

Regelhandbuch der Deutschen Billard Union



Stand 13.07.08

**Gültige Deutsche Fassung der
Poolbillardregeln der WPA
Poolbillardregularien der WPA**

Spielregeln Pool der DBU (Übersetzung des Originals der WPA)

Gültig ab 01.07.2008 innerhalb der DBU
(Gültig ab 01.01.2008 auf EPBF und WPA Ebene)

Inhalt

§ 1.	Allgemeine Regeln	5
§ 1.1	Verantwortlichkeit des Spielers	5
§ 1.2	Ausstoßen	5
§ 1.3	Der Gebrauch von Spielmaterial	6
§ 1.4	Aufbau von Kugeln.....	6
§ 1.5	Weißer „Ball in Hand“	6
§ 1.6	Standard Ansagen	7
§ 1.7	Zur Ruhe kommende Kugeln	7
§ 1.8	Wiederhergestellte Positionen	8
§ 1.9	Störung von außerhalb.....	8
§ 1.10	Protestbehandlung.....	8
§ 1.11	Aufgabe	8
§ 1.12	Unentschieden.....	8
§ 2.	9-Ball.....	10
§ 2.1	Ausstoßen	10
§ 2.2	9-Ball Aufbau	10
§ 2.3	Korrekt Anstoß	10
§ 2.4	Zweiter Stoß des Spiels – PUSH OUT.....	11
§ 2.5	Verbleib an der Aufnahme.....	11
§ 2.6	Wiederaufbau von Kugeln	11
§ 2.7	Standard Fouls	11
§ 2.8	Weitergehende Fouls	11
§ 2.9	Unentschieden.....	12
§ 3.	8-Ball.....	13
§ 3.1	Ausstoßen	13
§ 3.2	8-Ball Aufbau	13
§ 3.3	Anstoß.....	13
§ 3.4	Offener Tisch / Wahl der Gruppen	14
§ 3.5	Verbleib an der Aufnahme.....	14
§ 3.6	Ansagepflichtige Stöße	14
§ 3.7	Wiederaufbau von Kugeln.	15
§ 3.8	Verlust des Spiels	15
§ 3.9	Standard Fouls	15
§ 3.10	Weitergehende Fouls	16
§ 3.11	Unentschieden.....	16

§ 4.	14.1. Endlos	17
§ 4.1	Ausstoßen	17
§ 4.2	Der 14.1. Aufbau	17
§ 4.3	Eröffnungsstoß	17
§ 4.4	Verbleib an der Aufnahme	18
§ 4.5	Ansagepflichtige Stöße	18
§ 4.6	Wiederaufzubauende Kugeln	18
§ 4.7	Zählweise	18
§ 4.8	Aufbausituationen.....	18
§ 4.9	Standard Fouls	19
§ 4.10	Anstoß Foul.....	20
§ 4.11	Weitergehende Fouls	20
§ 4.12	Unentschieden.....	20
§ 5.	Black Ball	21
§ 5.1	Definitionen	21
§ 5.2	Equipment	21
§ 5.3	Anstoßbestimmung.....	22
§ 5.4	Black Ball Rack.....	22
§ 5.5	Anstoß.....	22
§ 5.6	Offener Tisch / Auswahl der Gruppen.....	22
§ 5.7	Weiterspielen	22
§ 5.8	Cue Ball in Hand in Baulk	23
§ 5.9	Touching Balls.....	23
§ 5.10	Spielen aus einem Snooker	23
§ 5.11	Wiederaufbau der Kugeln	23
§ 5.12	Unentschieden	23
§ 5.13	Standard Fouls	23
§ 5.14	Verlieren mit Rack Fouls	24
§ 6.	Fouls	25
§ 6.1	Spielball in der Tasche / vom Tisch.....	25
§ 6.2	Falsche Kugel zuerst getroffen	25
§ 6.3	Keine Bande nach Karambolage	25
§ 6.4	Kein Fuß am Boden	25
§ 6.5	Kugel vom Tisch gespielt	25
§ 6.6	Berührte Objektkugel.....	25
§ 6.7	Doppelstoß / Press liegende Kugeln	26
§ 6.8	Geschobener Stoß	26
§ 6.9	Kugeln noch in Bewegung.....	26
§ 6.10	Spielball falsch positionieren	26
§ 6.12	Queue auf dem Tisch.....	27
§ 6.13	Spielen trotz fehlender Aufnahmeberechtigung.....	27
§ 6.14	3 Aufeinander folgende Fouls	27
§ 6.15	Langsames Spiel.....	27
§ 6.16	Unsportliches Verhalten.....	28

