1) Falls zwei oder mehrere Kugeln in der Tasche auf eine Art und Weise eingeklemmt sind, daß eine oder mehrere in der Luft hängen, so soll der Schiedsrichter die Position der Kugeln prüfen und wie folgt verfahren:

a) die Kugeln sollen direkt von oben angeschaut werden

b) jede Kugel, die seiner Meinung nach auf geradem Weg nach unten in das Loch fallen würde, ist als gefallen anzusehen

c) jede Kugel, die nach seiner Meinung auf die Tischplatte fallen würde, ist als nicht gefallen anzusehen.

(2) Die Kugeln werden dann gemäß der Einschätzung des Schiedsrichters aufgebaut und das Spiel wird gemäß der speziellen Spielregel fortgeführt, so als ob die Situation der eingeklemmten Kugeln gar nicht aufgetreten wäre.

3.33 Zusätzlich versenkte Kugeln

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

3.34 Störung von außerhalb

(1) Falls Kugeln während des Spiels von einem unbeteiligten Dritten bewegt werden (oder ein Spieler so angerempelt wird, daß dies das Spiel direkt beeinflusst), so werden die Kugeln direkt nach der Störung so nah wie möglich an ihre ursprüngliche Position gelegt und das Spiel wird fortgeführt, ohne daß der Spieler eine Strafe erhält.

(2) Wird das Spiel geleitet, so setzt der Schiedsrichter die Kugeln wieder ein. Diese Regelung bezieht sich auch auf Störungen durch "höhere Gewalt", wie z.B. Erdbeben, Hurricane, Herunterfallen der Tischlampe, Stromausfall etc.

(3) Können die Kugeln nicht in ihre ursprüngliche Lage zurückgelegt werden, so wird das Spiel neu begonnen. Es stößt der Spieler neu an, der auch ursprünglich angestoßen hat.

(4) Regel 3.34 (3) bezieht sich nicht auf 14/1-endlos, wo das Spiel aus aufeinanderfolgenden Brettern besteht. Das derzeitige Brett wird abgebrochen und ein komplettes neues Dreieck

wird aufgebaut und die Anforderungen des Eröffnungsstoßes müssen erfüllt werden. (Die Spieler stoßen neu aus.) Die Punktwertung wird mit dem Ergebnis weitergeführt, wie es zur Zeit der Störung war.

3.35 Anstoßrecht nacheinander folgender Spiele

(1) In einer Partie, bei der sogenannte "schnelle Spiele" (z.B. 9-Ball, 8-Ball etc.) gespielt werden, beginnt der Sieger eines Spiels das nächste Spiel.

(2) Folgende Alternativmöglichkeiten können jedoch vor dem Turnier von den Turnieroffiziellen bekanntgegeben werden:

- a) die Spieler eröffnen abwechselnd
- b) der Verlierer beginnt
- c) der nach Punkten führende Spieler beginnt

Kommentar: Ausnahme: 8-Ball; siehe Regel 4.4

Hinweis: Gemäß 1.6 der Regel hat die DBU von ihrem administrativen Ermessen Gebrauch gemacht und festgelegt: Näheres regelt das Sportprogramm. Das Anstoßrecht kann abgegeben werden.

3.36 Spiel in Aufnahmen

(1) Während eines Spiels wechseln sich die Spieler mit ihren Aufnahmen am Tisch ab.

(2) Eine Aufnahme ist beendet, wenn es einem Spieler entweder nicht gelingt, korrekt eine Kugel zu versenken, oder wenn er ein Foul begeht.

(3) Wird eine Aufnahme ohne Foul beendet, so muß der dann aufnahmeberechtigte Spieler die Position der Kugeln so akzeptieren, wie er sie vorfindet.

3.37 Farbige press an der Bande oder an der Weißen

(1) Diese Regel bezieht sich auf jeden Stoß, bei dem der erste Kontakt der Weißen mit einer Farbigen erfolgt, die press an einer Bande oder an der Weißen selbst liegt.

Nachdem die Weiße die press liegende Farbige berührt, muß entweder

- a) eine Kugel versenkt werden
- b) die Weiße eine Bande anlaufen
- c) die Farbige eine Bande anlaufen (und nicht nur von der Bande abprallen, an der sie liegt) oder
- d) eine andere Farbige eine Bande anlaufen, an der sie nicht schon press gelegen hat.

