

## 1.ALLGEMEINE POOLBILLARD REGELN

- Die folgenden „Allgemeinen Poolbillard Regeln“ haben für alle Disziplinen Gültigkeit. Teilweise können die „Allgemeinen Poolbillard Regeln“ den spezifischen Regeln der einzelnen Disziplinen widersprechen. In solchen Fällen hat die spezifische Regel der jeweiligen Disziplin immer den Vorrang.
- Poolbillard wird auf einem Tisch mit ebener Platte gespielt. Bänden aus Gummi bilden einen Rahmen um den Spielbereich. Insgesamt sechs Aussparungen in den Bänden markieren die Taschen. Die sich hieraus ergebende Spielfläche und die Gummi-banden sind vollflächig mit einem für das Spiel geeigneten Tuch bezogen.
- Gespielt wird mit einer Spielkugel („Weiße“) und bis zu 15 Objektkugeln. Die Spieler verwenden Queues (Spielgeräte beim Billard), um mit der Spielkugel die Objektkugeln zu bewegen.
- Ziel des Spiels ist es, Objektkugeln in die Taschen zu versenken.
- Wie ein Spiel gewonnen wird und welche Objektkugeln dafür in welcher Reihenfolge versenkt werden müssen, regelt die spe-zifische Spielregel der jeweiligen Disziplin.

### 1.1 Verantwortlichkeit des Spielers

- Nimmt ein Spieler an einem Wettbewerb teil, liegt es in seiner eigenen Verantwortung, dass ihm rechtzeitig alle Regeln, Spiel-bestimmungen und Zeitpläne für diesen Wettbewerb bekannt sind.
- Die mit der Organisation betrauten Turnieroffiziellen sind verpflichtet, nach bestem Wissen und Gewissen alle diesen Wettbewer-betreffenden Informationen so früh und vollständig wie möglich jedem Teilnehmer bekannt zu machen. Die letztendliche Verantwortung hierfür obliegt jedoch jedem Teilnehmer selbst.

### 1.2 Ausstoßen des Anstoßrechts

- Das Ausstoßen ist der erste Stoß einer Partie (eines Satzes) und bestimmt die Reihenfolge des Anstoßens.
- Derjenige Spieler, der das Ausstoßen gewinnt, bestimmt, was den ersten Anstoß ausführt.
- Der Schiedsrichter platziert zwei Kugeln auf dem Tisch. Beide Kugeln liegen im Kopffeld, hinter der Kopflinie, links und rechts des Kopfpunktes.
- Die Spieler stoßen ungefähr gleichzeitig ihre Kugeln gegen die Fußbande, mit dem Ziel, dass sie, nachdem sie zur Ruhe ge-kommen sind, näher an der Kopfbande liegt, als die gegnerische Kugel.
- Das Ausstoßen ist regelwidrig und in jedem Fall verloren, wenn die eigene Kugel:
  - über die gedachte Längsline, also in die Hälfte des Gegners läuft
  - die Fußbande berührt
  - in eine Tasche fällt oder vom Tisch springt
  - eine Seitenbande berührt
  - die Kugel innerhalb einer Ektasche hinter deren Kante zum Liegen kommt
  - zusätzlich dazu gilt auch „2,9 Sich noch bewegende Kugeln“ als Verlust des Ausstoßens.
- Das Ausstoßen muss wiederholt werden, wenn:
  - ein Spieler seine Kugel erst dann spielt, nachdem die Kugel des Gegners bereits die Fußbande berührt hat
  - der Schiedsrichter nicht bestimmen kann, welche der beiden Kugeln näher zur Kopfbande liegt
  - beide Spieler eine Regelwidrigkeit beim Ausstoßen begangen haben.

### 1.3 Art und Gebrauch der Ausrüstung

- Die Ausrüstung der Spieler muss den Anforderungen der Ausrüstungsspezifikationen der WPA (DBU) entsprechen.
- Das Einführen bzw. der Gebrauch völlig neu entwickelter Ausrüstungsgegenstände ist grundsätzlich nicht erlaubt.
- Ist ein Spieler im Zweifel darüber, ob der Gebrauch seiner Ausrüstung oder Teile davon den Regeln entspricht, so muss er vor Spielbeginn bei der Turnierleitung versprechen, um die Nutzung dieser Ausrüstung abzustimmen.
- Jegliche Ausrüstung darf nur für den Zweck genutzt werden, für den sie gedacht ist (siehe 2.16 Unsportliches Verhalten).
- Die nachfolgende Auflistung benennt die erlaubte Ausrüstung und beschreibt deren bestimmungsgemäßen Gebrauch:
  - Queue – Ein Spieler darf mehrere Queues während seines Spiels einsetzen. In der Regel wechselt ein Spieler je nach Spielsituation zwischen Anstoß-Queue, Spiel-Queue und Jump-Queue. Er kann entweder eine eingebaute Verlängerung oder einen externen Aufsatz benutzen, um die Länge bzw. die Reichweite des eingesetzten Queues zu erweitern.
  - Kreide – Ein Spieler darf Kreide benutzen, um ein Abrutschen von der Spielfugel zu vermeiden. Die Nutzung von mitge-führter Kreide steht jedem Spieler frei, solange die Farbe seiner Kreide zu der des Tuches passt.
  - Hilfsqueue – Bestimmte Spielsituationen können den Einsatz von Hilfsqueues erfordern. Ein Spieler darf bis zu maximal zwei Hilfsqueues gleichzeitig einsetzen. Der Einsatzzweck und die Anordnung sind Sache des Spielers. Er kann ein mitge-führtes Hilfsqueue benutzen, sofern dieses in seiner Bauart einem Standard Hilfsqueue gleicht.
  - Handschuhe – Um mehr Stabilität und ein verbessertes Gleiten in seiner Queueführung zu ermöglichen, darf ein Spieler Handschuhe benutzen.
  - Puder – Der Einsatz von Puder ist zulässig. Es ist darauf zu achten, dass vernünftig Maß gehalten wird. Die Entscheidung hierüber liegt im Ermessen des Schiedsrichters.

### 1.4 Wiedereinsetzen von Kugeln

- Wieder einzusetzende Kugeln sind Objektkugeln, die auf Grund einer spezifischen Spielregel wieder in das laufende Spiel zu integrieren sind. Dies geschieht dadurch, dass eine solche Kugel auf die Längsline (Fußlinie) zwischen Fußpunkt und Fußban-de, auf den oder ersatzweise so nah wie möglich am Fußpunkt aufgesetzt wird. Es ist dabei darauf zu achten, dass Kugeln, die diesen Vorgang behindern oder erschweren, nicht berührt oder gar bewegt werden.
- Ist der Fußpunkt ganz oder teilweise besetzt, muss die wieder einzusetzende Kugel, sofern dies möglich ist, press an der Kugel aufgesetzt werden, die das Hindernis darstellt.
- Sofern die Spielkugel („Weiße“) das Wiedereinsetzen behindert, darf eine wieder einzusetzende Objektkugel nicht press an der Spielkugel aufgesetzt werden. Es ist ein minimaler, jedoch gut sichtbarer Abstand zu belassen.
- Ist die Längsline zwischen Fußpunkt und Fußbande vollständig besetzt, sind wieder einzusetzende Objektkugeln oberhalb des und so nah wie möglich am Fußpunkt auf der gedachten Längsline in Richtung Mittelpunkt aufzusetzen.

### 1.5 Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch (Weiße „Ball in Hand“)

- Hat ein Spieler „Ball in Hand“ darf er die Spielkugel an einer beliebigen Stelle der gesamten Spielfläche (siehe 3.1 Teile des Tisches) platzieren. Er darf die Spielkugel so lange verlegen oder neu platzieren, bis er eine Stoßbewegung ausführt (siehe Defini-tion 3.2 Stoß).
- Der Spieler darf sowohl mit der Hand als auch mit jedem Teil seines Queues, einschließlich der Pomeranze, die Spielkugel ver-legen. Er darf jedoch keine nach vorne gerichtete Stoßbewegung dabei ausführen.
- In bestimmten Spielsituationen oder auf Grund einer disziplinspezifischen Regel kann die Lageverbesserung (Weiße „Ball in Hand“) auf das Kopffeld beschränkt sein. In diesen Fällen finden die Regeln „2.10 Freie Lageverbesserung aus dem Kopffeld und 2.11 Spielen aus dem Kopffeld“ Anwendung.
- Hat ein Spieler Lageverbesserung aus dem Kopffeld und alle regelkonform spielbaren Objektkugeln befinden sich im Kopffeld bzw. hinter der Kopflinie, kann der Spieler verlangen, dass die Kugel, die der Kopflinie am nächsten liegt, auf den Fußpunkt aufgesetzt wird.
- Falls zwei oder mehr Objektkugeln gleichweit von der Kopflinie entfernt sind, darf der Spieler bestimmen, welche Objektkugel aufgesetzt wird.
- Eine Objektkugel, die sich mit ihrem Mittelpunkt exakt auf der Kopflinie befindet, ist spielbar.

