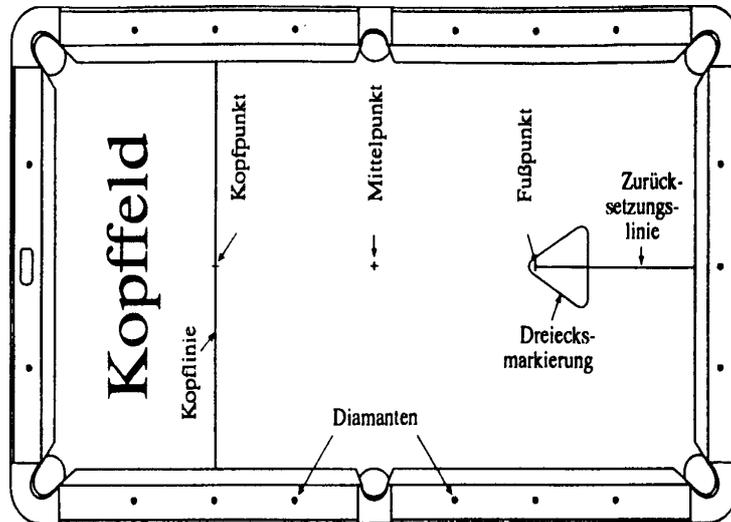


# ÖPBV POOLBILLARD- SPIELREGELN



**Sehr geehrte Freunde des Poolbillardsportes!**

***Vor Ihnen liegt die 2. Auflage der Regelbroschüre, in der wir zwei Druckfehler korrigiert haben und durch spezielle Kommentare versucht haben möglicherweise nicht ganz verständliche Formulierungen zu erläutern.***

Diese Spielregeln wurden von der WORLDPOOLBILLIARD ASSOCIATION (WPA) beschlossen und von der EUROPEAN POCKET BILLIARD FEDERATION (EPBF) und dem ÖSTERREICHISCHEN POOL-BILLARD VERBAND übernommen.

Die Regeln beziehen sich auf das Spiel, die Zählweisen, das Fungieren der Offiziellen und sämtliche Verantwortlichkeiten. Sie sind bei allen Turnieren und Meisterschaften, die durch einen der WPA angehörenden Verband ausgerichtet oder genehmigt werden, anzuwenden. Die Grundsätze sind als ein Teil der allgemeinen Regeln des Spiels anzusehen und sollten so passend wie möglich auf jede Spielart angewendet werden. Aus Gründen der Einfachheit wurden nur maskuline Pronomina verwendet; die Regeln beziehen sich aber auf Spielerinnen, Spieler und Mannschaften.

Die Übersetzung aus der englischen Originalfassung der WPA erfolgte durch den ÖPBV.

# 1. REGELN FÜR DAS TURNIERSPIEL

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

## 1.1 Verpflichtungen des Spielers

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

## 1.2 Akzeptanz der Ausrüstung

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

## 1.3 Gebrauch der Ausrüstung

Ausrüstung und Hilfsmittel dürfen nicht zweckentfremdet benutzt werden (z.B. dürfen Kreide, Puderbehälter, etc. nicht dazu benutzt werden um die Höhe des Hilfsqueues oder der eigenen Hand zu vergrößern). Es dürfen nie mehr als zwei Hilfsqueues gleichzeitig und ausschließlich zur Queueführung benutzt werden. Versenkte oder andere Bälle dürfen nicht als Meßhilfe herangezogen werden (Ausnahme: Um den Sieger beim Ausspielen zu ermitteln).

Wenn ohne Schiedsrichter gespielt wird und der Tisch nicht dementsprechend markiert ist, darf von den Spielern das Dreieck dazu benutzt werden um festzustellen, ob sich ein Ball im Dreieck befindet oder nicht.

## 1.4 Beschränkungen in Bezug auf die Ausrüstung

Die Spieler dürfen Kreide, Queues, Hilfsqueues und Puder ihrer eigenen Wahl benutzen. Die Turnierleitung darf jedoch diesbezüglich Beschränkungen festlegen, wenn es die Hausregeln bzw. die Turnierbedingungen erforderlich machen (z.B. kann einem Spieler untersagt werden, rote Kreide zu verwenden; den Gebrauch von Puder so einzuschränken, daß Bälle und Tuch nicht beschmutzt werden; es kann

auch untersagt werden ein mit einer Lärm verursachenden Einrichtung versehenes Queue zu verwenden, etc.).

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

## **1.5 Tischmarkierungen**

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

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

*Kommentar: Längslinie = Zurücksetzungslinie*

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

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

## **1.6 Administratives Ermessen**

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

## **1.7 Verspäteter Beginn**

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

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

## **1.8 Kein Üben während des Matches**

Während der Begegnung ist das Üben nicht erlaubt.

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

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

## **1.9 Keine Hilfe während dem Match**

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

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

## **1.10 Nichtverlassen des Tisches**

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

## **1.11 Langsames Spielen / Zeitlimit**

Wenn ein Spieler nach Meinung des Schiedsrichters den Verlauf einer Partie oder eines Turniers durch ständig langsames Spielen behindert, so kann er den betreffenden Spieler ermahnen und dann nach seinem Ermessen ein Zeitlimit (maximal 45 Sekunden) pro Stoß festlegen. Ab diesem Zeitpunkt spielen beide Spieler unter diesem Zeitlimit. Wird das Zeitlimit überschritten, so begeht der Betreffende ein Foul und der Gegner darf gemäß den Regeln der gerade gespielten Spielart fortfahren. Die Zeitnehmung beginnt, wenn ein Stoß beendet ist und dauert bis zur Berührung des Spielballes mit der Pomeranze. Die Zeit, während der die Bälle laufen, wird nicht gezählt. Wenn der aufnahmeberechtigte Spieler mit Ball-in-Hand beginnt, startet die Zeitnehmung, sobald er in Besitz des Spielballes ist und alle Bälle aufgebaut bzw. wiedereingesetzt wurden. 10 Sekunden vor Ablauf der Zeit muß eine Ankündigung / Warnung in Form von "Time" erfolgen. Beginnt eine Zeitnehmung durch Unaufmerksamkeit oder Fahrlässigkeit des Zeitnehmers zu spät, so behält der Spieler die Vorteile dieser zu späten Zeitnehmung.

*Kommentar: Wie lange das Zeitlimit ist, legt die Turnierleitung fest; jedoch nicht länger als 45 Sekunden (4& Sekunde = Foul).*

### **1.12 Zeitweilig gestopptes Spiel**

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

### **1.13 Time Out**

Ein Spieler darf nur ein Time-Out nehmen, wenn er selbst am Tisch ist bzw. zwischen zwei Sätzen (wenn mit Satzsystem gespielt wird). Während des Time-Outs sollte der Schiedsrichter den Tisch mit einem entsprechenden Schild kennzeichnen und jegliches Üben auf dem Tisch ist untersagt Grundsätzlich hat jeder Spieler ein Time-Out von maximal 5 Minuten pro Match. Wird mit Satzsystem gespielt, so hat jeder Spieler im Entscheidungssatz das Recht auf ein Time-Out, unabhängig davon, ob er bereits zu einem früheren Zeitpunkt ein solches in Anspruch genommen hat.