§ 7.	Spielregeln und Regularien für Rollstuhlveranstaltungen	29
§ 7.1	Behinderungsgrad der Teilnehmer	29
§ 7.2	Verstöße, die mit Foul geahndet werden.....	29
§ 7.2.1	Bestrafung für Foul nach §7.2.....	29
§ 7.3	Voraussetzungen für Rollstühle	30
§ 8.	Im Regelwerk genutzte Definitionen	31
§ 8.1	Markierungen und Bezeichnungen des Tische	31
§ 8.2	Stoß.....	32
§ 8.3	Versenkte Kugel	32
§ 8.4	An die Bande gespielt	33
§ 8.5	Vom Tisch gefallen.....	33
§ 8.6	Scratch.....	33
§ 8.7	Spielball.....	33
§ 8.8	Objektkugeln	33
§ 8.9	Satzsystem	34
§ 8.10	Dreieck oder Rack	34
§ 8.11	Anstoß	34
§ 8.12	Aufnahme	34
§ 8.13	Position der Kugeln	34
§ 8.14	Wiederaufgebaute Kugeln.....	34
§ 8.15	Wiederherstellung einer Position.....	35
§ 8.16	Jump Shot.....	35
§ 8.17	Sicherheitsstoß.....	35
§ 8.18	Abrutschen	35
§ 9.	10 – Ball	36
§ 9.2	10 – Ball Aufbau	36
§ 9.3	Korrektter Anstoß	36
§ 9.4	Zweiter Stoß des Spiels.....	36
§ 9.5	Stöße mit Pflichtansage.....	37
§ 9.6	Verbleib an der Aufnahme	37
§ 9.7	Aufzubauende Kugeln	37
§ 9.8	Standard Fouls.....	37
§ 9.9	Weiterführende Fouls.....	38
§ 9.10	Unentschieden.....	38

Generell werden in diesem Regeltext aufgrund der Einfachheit nur männliche Pronomina verwendet.

- Spiel = Ein Spiel (z.B. 9-Ball die Kugeln von 1-9)
- Partie = Ein oder mehrere Sätze auf ein oder mehrere Spiele
- Begegnung = Mehrere Partien
- Spielball = Die weiße Kugel

§ 1. Allgemeine Regeln

- (1) Die hier aufgeführten allgemeinen Regeln gelten für alle Spiele, solange ihnen in den Disziplinregeln nicht widersprochen werden.
- (2) Zusätzlich dazu deckt das Regularienwerk (STO) den Bereich ab, der durch diese Spielregeln nicht oder nicht ausreichend abgedeckt wird, wie z.B. Materialnormen, Organisationen von Turnieren, etc.
- (3) Pool Billard wird auf einem mit entsprechendem Tuch bezogenen Tisch gespielt, der durch Gummibanden umrandet wird.
- (4) Die Spieler nehmen benutzen Queues, um die Spielkugel in abwechselnden Aufnahmen zu stoßen.
- (5) Das Ziel ist es, Objektkugeln in die an den Banden angebrachten Taschen zu versenken.
- (6) Die Spielarten unterscheiden sich lediglich aufgrund der Kugeln, die angespielt werden dürfen und die Voraussetzungen zum Gewinn des Spiels.

§ 1.1 Verantwortlichkeit des Spielers

- (1) Es obliegt dem Spieler, sich jeglicher Regeln, Regularien und Zeitpläne bewusst zu sein, welche für die Meisterschaft gelten, die er gerade spielt.
- (2) Während die Turnieroffiziellen jegliche Anstrengungen unternehmen, die Informationen an die Starter weiterzugeben, verbleibt die Verantwortung letzten Endes beim Spieler selbst.

§ 1.2 Ausstoßen

- (1) Das Ausstoßen ist der erste Stoß in der Begegnung und bestimmt die Stoßreihenfolge.
- (2) Der Spieler, der das Ausstoßen gewinnt, hat die Wahl, wer anstößt.
- (3) Der Schiedsrichter wird auf jeder Seite des Tisches hinter der Kopflinie eine Kugel hinlegen.
- (4) Beide Spieler stoßen gleichzeitig, um mit der gestoßenen Kugel nach einem Kontakt mit der Fußbande wieder zurückzukehren. Ziel ist es, dass die eigene Kugel näher an der Kopfbande liegenbleibt, als die gegnerische.
- (5) Das Ausstoßen ist verloren, wenn:
 - die Kugel die gedachte Längslinie des Tisches überquert.
 - die Fußbande mehr als einmal berührt wird.
 - die Kugel eingelocht oder vom Tisch gestoßen wird.
 - die Seitenbande berührt wird.
 - die Kugel in einer Ecktasche der Kopfbande so liegen bleibt, das sie „hinter der Nase“ der Kopftasche liegt.
 - Zusätzlich dazu gilt auch §6.9 (Kugeln noch in Bewegung) als Ausstoßverlust.
- (6) Das Ausstoßen wird wiederholt, wenn
 - die zweite Kugel erst dann gestoßen wird, wenn die erste bereits die Fußbande berührt hat.
 - der Schiedsrichter nicht bestimmen kann, welche der beiden Kugeln näher an der Kopfbande liegt.
 - beide Spieler gegen die Regeln des Ausstoßens verstoßen haben.