(2) Nichterfüllen von zumindest einer dieser vier Bedingungen ist ein Foul. (Beachte: 14/1 und andere spezielle Regeln verlangen zusätzliche Bedingungen und Voraussetzungen bei dieser Regel; siehe spezielle Spielregel.)

(3) Eine Farbige wird solange nicht als press an der Bande liegend angesehen, bis sie vor dem Stoß untersucht und dies entweder vom Schiedsrichter oder von einem der Spieler angekündigt wird.

Kommentar: Wenn eine pressliegende Kugel an dieselbe Bande zurückläuft, nachdem sie eine andere Farbige berührt hat, so liegt kein Foul vor.

3.38 Spielen aus dem Kopffeld

(1) Spielt ein Spieler Lageverbesserung aus dem Kopffeld, so muß er die Weiße erst aus dem Kopffeld herausspielen, bevor sie entweder eine Bande oder eine farbige Kugel berührt.

(2) Erfüllt der Spieler diese Bedingungen nicht, so begeht er ein Foul, falls das Spiel von einem Schiedsrichter geleitet wird. Wird ohne Schiedsrichter gespielt, kann der Gegner entweder ein Foul gelten lassen, oder den Spieler den Stoß in der ursprünglichen Form wiederholen lassen (wobei dann kein Foul gewertet würde).

(3) Als Ausnahme von der Regel gilt und ein korrekter Stoß liegt vor, wenn eine farbige auf der Kopflinie oder außerhalb des Kopffeldes liegt (und somit spielbar ist), sie aber so nah an der Kopflinie liegt, daß die Weiße sie berührt, bevor sie das Kopffeld verlassen hat.

(4) Wenn während ein Spieler bei Lageverbesserung im Kopffeld einen erlaubten Stoß versucht, die Weiße aus Versehen eine Kugel im Kopffeld direkt trifft und sie (die Weiße) dann aus dem Kopffeld herausläuft, so liegt ein Foul vor.

(5) Spielt der Spieler bei der Lageverbesserung im Kopffeld aus Versehen eine farbige Kugel an, so hat der Gegner die Wahl, entweder ein Foul gelten zu lassen und freie Lageverbesserung zu erhalten oder den Spieler den Stoß in der ursprünglichen Form wiederholen zu lassen.

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

(6) Falls ein Spieler unter den gleichen Bedingungen absichtlich Kugeln im Kopffeld bewegt, so handelt es sich um unsportliches Verhalten.

Kommentar: Siehe auch Regel [3.9](#) und [3.39](#).

3.39 Foul mit der Weißen

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

Kommentar: Siehe auch Regel [3.0](#) und [3.38](#).

3.40 Störung

(1) Lenkt der sich nicht am Tisch befindliche Spieler den Gegner in seinem Spiel ab oder stört er ihn, so liegt ein Foul vor.

(2) Ein Spieler, der, obwohl er nicht an der Aufnahme ist, stößt oder irgendwelche Kugeln bewegt, hat eine Störung verursacht.

Kommentar: Falls ein Spieler ein Foul im Sinne der Regel 3.40 begeht, so ist dies als unsportliches Verhalten zu werten.

3.41 Hilfsmittel

(1) Es ist den Spielern untersagt, eine Kugel, das Dreieck oder irgendein anderes Meßinstrument zu benutzen, um nachzumessen, ob die Weiße oder eine Farbige durch einen Zwischenraum etc. hindurch paßt.

(2) Das Queue darf zur Messung benutzt werden, solange der Spieler es in der Hand behält. Andernfalls begeht er ein Foul und macht sich des unsportlichen Verhaltens schuldig.

Kommentar: Siehe auch Regel [1.3](#), [1.4](#) und [2.15](#). Es ist erlaubt, das Queue und das Hilfsqueue auf dem Tisch liegen zu lassen, solange diese nicht zum Zielen benutzt werden. Hierüber entscheidet der Schiedsrichter.

3.42 Unkorrektes Markieren

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

4.0 8-Ball (Standardisierte Weltregel)

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

4.1 Ziel des Spiels

(1) 8-Ball ist ein Ansagespiel, das mit 15 durchnummerierten farbigen Kugeln und der Weißen gespielt wird.

(2) Ein Spieler muß die Kugeln der Gruppe von 1-7 (Volle) spielen, während der Gegner die Kugeln von 9-15 (Halbe) spielt.

(3) Der Spieler, der als erster auf korrekte Art und Weise die Kugeln seiner Gruppe und dann die "8" versenkt, gewinnt das Spiel.