### **1.14 Aufgabe**

Wenn ein Spieler aufgibt, so hat er das Match verloren. Das Auseinanderschrauben des Queues ist als Aufgabe anzusehen.

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

### **1.15 Zählweise bei abgebrochenen Matches**

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

### **1.16 Spielen ohne Schiedsrichter**

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

### **1.16.1 Fouls**

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

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

### **1.16.2 Meinungen von Dritten**

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

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

### **1.16.3 Klärung von Streitsituationen**

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

### **1.16.4 Gleichzeitiges Treffen von 2 Zielbällen**

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

### **1.16.5 Aufbau der Zielbälle**

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

## **2. ANWEISUNGEN FÜR DEN SCHIEDSRICHTER**

### **2.1 Turnierleitung / Schiedsrichter**

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

### **2.2 Befugnisse des Schiedsrichters**

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

### **2.3 Verpflichtungen des Schiedsrichters**

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

### **2.4 Endgültige Entscheidungsbefugnis**

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

Kommentar: Erste Instanz ist jedoch immer der Schiedsrichter.

## **2.5 Wetten durch Offizielle**

Jegliche Wetten betreffend die Matches, die Spieler oder den Ausgang eines Wettkampfes sind sowohl den Schiedsrichtern als auch den Mitgliedern der Turnierleitung strengstens untersagt. Zuwiderhandlung führt zur sofortigen Ablöse der betreffen-

den Person sowie zur Streichung aller finanziellen Mittel, die diese aufgrund ihrer Tätigkeit im Zuge des Wettkampfes zu erwarten gehabt hätte.

## **2.6 Vor Matchbeginn**

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

## **2.7 Der Aufbau der Zielbälle**

Der Schiedsrichter baut die Bälle so press wie möglich auf, ohne sie mehr als notwendig zu klopfen. Wenn ein Schiedsrichter die Bälle aufbaut, ist es keinem Spieler erlaubt, währenddessen oder nachher den Aufbau nachzukontrollieren.

*Kommentar: Ist der Spieler mit dem Aufbau nicht zufrieden, so kann er um eine Korrektur bitten, er hat aber keinen Anspruch darauf.*

## **2.8 Ball- / Taschenansage**

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

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

## **2.9 Foulansage**

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

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

## **2.10 Gleichzeitiges Treffen**

Siehe 1.16.4

## **2.11 Ausräumen der Taschen**

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

*Kommentar: Der Schiedsrichter muß beim Ausräumen der Taschen so vorgehen, daß er den Spielfluß des Spielers nicht stört.*

## **2.12 Säubern der Bälle**

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

## **2.13 Wiedereinsetzen der Bälle**

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

## **2.14 Erfragen von Informationen**

siehe 1.16.3

## **2.15 Unzweckmäßiger Gebrauch der Ausrüstung**

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

## **2.16 Verbindliche Warnungen**

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

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

### **2.17 Wiederherstellen einer Position**

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

*Kommentar: Die Entscheidung des Schiedsrichters ist dann bindend.*

### **2.18 Störung von außerhalb**

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

### **2.19 Unkorrekt bewegte Bälle**

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

### **2.20 Beurteilung von Doppelstößen**

Wenn die Entfernung zwischen dem Spielball und einem farbigen Ball geringer ist, als die Stärke eines Stückes Kreide, so wird vorn Schiedsrichter besondere Aufmerksamkeit verlangt. In einer solchen Situation gilt folgende Regel: Wenn der

Spielball dem farbigen Ball um mehr als eine halbe Ballbreite nachläuft, so ist dies ein Foul. Es sei denn der Schiedsrichter kann mit Sicherheit sagen, daß es sich um einen korrekten Stoß gehandelt hat.

## **2.21**

### **Warnung: Außerhalb des Kopffeldes**

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

*Anmerkung: Beachte die Definition der Kopflinie.*

## **2.22**

### **Verhalten des Spielers, der nicht am Stoß ist**

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

## **2.23**

### **Verbot der Annahme von Ratschlägen**

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

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

## **2.24**

### **Störung oder Belästigung von außen**

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

## **2.25**

### **Langsames Spiel**

siehe 1.11

## **2.26 Proteste**

Ein Spieler kann vom Schiedsrichter oder der Turnierleitung eine Interpretation einer Regel verlangen oder gegen eine Fehlentscheidung bezüglich eines Fouls protestieren. Dieser Protest bzw. diese Anfrage müssen jedoch vor dem nächsten Stoß gemacht werden. Ansonsten kann ein diesbezügliches Begehren nicht mehr berücksichtigt werden. Der Schiedsrichter ist die letzte Instanz bei Tatsachenentscheidungen. Wenn ein Spieler glaubt, daß ein Schiedsrichter eine Regel nicht richtig angewendet hat und die Meinungsverschiedenheit nicht dadurch beseitigt werden kann, daß man sich auf die betreffende Regel beruft, so muß der Schiedsrichter den Protest an die Turnierleitung weiterleiten. Die Entscheidung der Turnierleitung ist dann endgültig.

In jedem Fall wird das Match angehalten, bis der Protest behandelt wurde. Diese Anhaltung ist von allen Spielern zu respektieren. Sollte dem durch einen Spieler nicht Folge geleistet werden, so kann dies den Verlust des Matches und / oder eine Disqualifikation wegen unsportlichem Verhaltens nach sich ziehen.

## **2.27 Zeitweilig gestopptes Match**

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

*Anmerkung: Wenn z.B. ein Unruhestifter entfernt werden muß.*

## **2.28 Unsportliches Verhalten**

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

## **3.**

# **ALLGEMEINE REGELN**

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

### **3.1**

#### **Tisch, Bälle, Ausrüstung**

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

### **3.2**

#### **Aufbau der Bälle**

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

*Kommentar: Der vielerorts gebräuchliche 9-Ball-Rhombus darf nicht mehr verwendet werden.*

### **3.3**

#### **Korrekter Stoß**

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

### **3.4**

#### **Nichtversenken eines Balles**

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

### **3.5**

#### **Ermittlung des Anstoßrechtes**

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

1. in die Spielhälfte des Gegners läuft.