§ 1.3 Der Gebrauch von Spielmaterial

- (1) Das Spielmaterial muss der Materialnorm der WPA entsprechen (auf tieferen Ebenen analog der Materialnormen der EPBF / DBU).
- (2) Generell gilt, dass es Spielern nicht erlaubt ist, neuartiges Equipment ins Spiel einzubringen.
- (3) Die unter §1.3 Der Gebrauch von Spielmaterial (5) a-e aufgeführten Gegenstände gelten als normal nutzbar.
- (4) Falls dem Spieler nicht bekannt oder er unsicher ist, ob das von ihm benutzte Spielmaterial erlaubt ist oder nicht, sollte er **VOR** der Konkurrenz dieses von der entsprechenden Turnierleitung begutachten und nötigenfalls genehmigen lassen.
- (5) Generell gilt, dass das Spielmaterial nur der ursprünglich zgedachten Aufgabe entsprechend benutzt werden darf, da ansonsten §6.16 (Unsportliches Verhalten) eintritt.
 - a) Queue – Der Spieler darf zwischen Spiel-, Jump und/oder Breakqueue wechseln, wann immer er es für nötig erachtet. Er darf eine eingebaute und/oder verschraubbare/aufsteckbare Verlängerung nutzen, um die Reichweite seines Queues zu verlängern.
 - b) Kreide – Der Spieler darf seine eigene Kreide benutzen, um sein Queue zu kreiden, solange diese in etwa der Farbe des Tuches entspricht.
 - c) Mechanische Queuehilfen – Der Spieler darf bis zu zwei Queuehilfen gleichzeitig nutzen, um während eines Stoßes sein Spielqueue zu unterstützen. Alle Queuehilfen können benutzt werden, solange sie den üblichen Queuehilfen entsprechen.
 - d) Handschuhe – Der Spieler darf Handschuhe nutzen, um seiner Führhand / Stoßhand entsprechenden Halt zu geben.
 - e) Puder – Der Spieler darf Puder benutzen, solange dieses das Spiel nicht behindert, bzw. der Schiedsrichter ihm dieses einschränkt.

§ 1.4 Aufbau von Kugeln

- (1) Kugeln, die wiederaufgebaut werden müssen, werden auf der Fußlinie in Richtung der Fußbande aufgebaut und zwar vom Fußpunkt (oder so nah wie möglich an diesem Punkt) an.
- (2) Wenn eine Kugel aufgebaut werden muss, und dabei nicht auf den Fußpunkt aufgebaut werden kann, so muss sie so nah wie möglich (am besten press) an die „störende“ Kugel aufgebaut werden.
- (3) Wenn der Spielball den Aufbau behindert, so muss die Kugel so nah wie möglich, aber **NICHT press** aufgebaut werden.
- (4) Sollte die Fußlinie besetzt sein, so werden die aufzubauenden Kugeln auf der gedachten Verlängerung der Fußlinie in Richtung des Mittelpunktes aufgebaut.

§ 1.5 Weiße „Ball in Hand“

- (1) Wenn der Spielball „Ball in Hand“ ist, darf der Spieler den Spielball überall auf der Spielfläche auflegen (siehe auch §8.1 Teile und Markierungen des Tisches) und solange verlegen, bis er zum Stoß (siehe auch §8.2 Stoß) in der richtigen Position liegt.

- (2) Der Spieler darf dazu alle Teile seines Queues benutzen, einschließlich der Pomeranze, bis er zu einem Stoß bereit ist.
- (3) In einigen Disziplinen und bei fast allen Anstoßfouls ist es notwendig, den Spielball hinter der Kopflinie, bzw. im Kopffeld zu verlegen (siehe auch §6.10 und §6.11).
- (4) Wenn der Spielball mit Ball in Hand innerhalb des Kopffeldes gespielt werden muss, und sich alle anspielbaren Kugeln im Kopffeld befinden, wird die sich am nächsten an der Kopflinie befindliche Kugel auf den Fußpunkt gelegt. Sind mehr als zwei gleichweit von der Kopflinie, darf der Spieler eine der Kugeln aussuchen und dann auf den Fußpunkt legen lassen.
- (5) Eine Kugel, die sich genau auf der Kopflinie befindet, ist spielbar.

§ 1.6 Standard Ansagen

- (1) Bei Ansagespielen muss der Spieler die Kugel und die Tasche ansagen, in die sie versenkt werden soll.
- (2) Alle anderen Details, wie Bandenanzahl, Kombinationen über andere Kugeln, etc., sind nicht notwendig.
- (3) Pro Ansage darf nur eine Kugel angesagt werden.
- (4) Um einen korrekten Stoß ausgeführt zu haben, muss der Schiedsrichter entscheiden, das der versuchte Stoß auch ausgeführt worden ist. Um Missverständnisse zu vermeiden, sollte mit dem Queue auf die Kugel und die zum Versenken benutzte Tasche gezeigt werden.
- (5) Sollte der Gegner und/oder der Schiedsrichter sich unklar sein, so hat der aufnahmeberechtigte Spieler eine Anfrage zu respektieren und zu beantworten.
- (6) In Ansagespielen kann es vorkommen, das der Spieler eine „Sicherheit“ spielen will, anstatt eine Kugel zu versenken und weiterspielen zu müssen, und die Aufnahme wechselt zu nächsten Spieler.
- (7) Ob die mit „Sicherheit“ versenkten Kugeln wieder aufgebaut werden, hängt von den zur Disziplin gehörenden Regeln ab.

§ 1.7 Zur Ruhe kommende Kugeln

- (1) Eine Kugel mag aufgrund von Unebenheiten, Kreidestaub, etc., erst zur Ruhe zu kommen, nachdem sie zu liegen scheint.
- (2) Vorausgesetzt, dass die Kugel dadurch nicht versenkt wird, so wird das als zum Spiel gehörend angesehen und die Position wird nicht mehr hergestellt.
- (3) Sollte eine Kugel aufgrund des unter §1.7 (1) vorkommenden Grundes in eine Tasche fallen, so wird sie so nahe wie möglich an die ursprünglich eingenommene Situation wieder aufgebaut.
- (4) Sollte sich eine Kugel während eines Stoßes ohne ersichtlichen Grund in Bewegung setzen und dann in eine Tasche fallen, und dieses Fallen hat eine direkte Einwirkung auf den Stoß, hat der der Schiedsrichter die Position wiederherzustellen und der Stoß wird wiederholt.
- (5) Es wird ihm auch nicht als Foul gewertet (siehe auch §8.3 Versenkte Kugeln).