4.2 Ansage

(1) Bei Ansagespielen müssen offensichtliche Kugeln und Taschen nicht angesagt werden. Wenn er sich dessen nicht sicher ist, hat der Gegner das Recht nachzufragen, welche Kugel in welche Tasche gespielt werden soll.

(2) Stöße über Bande und Kombinationsstöße werden nicht als offensichtlich angesehen und sollten (Kugel und Tasche) angesagt werden.

(3) Bei der Ansage ist es nicht nötig, Details wie Anzahl der Banden, Karambolagen etc. anzugeben.

(4) Alle Kugeln, die mit Foul versenkt wurden, bleiben in den Taschen, egal ob sie dem Spieler oder dem Gegner gehören.

(5) Beim Eröffnungsstoß muß keine Ansage erfolgen. Der Spieler bleibt am Tisch, wenn er mit einem Eröffnungsstoß eine Kugel korrekt versenkt.

4.3 Aufbau der Kugeln

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

4.4 Abwechselndes Anstoßrecht

Der Sieger des Ausstoßens hat die Möglichkeit, das erste Spiel zu eröffnen. Während Einzelwettbewerben wechselt das Anstoßrecht nach jedem Spiel.

Kommentar: Der Spieler darf sein Anstoßrecht immer an den Gegner abgeben.

4.5 Fouls bei Jumpshots und Kopfstoßen

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 oder um sie herum zu spielen (egal, ob die Kugel durch die Hand, das Queue, das Hilfsqueue oder Durchstoß bewegt wurde).

4.6 Korrekter Eröffnungsstoß (Definition)

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

a) eine Kugel versenken oder

b) mindestens vier farbige Kugeln eine Bande anlaufen lassen.

Gelingt ihm das nicht, so begeht er ein Foul und der dann aufnahmeberechtigte Spieler kann

a) die Position so übernehmen und weiterspielen oder

b) die Kugeln neu aufbauen lassen und selbst einen neuen Eröffnungsstoß durchführen oder den Gegner neu anstoßen lassen.

4.7 Weiße fällt bei korrektem Eröffnungsstoß

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

a) bleiben alle versenkten Kugeln in den Taschen (Ausnahme: die "8", siehe Regel 4.9),

b) es steht ein Foul zu Buche und

c) der Tisch ist offen.

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

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

4.8 Farbige springt beim Eröffnungsstoß vom Tisch

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

a) die Position der Kugeln übernehmen und weiterspielen oder

b) die Weiße im Kopffeld verlegen.

Kommentar: Siehe auch [Regel 4.18](#).

4.9 Die "8" fällt beim Eröffnungsstoß

(1) Wird die "8" mit dem Eröffnungsstoß versenkt, so kann der eröffnende Spieler verlangen, daß

a) neu aufgebaut wird oder

b) die "8" wieder eingesetzt wird und er selbst so weiterspielt.

(2) Fallen dem Spieler beim Eröffnungsstoß die Weiße und die "8", so kann der Gegner

a) neu aufbauen lassen oder

b) die "8" wieder einsetzen lassen und aus dem Kopffeld weiterspielen

4.10 Offener Tisch (Definition)

(1) Der Tisch ist "offen", wenn die Farbgruppen (Halbe und Volle) den Spielern noch nicht zugeordnet sind. Ist der Tisch offen, ist es erlaubt, mit einer Halben eine Volle zu versenken und umgekehrt.

(2) Der Tisch ist unmittelbar nach dem Eröffnungsstoß immer offen. Ist der Tisch offen, ist es erlaubt, mit einer Halben, einer Vollen oder der "8" eine angesagte halbe oder volle Kugel zu versenken. Ist der Tisch offen und die "8" ist die Kugel, die als erstes angespielt wird, 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.

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

4.11 Wahl der Gruppe

(1) Die Wahl der Gruppe ist nie mit dem Eröffnungsstoß getroffen, selbst dann nicht, wenn Kugeln beider Gruppen fallen.

(2) Unmittelbar nach dem Eröffnungsstoß ist der Tisch immer offen.

(3) Die Gruppe wird dann bestimmt, wenn der Spieler eine angesagte Kugel nach dem Eröffnungsstoß korrekt versenkt.

4.12 Korrekter Stoß (Definition)

(1) Bei allen Stößen (ausgenommen beim Eröffnungsstoß und wenn der Tisch offen ist) muß der Spieler eine Kugel seiner Farbgruppe zuerst treffen und dann

a) eine farbige Kugel versenken oder

b) die Weiße oder irgendeine farbige Kugel eine Bande anlaufen lassen.