### 1.6 Spiel mit Ansage

- Poolbillard ist grundsätzlich ein Ansagespiel (Ausnahme: 9-Ball). Ein Spieler muss immer sowohl die Objektkugel als auch die Tasche ansagen, es sei denn, beides ist offensichtlich.
- Alle Details, wie die Anzahl der anzulaufenden Bänden oder eventuelle Kombinationen mit anderen Objektkugeln, müssen nicht angesagt werden.
- Pro Stoß darf nur eine Objektkugel angesagt werden.
- Um Missverständnisse im Vorfeld zu vermeiden, empfiehlt es sich, Objektkugel und Tasche deutlich anzusagen bzw. beides durch eindeutiges Zeigen zu definieren.
- Sollten der Schiedsrichter oder der Gegner Zweifel daran haben, was der an der Aufnahme befindliche Spieler vorhat, so sind sie berechtigt, nachzuzfragen.
- Bei Ansagespielen kann ein Spieler eine „Sicherheit“ statt einer Objektkugel und einer Tasche ankündigen. In diesem Fall übernimmt der Gegner nach der Ausführung des Stoßes den Tisch.
- Ob versenkte Objektkugeln nach einer „Sicherheit“ wieder eingesetzt werden oder nicht, richtet sich nach den spezifischen Re-geln der jeweiligen Disziplin.

### 1.7 Zur Ruhe kommende Kugeln

- Eine Kugel, die augenscheinlich zur Ruhe gekommen ist, kann sich auf Grund von leichten Materialfehlern oder Verunreini-gungen unerwartet doch noch einmal bewegen. Dies liegt in der Natur des Spiels und muss hingenommen werden. Die Positi-on der betreffenden Kugel wird nicht wieder herstellt.
- Fällt eine Kugel aus in Absatz (1) genannten Umständen in eine Tasche, ist diese Kugel so nah wie möglich zu ihrer letzten Po-sition wieder einzusetzen.
- Falls eine Kugel während oder kurz vor einem Stoß fällt und dies eine Auswirkung auf den Stoß hat, stellt der Schiedsrichter die Position vor dem Stoß wieder her und der Stoß wird wiederholt.
- Hat ein Spieler einen Stoß ausgeführt, während sich noch Kugeln aus in Absatz (1) genannten Umständen bewegt haben, wird er nicht bestraft (siehe auch Regel 3.3 Versenkte Kugel).

### 1.8 Wiederherstellung einer Position

- Falls Kugeln wieder eingesetzt oder gereinigt werden müssen, wird der Schiedsrichter alle Kugeln nach bestem Wissen und Gewissen auf ihren alten Platz zurücklegen.
- Die Spieler müssen die Entscheidung des Schiedsrichters bezüglich der Platzierung der Kugeln akzeptieren.

### 1.9 Störung von außerhalb

- Sollte während eines Stoßes eine Störung von außerhalb eintreten, die sich, in welcher Weise auch immer, auf den Stoß aus-wirkt, wird der Schiedsrichter die Kugeln so aufbauen, wie sie vor dem Stoß gelegen haben und der Stoß wird wiederholt.
- Für den Fall, dass die Störung keine Auswirkung auf den Stoß hatte, wird der Schiedsrichter alle Kugeln, die durch die Störung bewegt worden sind, in ihre ursprüngliche Position zurücklegen und das Spiel wird fortgesetzt.
- Ist es nicht möglich, die ursprüngliche Position der Kugeln wieder herzustellen, wird das von der Störung betroffene Spiel als „Unentschieden“ gewertet und wiederholt.

### 1.10 Handhabung von Protesten

- Ist ein Spieler der Ansicht, dass der Schiedsrichter eine Fehlentscheidung getroffen hat, darf er diesen bitten, seine Entschei-dung zu überdenken.
- Die Tatsachenentscheidung eines Schiedsrichters ist endgültig.
- Ist ein Spieler der Ansicht, dass der Schiedsrichter die Spielregel falsch anwendet oder auslegt, so hat er das Recht, Protest ein-zulegen. Der Protest wird vom nächsthöheren Organ behandelt.
- Der Schiedsrichter unterbricht die Partie, während dieser Protest behandelt wird (siehe auch (2.16 (3) Unsportliches Verhalten).
- Fouls müssen unverzüglich benannt werden (siehe 2. Fouls).

### 1.11 Aufgabe

- Wenn ein Spieler aufgibt, hat er das Spiel verloren.
- Beispiel für eine Aufgabe: Es wird als Aufgabe gewertet, wenn ein Spieler sein Spielqueue auseinander schraubt, während der Gegner am Tisch ist und eine mutmaßlich zum Spielgewinn führende Aufnahme spielt.

Kommentar: Ein Spieler, der nicht aufgeben, sondern nur sein Oberteil wechseln möchte, sollte vorher den Schiedsrichter in-formieren. Das Einpacken eines einteiligen Queues kommt dem Aufschrauben eines zweiseitigen Queues gleich.

### 1.12 Unentschieden

- Sollte der Schiedsrichter im Verlauf eines Spiels zu der Überzeugung gelangen, dass keiner der beiden Spieler einen ernsthaften Versuch unternimmt, das Spiel zu gewinnen, kündigt er an, das Spiel als „Unentschieden“ zu werten.
- Vom Zeitpunkt dieser Ankündigung an (siehe Absatz (1)) hat jeder Spieler noch drei Aufnahmen. Sollte nach Ansicht des Schiedsrichters nach Ablauf dieser drei Aufnahmen noch immer kein Fortschritt im Spielverlauf erkennbar sein, entscheidet er dieses Spiel „Unentschieden“.
- Sollten beide Spieler auf die erste Ankündigung des Schiedsrichters einvernehmlich den Verzicht auf die ihnen zustehenden drei Aufnahmen erklären, wird das Spiel unmittelbar hierauf abgebrochen und „Unentschieden“ gewertet.
- Die Verfahrensweise, die auf ein „Unentschieden“ folgt, wird in den jeweiligen speziellen Spielregeln eines Spiels geregelt.

## 2.FOULS

- Die folgenden Situationen beschreiben Fouls beim Poolbillard. Sie gelten dann, wenn sie in den spezifischen Spielregeln der einzelnen Disziplinen genannt sind.
- Werden mehrere Fouls innerhalb eines Stoßes begangen, zählt bezüglich der Strafbemessung lediglich das Schwerwiegendste.
- Wird ein Foul nicht erkannt und angesagt, bevor der nächste Stoß ausgeführt wird, gilt das Foul als nicht begangen.

### 2.1 Spielkugel fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch

Fällt die Spielkugel in eine Tasche oder springt vom Tisch, ist das ein Foul (siehe 3.3 Versenkte Kugel und 3.5 Vom Tisch gesprungene Kugeln).

### 2.2 Falsche Objektkugel

In Spielen, die erfordern, dass die erste angespielte Objektkugel eine ganz bestimmte ist oder zu einer bestimmten Gruppe ge-hört, ist es ein Foul, wenn die Spielkugel eine andere Objektkugel zuerst berührt.

### 2.3 Keine Bande nach der Karambolage

Die Spielkugel muss im Verlauf eines Stoßes eine regelkonform anspielbare Objektkugel berühren. Wird in der Folge dieses Stoßes keine Objektkugel versenkt, muss nach diesem Kontakt (Karambolage) die Spielkugel oder irgendeine Objektkugel eine Bande anlauten. Der Stoß gilt als Foul, sofern diese Bedingung nicht erfüllt wurde (siehe 3.4 Anlaufen an eine Bande).

### 2.4 Kein Fuß auf dem Boden

Ein Spieler muss im Moment der Ausführung des Stoßes, also wenn die Pomeranze des Queues die Spielkugel berührt, mit mindestens einem Fuß den Boden berühren. Ist dies nicht der Fall, liegt ein Foul vor.

### 2.5 Kugeln, die vom Tisch springen

Springt die Spielkugel oder eine Objektkugel als Folge eines Stoßes vom Tisch, ist dies ein Foul. Ob eine Objektkugel wieder eingesetzt wird, bestimmt die spezifische Spielregel der jeweiligen Disziplin (siehe 3.5 Vom Tisch gesprungene Kugeln).

### 2.6 Berühren der Kugeln

- Außer dem normalen, in der Folge eines Stoßes resultierenden, Kontakt zwischen den Kugeln, ist jegliche Berührung, Bewe-gung oder Veränderung des Laufs einer oder mehrerer Kugeln ein Foul.
- Es ist ein Foul, die Spielkugel zu berühren, zu bewegen oder ihren Lauf zu verändern, außer während des Verlegens im Rah-men einer erlaubten Lageverbesserung und während des normalen Kontakts zwischen der Pomeranze und der Spielkugel bei der Ausführung eines Stoßes.
- Ein am Tisch befindlicher Spieler ist für sich selbst und für die durch ihn genutzte Ausrüstung verantwortlich. Das Berühren oder Bewegen von Kugeln durch Teile der Ausrüstung, Kreide, Kleidung, mit den Haaren oder anderen Teilen des Körpers, ist ein Foul. Geschieht dies unbeabsichtigt oder fahrlässig, ist es als Standardfoul zu werten, sollte ein Vorsatz erkennbar sein, ist es gemäß „2.16 Unsportliches Verhalten“ einzustufen.

### 2.7 Durchstoß/Press liegende Kugeln

- Berührt das Queue eines Spielers die Spielkugel während eines Stoßes mehr als einmal, so ist dieser Stoß ein Foul.
- Liegt die Spielkugel sehr dicht an einer Objektkugel, berührt diese jedoch nicht (liegt nicht „press“), so ist ein Stoß als Foul zu werten, sofern die Pomeranze noch Kontakt mit der Spielkugel hat, während diese bereits die Objektkugel berührt.
- Die Spielkugel liegt sehr dicht an einer Objektkugel. Wird, in diesem Fall, ein Stoß ausgelührt, dass die Spielkugel die Ob-jektkugel nur sehr knapp streift (extrem dünn trifft), wird angenommen, dass der Stoß regelkonform ist, obwohl nicht ausge-schlossen werden kann, dass die Pomeranze noch Kontakt zur Spielkugel hat, während diese bereits die Objektkugel berührt.