§ 1.8 Wiederhergestellte Positionen

- (1) Falls es notwendig ist, eine oder mehrere Kugeln wiederherzustellen oder zu reinigen, so wird der Schiedsrichter dieses so gut wie möglich machen.
- (2) Die Spieler haben die Entscheidungen des Schiedsrichters betreffend des Wiederherstellens der Position akzeptieren.

§ 1.9 Störung von außerhalb

- (1) Falls eine Störung von außerhalb geschieht während ein Stoß ausgeführt wird und diese Störung hat eine direkte Wirkung auf das Ergebnis des Stoßes, muss der Schiedsrichter die Position der Kugeln wiederherstellen und der Stoß wird wiederholt.
- (2) Hat die Störung keine direkte Auswirkung auf das Ergebnis des Stoßes, wird die Position der Kugeln, die durch die Störung bewegt wurden, wieder hergestellt und das Spiel geht weiter.
- (3) Ist eine Wiederherstellung nicht möglich, so wird dieses Spiel als Unentschieden gewertet und wiederholt.

§ 1.10 Protestbehandlung

- (1) Sollte ein Spieler der Meinung sein, dass ein Schiedsrichter einen Fehler bei einer Entscheidung gemacht hat kann er ihn fragen, ob er seine Entscheidung überdenken möchte. Die Entscheidung des Schiedsrichters über die Situation ist jedoch endgültig.
- (2) Sollte der Spieler jedoch weiter der Meinung sein, dass die Entscheidung falsch ist, kann er nach den Vorgaben des Turniers die nächsthöhere Instanz (Oberschiedsrichter, Turnierleitung) anrufen.
- (3) Der Schiedsrichter unterbricht dann die Partie und wird dem Sportler die Möglichkeit geben, den Protest behandeln zu lassen (siehe §6.16 Unsportliches Verhalten (4)).
- (4) Fouls werden sofort, sobald sie passieren, bekannt gegeben (siehe auch §6. Fouls).

§ 1.11 Aufgabe

- (1) Wenn ein Spieler aufgibt, so verliert er die Partie.
- (2) Wenn der Spieler, während sein Gegner an der Aufnahme ist, seinen Spielqueue auseinander schraubt und die beiden sich im letzten Spiel der Partie befinden, wird dieses ebenfalls als Aufgabe gewertet.

§ 1.12 Unentschieden

- (1) Falls der Schiedsrichter beobachtet, dass kein Fortschritt Richtung Spielende gemacht wird, wird er seine Entscheidung verkünden, dass jeder Spieler drei weitere Aufnahmen (insgesamt sechs Aufnahmen) Zeit erhält.
- (2) Sollte der Schiedsrichter dann weiterhin das Gefühl haben, dass sich nichts geändert hat, so wird das Spiel für Unentschieden erklärt.

- (3) Sollten beide Spieler erklären, dass sie diese weiteren drei Aufnahmen nicht brauchen, kann das Spiel direkt abgebrochen werden.**
- (4) Die weitere Verfahrensweise findet sich in den Disziplinregeln.**

§ 2. 9-Ball

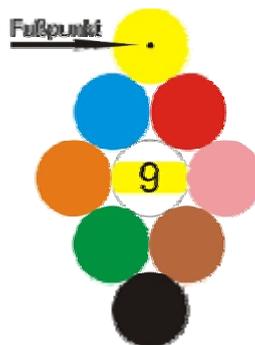
- (1) 9-Ball wird mit neun nummerierten Kugeln (von 1 bis 9 nummeriert) und einem weißen Spielball gespielt.
- (2) Der Spieler, der mit einem korrekten Stoß die 9 versenkt, gewinnt das Spiel.

§ 2.1 Ausstoßen

- (1) Der Spieler, der das Ausstoßen gewinnt entscheidet, wer den ersten Anstoß ausführt (siehe auch §1.2 Ausstoßen).
- (2) Die Standardreihenfolge beim Anstoßen ist Wechselbreak, aber dieses kann anders geregelt werden (siehe auch DBU Sport Regularien §15. Aufeinanderfolgende Spiele).

§ 2.2 9-Ball Aufbau

- (1) Die Objektkugeln werden so nah wie möglich zu einer Raute aufgebaut, mit der 1 auf dem Fußpunkt und der 9 in der Mitte (Grafik 1).
- (2) Die anderen Kugeln werden in dieser Raute hintereinander aufgebaut ebenfalls so nahe wie möglich (siehe auch DBU Sport Regularien §4. Aufbau / Tapping von Tischen).



Grafik 1: 9-Ball Aufbau

§ 2.3 Korrekter Anstoß

- (1) Die folgenden Regeln werden beim Anstoß angewandt:
 - Der Spieler beginnt mit „Ball in Hand“ im Kopffeld.
 - Es müssen mindestens vier Kugeln eine oder mehrere Banden berühren, falls keine Kugel versenkt wurde ansonsten ist dieser Stoß ein Foul (siehe auch DBU Regularien §17. Anstoßbedingungen).