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

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

### **3.6 Eröffnungsstoß**

Wer den Eröffnungsstoß durchführen darf, wird wie

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

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

### **3.7 Der Spielball beim Eröffnungsstoß**

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

### **3.8 Ablenken des Spielballes beim Eröffnungsstoß**

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

### **3.9 Ball-in-Hand im Kopffeld**

Diese Situation tritt bei Spielarten auf, bei denen ein Foul für den Gegner Ball-in-Hand im Kopffeld zur Folge hat. Der aufnahmeberechtigte Spieler kann dann den Spielball im Kopffeld frei plazieren. Er darf jeden Ball anspielen (natürlich

vorausgesetzt, daß dieser ein korrekter ist), der mit seinem Mittelpunkt auf der Kopflinie oder darüber hinaus im Spielfeld liegt.

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

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

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

### **3.10 Versenkte Bälle**

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

### **3.11 Position eines Balles**

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

### **3.12 Fuß auf dem Boden**

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

### **3.13 Stoßen während sich noch ein Ball bewegt**

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

### **3.14 Beendigung eines Stoßes**

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

### **3.15**

#### **Definition der Kopflinie**

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

### **3.16**

#### **Generelle Regeln betreffend Fouls**

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

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

### **3.17**

#### **Spielball hat keinen Kontakt mit einem Zielball**

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

### **3.18**

#### **Korrektter Stoß**

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

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

### **3.19**

#### **Versenken des Spielballes**

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

### **3.20**

#### **Fouls durch unkorrektes Berühren von Bällen**

Es ist ein Foul, den im Spiel befindlichen Spielball oder Zielbälle mit irgend etwas anderem als der Pomeranze (z.B. Körper, Kleidung, Kreide, Queuehilfe, Ferrule, etc.)

zu stoßen, zu berühren oder zu bewegen. Jeder unkorrekt bewegte Ball muß in seiner neuen Position verbleiben.

### **3.21 Foul während der Lageverbesserung**

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

### **3.22 Fouls durch Doppelstoß**

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

### **3.23 Fouls durch Schieben des Spielballes**

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

### **3.24 Fouls durch Unachtsamkeit**

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

### **3.25 Unkorrektes Anheben des Spielballes**

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

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

### **3.26 Jump Shot**

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

### **3.27 Bälle, die vom Tisch springen**

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

berührt, was nicht zum Tisch gehört. Der Tisch besteht aus den Teilen, die fest mit ihm verbunden sind. Nicht zum Tisch gehören z.B. Lampen, Kreide auf der Tischkante oder Bande, etc.

In allen Pool-Billard Spielarten ist es ein Foul, wenn der Stoß zur Folge hat, daß der Spielball oder ein farbiger Ball vom Tisch springt. Alle vom Tisch gesprungenen farbigen Bälle werden wieder aufgebaut (außer im 9-Ball). Für das Wiedereinsetzen des Spielballes gelten die speziellen Regeln der einzelnen Spielarten.

### **3.28 Besondere Strafe für absichtliche Fouls**

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

### **3.29 Die Ein-Foul-Grenze**

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

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

- a) Kein Kontakt mit einem korrekten Ball.*
- b) Unsportliches Verhalten.*

*Es ist die Strafe für unsportliches Verhalten anzuwenden.*

### **3.30 Bälle, die sich plötzlich bewegen**

Wenn sich ein Ball auf der Stelle bewegt, dreht oder auf irgendeine Art und Weise von selbst seine Lage verändert, so bleibt er in dieser Position und das Spiel geht weiter. Ein nahe an einem Loch liegender Ball, der "von alleine" in eine Tasche fällt, nachdem er für mindestens 5 Sekunden zur Ruhe gekommen war, wird so genau wie möglich zurückgelegt.

Falls ein farbiger Ball ohne Stoßeinwirkung in eine Tasche fällt, während ein Spieler auf ihn spielt und der Spielball über den Treffpunkt hinaus läuft (daher diesen nicht treffen kann), so werden beide Bälle (Spielball und farbiger Ball) und jeder andere farbige Ball, der in Zusammenhang mit diesem Stoß bewegt wurde, in die ursprüngliche Lage zurückgelegt und der Stoß wiederholt.

Kommentar/Beispiel: Situation 9-Ball.

*Der Spielball liegt in der Nähe des Kopfpunktes, die Nummer 2 im Loch Fuß-rechts. Der Spieler will die 2 versenken, jedoch bevor der Spielball die 2 trifft, fällt diese ins Loch. Der Spielball rollt von der Fußbande zurück in Richtung Tischmitte und berührt einen anderen Ball.*

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

### **3.31**

#### **Wiedereinsetzen der Bälle**

Ist laut Spielregel das Wiedereinsetzen von Bällen vorgesehen, so werden diese nach Beendigung des Stoßes auf der Zurücksetzungslinie aufgesetzt. Ein einzelner Ball wird auf den Fußpunkt gesetzt. Falls mehrere Bälle wieder eingesetzt werden, so werden diese in aufsteigender numerischer Reihenfolge aufgebaut. Der erste Ball kommt auf den Fußpunkt, die anderen dahinter in Richtung Fußbande. Falls Bälle auf oder nahe dem Fußpunkt oder der Zurücksetzungslinie das Aufbauen behindern, so werden die aufzubauenden Bälle auf der Zurücksetzungslinie so nah wie möglich am Fußpunkt aufgebaut, ohne die sich dort befindlichen Bälle zu .1bewegen. wiedereingesetzte Bälle müssen möglichst press (Ermessen des Schiedsrichters) an bereits dort liegende Bälle gelegt werden. Sollte für wiedereinzusetzende Bälle auf der Zurücksetzungslinie nicht genügend Platz sein, so werden diese auf der gedachten Verlängerung in Richtung Mittelpunkt wieder eingesetzt, wobei der Ball mit der niedrigsten Nummer am nächsten zum Mittelpunkt kommt.

### **3.32**

#### **Eingeklemmte Bälle**

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

### **3.33**

#### **Zusätzlich versenkte Bälle**

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

### **3.34**

#### **Störung von außerhalb**

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

Im 14/1 wird in diesem Fall wie folgt vorgegangen:

Das Match wird unterbrochen; die Spieler stoßen neu aus; ein neues Dreieck wird aufgebaut und die Eröffnungsbedingungen müssen erfüllt werden. Die Punktwertung wird mit dem Stand vor der Störung fortgeführt.

### **3.35**

#### **Regelungen bezüglich des Anstoßrechtes**

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

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

### **3.36**

#### **Die Aufnahme**

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

### **3.37**

#### **Farbiger Ball press an der Bande**

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

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

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

### **3.38 Spielen aus dem Kopffeld**

Wenn ein Spieler mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld beginnt, so muß er den Spielball erst aus dem Kopffeld herausspielen, bevor er einen Zielball (oder eine Bande) berührt. Tut er das nicht, begeht er ein Foul.

Ausnahme: Wenn ein farbiger Ball auf der Kopflinie bzw. außerhalb liegt (und somit spielbar ist), jedoch so nahe an der Kopflinie liegt, daß die Weiße ihn berührt bevor sie das Kopffeld verläßt. Dieser Stoß ist korrekt.