(2) Es ist erlaubt, daß der Spieler seine eigene Kugel über die 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.

4.13 Sicherheitsspiel

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

(2) Möchte ein Spieler mit einem Sicherheitsstoß eine Kugel versenken, muß er seinem Gegner vor dem Stoß "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 werden, bleiben in den Taschen.

4.14 Wertung

Ein Spieler darf solange weiterspielen, bis es ihm mißlingt, eine Kugel seiner Gruppe korrekt zu versenken. Nachdem ein Spieler alle Kugeln seiner Gruppe versenkt hat, darf er auf die "8" spielen.

4.15 Strafe nach einem Foul

(1) Der Gegner hat freie Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch. (Es muß nicht aus dem Kopffeld gespielt werden außer nach dem Eröffnungsstoß). Diese Regelung hindert einen Spieler daran, absichtliche Fouls zu spielen, die seinem Gegner Nachteile bringen.

(2) Bei der freien Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch darf sich der Spieler die Weiße mit der Hand oder jedem Teil des Queues (inklusive der Pomeranze) dort hinlegen, wo er sie plazieren möchte (wenn nötig, mehr als einmal).

(3) Liegt die Weiße in Position, zählt jede Stoßbewegung, wenn der Stoß nicht korrekt ist, bei der die Weiße berührt wird, als Foul.

4.16 Kombinationsstöße

Kombinationsstöße sind erlaubt, jedoch darf, außer wenn der Tisch offen ist, die "8" nicht als erste Kugel gespielt werden.

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

4.17 Unkorrekt versenkte Kugeln

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

4.18 Farbige Kugeln, die vom Tisch springen

- (1) Springt eine farbige Kugel vom Tisch, so liegt ein Foul vor, und die Aufnahme ist beendet.
- (2) Springt die "8" vom Tisch, ist das Spiel verloren. Jegliche vom Tisch gesprungene Kugeln werden in numerischer Reihenfolge wieder eingesetzt.

4.19 Spiel auf die "8"

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

4.20 Verlust des Spiels

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

Kommentar: Falls die "8" mit einem Sicherheitsstoß versenkt wird, so ist das Spiel verloren. Gleiches gilt, wenn die "8" nach dem Anstoß versenkt wird, obwohl noch Kugeln beider Farbgruppen auf dem Tisch sind.

4.21 Pattsituation

- (1) 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 Schiedsrichters oder, wenn ohne Schiedsrichter gespielt wird, wenn beide Spieler zustimmen), weil das Anspielen einer Kugel wahrscheinlich den Verlust des Spiels zur Folge haben würde, so wird die Partie neu begonnen. Es beginnt der Spieler, der die abgebrochene Partie angestoßen hat.
- (2) Diese Regel darf nur angewandt werden, wenn sich nur noch zwei Farbige und die "8" auf dem Tisch befinden.
- (3) Drei aufeinanderfolgende Fouls bedeuten nicht den Verlust des Spiels.

Kommentar: Der Schiedsrichter kann auf unentschieden entscheiden, egal, wieviele Kugeln sich auf dem Tisch (1, 2 oder 3) befinden. Der Schiedsrichter muß seine Absicht, das Spiel als unentschieden zu werten, 6 Stöße vorher bekanntgeben. Falls nur ein Spieler versucht, das Spiel zu gewinnen, darf die Partie nicht als unentschieden gewertet werden.

5.0 9-Ball (Professionelle Weltregel)

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

5.1 Ziel des Spiels

- (1) 9-Ball wird mit neun nummerierten Kugeln (Nr. 1-9) und der Weißen gespielt. Bei jedem Stoß muß als erste Kugel diejenige mit der niedrigsten Zahl angespielt werden, aber die Kugeln müssen nicht in der Reihenfolge versenkt werden.
- (2) Versenkt ein Spieler eine Kugel korrekt, dann bleibt er solange am Tisch, bis er eine Kugel verschießt, ein Foul begeht oder die "9" versenkt und das Spiel damit gewinnt.

- (3) Nach einem Fehlstoß muß der dann aufnahmeberechtigte Gegner von der Position weiterspielen, an der die Weiße liegenbleibt. Nach einem Foul hat der Gegner freie Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch.
- (4) Es muß nichts angesagt werden.
- (5) Eine Partie ist dann beendet, wenn ein Spieler die nötige Anzahl Spiele gewonnen hat.