Kommentar: Wenn die Spielkugel schneller ist als die Objektkugel, dann liegt meist ein Durchstoß vor. Das heißt umgekehrt nicht, dass der Stoß korrekt gewesen sein muss, wenn die Spielkugel langsamer läuft als die Objektkugel. Durchstoße können oftmals am Klang erkannt werden. Liegt die Spielkugel nicht press an der Objektkugel ist folgendes zu beachten: Wenn die Zierrichtung des Queues an der Objektkugel vorbei zeigt, liegt bei einem normal ausgeführten Stoß (kein Kopfstoß), NIE ein Foul vor, es sei dem der Schiedsrichter kann genau sagen, dass die Spielkugel nicht (nur) mit der Pomeranze gespielt wurde. Ein Kopfstoß in Richtung der Objektkugel ist ebenfalls kein Foul, wenn die gedachte Verlängerung des Queues nicht durch die Objekkugel zeigt. Ein direkter normaler Stoß in Richtung der Objektkugel ist dagegen immer Foul bei fast press an der Spielkugel liegender Objektkugel. Abrutschen, bei einem ansonsten korrekt ausgeführten Stoß, ist in den seltensten Fällen ein Foul!

- Die Spielkugel liegt „press“ an einer Objektkugel. In einer solchen Situation ist es zulässig in Richtung der Objektkugel zu spielen, vorausgesetzt die spezifische Spielregel erlaubt das Spielen dieser Objektkugel. Hat die Objektkugel sich in der Folge eines solchen Stoßes bewegt, wird angenommen, dass dieser Kontakt mit dem Spielball durch einen regulären Stoß zustande gekommen ist. Es ist dennoch darauf zu achten, dass ein Mehrfachkontakt zwischen Pomeranze und Spielkugel unterbleibt, auch im Hinblick auf andere in der Nähe liegende Objektkugeln.

Kommentar: Wenn Spielkugel und Objekkugel press liegen, so ist ein Stoß in Richtung der Spielkugel niemals ein Foul, es sei denn der Schiedsrichter kann mit Sicherheit sagen, das der Stoß nicht korrekt ausgeführt wurde.

- Kugeln gelten so lange als nicht „press“ aneinander liegend, bis dies vom Schiedsrichter oder vom Gegner festgestellt und an-gesagt wurde.
- Es obliegt der Verantwortung des an der Aufnahme befindlichen Spielers, dass die Position von Kugeln vor dem Stoß eindeutig definiert wird.
- Die Spielkugel liegt „press“ an einer Objektkugel. Wird in diesem Fall die Spielkugel lediglich von der Objektkugel wegge-spielt, ohne diese zu bewegen, gilt diese Objektkugel als nicht angespielt. Es sei denn, eine disziplinspezifische Spielregel sieht hier eine andere Wertung vor.

### 2.8 Schieben der Spielkugel

Übersteigt die Dauer des Kontaktes zwischen Pomeranze und Spielkugel das, im Rahmen eines normalen Ablaufs einer Stoß-bewegung, übliche Maß, ist dies ein Foul.

### 2.9 Sich noch bewegende Kugeln

Es ist ein Foul, einen Stoß auszuführen, während sich noch andere im Spiel befindliche Kugeln bewegen oder drehen.

### 2.10 Freie Lageverbesserung im Kopffeld

- Ist die Spielkugel mit „Ball in Hand“ aus dem Kopffeld zu spielen, ist es ein Foul, sofern die Spielkugel auf der Kopflinie oder außerhalb des Kopffeldes platziert wird.
- Ist ein Spieler unsicher, ob er die Spielkugel korrekt positioniert hat, kann er den Schiedsrichter vor dem Stoß bitten, die Positi-on zu überprüfen.

Kommentar: Eine vom Schiedsrichter ausgehende Warnung vor der Nachfrage erfolgt nicht mehr.

### 2.11 Spielen aus dem Kopffeld

- Ist die Spielkugel mit „Ball in Hand“ aus dem Kopffeld zu spielen, ist es ein Foul, sofern die erste angespielte Objektkugel sich ebenfalls im Kopffeld befindet. Es sei denn, die Spielkugel hatte zuvor das Kopffeld verlassen.
- Ein vorsätzlich unkorrektes Anspielen einer im Kopffeld befindlichen Objektkugel mit „Ball in Hand“ aus dem Kopffeld gilt

- als unsportliches Verhalten.
- Die Spielkugel muss entweder die Kopflinie überqueren oder eine Kugel treffen, deren Lage außerhalb des Kopffeldes ist. Ge-schieht dies nicht, liegt ein Foul vor. Der Gegner erhält „Ball in Hand“ gemäß der disziplinspezifischen Spielregel.

### 2.12 Queue auf dem Tisch

Benutzt ein Spieler sein Queue zum Zweck der Ausrichtung eines bevorstehenden Stoßes, indem er es auf den Tisch legt ohne mindestens eine Hand am Queue zu behalten, ist dies ein Foul.

### 2.13 Spielen ohne Aufnahmeberechtigung

Führt ein Spieler versehentlich außerhalb seiner Aufnahmeberechtigung einen Stoß aus, ist dies ein Standardfoul. Es wird un-verändert gemäß disziplinspezifischer Spielregel gewertet. Ist der Stoß jedoch mit Vorsatz ausgeführt worden, muss dies gemäß „2.16 Unsportliches Verhalten“ geahndet werden.

### 2.14 Drei aufeinander folgende Fouls

- Wenn ein Spieler drei Fouls in Folge begeht, ohne zwischenzeitlich einen regelkonformen Stoß auszuführen, ist dies ein wei-tergehendes Fouls.
- Bei Disziplinen, die pro SpIel gewertet werden, müssen diese drei Fouls innerhalb eines Spiels und in Folge vorkommen, um als „Weitergehendes Foul“ gewertet zu werden. Bei der Disziplin 8-Ball gilt diese Regel nicht.
- Ist ein Spieler aufnahmeberechtigt, der bereits zwei aufeinander folgende Fouls auf seinem Konto hat, muss der Schiedsrichter vor dem nächsten Stoß auf diesen Umstand hinweisen. Erfolgt dieser Hinweis nicht, wird ein mögliches drittes Foul als zwei-im Sinne dieser Regel angesehen.

Kommentar: Der Hinweis auf bereits zwei vorliegende Fouls muss IMMER dann erfolgen, wenn der entsprechende Spieler wieder an den Tisch kommt. Bei Vorhandensein einer elektronischen Anzeige erfolgt die Warnung nicht mehr.

### 2.15 Zeitspiel

- Ist ein Schiedsrichter zu der Überzeugung gekommen, dass ein Spieler zu langsam spielt, kann er den Spieler anweisen, schneller zu spielen. Beschleunigt der betreffende Spieler sein Spieltempo nicht, kann der Schiedsrichter für die Fortsetzung der Partie ein Zeitlimit („Shot Clock“) verhängen. Das Zeitlimit gilt für beide Spieler.
- Überschreitet einer der Spieler das für das Turnier festgelegte Zeitlimit, ist dies ein Standardfoul. Die Aufnahmeberechtigung wechselt unter der in der disziplinspezifischen Spielregel für ein solches Foul vorgesehenen Maßnahme zum Gegner. Die Re-gel „2.16 Unsportliches Verhalten“ kann hier ebenfalls für Anwendung kommen.

Kommentar:

- Ein Zeitlimit zur Ausführung eines Stoßes kann durch die beteiligten Spieler oder einen Turnieroffiziellen zu jeder Zeit beantragt werden.*
- Die Turnierleitung oder ein hierzu autorisierter Offizieller entscheidet, ob ein Zeitlimit verhängt wird oder nicht.*
- Ist ein Zeitlimit verhängt worden, gilt dieses für beide Spieler. Ein offiziell beauftragter Zeitehmer wird die Einhal-tung des Zeitlimits für die Dauer der Partie überwachen und ein weiterer Schiedsrichter wird die Partie aktiv scheid-sen.*
- Es wird empfohlen, wie folgt zu verfahren:*
  - Für jeden Stoß ist ein Zeitlimit von 35 Sekunden vorgesehen. 10 Sekunden vor Ablauf des Zeitlimits ist eine War-nung auszusprechen.*
  - Einmalig pro Spiel (im 14.1 endlos pro Rack) steht jedem Spieler eine Verlängerung (Extension) von 25 Sekunden zu.*
  - Die Zeitznahme beginnt erst, wenn alle Kugeln zur Ruhe gekommen sind. Sich drehende Kugeln sind noch in Be-wegung.*
  - Die Zeitznahme endet, wenn die Pomeranze die Spielkugel berührt, um einen Stoß auszuführen oder wenn ein Spieler das Zeitlimit überschreitet*
  - 5 Ist das vorgegebene Zeitlimit überschritten worden, ist dies ein Standardfoul. Dieses Zeitlimit beginnt mit der Übergabe der Spielkugel vor dem Anstoß und wird sofort angewandt. Bei möglichen Störungen durch am Nebentisch spielende Spieler wird die Zeit entsprechend angehalten, nach Beseitigung der Störung wird die Zeitznahme wieder aufgenommen.*

### 2.16 Unsportliches Verhalten

- Die übliche Strafe für unsportliches Verhalten ist die gleiche wie nach einem weitergehenden Foul. Es steht einem Schiedsrich-ter jedoch frei, eine Strafe zu verhängen, die er für angemessen hält.
- Unter Anderem kann ein Schiedsrichter folgende Maßnahmen ergreifen:
  - eine Verwarnung aussprechen
  - auf ein Standardfoul erkennen, welches unter Umständen zur Drei-Foul-Strafe zählt
  - auf ein weitergehendes Foul erkennen
  - den Verlust eines Spiels, Satzes oder einer Partie erklären
  - einen Spieler disqualifizieren, vom Turnierbetrieb ausschließen nebst Aberkennung sämtlicher Resultate und Verlust jegli-cher Preisgelder.