### **3.39 Foul mit dem Spielball bei Ball-in-Hand**

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

### **3.40 Störung**

Wenn der nicht aufnahmeberechtigte Spieler seinen Gegner in irgendeiner Form ablenkt oder stört, so ist dies ein Foul.

*Kommentar: Dieses unsportliche Verhalten muß als solches erkennbar sein.*

### **3.41 Hilfsmittel**

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

### **3.42 Unkorrektes Markieren**

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

## **4. 8-Ball**

Die allgemeinen Poolbillard Regeln finden grundsätzlich Anwendung. Es sei denn, daß diesen hier ausdrücklich widersprochen wird.

### **4.1 Ziel des Spieles**

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

### **4.2 Ansage**

Bei Ansagespielen ist es notwendig, daß sowohl der Ball der gespielt werden soll, als auch das Loch in das er gespielt werden soll, anzusagen. Ist das Vorhaben offensichtlich, so kann auf eine Ansage verzichtet werden. Der Gegner bzw. der Schiedsrichter hat das Recht, im Zweifelsfall vor dem Stoß nachzufragen. Alle Bälle, die mit Foul oder Fehler versenkt wurden, bleiben in den Taschen, egal ob sie dem Spieler oder dem Gegner gehören. Die Ansagepflicht gilt nicht für den Eröffnungsstoß. Der Spieler bleibt am Tisch, wenn er beim Eröffnungsstoß zumindest einen Ball korrekt versenkt.

### **4.3 Aufbau der Bälle**

Die Bälle werden zu einem Dreieck aufgebaut, wobei die 8 in die Mitte des Dreiecks kommt. Der erste Ball des Dreiecks muß auf dem Fußpunkt liegen, die beiden Bälle an den hinteren Ecken dürfen nicht derselben Gruppe angehören.

### **4.4 Anstoßrecht**

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

*Kommentar: Der Spieler kann das Anstoßrecht auch an den Gegner abgeben.*

### **4.5 Korrektter Eröffnungsstoß**

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

1. Mindestens vier farbige Bälle eine Bande anlaufen bzw.

2. ein Ball versenkt wird.

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

#### **4.6**

### **Foul mit dem Spielball beim Eröffnungsstoß**

Wenn beim korrekten Eröffnungsstoß der Spielball in eine Tasche fällt oder vom Tisch springt, wird folgendermaßen vorgegangen:

1. Der Gegner übernimmt die Position und alle Bälle, die versenkt wurden, verbleiben in den Taschen (ausgenommen die 8) ; der Gegner hat freie Wahl und Ball-in-Hand im Kopffeld.
2. Neuer Eröffnungsstoß.

#### **4.7**

### **Farbiger Ball springt beim Eröffnungsstoß vom Tisch**

Wenn ein oder mehrere farbige Bälle beim Eröffnungsstoß vom Tisch springen, so werden sie gemäß der Regel wieder aufgesetzt und es wird als Foul gewertet. Der Gegner kann die Position übernehmen oder Ball-in-Hand im Kopffeld.

#### **4.8**

### **Die 8 fällt beim Eröffnungsstoß**

Wenn bei einem korrekten Eröffnungsstoß die 8 fällt, so kann dieser Spieler neu anstoßen oder die 8 aufsetzen lassen und weiterspielen.

Fallen die 8 und der Spielball, so kann der Gegner die 8 wieder aufsetzen lassen und aus dem Kopffeld weiterspielen bzw. neu anstoßen.

#### **4.9**

### **Freie Wahl (Offener Tisch)**

Freie Wahl bedeutet, daß die beiden Ballgruppen den Spielern noch nicht zugeordnet sind. Wenn freie Wahl besteht, ist es erlaubt, mit einer Halben eine Volle zu versenken und umgekehrt, allerdings muß dabei angesagt werden. Unmittelbar nach dem Eröffnungsstoß besteht immer freie Wahl. Es ist in dieser Situation auch erlaubt, mit der 8 eine Volle oder Halbe zu versenken. Diese Bälle bleiben auch in den Taschen, aber der betreffende Spieler muß seine Aufnahme abgeben und sein Gegner kommt mit freier Wahl an den Tisch. Bei freier Wahl bleiben auch alle unkorrekt versenkten Bälle in den Taschen. *Kommentar: Werden beim Eröffnungsstoß alle Bälle einer Serie versenkt, so kann der aufnahmeberechtigte Spieler (a) die andere Serie wählen oder (b) die 8 spielen.*

#### **4.10**

### **Wahl der Gruppe**

Mit dem Eröffnungsstoß ist die Gruppe, auf die der Spieler spielen muß, nie bestimmt. Sobald allerdings bei einer Aufnahme nach dem Eröffnungsstoß ein Spieler einen angesagten Ball korrekt versenkt, ist dadurch die Wahl der Gruppen erfolgt.

Kommentar: Nach dem Eröffnungsstoß besteht immer freie Wahl (der Tisch ist "offen").

#### **4.11 Korrekt Stoß**

Bei allen Stößen (ausgenommen dem Eröffnungsstoß bzw. wenn freie Wahl besteht), muß der Spieler einen Ball seiner Zahlengruppe zuerst treffen und dann einen Ball versenken bzw. muß der Spielball oder irgendein Ball an eine Bande laufen.

#### **4.12 Sicherheitsspiel**

Aus taktischen Gründen kann ein Spieler zwar einen Ball seiner Gruppe versenken, aber seine Aufnahme trotzdem beenden wollen, indem er vor dem Stoß "Sicherheit" ansagt. Alle mit dieser Ansage versenkten Bälle bleiben in den Taschen. Wird nicht Sicherheit angesagt, so muß der betreffende Spieler weiterspielen.

#### **4.13 Wertung**

Ein Spieler darf so lange weiterspielen, bis es ihm mißlingt, korrekt einen Ball seiner Gruppe zu versenken. Hat er alle Bälle seiner Gruppe korrekt versenkt, so kann er auf die 8 spielen.

#### **4.14 Strafe nach einem Foul**

Der Gegner hat Ball-in-Hand auf dem ganzen Tisch (nur nach einem Foul beim Eröffnungsstoß muß aus dem Kopffeld gespielt werden).

#### **4.15 Kombinationsstöße**

Kombinationsstöße sind erlaubt, jedoch darf die 8 nur dann zuerst angespielt werden, wenn freie Wahl gegeben ist.

#### **4.16 Unkorrekt versenkte Bälle**

Ein Ball gilt als unkorrekt versenkt, wenn während des Stoßes ein Foul begangen wird, der Ball nicht in die angesagte Tasche fällt oder Sicherheit angesagt wurde. Unkorrekt versenkte Bälle bleiben in den Taschen.

#### **4.17**

### **Farbige Bälle, die vom Tisch springen**

Wenn farbige Bälle vom Tisch springen, so ist dies ein Foul und die Aufnahme ist beendet. Die vom Tisch gesprungenen Bälle werden wieder aufgesetzt. Springt die 8 vom Tisch, ist das Spiel verloren.