§ 2.4 Zweiter Stoß des Spiels – PUSH OUT

- (1) Falls kein Foul beim Anstoß erfolgt ist, darf der an der Aufnahme befindliche Spieler einen „PUSH OUT“ spielen.
- (2) Es muss Dieses dem Schiedsrichter mitteilen, und dann treten §6.2 (Nicht korrekte Kugel) und §6.3 (Keine Bande nach Karambolage) außer Kraft.
- (3) Wenn während eines PUSH OUT kein Foul passiert, entscheidet nun der an der Aufnahme befindliche Spieler, wer den nächsten Stoß ausführt.

§ 2.5 Verbleib an der Aufnahme

- (1) Falls der an der Aufnahme befindliche Spieler eine Kugel korrekt versenkt (außer bei einem PUSH OUT, siehe auch §2.4 Push Out), verbleibt er an der Aufnahme.
- (2) Sollte er die 9 korrekt versenken, so gewinnt er das Spiel.
- (3) Sollte er jedoch keine Kugel versenken oder ein Foul machen, so wechselt die Aufnahmeberechtigung und der Gegner muss, solange kein Foul gemacht wurde, die Lage der Kugeln übernehmen und weiter spielen.

§ 2.6 Wiederaufbau von Kugeln

- (1) Sollte die 9 mit einem Foul oder bei einem Push Out versenkt werden, so wird sie, wie unter §1.4 (Wiederaufbau der Kugeln) beschrieben, wieder aufgebaut.
- (2) Keine andere Kugel (außer dem Spielball) wird im 9-Ball wieder aufgebaut.

§ 2.7 Standard Fouls

- (1) Wenn der aufnahmeberechtigte Spieler ein Standard Foul begeht, so wechselt die Aufnahmeberechtigung.
- (2) Der Spielball ist „Ball in Hand“ und der jetzt aufnahmeberechtigte Spieler darf den Spielball überall auf der **Spielfläche** verlegen (siehe auch §1.5 Spielball „Ball in Hand“).
- (3) Die folgend aufgeführten Fouls sind Standard Fouls beim 9-Ball:
 - a. §6.1 Spielball in der Tasche oder vom Tisch
 - b. §6.2 Eine nicht korrekte Kugel zuerst getroffen. Der erste Kontakt des Spielballs in jedem Stoß muss mit der zahlenmäßig geringsten Objektkugel auf der Spielfläche sein.
 - c. §6.3 Keine Bande nach Karambolage
 - d. §6.4 Kein Fuß auf dem Boden
 - e. §6.5 Kugel vom Tisch. Die einzige Objektkugel die aufgebaut wird, ist die 9.
 - f. §6.6 Berührte Objektkugel
 - g. §6.7 Doppelstoß / Press liegende Kugeln
 - h. §6.8 Geschobener Stoß
 - i. §6.9 Kugeln noch in Bewegung
 - j. §6.10 Schlechte Positionierung des Spielballs
 - k. §6.11
 - l. §6.12 Queue auf der Spielfläche
 - m. §6.13 Spielen ohne Aufnahmeberechtigung
 - n. §6.15 Langsames Spielen

§ 2.8 Weitergehende Fouls

- (1) Sollte ein Spieler drei Fouls hintereinander machen, verliert er das Spiel (siehe auch §6.14 Drei Aufeinanderfolgende Fouls).
- (2) Sollte §6.16 (Unsportliches Verhalten) zum Tragen kommen, entscheidet der Schiedsrichter auf eine dem Verhalten entsprechende Bestrafung.

§ 2.9 Unentschieden

- (1) Sollte auf Unentschieden entschieden worden sein wird das Spiel wiederholt und der ursprünglich anstoßende Spieler stößt wieder an (siehe auch §1.12 Unentschieden).

§ 3. 8-Ball

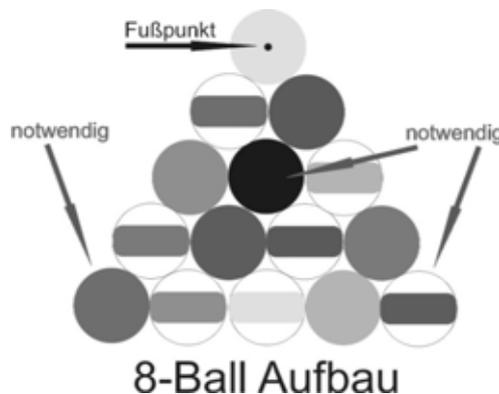
- (1) 8-Ball wird einem Standardsatz von durchnummerierten Kugeln (von 1 bis 15) und einem weißen Spielball gespielt.
- (2) Bevor die 8 mit einem korrekten Stoß versenkt wird, müssen alle Kugeln der Gruppe des aufnahmeberechtigten Spielers versenkt sein.

§ 3.1 Ausstoßen

- (1) Der Spieler, der das Ausstoßen gewinnt entscheidet, wer den ersten Anstoß ausführt (siehe auch §1.2 Ausstoßen).
- (2) Die Standardreihenfolge beim Anstoßen ist Wechselbreak, aber dieses kann anders geregelt werden (siehe auch DBU Sport Regularien §15. Aufeinanderfolgende Spiele).

§ 3.2 8-Ball Aufbau

- (1) Die 15 Objektkugeln werden so nah wie möglich in einem Dreieck aufgebaut mit dem ersten Ball auf dem Fußpunkt und der 8 in der Mitte (wie in der Grafik 2).
- (2) An den beiden Ecken des Dreiecks wird je eine Halbe und eine Volle aufgebaut.
- (3) Die restlichen Kugeln werden ohne besondere Sortierung aufgebaut.