5.2 Aufbau der Kugeln

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

5.3 Korrekter Eröffnungsstoß

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

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

5.4 Fortführung des Spiels

- (1) Der Spieler kann bei dem Stoß, der unmittelbar nach dem Eröffnungsstoß folgt, "Push-out" spielen (siehe Regel 5.5).
- (2) Versenkt der Spieler eine oder mehrere Kugel(n) mit einem korrekten Eröffnungsstoß, so bleibt er an der Aufnahme, bis er eine Kugel verfehlt, ein Foul begeht oder das Spiel gewinnt.
- (3) Verfehlt der Spieler oder begeht er ein Foul, beginnt die Aufnahme des anderen Spielers, die wiederum so lange dauert, bis dieser verfehlt, ein Foul begeht oder das Spiel gewinnt.
- (4) Das Spiel endet, wenn die "9" mit einem korrekten Stoß versenkt wird oder wenn das Spiel wegen eines ernsten Verstoßes gegen die Regeln als verloren gewertet wird.

5.5 Push-out

- (1) Derjenige Spieler, der unmittelbar nach einem korrekten Eröffnungsstoß an der Aufnahme ist, kann "Push-out" spielen, um zu versuchen, die Weiße für die nachfolgende Wahlmöglichkeit in eine bessere Position zu legen.
- (2) Der Spieler muß den Push-out vor dem Stoß ansagen oder der Stoß wird als normal durchgeführt gewertet.
- (3) Bei einem Push-out muß die Weiße keine Farbige und keine Bande berühren, aber alle anderen Foulgründe bleiben bestehen. Jegliche beim Push-out versenkte Kugel zählt nicht und bleibt in der Tasche (außer der "9").
- (4) 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 Push-out gespielt hat.
- (5) Ein Push-out wird nicht als Foul angesehen, solange keine Regel (außer 5.7 und 5.8) verletzt wird. Ein unkorrekter Push-out wird je nach Art des Fouls als Foul gewertet. Nach einem Foul beim Eröffnungsstoß kann kein Push-out gespielt werden.

5.6 Fouls

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

5.7 Falsche Kugel

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

5.8 Keine Bande

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

5.9 Freie Lageverbesserung

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

5.10 Vom Tisch gesprungene farbige Kugeln

(1) Eine nicht versenkte Kugel wird als vom Tisch gesprungen angesehen, wenn sie irgendwo anders als auf der Tischplatte zu liegen kommt.

(2) Springt eine Farbige vom Tisch, so liegt ein Foul vor. Die vom Tisch gesprungenen Farbigen bleiben aus dem Spiel (Ausnahme: wenn die "9" vom Tisch gesprungen ist) und das Spiel geht weiter.

5.11 Fouls bei Jumpshots und Kopfstößen

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

5.12 Drei aufeinanderfolgende Fouls

(1) Begeht ein Spieler drei Fouls in drei aufeinanderfolgenden Aufnahmen, ohne dazwischen einen korrekten Stoß zu spielen, so verliert er das Spiel. Die drei Fouls müssen in einem Spiel auftreten. Zwischen dem zweiten und dem dritten Foul muß eine Warnung erfolgen.

(2) Die Aufnahme eines Spielers beginnt zu der Zeit, wenn es ihm erlaubt ist, einen Stoß zu spielen und endet mit einem Stoß, mit dem er verfehlt, ein Foul spielt oder gewinnt, oder wenn er zwischen zwei Stößen ein Foul begeht.

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

5.13 Ende des Spiels

(1) Das Spiel beginnt, sobald die Weiße beim Eröffnungsstoß das Kopffeld verläßt. Die "1" muß beim Eröffnungsstoß korrekt angespielt werden.

(2) Das Spiel endet, sobald die "9" mit einem korrekten Stoß versenkt wird oder wenn ein Spieler das Spiel wegen eines schweren Verstoßes gegen diese Regel als verloren gewertet bekommt.

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

6.0 14/1-endlos (Professionelle und Weltregel)

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

6.1 Ziel des Spiels

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

(2) Der Spieler kann 14 Kugeln versenken. Bevor er die 15. Kugel (die letzte sich auf dem Tisch befindliche) spielt, werden die 14 Kugeln wieder so aufgebaut wie vorher, wobei der Platz für die vorderste Kugel frei bleibt.