#### **4.18**

### **Spiel auf die 8**

Wenn auf die 8 gespielt wird, bedeutet ein Foul oder ein Versenken des Spielballes nicht den Spielverlust (es sei denn die 8 springt vorn Tisch oder wird in eine Tasche versenkt). Der dann aufnahmeberechtigte Spieler hat Ball-in-Hand am ganzen Tisch.

#### **4.19**

### **Verlust des Games**

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

1. Er begeht ein Foul, während er die 8 versenkt (ausgenommen beim Eröffnungsstoß).
2. Er versenkt die 8 mit demselben Stoß, mit dem er den letzten Ball seiner Gruppe versenkt.
3. Er läßt die 8 vorn Tisch springen.
4. Er versenkt die 8 in eine andere als die angesagte Tasche.
5. Er versenkt die 8 bevor er auf sie spielen darf.

#### **4.20**

### **Pattsituation**

Wenn nach drei aufeinanderfolgenden Aufnahmen beider Spieler - das sind 6 Stöße - klar wird, daß keiner der beiden Gegner ernsthaft versucht, das Game zu gewinnen (weil z.B. das Anspielen eines Balles möglicherweise den Gameverlust zur Folge hätte), so wird dieses Game neu begonnen. Und zwar von dem Spieler; der das angebrochene Game eröffnet hat. Diese Regel kann jedoch nur angewendet werden, wenn sich nur mehr die 8 und zwei Zielbälle auf dem Tisch befinden.

*Kommentar: Drei aufeinander folgende Fouls bedeuten nicht mehr Spielverlust. Der Schiedsrichter kann auf PTT entscheiden, egal wieviele Bälle am Tisch liegen. Die Regel bezieht sich nur deshalb auf die Endphase des Spieles, weil es da am häufigsten vorkommt.*

## **5. 9-Ball**

Die allgemeinen Poolbillard Regeln finden grundsätzlich Anwendung. Es sei denn, daß diesen hier ausdrücklich widersprochen wird.

### **5.1 Ziel des Spieles**

9er-Ball wird mit neun nummerierten Bällen (1 bis 9) und dem Spielball gespielt. Bei jedem Stoß muß der Ball mit der niedrigsten Zahl zuerst angespielt werden. Die Bälle müssen jedoch nicht in der Reihenfolge der Zahlen versenkt werden. Solange ein Spieler einen Ball korrekt versenkt, bleibt er am Tisch, bis er die 9 versenkt und dadurch das Game gewinnt. Nach einem Fehlstoß muß der Gegner von der Position aus weiterspielen, in der die Bälle liegen. Nach einem Foul hat der Gegner Ball-in-Hand am ganzen Tisch. Es besteht keine Ansagepflicht.

### **5.2 Aufbau der Bälle**

Die farbigen Bälle werden in Rautenform (mit der 1 an der Spitze und auf dem Fußpunkt) aufgebaut. Die 9 muß in der Mitte liegen, die anderen Bälle können beliebig angeordnet werden. Alle Bälle sollten möglichst press zueinander liegen. Das Spiel beginnt mit Ball-in-Hand aus dem Kopffeld.

### **5.3 Korrektter Eröffnungsstoß**

Die Regeln für eine korrekte Ausführung des Eröffnungsstoßes sind dieselben wie für andere Stöße. Allerdings mit folgenden Zusatzregelungen:

1. Der eröffnende Spieler muß die 1 zuerst treffen und entweder einen Ball versenken oder zumindest vier farbige Bälle eine Bande anlaufen lassen.
2. Wenn der Spielball in eine Tasche fällt oder die Bedingungen für den Eröffnungsstoß nicht erfüllt werden, so ist dies ein Foul, und der aufnahmeberechtigte Spieler hat Ball-in-Hand am ganzen Tisch.
3. Springen ein oder mehrere Bälle vom Tisch, so ist dies ein Foul; sie werden jedoch nicht mehr aufgesetzt (ausgenommen die 9).

### **5.4 Fortführung des Spieles**

Wenn ein Spieler einen oder mehrere Bälle korrekt versenkt, so bleibt er am Tisch, bis er verschießt, ein Foul begeht oder das Game gewinnt. Der Spieler kann bei dem Stoß, der unmittelbar auf den Eröffnungsstoß folgt, „Push-Out“ spielen.

## **5.5 Push-Out**

Derjenige Spieler, der nach dem Eröffnungsstoß an der Reihe ist, kann ein Push-Out spielen. Dabei muß der Spielball keinen Ball und keine Bande treffen. Ein Push-Out muß jedoch angesagt werden oder der Stoß wird als normaler Stoß gewertet. Jeder bei einem Push-Out versenkte Ball zählt nicht, verbleibt jedoch in der Tasche (Ausnahme: die 9 wird wieder aufgesetzt). Nach einem korrekten Push-Out darf der Gegner aus der gegebenen Position weiterspielen oder er gibt den Stoß an den Spieler, der das Push-Out gespielt hat, zurück.

Nach einem Foul beim Eröffnungsstoß (Ball in Hand am ganzen Tisch) kann kein Push-Out gespielt werden. Ein Push-Out zählt nicht als Foul, es sei denn, der Spielball verläßt die Spielfläche oder es wird

ein anderes Foul begangen (mit der Hand, der Kleidung, etc.).

## **5.6 Fouls**

Begeht ein Spieler ein Foul, so ist seine Aufnahme beendet und die versenkten Bälle verbleiben in den Taschen (ausgenommen die 9). Der dann aufnahmeberechtigte Spieler hat Ball-in-Hand am ganzen Tisch.

## **5.7 Unkorrekter Ball**

Wenn der zuerst getroffene Ball nicht derjenige mit der niedrigsten Zahl ist, so ist dies ein Foul.

## **5.8 Kein Ball an eine Bande**

Wenn kein Ball versenkt wurde und nach der Karambolage weder der Spielball noch irgendein anderer Ball eine Bande anläuft, so ist dies ein Foul.

## **5.9 Freie Lageverbesserung**

Wenn ein Spieler freie Lageverbesserung (Ball-in-Hand) hat, so kann er den Spielball auflegen wo er will; nicht aber press an einen farbigen Ball. Er kann den Spielball so oft verlegen, bis er seinen Stoß ausführt.

## **5.10 Farbige Bälle, die vom Tisch springen**

Ein farbiger Ball wird als vom Tisch gesprungen angesehen, wenn er irgendwo anders als auf der Spielfläche (Tischplatte) zu liegen kommt. Dies ist ein Foul und diese Bälle bleiben aus dem Spiel (ausgenommen die 9).