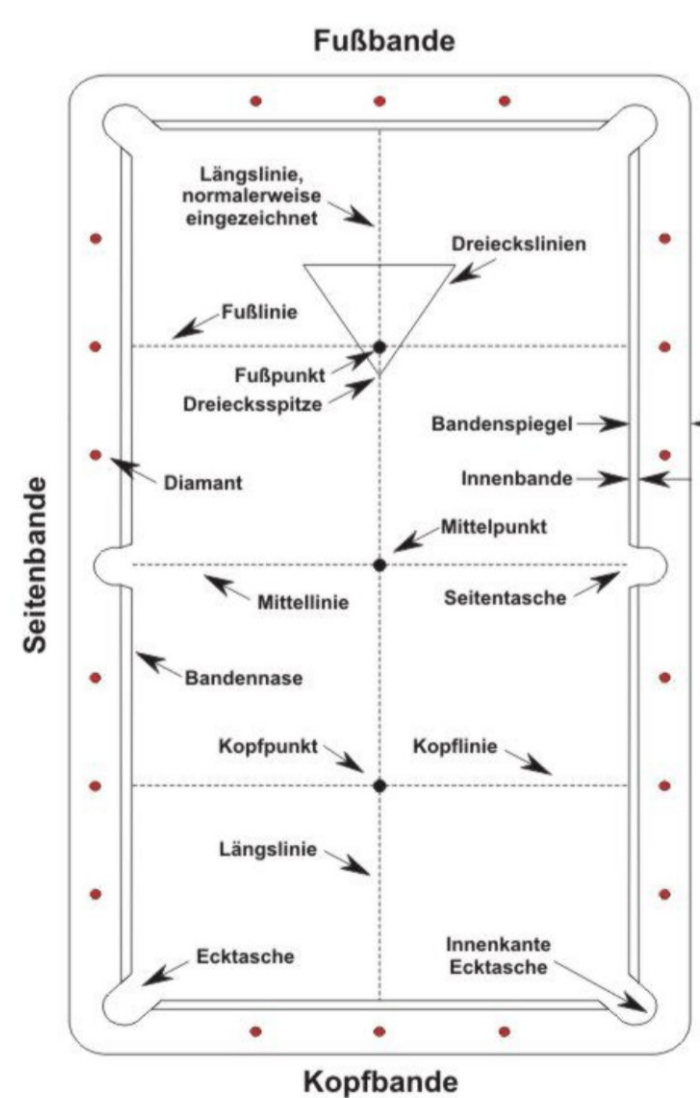
Kommentar: Eine Disqualifikation sollte nur nach Absprache mit der Turnierleitung ausgesprochen werden.

- Als unsportliches Verhalten ist jegliches Verhalten einzuordnen, welches dem Billardsport schadet, wider die Natur des Spiels gerichtet ist, den allgemein gültigen Regeln für gutes Benehmen widerspricht oder einen sportlichen und fairen Verlauf einer Partie zerstört. Dazu gehört zum Beispiel:

- Ablenken des Gegners
- Verändern der Position von Kugeln, anders als durch einen Stoß
- absichtliches Abrutschen während eines Stoßes
- Weiterspielen, nachdem ein Foul begangen oder das Spiel unterbrochen wurde
- Üben während der Partie
- Markieren des Tisches
- Verzögern des Spiels
- Benutzung nicht genehmigter Ausrüstung

## 3. DEFINITIONEN

Die folgenden Definitionen werden in dieser Spielregel gebraucht.



### 3.1 Teile des Tisches

- Die folgenden Definitionen der Teile des Tisches beziehen sich auf die obere Abbildung.
- Details bezüglich der exakten Größe und Platzierung befinden sich in den Ausrüstungsspezifikationen der WPA. Sie können abgerufen werden auf der Webseite der WPA unter www.wpa-pool.com.
- Der Tisch besteht aus den Bänden, der Spielfläche und den Taschen.
- Das Fußende des Tisches ist dort, wo das Dreieck eingezeichnet wurde. Das Kopfende ist dort, von wo aus das Spiel mit der Spielkugel begonnen wird.
- Das Kopffeld ist der Bereich zwischen der Kopfbande und der Kopflinie, wobei die Kopflinie nicht zum Kopffeld zählt.

- Die Bandengummis, deren Oberfläche, die Taschen und deren Begrenzungen sind Teil des Bandenspiegels.
- Es gibt vier „Linien“ auf der Spielfläche, wie in der Abbildung dargestellt:
  - die Längslinie, die mittig durch den Tisch verläuft
  - die Kopflinie, die ein Viertel des Tisches nahe der Kopfbande begrenzt
  - die Fußlinie, die ein Viertel des Tisches nahe der Fußbande begrenzt
  - die Mittellinie, die zwischen den beiden Mittel-taschen verläuft.
- Diese gedachten Linien werden ausschließlich so markiert, wie hier im weiteren Verlauf beschrieben.
- Der Bandenspiegel hat Einlegearbeiten, die als „Diamanten“ bezeichnet werden. Die Diamanten markieren ein Viertel der Breite und ein Achtel der Länge des Tisches, gemessen von den Nasen der Bänden.
- Auf der Spielfläche werden folgende Linien eingezeichnet, wenn sie in der spezifischen Disziplin, welche gespielt werden soll, zur Anwendung kommen:
  - der Fußpunkt, wo sich Längslinie und Fußlinie treffen
  - der Kopfpunkt, wo sich Längslinie und Kopflinie treffen
  - der Mittelpunkt, wo sich Längslinie und Mittellinie treffen
  - die Kopflinie
  - die Längsline zwischen Fußpunkt und Fußbande
  - das Dreieck.

### 3.2 Stoß

- Ein Stoß beginnt, wenn die Pomeranze die Spielkugel während einer nach vorne gerichteten Stoßbewegung des Queues be-rührt.
- Ein Stoß endet, wenn alle im Spiel befindlichen Kugeln aufgehört haben, sich zu drehen oder zu bewegen.
- Ein Stoß wird als regelgerecht angesehen, wenn der Spieler während des Stoßes kein Foul begangen hat.

### 3.3 Versenkte Kugel

- Eine Kugel gilt als versenkt, wenn sie in einer Tasche unterhalb der Spielfläche zur Ruhe kommt oder in den Ballrücklauf fällt.
- Liegt eine Kugel am Rande einer Tasche und wird durch eine andere Kugel gehalten, so gilt sie als versenkt, wenn sie fallen würde, wenn man die andere Kugel entfernt.
- Läuft eine Kugel an den Rand einer Tasche und bleibt dort scheinbar bewegungslos für fünf Sekunden oder länger liegen, so gilt sie nicht als versenkt, auch wenn sie später noch „von alleine“ in die Tasche fallen sollte (siehe 1.7 Zur Ruhe kommende Kugeln für weitere Details).
- Während dieser Zeitspanne von fünf Sekunden muss der Schiedsrichter darauf achten, dass kein weiterer Stoß ausgeführt wird.
- Eine Kugel, die aus einer Tasche auf die Spielfläche zurück springt, gilt als nicht versenkt.
- Berührt die Spielkugel („Weiße“) eine bereits versenkte Objektkugel, so gilt sie als versenkt, egal, ob sie aus der Tasche auf die Spielfläche zurück springt oder nicht.
- Der Schiedsrichter leert volle Taschen und entfernt die versenkten Kugeln. Die Verantwortung, dass dies geschieht, obliegt den Spielern.

### 3.4 Anlaufen an eine Bande

- Die Bandenberührung einer Kugel gilt als erfolgt, wenn die Kugel vor dem Stoß keine Bande berührt hatte und sie im Verlauf des Stoßes eine Bande berührt.
- Eine Kugel, die zu Beginn eines Stoßes eine Bande berührt („press“ liegt), muss diese Bande zunächst verlassen und dann die-se erneut (oder eine andere Bande) berühren, um die Voraussetzungen für eine korrekte Bandenberührung zu erfüllen.
- Eine Kugel, die versenkt wurde oder vom Tisch gesprungen ist, gilt, als habe sie eine Bande berührt.
- Eine Objektkugel, die im Ruhezustand eine Bande berührt, ist „Press an Bande“.
- Jegliche Kugel wird als nicht „press“ an einer Bande liegend angesehen, solange sie nicht vom Schiedsrichter, Spieler oder Gegner als solche angesagt worden ist.