Grafik 2:

§ 3.3 Anstoß

- (1) Die folgenden Regeln werden auf den 8-Ball Anstoß angewandt:
 - a. Der Spieler beginnt mit „Ball in Hand“ im Kopffeld.
 - b. Keine Kugel muss angesagt werden.
 - c. Wenn der Anstoßende eine beliebige Kugel beim Anstoß versenkt und kein Foul begeht, verbleibt er weiter an der Aufnahme und der Tisch verbleibt offen (siehe auch §3.4 Offener Tisch / Auswahl der Gruppen).
 - d. Sollte keine Kugel gesenkt werden, müssen mindestens vier Kugeln eine oder mehrere Banden berühren. Ansonsten ist dieser Stoß ein Foul und der dann aufnahmeberechtigte Spieler hat folgende Wahlmöglichkeiten:
 - Übernahme der Lage der Kugeln,
 - Neuaufbau und eigener Anstoß oder
 - Neuaufbau und den Gegner anstoßen lassen.

- e. Wenn die 8 bei einem ansonsten korrekten Anstoß versenkt wird, ist dies kein Foul und der Anstoßende hat folgende Wahlmöglichkeiten:
 - Neuaufbau der 8 und Übernahme der Kugeln, wie sie liegen oder
 - Neuaufbau und selber anstoßen.
- f. Wenn der Anstoßende die 8 senkt und dabei die Weiße bei einem ansonsten korrektem Anstoß in die Tasche spielt oder vom Tisch fällt (§8.6 Scratch), hat der Gegner folgende Wahlmöglichkeiten:
 - Neuaufbau der 8 und Übernahme der Kugeln, wie sie liegen oder
 - Neuaufbau und selber anstoßen.
- g. Wenn Objektbälle vom Tisch fliegen, ist das immer ein Foul und diese werden auch nicht mehr aufgebaut außer es ist die 8, die wieder aufgebaut wird. Der jetzt aufnahmeberechtigte Spieler hat folgende Optionen:
 - Übernahme des Tisches oder
 - Ball in Hand im Kopffeld
- h. Wenn der Anstoßende irgendein anderes Foul außer denen, die o. a. wurden begeht, so hat der jetzt aufnahmeberechtigte Spieler folgende Wahlmöglichkeiten:
 - Übernahme des Tisches oder
 - Ball in Hand im Kopffeld

§ 3.4 Offener Tisch / Wahl der Gruppen

- (1) Bevor die Gruppen verteilt sind, ist der Tisch „offen“ und vor jedem Stoß muss eine Ansage erfolgen.
- (2) Sollte er die angesagte Kugel versenken, so übernimmt er die der gesenkten Kugel zugehörige Gruppe und der Gegner übernimmt die andere Gruppe.
- (3) Sollte er die angesagte Kugel nicht senken, verbleibt der Tisch offen und die Aufnahmeberechtigung wechselt.
- (4) Solange der Tisch offen ist, darf jede Kugel gestoßen werden außer der 8.

§ 3.5 Verbleib an der Aufnahme

- (1) Solange es dem Spieler, der an der Aufnahme ist, gelingt, korrekt Kugeln zu senken, verbleibt er an der Aufnahme, bzw. gewinnt er das Spiel durch korrektes Senken der 8.

§ 3.6 Ansagepflichtige Stöße

- (1) Bei jedem Stoß, außer dem Anstoß, muss eine Ansage laut §1.6 (Standardansagen) erfolgen.
- (2) Die 8 darf erst angesagt werden, wenn die Gruppe des Aufnahmeberechtigten komplett versenkt wurde.
- (3) Der aufnahmeberechtigte Spieler darf eine „Sicherheit“ ansagen, infolgedessen die Aufnahmeberechtigung wechselt und alle mit Sicherheit versenkten Kugeln in der Taschen verbleiben (siehe auch §8.17 Sicherheitsstoß).

§ 3.7 Wiederaufbau von Kugeln.

- (1) Wenn die 8 beim Anstoß versenkt wurde oder vom Tisch fällt, wird entweder die 8 auf den Fußpunkt wiederaufgebaut oder alle Kugeln werden wieder aufgebaut (siehe 3.3 Anstoß und 1.4 Wiederaufbau von Kugeln).
- (2) Keine anderen Kugeln werden wieder aufgebaut.

§ 3.8 Verlust des Spiels

- (1) Der Aufnahmeberechtigte Spieler verliert das Spiel, wenn:
 - während des Senkens der 8 ein Foul passiert.
 - er die 8 vor der letzten Kugel seiner Gruppe versenkt.
 - er die 8 in eine nicht angesagte Tasche senkt.
 - er die 8 vom Tisch spielt.
- (2) Diese Regeln gelten nicht beim Anstoß.