## **5.11 Drei aufeinanderfolgende Fouls**

Begeht ein Spieler drei Fouls in drei aufeinanderfolgenden Aufnahmen (also ohne dazwischen einen korrekten Stoß zu spielen) so verliert er das Garne. Die drei Fouls müssen in einem Garne auftreten. Zwischen 2. und 3. Foul muß eine Warnung erfolgen.

## **5.12 Ende des Games**

Das Garne beginnt, sobald der Spielball beim Eröffnungsstoß das Kopffeld verläßt und endet, wenn die 9 mit einem korrekten Stoß versenkt wurde oder das Garne aus anderen Gründen als verloren gewertet wird.

## **6. 14/1**

Die allgemeinen Poolbillard Regeln finden grundsätzlich Anwendung. Es sei denn, daß diesen hier ausdrücklich widersprechen wird.

### **6.1 Ziel des Spieles**

14/1 ist ein Ansagespiel. Sowohl der Ball, der versenkt werden soll, als auch die Tasche in die er gespielt werden soll, müssen angesagt werden. Der Spieler bekommt für jeden korrekt versenkte Ball einen Punkt. Er darf so lange weiterspielen, bis es ihm nicht mehr gelingt, einen Ball zu versenken oder er ein Foul begeht. Wurde der vorletzte am Tisch befindlichen Ball versenkt, wird ein neues Dreieck mit 14 Bällen aufgebaut. Dabei bleibt der Platz an der Spitze des Dreieckes frei. Der Spieler versucht nun, den 15. Ball so zu versenken, daß er das Dreieck löst, um weiterspielen zu können. Der Spieler, der zuerst das Ausspielziel (Distanz) erreicht, gewinnt das Match.

### **6.2 Bälle**

15 farbige Bälle (1 - 15) und ein Spielball (Weiße).

### **6.3 Aufbau**

Die Bälle werden mit einem Dreieck aufgebaut, w~ bei der Ball an der Spitze auf dem Fußpunkt liegt, die 1 an der rechten und die 2 an der linken Ecke (vom Aufbauenden aus gesehen). Die anderen Bälle können beliebig angeordnet werden, sie müssen jedoch so press wie möglich zueinander liegen.

### **6.4 Wertung**

Jeder korrekt versenkte Ball zählt einen Punkt.

### **6.5 Eröffnungsstoß**

Der eröffnende Spieler muß entweder einen Ball und eine Tasche ansagen und diese Ansage erfüllen oder es müssen nach der Karambolage des Spielballes mit dem Dreieck zumindest zwei farbige Bälle und der Spielball eine Bande anlaufen. Gelingt es dem Spieler nicht, eine der beiden Bedingungen zu erfüllen, so verletzt er die Eröffnungsbedingungen. Dafür werden dem Spieler zwei Minuspunkte als Strafe auferlegt. Zusätzlich hat der Gegner die Wahl, die Position so zu übernehmen oder einen neuerlichen Eröffnungsstoß durch diesen Spieler zu verlangen. Diese Möglichkeit bleibt so lange bestehen, bis die Eröffnungsstoßbedingungen erfüllt

werden oder der Gegner die Lage übernimmt. Die Nichterfüllung der Bedingungen für den Eröffnungsstoß wird nicht auf die Drei-Foul-Strafe angerechnet.

Fällt einem Spieler bei einem ansonsten korrekten Eröffnungsstoß die Weiße, so begeht er ein Foul, das auf die Drei-Foul-Strafe angerechnet wird und er erhält einen Minuspunkt. Die farbigen Bälle verbleiben an ihren Positionen und der Gegner übernimmt das Spiel mit Ball-in-Hand im Kopffeld.

*Kommentar. Fällt beim Eröffnungsstoß ein Ball in eine Tasche, so ist dies wie eine Bandenberührung zu bewerten. Wichtig bei der Frage, ob minus 1 oder minus 2 nach dem Eröffnungsstoß.*

## **6.6 Weitere Regeln**

a) Das korrekte Versenken eines Balles berechtigt den Spieler dazu am Tisch zu bleiben. Der Spieler kann auf jeden beliebigen Ball spielen, muß diesen und die Tasche, in die dieser gespielt werden soll, zuvor ansagen. Jeder mit einem korrekten Stoß zusätzlich versenkte Ball zählt als weiterer Punkt.

b) Bei jedem Stoß muß entweder ein Ball korrekt versenkt werden oder es muß nach der Karambolage mit dem farbigen Ball der Spielball bzw. irgendein farbiger Ball eine Bande anlaufen. Werden diese Bedingungen nicht erfüllt, so ist dies ein Foul.

c) Liegt ein Ball zwar nicht press, aber weniger als eine Ballbreite von der Bande entfernt, so darf der Spieler auf diesen Ball nur zweimal Sicherheit spielen. In der nächsten Aufnahme des Spielers wird der Ball als press- Bande liegend angesehen. Die allgemeine Regelung für press-Bande liegende Bälle wird dann angewandt, wenn der Spieler sich dafür entscheidet, mit seinem Stoß diesen Ball als erstes anzuspielen.

Beachte: Hat ein Spieler, bevor er diesen Ball spielt, ein Foul begangen, so darf er auf diesen Ball nur noch einmal spielen. Er muß danach die Regeln bezüglich press-Bande liegender Bälle beachten, wenn er diesen Ball spielt. Ansonsten geht man davon aus, daß dies das dritte Foul in ununterbrochener Reihenfolge war und die dementsprechende Strafe ist zu verhängen. Zusätzlich zu einem Punkt minus für jedes Foul kommt die Drei-Foul-Strafe zur Anwendung. Im Folgenden werden alle 15 Bälle neu aufgebaut und der Spieler, der bestraft wurde, muß einen neuen Eröffnungsstoß zu den dafür vorgesehenen Bedingungen ausführen.

d) Wenn der 14. Ball versenkt wurde, wird die Partie einen Augenblick angehalten. Die 14 Bälle werden aufgebaut, der Platz auf dem Fußpunkt bleibt frei. Der Spieler kann jetzt den 15. Ball spielen, muß dies aber nicht tun (er kann jeden beliebigen Ball anspielen). Sollte der 15. Ball zusammen mit dem 14. versenkt werden, so wird ein neues Dreieck aufgebaut und der Spieler hat Ball-in-Hand im Kopffeld (die Eröffnungsbedingungen gelten in diesem Fall nicht mehr).

e) Aus defensiven Gründen, kann ein Spieler Sicherheit spielen. Er muß jedoch die vorgegebenen Regeln erfüllen. Die Aufnahme des Spielers ist nach einer Sicherheitsansage beendet. Versenkte Bälle werden nicht gewertet und müssen wieder aufgesetzt werden.