(3) Der Spieler versucht dann, die 15. Kugel so zu versenken, daß die aufgebauten Kugeln gelöst werden und er weiterspielen kann.

(4) Der Spieler, der als erster die vorgegebene Punktzahl erreicht (normalerweise 150 bei größeren Turnieren, aber auch jede andere Zahl bei Freizeitspielen), gewinnt das Spiel.

6.2 Spieler

Es wird mit zwei Spielern oder zwei Mannschaften gespielt.

6.3 Verwendete Kugeln

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

6.4 Der Aufbau

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

6.5 Wertung

Jede korrekt versenkte Kugel gibt einen Punkt für den Spieler.

6.6 Eröffnungsstoß

(1) Der eröffnende Spieler muß entweder

- a) eine Kugel und eine Tasche ansagen und die Kugel 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 Spieler die Wahl,

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

Diese Möglichkeit bleibt so lange, bis keine Eröffnungsstoßbedingung 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.

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

6.7 Spielregeln

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

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

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

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

Liegt eine Farbige nicht press aber innerhalb einer Kugelstärke an einer Bande (wenn nötig, darf der Schiedsrichter nachmessen), so darf der Spieler nur zweimal auf diese Kugel Sicherheit spielen. Hat er das getan, so wird die Kugel in der nächsten Aufnahme des Spielers als press an der Bande liegend angesehen. Die allgemeine Regelung bezüglich "Press liegende Kugeln" wird dann angewandt, wenn der Spieler sich dafür entscheidet, mit seinem Stoß diese Kugel als erste zu berühren.

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

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

Kommentar: 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 die 14. Kugel versenkt, so wird die Partie einen Moment mit der 15. Kugel auf dem Tisch angehalten. Die 14 Kugeln werden wieder aufgebaut wie zu Anfang, wobei der Platz auf dem Fußpunkt frei bleibt. Der Spieler fährt dann fort, indem er die 15. Kugel (oder den Breakball) so versenkt, daß die Weiße anschließend in das Dreieck läuft und die dort liegenden Kugeln so löst, daß er weiterspielen kann. Der Spieler muß jedoch nicht auf die 15. Kugel spielen. Er kann auf jede beliebige Kugel spielen. Falls die 15. Kugel zusammen mit der 14. Kugel versenkt wird, siehe Anlage 1.

Hinweis: Das Dreieck wird komplett neu aufgebaut, die Weiße bleibt liegen.

(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 Kugeln werden nicht gewertet. Jede Kugel, die mit Sicherheitsansage versenkt wird, wird wieder aufgebaut.

(5) Ein Spieler darf keine Kugel fangen, berühren oder sonstwie behindern, die auf das Dreieck oder ein Loch zuläuft (auch nicht die Hand in das Loch halten). Tut er es doch, so begeht er ein spezielles vorsätzliches Foul und bekommt einen Punkt für das Foul plus 15 zusätzliche Punkte abgezogen, insgesamt 16 Punkte.

Der dann aufnahmeberechtigte Spieler kann dann

a) die Lage der Kugeln so akzeptieren und mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld weiterspielen oder

b) die Kugeln neu aufbauen lassen und den Gegner einen neuen Eröffnungsstoß unter den gleichen Bedingungen wie zu Anfang durchführen lassen.

(6) Behindert die 15. (nicht versenkte) Kugel und/oder die Weiße den Aufbau, sind die Kugeln nach der Anlage 1 einzusetzen.

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

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

Die 15. Kugel behindert den Aufbau; die Weiße blockiert den Kopfpunkt: Die 15. Kugel kommt auf den Mittelpunkt, die Weiße bleibt liegen.

Die Weiße und die 15. Kugel behindern beide den Aufbau: Das Dreieck wird komplett neu aufgebaut. Die Weiße wird irgendwo aus dem Kopffeld gespielt.

Die Weiße behindert den Aufbau, die 15. Kugel liegt nicht im Kopffeld: Die Weiße kann irgendwo im Kopffeld plziert werden, die 15. Kugel bleibt liegen.

Die Weiße behindert den Aufbau; die 15. Kugel liegt im Kopffeld: Die Weiße wird auf den Kopfpunkt gesetzt und darf in jede beliebige Richtung gespielt werden. Die 15. Kugel bleibt liegen.

Die Weiße behindert den Aufbau; die 15. Kugel blockiert den Kopfpunkt: Die Weiße wird auf den Mittelpunkt gesetzt. Die 15. Kugel bleibt liegen.