### 3.5 Vom Tisch gesprungene Kugeln

- Eine Kugel gilt als vom Tisch gesprungen, wenn sie woanders als auf der Spielfläche zur Ruhe kommt und nicht in eine Tasche versenkt wurde.
- Eine Kugel gilt auch dann als vom Tisch gesprungen, wenn sie von einem Gegenstand wie z.B. der Lampe, einem Stück Krei-de oder einem Spieler zurück auf den Tisch gelenkt wurde.
- Eine Kugel, die auf der Bande entlang läuft, gilt nicht als vom Tisch gesprungen, wenn sie auf die Spielfläche zurückläuft oder in eine Tasche fällt.

### 3.6 Versenken der Spielkugel oder „Scratch“

Fällt bei einem Stoß die Spielkugel in eine Tasche, gilt sie als versenkt.

### 3.7 Die Spielkugel („Weiße“)

- Die Weiße ist die Spielkugel.
- Traditionell ist sie ganz weiß. Sie kann aber auch mit einem Logo oder Punkten versehen sein.
- Beide Spieler benutzen die zum Kugelsatz zugehörige Spielkugel.

Kommentar: Die DBU hat für ihren Bundesspielbetrieb alle notwendigen Regelungen in der STO festgelegt.

### 3.8 Objektkugeln

- Die Objektkugeln werden vorzugsweise so mit der Spielkugel angespielt, dass sie in eine Tasche fallen.
- Objektkugeln sind typischerweise mit Nummern versehen, beginnend mit der Nummer eins.
- Farben und Markierungen der Kugeln sind in den Ausrüstungsspezifikationen der WPA beschrieben.

### 3.9 Satz oder Satzsystem

Unter Umständen ist eine Partie in Sätze unterteilt. Zum Gewinn der Partie ist der Gewinn einer bestimmten Anzahl von Sätzen erforder-lich. Der Gewinn eines Satzes wiederum erfordert den Gewinn einer zuvor festgelegten Anzahl von Spielen. Man spricht hier auch von „Gewinnspieles“.

### 3.10 Spiel oder „Rack“

- Als Rack wird die Aufbauhilfe bezeichnet, i.d.R. in der Form eines Dreieckes, mit der die Objektkugeln innerhalb der Markie-rung im Fußfeld aufgebaut werden.
- Die aufgebauten Kugeln im Fußfeld werden ebenfalls als Rack bezeichnet.
- Die Tätigkeit des Aufbauens wird ebenfalls als Rack bezeichnet.
- Der Gewinn eines Spiels wird in den Disziplinen, in denen Gewinnspiele ausgespielt werden, ebenfalls als Rack bezeichnet
- Vor einem Spiel werden die Objektkugeln unter Zuhilfenahme eines Dreiecks zu der für die zu spielende Disziplin notwen-digen Formation aufgebaut und angeordnet.
- Als „Rack“ bezeichnet man eine zum Zweck des Anstoßes aufgebauete Formation von Objektkugeln und eventuell auch das zu spielende Spiel, sofern dies, wie in der Disziplin 9-Ball, Teil eines Satzes ist und mit einem Punkt je gewonnenes Spiel („Rack“) gewertet wird.

### 3.11 Anstoß

- Als Anstoß bezeichnet man den Einstoßstoß eines Spiels.
- Ein Anstoß wird üblicherweise mit der Spielkugel und „Ball in Hand“ aus dem Kopffeld gespielt. Der ausführende Spieler ver-sucht i.d.R., die Formation der aufgebauten Objektkugeln so zu treffen, dass diese weiträumig auseinander laufen.

### 3.12 Aufnahme



ten in Richtung der Spielfläche gestoßen wird, von der sie dann zurückspringt.

### 3.17 Sicherheitsstoß

- Ein Sicherheitsstoß kann nur in Ansagespielen angesagt werden.
- Der aufnahmeberechtigte Spieler muss vor dem Stoß dem Schiedsrichter oder dem Gegner eine „Sicherheit“ ankündigen.
- Die Aufnahme wechselt nach Beendigung des Sicherheitsstoßes zum Gegner.

### 3.18 Abrutschen

- Um ein Abrutschen handelt es sich, wenn die Pomeranze von der Spielkugel abrutscht. Dies geschieht meistens, wenn die Spielkugel dezentral getroffen wird oder sich zu wenig Kreide auf der Pomeranze befindet.
- In der Regel geht das Abrutschen mit einem scharfen klickenden Geräusch einher. An der Pomeranze ist meist eine blank geriebene Stelle erkennbar.
- Es ist möglich, dass bei einem Abrutschen die Spielkugel mit der Ferrule berührt wird. Dies ist nur dann als Foul zu werten, wenn ein solcher Kontakt zweifelsofre erkannt wurde.
- Ein Stoß, bei dem die Pomeranze die Spielfläche und die Spielkugel annähernd gleichzeitig trifft und dadurch ein Abheben der Spielkugel von der Spielfläche bewirkt, wird wie ein Abrutschen behandelt.
- Ein absichtliches Spielen eines solchen Stoßes fällt unter Regel „2.16 Unsportliches Verhalten“.

## 4. 8-BALL

- 8-Ball wird mit 15 nummerierten Objektkugeln und der Spielkugel gespielt.
- Die jeweilige Gruppe eines Spielers (1 bis 7 oder 9 bis 15) muss vollständig in den Taschen versenkt sein, bevor er versuchen darf, die 8 zu versenken, um zu gewinnen.
- 8-Ball ist ein Ansagespiel.

### 4.1 Entscheidung über den Anstoß

- Der Spieler, der das Ausstoßen gewonnen hat, bestimmt, wer den ersten Anstoß ausführen darf (siehe 1.2 Ausstoßen des Anstoßrechts).
- Der Standard beim 8-Ball ist „Wechselbreak“. Das Anstoßrecht wechselt bei jedem neuen Spiel. Dies muss aber nicht zwangsläufig immer so sein und hängt von den Bestimmungen des jeweiligen Turniers ab.

*Kommentar: Der Spieler, der das erste Spiel anstößt, stößt alle ungeraden Spiele der Partie (bei Partien mit einem Gewinnsatz) an.*

### 4.2 Der Aufbau beim 8-Ball

- Die 15 Objektkugeln werden so eng wie möglich zu einem Dreieck aufgebaut, wobei die vorderste Kugel auf dem Fußpunkt liegt.
- Die 8 ist die erste Kugel, die in der direkten Linie hinter der vordersten Kugel liegt (Mitte des Dreiecks).
- Eine Kugel aus jeder der beiden Gruppen wird an den hinteren Ecken des Dreiecks positioniert. Alle anderen Kugeln werden nach dem Zufallsprinzip ohne absichtliche Anordnung aufgebaut.

### 4.3 Der Anstoß

Die folgenden Regeln werden auf den Anstoß angewendet:

- Die Spielkugel wird aus dem Kopffeld gespielt.
- Keine Objektkugel muss angesagt werden. Die Spielkugel muss keine bestimmte Objektkugel zuerst treffen.
- Versenkt der anstoßende Spieler eine oder mehrere Objektkugeln, ohne dabei ein Foul zu begehen, verbleibt er an der Aufnahme. Der Tisch ist „offen“ (siehe 4.4 Offener Tisch/Wahl der Gruppe).
- Wird keine Objektkugel versenkt, müssen mindestens vier Objektkugeln eine oder mehrere Banden anlaufen oder der Anstoß ist regelwidrig. Ist dies der Fall, hat der dann aufnahmeberechtigte Spieler folgende Optionen:
  - er kann die Situation so übernehmen, wie sie ist
  - er kann wieder aufbauen lassen und einen neuen Anstoß ausführen
  - er kann wieder aufbauen und den Gegner einen neuen Anstoß ausführen lassen.
- Wird die 8 bei einem korrekt ausgeführten Anstoß versenkt, so ist dies kein Foul. Der Spieler hat folgende Optionen:
  - er kann die 8 wieder aufbauen lassen und die Situation so übernehmen, wie sie ist
  - er kann einen neuen Anstoß ausführen.
- Wird beim Anstoß die 8 versenkt und die Spielkugel fällt ebenfalls in eine Tasche, ist dies ein Foul (siehe Definition in 3.6 Versenken der Spielkugel oder „Scratch“). Der Gegner hat folgende Optionen:
  - er kann die 8 wieder aufbauen lassen und mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld weiterspielen
  - er kann selbst einen neuen Anstoß ausführen.
- Wenn beim Anstoß eine Objektkugel vom Tisch springt, so gilt dies als Foul. Diese Kugel bleibt aus dem Spiel (außer die 8, sie wird wieder eingesetzt). Der dann aufnahmeberechtigte Spieler hat folgende Optionen:
  - er kann die Situation so übernehmen, wie sie ist
  - er kann mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld weiterspielen.
- Wenn der Spieler beim Anstoß ein Foul begeht, welches nicht in diesem Abschnitt aufgeführt ist, kann der Gegner
  - die Situation übernehmen, wie sie ist
  - mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld weiterspielen.

### 4.4 Offener Tisch/Wahl der Gruppe

- Bevor die Gruppen den Spielern zugeordnet sind, spricht man von einem „offenen Tisch“.
- Ein Spieler muss vor jedem Stoß seine Absicht ansagen.
- Wenn der Spieler eine angesagte Objektkugel korrekt versenkt, übernimmt er die entsprechende Gruppe und sein Gegner hat folglich die verbliebene Gruppe. Gelingt es ihm nicht, die angesagte Objektkugel zu versenken, bleibt der Tisch offen und die Aufnahme wechselt zum Gegner.
- Ist der Tisch offen, darf jede Objektkugel als Erste angespielt werden außer der 8. Das direkte Anspielen der „8“, solange sich noch Objektkugeln beider Gruppen auf der Spielfläche befinden, wird als Standardfoul gewertet.