f) Ein Spieler darf keinen Ball auffangen, berühren oder sonstwie seinen Lauf behindern (auch nicht die Hand in das Loch halten). Tut er dies doch, so begeht er ein spezielles, vorsätzliches Foul und bekommt einen Punkt abgezogen sowie 15 zusätzliche Minuspunkte (insgesamt 16 Minuspunkte). Der Gegner kann die Situation so akzeptieren, wie sie ist und aus dem Kopffeld weiterspielen oder er verlangt vom Spieler; der dieses Foul begangen hat, einen neuen Eröffnungsstoß unter denselben Bedingungen wie zu Beginn des Matches.

g) Alle möglichen Positionen des 15. Baues und des Spielballes sind in einem Diagramm (siehe vorherige Seite) beschrieben. Ebenso ist aus dem Diagramm zu entnehmen, was in solchen Fällen zu tun ist. Liegt keine der angeführten Behinderungen vor, so bleiben sowohl der Spielball als auch der farbige Ball in ihrer Position.

h) Liegen bei Lageverbesserung im Kopffeld alle Zielbälle im Kopffeld, so kann der aufnahmeberechtigte Spieler verlangen, daß der der Kopflinie am nächsten liegende Ball auf den Fußpunkt gesetzt wird. Liegen zwei oder mehrere Bälle gleich weit von der Kopflinie entfernt, so kann der Spieler sich aussuchen, welchen Ball er wieder aufgesetzt haben möchte.

## **6.7**

### **Unkorrekt versenkte Bälle**

Alle unkorrekt versenkten Bälle werden wieder aufgebaut und es gibt keine Strafe.

## **6.8**

### **Farbige Bälle, die vom Tisch springen**

Dies ist ein Foul und alle Bälle werden wieder aufgesetzt.

## **6.9**

### **Der Spielball fällt vom Tisch**

Der aufnahmeberechtigte Spieler hat Ball-in-Hand im Kopffeld, es sei denn die Regeln unter 6.6 schreiben vor, daß anders fortzufahren ist.

## **6.10**

### **Strafen für Fouls**

Pro Foul wird ein Punkt abgezogen. Der Gegner muß die Position des Spielballes akzeptieren (ausgenommen dieser wurde versenkt). Ausnahmen davon sind vorsätzliche Fouls (unsportliches Verhalten) sowie die Drei-Foul-Strafe.

## **6.11**

### **Die Drei-Foul-Strafe**

Begeht ein Spieler ein Foul, so wird ihm ein Punkt

abgezogen und es wird notiert, daß er ein Foul hat. Dies bis zu seiner nächsten Aufnahme, in der er durch einen korrekten Stoß die Anrechnung auf die Drei-Foul-

Strafe aufheben kann. Gelingt ihm das nicht, so verliert er einen weiteren Punkt und es wird das 2. Foul notiert. Gelingt ihm auch in der dritten Aufnahme nacheinander kein korrekter Stoß, so erhält er 15 Punkte minus. Es werden alle Bälle wieder aufgebaut und der Spieler; der bestraft wurde, muß einen neuerlichen Eröffnungsstoß unter den Eröffnungsbedingungen ausführen. Das dritte Foul löscht die vorhergehenden Notierungen.

## 6.12 Wertungen

Das Abziehen von Punkten kann auch zu einem negativen Spielstand führen (minus 1, minus 2, usw.). Versenkt ein Spieler keinen Ball und begeht ein Foul, so wird ihm ein Punkt vom Punktstand, den er zuvor hatte, abgezogen. Versenkt er einen Ball und begeht ein Foul, so wird der versenkte Ball wieder aufgebaut und nicht gewertet. Der Abzug erfolgt vom Punktstand, den er zuvor hatte.

Diagramm zu Punkt 6.6 g: **Was ist zu tun wenn...**

Der 15. Ball...	Der Spielball liegt im Dreieck	Der Spielball liegt nicht im Dreieck und nicht am Kopfpunkt	Der Spielball liegt auf dem Kopfpunkt
liegt im Dreieck	15. Ball => Fußpunkt Spielball => Kopffeld	15. Ball => Kopfpunkt Spielball bleibt dort	15. Ball => Mittelpunkt Spielball bleibt dort
ist versenkt	15. Ball => Fußpunkt Spielball => Kopffeld	15. Ball => Fußpunkt Spielball bleibt dort	15. Ball => Fußpunkt Spielball bleibt dort
liegt im Kopffeld, aber nicht am Kopfpunkt	15. Ball bleibt dort Spielball => Kopfpunkt	X	X
liegt nicht im Kopffeld und nicht im Dreieck	15. Ball bleibt dort Spielball => Kopffeld	X	X
liegt auf dem Kopfpunkt	15. Ball bleibt dort Spielball => Mittelpunkt	X	X

Anmerkung: Ein Ball befindet sich dann "auf dem Kopfpunkt" wenn er den Aufbau eines anderen Balles dort behindert.

# Die wichtigsten Poolbillard-Fachbegriffe und ihre Bedeutung

<b>Abmessungen</b>	Die wichtigsten Daten z.B. Bälle, Spielfeld, u.ä. sind in der Folge aufgelistet. Detaillierte Angaben z.B. über Maße / Abschrägung der Taschen usw. sind im Normenkatalog festgehalten.
<b>Anstoß</b>	Auch Eröffnungsstoß; erster Stoß, mit dem das Match/Game eröffnet wird.
<b>Aufnahme</b>	Zeitraum, in dem der Spieler das Recht hat sein Spiel fortzusetzen; bis er lt. Regeln dieses Recht (z.B. nach Fehler/Foul) an seinen Gegner abtreten muß.
<b>Ausspielen</b>	Verfahren, mit dem ermittelt wird, wer den Eröffnungsstoß ausführt.
<b>Ausspielziel</b>	Auch Distanz; z.B. auf 6 gewonnene Games im 8-Ball; bei Erreichen des Ausspielzieles ist das Match gewonnen.
<b>Bälle</b>	16 Bälle aus Phenolharz; Gewicht 165 Gramm; Durchmesser 57,2 mm.
<b>Bande</b>	Spielfeldbegrenzung aus Hartgummi; Kantenhöhe vom Spielfeld 36-37 mm. „Kurze“: Banden an den Schmalseiten des Tisches. „Lange“: Banden an den Längsseiten des Tisches.
<b>Ball-in-Hand</b>	Auch Lageverbesserung; Aufsetzen des Spielballes nach einem Foul; je nach Spielregel nur im Kopffeld oder am ganzen Tisch.
<b>Beleuchtung</b>	Sie soll nicht niedriger als 70 über der Spielfläche angebracht sein und muß mindestens 520 Lux betragen.
<b>Diamanten</b>	18 Markierungen am Tischkranz (Handauflagefläche) in regelmäßigen Abständen; z.B. zur Orientierung bei Bandenstößen.
<b>Double-Elimination</b>	Auch Double-Cup; Turniersystem, bei dem der Verlierer erst nach seiner zweiten Niederlage ausscheidet.
<b>Doppelstoß</b>	Der Spielball wird mehr als einmal berührt.
<b>Dreieck</b>	Hilfsgerät, mit dem die Bälle aufgebaut werden.
<b>Drei-Foul-Strafe</b>	Strafe für drei Fouls hintereinander (kein korrekter Stoß dazwischen).