§ 3.9 Standard Fouls

- (1) Wenn der aufnahmeberechtigte Spieler ein Standard Foul begeht, so wechselt die Aufnahmeberechtigung.
- (2) Der Spielball ist „Ball in Hand“ und der jetzt Aufnahmeberechtigte darf den Spielball überall auf der Spielfläche verlegen (siehe auch §1.5 Spielball „Ball in Hand“).
- (3) Die folgend aufgeführten Fouls sind Standard Fouls beim 8-Ball:
 - §6.1 Spielball in der Tasche oder vom Tisch.
 - §6.2 Eine nicht korrekte Kugel zuerst getroffen.
Die erste getroffene Kugel muss die aus der Gruppe des Stoßenden sein, außer wenn der Tisch noch „offen“ ist, siehe §3.4 (Offener Tisch / Auswahl der Gruppen).
 - §6.3 Keine Bande nach Karambolage.
 - §6.4 Kein Fuß auf dem Boden.
 - §6.5 Kugel vom Tisch
DBU Regularien §3.4 (Wiederaufbau von Kugeln) & Regelwerk §6.5.
 - §6.6 Berührte Objektkugel.
 - §6.7 Doppelstoß / Press liegende Kugeln
 - §6.8 Geschobener Stoß
 - §6.9 Kugeln noch in Bewegung
 - §6.10 Schlechte Positionierung des Spielballs
 - §6.12 Queue auf der Spielfläche
 - §6.11 Unkorrektes Spielen aus dem Kopffeld
 - §6.13 Spielen ohne Aufnahmeberechtigung
 - §6.15 Langsames Spielen

§ 3.10 Weitergehende Fouls

- (1) Die Fouls unter §3.8 (Verlust des Spiels) werden mit dem Verlust des Spiels bestraft.
- (2) Sollte §6.16 (Unsportliches Verhalten) zum Tragen kommen, entscheidet der Schiedsrichter auf eine dem Verhalten entsprechende Bestrafung.

§ 3.11 Unentschieden

- (1) Sollte auf Unentschieden entschieden worden sein, so wird das Spiel wiederholt, und der ursprünglich anstoßende Spieler stößt wieder an (siehe auch §1.12 Unentschieden).

§ 4. 14.1. Endlos

- (1) 14.1. Endlos, auch bekannt als Straight Pool, wird mit einem durchnummerierten Kugelsatz (von 1 bis 15) und einem weißen Spielball gespielt.
- (2) Jede korrekt gesenkte Kugel zählt einen Punkt und der erste Spieler, der eine bestimmte Anzahl von Punkten erreicht, gewinnt das Spiel.
- (3) 14.1. Endlos ist ein Spiel, in dem nach 14 korrekt versenkten Kugeln, diese wieder aufgebaut werden, damit das Spiel fortgesetzt werden kann.

§ 4.1 Ausstoßen

- (1) Die Spieler stoßen für den Anstoß aus (siehe auch §1.2 Anstoßbestimmung).

§ 4.2 Der 14.1. Aufbau

- (1) Für einen korrekten Anstoß werden die 15 Kugeln unsortiert zu einem Dreieck aufgebaut.
- (2) Wenn zum Breakball aufgebaut wird, wird genügend Platz auf dem Fußpunkt für eine Kugel gelassen.
- (3) Die aufgezeichnete Dreieckslinie ist die entscheidende Linie zur Festlegung, ob eine Kugel innerhalb oder außerhalb des Dreiecks liegt.

§ 4.3 Eröffnungsstoß

- (1) Die folgenden Regeln werden auf den Anstoß angewandt:
 - a. Der Spieler beginnt mit „Ball in Hand“ im Kopffeld
 - b. Keine Kugel muss angesagt werden.
 - Sollte keine angesagte Kugel gesenkt werden, müssen mindestens zwei Objektkugeln und der Spielball eine oder mehrere Banden berühren (siehe auch §8.4 Kugel an die Bande). Ansonsten ist dieser Stoß ein Foul und es werden dem Aufnahmeberechtigten zwei Punkte abgezogen (siehe auch §4.10 Anstoßfoul). Der jetzt aufnahmeberechtigte Spieler hat folgende Wahlmöglichkeiten:
 - I. Er übernimmt die Lage der Kugeln und spielt von dort weiter, wo der Spielball liegen bleibt.
 - II. Er lässt den Gegner solange den Anstoß ausüben, bis er ihn regelkonform ausführt, wobei für jeden weiteren nicht Korrekt ausgeführten Anstoß wieder zwei Punkte abgezogen werden (siehe auch § 4.11 Weitergehende Fouls).

§ 4.4 Verbleib an der Aufnahme

- (1) Der aufnahmeberechtigte Spieler verbleibt solange am Tisch und an der Aufnahme bis er es nicht mehr schafft, korrekt gespielte Kugeln zu versenken, ansonsten gewinnt er das Spiel durch Erreichen der Spieldistanz.
- (2) Wenn 14 Kugeln korrekt versenkt wurden wird kurz unterbrochen, um diese 14 Kugeln wieder aufbauen zu lassen.

§ 4.5 Ansagepflichtige Stöße

- (1) Stöße müssen, wie in §1.6 (Standard Ansagen) erklärt, angesagt werden.
- (2) Der Aufnahmeberechtigte kann eine Sicherheit ansagen. Aufgrund dieser Ansage wechselt die Aufnahmeberechtigung und die mit Sicherheit versenkte Kugel wird wieder aufgebaut.

§ 4.6 Wiederaufzubauende Kugeln

- (1) Alle mit Foul, Sicherheit oder ohne irgendeine Ansage versenkte oder vom Tisch geflogene Kugeln werden wieder aufgebaut (siehe §1.4 Wiederaufbau von Kugeln).
- (2) Sollte der 15. Ball wieder aufgebaut werden müssen und die restlichen 14 aufgebauten Kugeln wurden noch nicht berührt, so wird er auf den Fußpunkt aufgebaut. Dabei kann ein Dreieck benutzt werden, um einen korrekten Aufbau zu gewährleisten.