*Kommentar:*

- Ist die Verteilung der Gruppen entschieden und ein Spieler versenkt versehentlich eine Objektkugel der gegnerischen Gruppe, muss dies unverzüglich und vor dem nächsten Stoß des Spielers als Foul angesagt werden.*
- Wird zu einem bereits fortgeschrittenen Stadium eines Spiels durch einen der Spieler oder den Schiedsrichter festgestellt, dass die Gruppen verwechselt wurden, wird das Spiel abgebrochen und wiederholt. Der ursprünglich anstoßende Spieler eröffnet auch das zu wiederholende Spiel.*

### 4.5 Fortführung des Spiels

Ein Spieler bleibt so lange an der Aufnahme, wie es ihm gelingt, angesagte Objektkugeln korrekt zu versenken oder bis er das Spiel gewinnt.

### 4.6 Spiel mit Ansage

- Bei jedem Stoß mit Ausnahme des Anstoßes, müssen die Objektkugel und die Tasche, wie in „1.6 Spiel mit Ansage“ erklärt, angesagt werden.
- Der aufnahmeberechtigte Spieler darf die 8 erst ansagen, nachdem alle Objektkugeln seiner Gruppe versenkt wurden.
- Ein Spieler kann eine „Sicherheit“ ansagen. Dabei wechselt die Aufnahme nach der Beendigung des Stoßes zum Gegner und alle Objektkugeln, die versenkt wurden, bleiben aus dem Spiel (siehe 3.17 Sicherheitsstoß).

### 4.7 Wiedereinsetzen der Objektkugeln

- Wenn die 8 während des Anstoßes versenkt wird oder vom Tisch springt, wird sie wiedereingesetzt oder alle Objektkugeln werden neu aufgebaut (siehe 4.3 Der Anstoß und 1.4 Wiedereinsetzen von Kugeln).
- Keine andere Objektkugel wird wieder eingesetzt.

### 4.8 Verlust des Spiels

- Ein Spieler verliert das Spiel, wenn er
  - ein Foul begeht, während er die 8 versenkt
  - die 8 versenkt, solange sich noch eine oder mehrere Objektkugeln seiner Gruppe auf dem Tisch befinden
  - die 8 in eine nicht angesagte Tasche versenkt
  - die 8 vom Tisch springen lässt.
- Diese Punkte gelten nicht für den Anstoß (siehe 4.3 Der Anstoß).

### 4.9 Standardfouls

- Begeht der an der Aufnahme befindliche Spieler ein Foul, wechselt die Aufnahme zum Gegner.
- Die Spielkugel (Weiße „Ball in Hand“) ist dem Gegner in die Hand zu geben. Er darf sie überall auf der Spielfläche platzieren (siehe 1.5 Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch – Weiße „Ball in Hand“).
- Folgende Fouls sind Standardfouls in der Disziplin 8-Ball:
  - 2.1 Spielkugel fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch
  - 2.2 Falsche Objektkugel - Die erste Objektkugel, die durch die Spielkugel berührt wird, muss immer der eigenen Gruppe des Spielers zugänglich sein. Ausnahme: Offener Tisch (siehe 4.4 Offener Tisch/Wahl der Gruppe).
  - 2.3 Keine Bande nach der Karambolage
  - 2.4 Kein Fuß auf dem Boden
  - 2.5 Kugel, die vom Tisch springt (siehe 3.7 Wiedereinsetzen von Objektkugeln)
  - 2.6 Berühren der Kugeln
  - 2.7 Durchstoß/Press liegende Kugeln
  - 2.8 Schieben der Spielkugel

- 2.9 Sich noch bewegende Kugeln
- 2.10 Freie Lageverbesserung im Kopffeld
- 2.11 Spielen aus dem Kopffeld
- 2.12 Queue auf dem Tisch
- 2.13 Spielen ohne Aufnahmeberechtigung
- 2.15 Zeitspiel

### 4.10 Schwerwiegende Fouls

- Die Fouls, die unter „4.8 Verlust des Spiels“ beschrieben werden, bedeuten den Verlust des gegenwärtigen Spiels.
- Für ein Foul gemäß Regel „2.16 Unsportliches Verhalten“ wird der Schiedsrichter, unter Berücksichtigung der besonderen Art des Fouls, eine angemessene Strafe verhängen.

### 4.11 Unentschieden

- Wertet der Schiedsrichter ein Spiel als „Unentschieden“, wird das Spiel neu begonnen.
- Der Spieler, der ursprünglich das als „Unentschieden“ gewertete Spiel angestoßen hat, stößt erneut an (siehe 1.12 Unentschieden).

## 5. 9-BALL

- 9-Ball wird neben der Spielkugel mit den neun Objektkugeln gespielt, die mit den Nummern 1-9 versehen sind.
- 9-Ball ist kein Ansagespiel.
- Die Objektkugeln sind in ihrer aufsteigenden numerischen Reihenfolge anzuspielen bzw. zu versenken. Es gewinnt der Spieler, der die 9 korrekt versenkt.

### 5.1 Entscheidung über den Anstoß

- Der Spieler, der das Ausstoßen gewonnen hat, bestimmt, wer den ersten Anstoß ausführen darf (siehe 1.2 Ausstoßen des Anstoßrechts).
- Der Standard beim 9-Ball ist „Wechselbreak“. Das Anstoßrecht wechselt bei jedem neuen Spiel. Dies muss aber nicht zwangsläufig immer so sein und hängt von den Bestimmungen des jeweiligen Turniers ab.

*Kommentar: Der Spieler, der das erste Spiel anstößt, stößt alle ungeraden Spiele der Partie (bei Partien mit einem Gewinnsatz) an.*

### 5.2 Der Aufbau beim 9-Ball

- Die Objektkugeln werden so eng aneinander wie möglich in der Form einer Raute aufgebaut, wobei die 1 an der vordren Spitze und die 9 in der Mitte der Raute platziert werden. Die 1 liegt auf dem Fußpunkt.
- Alle anderen Objektkugeln werden nach dem Zufallsprinzip aufgebaut. Es darf keinem absichtlichen Muster gefolgt werden.

### 5.3 Korrekter Anstoß

- Folgende Regeln gelten für den Anstoß:
  - Die Spielkugel wird aus dem Kopffeld gespielt.
  - Es muss zuerst die 1 getroffen werden.
  - Falls keine Objektkugel versenkt wird, müssen mindestens vier Objektkugeln an eine oder mehrere Banden laufen, oder der Stoß gilt als Foul.

### 5.4 Zweiter Stoß des Spiels – „Push Out“

- Ist ein korrekter Anstoß gespielt worden kann der nun aufnahmeberechtigte Spieler entscheiden, ein „Push Out“ zu spielen. Er verhängen ist.
- Während eines „Push Out“ entfallen die Regeln „2.2 Falsche Objektkugel und 2.3 Keine Bande nach der Karambolage“ für diesen Stoß.
- Ist ein „Push Out“ regelkonform gespielt worden, kann der nun aufnahmeberechtigte Spieler den Tisch übernehmen und weiterspielen oder die Aufnahme zurückgeben.
- Wird die Aufnahme nach einem korrekt gespielten „Push Out“ zurückgegeben, muss der Spieler, der das „Push Out“ gespielt hat, den Tisch unverändert übernehmen und weiterspielen.

### 5.5 Fortführung des Spiels

- Jede korrekt eingespielte Objektkugel berechtigt den Spieler, seine Aufnahme fortzusetzen (außer 5.4 Zweiter Stoß des Spiels – „Push Out“).
- Gelingt es einem Spieler, regelkonform die 9 zu versenken (außer bei einem „Push Out“), gewinnt er das Spiel. Versenkt er keine Objektkugel oder begeht er ein Foul, wechselt die Aufnahmeberechtigung zum Gegner.
- Würde kein Foul begangen, muss der nun aufnahmeberechtigte Spieler die Lage unverändert übernehmen und weiterspielen.

### 5.6 Wiedereinsetzen von Kugeln

- In der Disziplin 9-Ball wird keine Objektkugel wieder eingesetzt (Ausnahme: die 9).
- Die 9 wird wieder eingesetzt (siehe 1.4 Wiedereinsetzen von Kugeln), wenn sie in der Folge eines Fouls oder eines „Push Outs“ versenkt oder vom Tisch gespielt wurde.