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

6.8 Unkorrekt versenkte Kugeln

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

6.9 Farbige Kugeln, die vom Tisch springen

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

6.10 Weiße fällt oder springt vom Tisch

Fällt oder springt die Weiße vom Tisch hat der dann aufnahmeberechtigte Spieler Lageverbesserung im Kopffeld. Dies gilt nicht, wenn die Regeln 6.7 (2), 6.7 (5) oder 6.12 (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 6.7 (5)) und drei aufeinanderfolgende Fouls erfolgen schwerere Strafen. Der dann aufnahmeberechtigte Spieler muß die Position der Weißen akzeptieren, es sei denn, die Weiße ist gefallen oder vom Tisch gesprungen oder ein vorsätzliches (Regel 6.7 (5)) oder drittes Foul in Folge wurde begangen.

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

6.12 Drei-Foul-Strafe

- (1) Begeht ein Spieler ein Foul, so wird ihm ein Punkt abgezogen (oder mehr, je nachdem) und es wird notiert, daß er ein Foul begangen hat.
- (2) Das Foul bleibt für den Spieler bis zu seiner nächsten Aufnahme bestehen. Er kann das Foul aufheben, indem er korrekt eine Kugel versenkt oder die Sicherheitsbedingungen erfüllt.
- (3) Erfüllt er keine dieser Bedingungen, so verliert er einen weiteren Punkt und es wird das zweite Foul notiert.
- (4) Werden auch in der dritten aufeinanderfolgenden Aufnahme die Bedingungen, eine Kugel 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 Kugeln werden wieder aufgebaut und der Spieler, der bestraft wurde, muß einen neuen Eröffnungsstoß unter den gleichen Bedingungen wie zu Beginn des Spiels ausführen.

Kommentar: Die Fouls werden erst nach einem korrekten Eröffnungsstoß oder nach einem dritten Foul gelöscht. Siehe auch 6.6.

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 eine Kugel korrekt versenkt und mit seinem zweiten Stoß die Weiße in eine Tasche spielt, so hat er keine drei aufeinanderfolgende Fouls begangen, obwohl die Fouls in drei aufeinanderfolgenden Aufnahmen waren. Sobald er die Kugel zu Beginn der 8. Aufnahme korrekt versenkt hat, werden die zwei Fouls gestrichen. Er hat nun natürlich wieder ein Foul, wenn er bei Aufnahme Nr. 9 an den Tisch geht.

6.13 Wertungen

- (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 150 zu - 2.)
- (2) Wenn ein Spieler bei einem Stoß keine Kugel versenkt und ein Foul begeht, so wird der Strafpunkt vom Punktestand abgezogen, den er vor dem Stoß hatte. Versenkt ein Spieler eine Kugel und begeht er dabei ein Foul, so wird die Kugel wieder eingesetzt (und nicht gewertet) und ein Punkt wird vom Punktestand abgezogen, den er vor dem Stoß hatte.

7.0 Schlußbemerkung

Soweit diese Regel in Regelungen der Sport- und Turnierordnung eingreift und hierzu im Widerspruch steht, geht die Sport- und Turnierordnung der Deutschen Billard-Union dieser Regel vor. Der Regelteil 3.0 bis 6.0 dieser Regel ist unveränderlich und die Auslegung des Bundesschiedsrichterbmanns ist verbindlich für den Spielbetrieb der DBU (Anm. DBU=Deutsche Billard Union).

Inhaltsverzeichnis

1.0 Regeln für Turnierspiel

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

2.0 Anweisungen für Schiedsrichter

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

3.0 Allgemeine Pocket-Billard-Regeln

- 3.1 Tisch, Kugeln, Ausrüstung
- 3.2 Aufbau der Kugeln
- 3.3 Das Stoßen der Weißen
- 3.4 Nichtversenken einer Kugel
- 3.5 Das Ausstoßen
- 3.6 Eröffnungsstoß
- 3.7 Die Weiße beim Eröffnungsstoß
- 3.8 Ablenken der Weißen beim Eröffnungsstoß
- 3.9 Freie Lageverbesserung im Kopffeld
- 3.10 Versenkte Kugeln
- 3.11 Position einer Kugel
- 3.12 Fuß auf dem Boden
- 3.13 Stoßen, während sich noch eine Kugel bewegt