<b>Effet</b>	Drehung (auch Fälschung) des Spielballes; erfolgt durch Anspielen desselben außerhalb des Mittelpunktes.
<b>Eröffnungsbedingungen...</b>	Spezielle Bedingungen, nur für diesen Stoß geltend.
<b>Farbige Bälle</b>	Auch Zielbälle oder Objektbälle; mit den Nummern 1 bis 15.
<b>Ferrule</b>	Auf das Holz des Queues aufgesetzter Abschluß aus Kunststoff oder Elfenbein; darauf wird die Pomeranze aufgeklebt.
<b>Foul</b>	Verstoß gegen die Spielregeln; manchmal nach Spielart verschieden.
<b>Freie Wahl</b>	Auch Offener Tisch; die Möglichkeit im 8-Ball seine Ballgruppe (Volle oder Halbe) auszuwählen.
<b>Freiräume</b>	Abstand rund um einen Billardtisch; zur Wand und Gegenständen, die höher als die Oberkante des Tisches sind, mindestens 150cm (gewünscht 165cm); zu Sitzgelegenheiten u.ä. 110cm (130cm).
<b>Fußpunkt</b>	Markierung am Tisch; siehe Abbildung bzw. Spielregel.
<b>Game</b>	Einzelnes Spiel im 8-19-Ball.
<b>Halbe</b>	Farbige Bälle; Ballgruppe mit den Nummern 9 bis 15 für 8-Ball.
<b>Hilfsqueue</b>	Auch Brücke; Queue mit Aufsatz, das als Auflage für das Spielqueue dient, um leichter Bälle spielen zu können, an die man nur schwer herankommt.
<b>Jump-Shot</b>	Der Spielball wird (korrekt) zum Springen gebracht; siehe Spielregel.
<b>Karambolage</b>	Moment, in dem der Spielball einen farbigen Ball trifft.
<b>Kategorie</b>	Auch Klasse; z.B. Damen, Herren, Schüler, Junioren, Mädchen.
<b>Kombination(-sstoß)</b>	„Direkte“: Ein farbiger Ball wird auf einen anderen gespielt, um einen dritten (ev. vierten, usw.) farbigen Ball zu versenken; „Indirekte“: Der Spielball wird auf einen farbigen Ball gespielt und mit dem Spielball wird ein anderer farbiger Ball versenkt.
<b>Klopfen</b>	Beim Aufsetzen/Auflegen wird der Ball durch Anklonfen von oben an eine bestimmte Position

	gebracht (z.B. bei altem Tuch sonst nicht möglich).
<b>Kopffeld</b>	Bereich am Tisch; siehe Abbildung bzw. Spielregel.
<b>Kopflinie</b>	Markierung am Tisch; siehe Abbildung bzw. Spielregel.
<b>Kopfpunkt</b>	Markierung am Tisch; siehe Abbildung bzw. Spielregel.
<b>Korrekter Ball</b>	Ball, der aufgrund der gespielten Spielart angespielt werden darf/muß.
<b>Match</b>	Auch Partie; gesamtes Spiel, das bei Erreichen des Ausspielzieles beendet ist.
<b>Mittelpunkt</b>	Markierung am Tisch; siehe Abbildung bzw. Spielregel.
<b>Nachläufer</b>	Auch Vorläufer; der Spielball wird oberhalb des Mittelpunktes gestoßen und läuft dadurch in der Stoßrichtung.
<b>Pomeranze</b>	Leder, das auf die Queuespitze aufgeklebt wird.
<b>Pool-Billardtisch</b>	Größe 8-Fuß (Spielfläche): 224 X 112cm, Mindestgewicht 300kg. Größe 9-Fuß (Spielfläche): 254 X 127cm, Mindestgewicht 350 kg.
<b>Press(liegend)</b>	Ein Ball liegt ohne sichtbaren Abstand an einem anderen Ball bzw. an einer Bande.
<b>Push-Out</b>	Taktischer Stoß, nur im 9-Ball möglich; siehe Spielregel.
<b>Queue</b>	„Stock" mit dem der Spielball gestoßen wird. Englisch Cum; richtig „das" (nicht der) Queue. Länge normalerweise rd. 150 cm.
<b>Rüchläufer</b>	Auch Rückzieher oder Zugball; der Spielball wird unterhalb des Mittelpunktes gestoßen und läuft dadurch die dem farbigen Ball entgegengesetzte Richtung.
<b>Satzsystem</b>	Spielsystem, bei dem in Abschnitten (siehe Tennis) der Sieger ermittelt wird.
<b>Score</b>	Verhältnis der eigenen Punkte/Garnes zu jenen des Gegners; Spielstand bzw. Endstand (Ergebnis) eines Matches.
<b>Sicherheit</b>	Auch „Safe"; taktischer Stoß, mit dem versucht wird dem Gegner eine schwierige Position zu überlassen.

<b>Single-Elimination</b>	Auch K.O.-System; Turniersystem, bei dem der Verlierer sofort ausscheidet.
<b>Spielart</b>	Auch Disziplin; z.B. 8-Ball, 9-Ball, 14/1.
<b>Spielball</b>	Auch Weiße; Ball, der mit dem Queue gestoßen wird.
<b>Spielfläche</b>	Auch Spielfläche; Die Tischplatte von einer Bandeninnenkante zur anderen.
<b>Spielregel</b>	Auch Disziplin oder Spielart; siehe in dieser Broschüre.
<b>Tasche</b>	Auch Loch; Öffnungen an den vier Ecken und in der Mitte der Längsseite des Poolbillardtisches, in die die Bälle versenkt werden.
<b>Time-Out</b>	Pause während des Matches; siehe Spielregeln.
<b>Tischplatte</b>	Spielfläche (in der Regel aus Schiefer) mit Tuch überzogen.
<b>Tuch</b>	Bespannung der Tischplatte und Banden; gefordert wird Qualität (Spiel- und Laufeigenschaften) am Beispiel der Marke „Simonis 860“.
<b>Unkorrekter Ball</b>	Farbiger Ball, der aufgrund der gespielten Spielart nicht zuerst angespielt werden darf.
<b>Volle</b>	Farbige Bälle; Ballgruppe mit den Nummern 1 bis 7 und die Nr.8 für 8-Ball.
<b>Walk-Over</b>	Auch Freilos; der Spieler kommt in die nächste Runde, weil sein Gegner nicht antritt bzw. ihm kein Gegner zugelost wurde.
<b>Zurücksetzungslinie</b>	Auch Fußlinie oder Längslinie; Markierung am Tisch; siehe Abbildung bzw. Spielregel.

Herausgegeben vom Österreichischen Pool-Billard Verband

2. Auflage 3/96