### 5.7 Standardfouls

- Begeht der an der Aufnahme befindliche Spieler ein Foul, wechselt die Aufnahme zum Gegner.
- Die Spielkugel ist dem Gegner in die Hand zu geben. Er darf sie überall auf dem Tisch platzieren (siehe 1.5 Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch – Weiße „Ball in Hand“).
- Folgende Fouls sind Standardfouls in der Disziplin 9-Ball:
  - 2.1 Spielkugel fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch
  - 2.2 Falsche Objektkugel - Die erste Objektkugel, die von der Spielkugel berührt wird, muss immer die Kugel mit der niedrigsten Nummer sein, die sich noch auf dem Tisch befindet.
  - 2.3 Keine Bande nach der Karambolage
  - 2.4 Kein Fuß auf dem Boden
  - 2.5 Kugel, die vom Tisch springt - Die einzige Kugel, die wieder eingesetzt wird, wenn sie vom Tisch gesprungen ist, ist die 9.
  - 2.6 Berühren der Kugeln
  - 2.7 Durchstoß / Press liegende Kugeln
  - 2.8 Schieben der Spielkugel
  - 2.9 Sich noch bewegende Kugeln
  - 2.10 Freie Lageverbesserung im Kopffeld
  - 2.12 Queue auf dem Tisch
  - 2.13 Spielen ohne Aufnahmeberechtigung
  - 2.15 Zeitspiel

### 5.8 Schwerwiegende Fouls

- Die Strafe für drei Fouls gemäß Regel (2.14 Drei aufeinander folgende Fouls) ist der Verlust des Spiels, in dem die Strafe zu verhängen ist.
- Für ein Foul gemäß Regel (2.16 Unsportliches Verhalten) wird der Schiedsrichter, unter Berücksichtigung der besonderen Art des Fouls, eine angemessene Strafe verhängen.

### 5.9 Unentschieden

- Wertet der Schiedsrichter ein Spiel als „Unentschieden“, wird das Spiel neu begonnen.
- Der Spieler, der ursprünglich das als „Unentschieden“ gewertete Spiel angestoßen hat, stößt erneut an (siehe 1.12 Unentschieden).

## 6. 10-BALL

- 10-Ball wird neben der Spielkugel mit den zehn Objektkugeln gespielt, die mit den Nummern 1-10 versehen sind.
- 10-Ball ist ein Ansagespiel.
- Die Objektkugeln sind in ihrer aufsteigenden numerischen Reihenfolge anzuspielen bzw. zu versenken. Wir die „10“ bei einem korrekten Anstoß versenkt, so wird sie wieder aufgebaut und der anstoßende Spieler verbleibt an der Aufnahme.

### 6.1 Entscheidung über den Anstoß

- Der Spieler, der das Ausstoßen gewonnen hat, bestimmt, wer den ersten Anstoß ausführen muss (siehe 1.2 Ausstoßen des Anstoßrechts).
- Der Standard beim 10-Ball ist „Wechselbreak“. Das Anstoßrecht wechselt bei jedem neuen Spiel. Dies muss aber nicht zwangsläufig immer so sein und hängt von den Bestimmungen des jeweiligen Turniers ab.

### 6.2 Der Aufbau beim 10-Ball

- Die Objektkugeln werden so eng aneinander wie möglich in der Form eines Dreiecks aufgebaut, 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 Objektkugeln werden nach dem Zufallsprinzip aufgebaut. Es darf keinem absichtlichen Muster gefolgt werden.

## 6.3 Korrekter Anstoß

Folgende Regeln gelten für den Anstoß:

- Die Spielkugel wird aus dem Kopffeld gespielt.
- Es muss zuerst die 1 angespielt werden.
- Falls keine Kugel versenkt wird, müssen mindestens vier Objektkugeln an eine oder mehrere Banden laufen, oder der Stoß gilt als Foul.

### 6.4 Zweiter Stoß des Spiels – „Push Out“

- Ist ein korrekter Anstoß gespielt worden, kann der nun aufnahmeberechtigte Spieler entscheiden, ein „Push Out“ zu spielen. Er muss diese Absicht dem Schiedsrichter mitteilen.
- Während eines „Push Out“ entfallen die Regeln „2.2 Falsche Objektkugel“ und „2.3 Keine Bande nach der Karambolage“ für diesen Stoß.
- Ist ein „Push Out“ regelkonform gespielt worden, kann der nun aufnahmeberechtigte Spieler den Tisch übernehmen und weiterspielen oder die Aufnahme zurückgeben.
- Wird die Aufnahme nach einem korrekt gespielten „Push Out“ zurückgegeben, muss der Spieler der das „Push Out“ gespielt hat, den Tisch unverändert übernehmen und weiterspielen.

### 6.5 Spiel mit Ansage

- Bei jedem Stoß mit Ausnahme des Anstoßes, müssen die Objektkugel und die Tasche, wie in „1.6 Spiel mit Ansage“ erklärt, angesagt werden.
- Die 10 kann zu jeder Zeit eines Spiels mit Ansage (siehe 1.6 Spiel mit Ansage) unter den folgenden einschränkenden Bedingungen zum Spielgewinn versenkt werden:
  - die 10 ist die letzte noch im Spiel befindliche Objektkugel
  - die 10 wird in der Folge eines korrekten Kombinationsstoßes versenkt.
- Ein korrekter Kombinationsstoß liegt dann vor, wenn die numerisch niedrigste, noch im Spiel befindliche, Objektkugel zuerst angespielt wurde. Die in der Folge eines solchen Stoßes angesagte und versenkte Objektkugel gilt als korrekt versenkt.
- Alle Objektkugeln können mit einem Kombinationsstoß korrekt versenkt werden.

### 6.6 Sicherheitsspiel

- Ein aufnahmeberechtigter Spieler kann zu jeder Zeit eine „Sicherheit“ ansagen. Die korrekte Objektkugel muss zuerst angespielt und die Bedingungen für einen korrekten Stoß müssen erfüllt werden. Es darf keine Objektkugel versenkt werden. Die Aufnahmeberechtigung wechselt zum Gegner.
- Versenkt ein Spieler mit einem Sicherheitsstoß die angespielte Objektkugel, so hat der Gegner die Wahl, ob er den Tisch unverändert übernimmt und weiterspielt oder die Aufnahmeberechtigung zurück gibt (siehe auch 6.7 Unkorrekt versenkte Objektkugeln; diese Regel trifft hier ebenfalls zu).

### 6.7 Unkorrekt versenkte Objektkugeln

Gelingt es einem Spieler nicht, die angesagte Objektkugel in die entsprechende Tasche zu versenken, sondern die nominierte Objektkugel fällt in eine andere Tasche oder andere Objektkugeln werden in der Folge des Stoßes versenkt, so endet die Aufnahme für diesen Spieler. Der nun aufnahmeberechtigte Gegner hat die Wahl, ob er den Tisch unverändert übernimmt und weiterspielt oder die Aufnahmeberechtigung zurück gibt.

### 6.8 Fortführung des Spiels

- Jede korrekt versenkte Objektkugel berechtigt einen Spieler seine Aufnahme fortzusetzen (außer 6.4 Zweiter Stoß des Spiels – „Push Out“).
- Alle zusätzlich versenkten Kugeln bleiben aus dem Spiel (außer die 10; siehe 1.6 Wiedereinsetzen von Kugeln). Der Spieler setzt seine Aufnahme fort.
- Der Spieler, der die 10 korrekt in eine angesagte Tasche versenkt (außer 6.4 Zweiter Stoß des Spiels – „Push Out“), gewinnt das Spiel.
- Versenkt ein Spieler keine angesagte Objektkugel oder begeht er ein Foul, ist seine Aufnahme beendet. Würde kein Foul begangen, muss der nun aufnahmeberechtigte Gegner den Tisch unverändert übernehmen und weiterspielen.

### 6.9 Wiedereinsetzen von Kugeln

- Die 10 wird wieder eingesetzt (siehe 1.4 Wiedereinsetzen von Kugeln), sofern sie
  - wenn sie beim Anstoß versenkt wird
  - mit einem Foul versenkt wurde
  - mit einem „Push Out“ versenkt wurde
  - unbeabsichtigt in eine Tasche versenkt wurde
  - vom Tisch gesprungen ist.
- Keine andere Objektkugel wird wieder eingesetzt.

### 6.10 Standardfouls

- Begeht der an der Aufnahme befindliche Spieler ein Foul, wechselt die Aufnahme zumGegner.
- Die Spielkugel ist dem Gegner in die Hand zu geben. Er darf sie überall auf dem Tisch platzieren (siehe 1.5 Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch – Weiße „Ball in Hand“).
- Folgende Fouls sind Standardfouls in der Disziplin 10-Ball:
  - 2.1 Weiße fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch
  - 2.2 Falsche Objektkugel - Die erste Objektkugel, die von der Spielkugel berührt wird, muss immer die Objektkugel mit der niedrigsten Nummer sein, die sich noch auf der Spielfläche befindet.
  - 2.3 Keine Bande nach der Karambolage
  - 2.4 Kein Fuß auf dem Boden
  - 2.5 Kugel, die vom Tisch springt - Die einzige Kugel, die wieder eingesetzt wird, wenn sie vom Tisch gesprungen ist, ist die 10.
  - 2.6 Berühren der Kugeln
  - 2.7 Durchstoß/Press liegende Kugeln
  - 2.8 Schieben der Spielkugel
  - 2.9 Sich noch bewegende Kugeln
  - 2.10 Falsches Positionieren der Spielkugel
  - 2.12 Queue auf dem Tisch
  - 2.13 Spielen ohne Aufnahmeberechtigung
  - 2.15 Zeitspiel

### 6.11 Schwerwiegende Fouls

- Die Strafe für drei Fouls gemäß Regel „2.14 Drei aufeinander folgende Fouls“ ist der Verlust des Spiels, in dem die Strafe zu verhängen ist.
- Für ein Foul gemäß Regel „2.16 Unsportliches Verhalten“ wird der Schiedsrichter, unter Berücksichtigung der besonderen Art des Fouls, eine angemessene Strafe verhängen.