- [3.14 Beendigung des Stoßes](#)
- [3.15 Definition der Kopflinie](#)
- [3.16 Generelle Regeln, alle Fouls](#)
- [3.17 Kein Kontakt mit einer Farbigen](#)
- [3.18 Korrekter Stoß](#)
- [3.19 Versenken der Weißen](#)
- [3.20 Fouls durch Berühren von Kugeln](#)
- [3.21 Foul während der Lageverbesserung](#)
- [3.22 Fouls durch Durchstoßen](#)
- [3.23 Druckstoß-Fouls](#)
- [3.24 Fouls in der Verantwortlichkeit des Spielers](#)
- [3.25 Unkorrektes Abheben von Kugeln](#)
- [3.26 Jump Shots](#)
- [3.27 Kugeln, die vom Tisch springen](#)
- [3.28 Besondere Strafe für absichtliche Fouls](#)
- [3.29 Ein-Foul-Grenze](#)
- [3.30 Kugeln, die sich plötzlich bewegen](#)
- [3.31 Wiedereinsetzen der Kugeln](#)
- [3.32 Eingeklemmte Kugeln](#)
- [3.33 Zusätzlich versenkte Kugeln](#)
- [3.34 Störung von außerhalb](#)
- [3.35 Anstoßrecht nacheinander folgender Spiele](#)
- [3.36 Spiel in Aufnahmen](#)
- [3.37 Farbige press an der Bande oder an der Weißen](#)
- [3.38 Spielen aus dem Kopffeld](#)
- [3.39 Foul mit der Weißen](#)
- [3.40 Störung](#)
- [3.41 Hilfsmittel](#)
- [3.42 Unkorrektes Markieren](#)
- [4.0 8-Ball \(Standardisierte Weltregel\)](#)
- [4.1 Ziel des Spiels](#)
- [4.2 Ansage](#)
- [4.3 Aufbau der Kugeln](#)
- [4.4 Abwechselndes Anstoßrecht](#)
- [4.5 Fouls bei Jumpshots und Kopfstößen](#)
- [4.6 Korrekter Eröffnungsstoß \(Definition\)](#)
- [4.7 Weiße fällt bei korrektem Eröffnungsstoß](#)
- [4.8 Farbige springt beim Eröffnungsstoß vom Tisch](#)
- [4.9 Die "8" fällt beim Eröffnungsstoß](#)
- [4.10 Offener Tisch \(Definition\)](#)
- [4.11 Wahl der Gruppe](#)
- [4.12 Korrekter Stoß \(Definition\)](#)
- [4.13 Sicherheitsspiel](#)
- [4.14 Wertung](#)
- [4.15 Strafe nach einem Foul](#)
- [4.16 Kombinationsstöße](#)
- [4.17 Unkorrekt versenkte Kugeln](#)
- [4.18 Farbige Kugeln, die vom Tisch springen](#)
- [4.19 Spiel auf die "8"](#)
- [4.20 Verlust des Spiels](#)
- [4.21 Pattsituation](#)
- [5.0 9-Ball \(Professionelle Weltregel\)](#)
- [5.1 Ziel des Spiels](#)
- [5.2 Aufbau der Kugeln](#)
- [5.3 Korrekter Eröffnungsstoß](#)
- [5.4 Fortführung des Spiels](#)
- [5.5 Push-out](#)
- [5.6 Fouls](#)
- [5.7 Falsche Kugel](#)
- [5.8 Keine Bande](#)
- [5.9 Freie Lageverbesserung](#)
- [5.10 Vom Tisch gesprungene farbige Kugeln](#)

- [5.11 Fouls bei Jumpshots und Kopfstößen](#)
- [5.12 Drei aufeinanderfolgende Fouls](#)
- [5.13 Ende des Spiels](#)
- [6.0 14/1-endlos \(Professionelle und Weltregel\)](#)
 - [6.1 Ziel des Spiels](#)
 - [6.2 Spieler](#)
 - [6.3 Verwendete Kugeln](#)
 - [6.4 Der Aufbau](#)
 - [6.5 Wertung](#)
 - [6.6 Eröffnungsstoß](#)
 - [6.7 Spielregeln](#)
 - [6.8 Unkorrekt versenkte Kugeln](#)
 - [6.9 Farbige Kugeln, die vom Tisch springen](#)
 - [6.10 Weiße fällt oder springt vom Tisch](#)
 - [6.11 Strafen für Fouls](#)
 - [6.12 Drei-Foul-Strafe](#)
 - [6.13 Wertungen](#)
- [7.0 Schlußbemerkung](#)