### 6.12 Unentschieden

- Wertet der Schiedsrichter ein Spiel als „Unentschieden“, wird das Spiel neu begonnen.
- Der Spieler, der ursprünglich das als „Unentschieden“ gewertete Spiel angestoßen hat, muss wieder anstoßen (siehe 1.12 Unentschieden).

## 7. 14.1e (endlos) – Straight Pool

- 14.1 endlos, auch bekannt als „Straight Pool“, wird mit 15 nummerierten Objektkugeln und der Spielkugel gespielt.
- 14.1 endlos ist ein Ansagespiel.
- Jede Objektkugel, die regelgerecht versenkt wurde, zählt einen Punkt.
- Derjenige Spieler, der als erster die vorher bestimmte Punktzahl erreicht hat, gewinnt das Spiel.
- Sind 14 Objektkugeln versenkt, wird das Spiel unterbrochen. Die 15te Objektkugel und die Spielkugel verbleiben in ihren Positionen, die versenkten 14 Objektkugeln werden wieder aufgebaut. Der an der Aufnahme befindliche Spieler setzt seine Aufnahme fort.

### 7.1 Entscheidung über den Anstoß

Der Spieler, der das Ausstoßen gewonnen hat, bestimmt, wer den ersten Anstoß ausführt (siehe 1.2 Ausstoßen des Anstoßrechts).

### 7.2 Der Aufbau beim 14.1 endlos

- Für den Eröffungsstoß werden die 15 Objektkugeln zu einem Dreieck aufgebaut, wobei die vorderste Objektkugel auf dem Fußpunkt liegt.
- Bei jedem neuen Aufbau ist der Fußpunkt frei zu lassen, sofern mit nur 14 Objektkugeln wieder aufgebaut wird.
- Maßgeblich zur Bestimmung der Lage von Kugeln ist die auf dem Tisch eingezeichnete Markierung des Dreiecks.

### 7.3 Eröffungsstoß

- Folgende Bedingungen gelten für den Eröffungsstoß:
  - Die Spielkugel muss aus dem Kopffeld mit Ansage gespielt werden. Es ist eine Objektkugel und eine Tasche oder eine „Sicherheit“ anzusagen.
  - Wird keine angesagte Objektkugel versenkt, müssen die Spielkugel und zwei Objektkugeln mindestens eine Bande anlaufen (siehe 3.4 Anlaufen an eine Bande).

*Kommentar: D.h., die Spielkugel und zwei Objektkugeln müssen NACH der Karambolage eine oder mehrere Banden anlaufen.*

- Sind vorgenannte Bedingungen nicht erfüllt worden, liegt ein Anstoßfoul vor. Dem betreffenden Spieler sind zwei Punkte abzuziehen (siehe 7.10 Anstoßfoul). Der nun aufnahmeberechtigte Gegner kann den Tisch unverändert übernehmen und weiterspielen oder den Eröffungsstoß durch den eröffnenden Spieler erneut ausführen lassen.
- Der eröffnende Spieler muss den Eröffungsstoß so oft ausführen, bis er entweder die Bedingungen für einen korrekten Eröffungsstoß erfüllt oder der Gegner den Tisch unverändert übernimmt (siehe 7.11 (1) Schwerwiegende Fouls).

### 7.4 Fortsetzung des Spiels und Sieg

- Ein Spieler bleibt an der Aufnahme, solange er regelgerecht angesagte Objektkugeln versenkt oder er das Spiel gewinnt, weil er das festgelegte Ausspielziel erreicht hat.
- Sind 14 Objektkugeln regelgerecht versenkt worden, wird das Spiel unterbrochen und die Objektkugeln werden wieder aufgebaut.

### 7.5 Spiel mit Ansage

- Jeder Stoß muss, wie unter „1.6 Spiel mit Ansage“ beschrieben, angesagt werden.
- Ein Spieler kann zu jeder Zeit eine „Sicherheit“ ansagen und spielen. Danach wechselt die Aufnahmeberechtigung. Jegliche Objektkugel, die hierbei versenkt wurde, wird wieder eingesetzt.

### 7.6 Wiedereinsetzen von Objektkugeln

- Objektkugeln, die mit einem Foul versenkt wurden oder vom Tisch gesprungen sind, sowie Objektkugeln, die mit einer „Sicherheit“ versenkt wurden, werden wieder eingesetzt (siehe 1.4 Wiedereinsetzen von Kugeln).
- Ist die 15. Objektkugel wieder einzusetzen und die 14 anderen Objektkugeln sind nach dem Wiederaufbau bzw. dem darauf folgenden Stoß nicht berührt worden, wird sie auf dem Fußpunkt wieder eingesetzt. Hierzu darf ein Dreieck benutzt werden.

*Kommentar:*

- Wird der Breakball mit „Sicherheit“ (oder mit Foul) versenkt und muss wieder aufgebaut werden, so wird wie folgt verfahren: Wenn beim Versenken des Breakballs das aufgebaute Dreieck NICHT berührt wurde, so darf ein Dreieck benutzt werden, um dem Gegner einen korrekten Aufbau zu gewährleisten. Dieses gilt jedoch nicht für getappte Tische, da auf entsprechend präparierten Tischen immer Platz für die vorderste Kugel vorhanden ist.*
- Wenn beim Versenken des Breakballs das aufgebaute Dreieck berührt wurde (auch wenn sich dabei die Objektkugeln nicht aus ihrer Lage bewegt haben), so MUSS die wiederaufbauende Objektkugel auf der Längsline press an das Dreieck aufgebaut werden.*

### 7.7 Punkte erzielen und Zählweise

- Ein aufnahmeberechtigter Spieler erzielt mit jeder regelkonform angesagten und versenkten Objektkugel einen Punkt. Jede bei einem solchen Stoß zusätzlich versenkte Objektkugel zählt ebenfalls einen Punkt für den Spieler.
- Fouls werden geahndet, indem Punkte vom Punktestand des Spielers abgezogen werden, der das Foul begangen hat.
- Auf Grund von Fouls können Spielstände negativ sein.

### 7.8 Situationen beim Wiederaufbau

- Behindern die Spielkugel oder die 15te Objektkugel den Wiederaufbau der 14 anderen Objektkugeln zu einem neuen Dreieck, finden die folgenden Regeln Anwendung.
- Die Kugel behindert den Aufbau, sobald sie innerhalb der Markierung liegt oder die eingezeichnete Markierung übertagt.
- Der Schiedsrichter wird nach Aufforderung festgestellt, ob sich eine Kugel im Dreieck befindet und somit den Aufbau behindert oder nicht.
  - Wird die 15. Objektkugel gleichzeitig mit der 14. Objektkugel versenkt, werden alle 15 Kugeln wieder zu einem Dreieck aufgebaut.
  - Behindern die 15. Objektkugel und die Spielkugel beide den Aufbau, werden alle 15 Objektkugeln wieder zu einem Dreieck aufgebaut und die Spielkugel wird mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld gespielt.
  - Behindert nur die 15. Objektkugel den Aufbau, wird sie auf den Kopfpunkt gelegt oder auf den Mittelpunkt, sofern die Spielkugeln den Kopfpunkt blockiert.
  - Behindert die Spielkugel den Aufbau, wird sie wie folgt verlegt:
    - Liegt die 15. Objektkugel außerhalb des Kopffeldes oder auf der Kopflinie, wird die Spielkugel mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld gespielt.
    - Liegt die 15. Objektkugel innerhalb des Kopffeldes, wird die Spielkugel auf den Kopfpunkt gelegt. Ist der Kopfpunkt belegt, wird sie auf den Mittelpunkt gelegt.
- Nach jedem Wiederaufbau steht es dem aufnahmeberechtigten Spieler frei, welche Objektkugel er zuerst anspielt.
- Zum besseren Verständnis der folgenden Tabelle liegen die Aufbaugrafiken als Anhang diesem Regelwerk bei.

	Die Spielkugel liegt…	Innerhalb des Dreiecks	Nicht im Dreieck und nicht auf dem Kopfpunkt*	Auf dem Kopfpunkt*
<b>15.Objektkugel liegt …</b>				
<b>Im Dreieck</b>		15. Kugel: Fußpunkt Spielkugel: Aus dem Kopffeld	15. Kugel: Kopfpunkt Spielkugel: In Position	15. Kugel: Mittelpunkt Spielkugel: In Position
<b>Versenkt</b>		15. Kugel: Fußpunkt Spielkugel: Aus dem Kopffeld	15. Kugel: Fußpunkt Spielkugel: In Position	15. Kugel: Fußpunkt Spielkugel: In Position
<b>Im Kopffeld aber nicht auf dem Kopfpunkt*</b>		15. Kugel: In Position Spielkugel: Kopfpunkt		
<b>Außerhalb des Kopffeldes und nicht im Dreieck</b>		15. Kugel: In Position Spielkugel: Aus dem Kopffeld		
<b>Auf dem Kopfpunkt*</b>		15. Kugel: In Position Spielkugel: Mittelpunkt		*Auf dem Kopfpunkt bedeutet, dass die Kugel den Aufbau einer anderen auf dem Kopfpunkt behindert.

Tabelle 1: Zusammenfassung der Regeln für 14.1 - Situationen beim Aufbau

### 7.9 Standardfouls

- Begeht der aufnahmeberechtigte Spieler ein Standardfoul, wird ein Punkt von seinem Punktestand abgezogen und