§ 4.7 Zählweise

- (1) Der Aufnahmeberechtigte Spieler erhält für jede korrekt gelochte Kugel einen Punkt.
- (2) Jede zusätzlich dazu gesenkte Kugel zählt ebenfalls für den Aufnahmeberechtigten.
- (3) Fouls werden vom aktuellen Punktestand des foulspielenden Spieler abgezogen.
- (4) Spielstände können aufgrund von Fouls negativ sein.

§ 4.8 Aufbausituationen

- (1) Wenn der Spielball oder/und die 15. Kugel den Aufbau des Dreiecks behindern, werden die folgenden Aufbauregeln angewandt.
- (2) Eine Kugel wird als störend definiert, wenn sie im Dreieck liegt oder nur die Linie des Dreiecks so berührt, dass ein problemloses Aufbauen nicht mehr möglich ist.
- (3) Der Schiedsrichter wird nach Aufforderung feststellen, ob die Kugel den Aufbau behindert oder nicht.
 - a) Wenn die 15. Kugel gleichzeitig mit der 14. Kugel versenkt wurde, werden alle Kugeln zu einem kompletten Dreieck aufgebaut.

- b) Wenn beide Kugeln (Objekt- und Spielkugel) den Aufbau behindern, wird ebenfalls ein komplettes Dreieck aufgebaut, wobei der Spielball mit freier Lageverbesserung ins Kopffeld kommt.
- c) Wenn nur die Objektkugel den Aufbau behindert, kommt diese auf den Kopfpunkt und die restlichen 14 Objektkugeln werden aufgebaut, wobei auf dem Fußpunkt ein entsprechender Platz freigelassen wird.
- d) Wenn nur der Spielball den Aufbau behindert, wird folgendermaßen aufgebaut:
 - wenn die Objektkugel auf der Kopflinie oder irgendwo außerhalb des Kopffeldes liegt, kommt der Spielball mit freier Lageverbesserung ins Kopffeld.
 - wenn die Objektkugel innerhalb des Kopffeldes liegt, kommt der Spielball auf den Kopfpunkt oder wenn dieser besetzt ist, auf den Mittelpunkt (dabei kann der Kopfpunkt durchaus frei, jedoch nicht nutzbar sein, da die Objektkugel zu nahe an dem Kopfpunkt liegt).
- e) In jedem Fall gibt es keinerlei Bedingungen, welche Kugel nach dem Wiederaufbau gespielt werden muss.

	Spielball liegt	Im Dreieck	Nicht im Dreieck und nicht auf dem Kopfpunkt *	Auf dem Kopfpunkt *
15. Objektkugel liegt				
Im Dreieck		<u>15. Kugel:</u> Fußpunkt <u>Spielball:</u> Ball in Hand im Kopffeld	<u>15. Kugel:</u> Kopfpunkt <u>Spielball:</u> Bleibt wo er liegt	<u>15. Kugel:</u> Mittelpunkt <u>Spielball:</u> Bleibt wo er liegt
in der Tasche, korrekt versenkt		<u>15. Kugel:</u> Fußpunkt <u>Spielball:</u> Ball in Hand im Kopffeld	<u>15. Kugel:</u> Fußpunkt <u>Spielball:</u> Bleibt wo er liegt	<u>15. Kugel:</u> Fußpunkt <u>Spielball:</u> Bleibt wo er liegt
Im Kopffeld und nicht auf dem Kopfpunkt*		<u>15. Kugel:</u> Bleibt wo sie liegt <u>Spielball:</u> Kopfpunkt		
Außerhalb des Kopffeldes und nicht im Dreieck		<u>15. Kugel:</u> Bleibt wo sie liegt <u>Spielball:</u> Im Kopffeld		
Auf dem Kopfpunkt*		<u>15. Kugel:</u> Bleibt wo sie liegt <u>Spielball:</u> Mittelpunkt	<i>* Auf dem Kopfpunkt bedeutet, dass der Kopfpunkt nicht genutzt werden kann, da entweder der Objektball oder der Spielball zu nah an ihm liegt.</i>	

§ 4.9 Standard Fouls

- (1) Wenn der aufnahmeberechtigte Spieler ein Standard Foul macht, so wird ihm ein Punkt von seinem aktuellen Punktestand abgezogen und die Kugel (oder Kugeln), die gefallen sind, werden wieder aufgebaut.

- (2) Der Spielball verbleibt in seiner jetzigen Lage, soweit es im vorherigen Text nicht anders vermerkt ist.
- (3) Die folgenden Fouls gelten im 14.1. endlos als Standard Fouls:
- §6.1 Spielball in der Tasche oder vom Tisch
Spielball wird mit Ball in Hand im Kopffeld verlegt.
 - §6.3 Keine Bande nach Karambolage
 - §6.4 Kein Fuß auf dem Boden
 - §6.5 Kugel vom Tisch.
Alle vom Tisch gefallen Kugeln werden wieder aufgebaut.
 - §6.6 Berührte Objektkugel
 - §6.7 Doppelstoß / Press liegende Kugeln
 - §6.8 Geschobener Stoß
 - §6.9 Kugeln noch in Bewegung
 - §6.10 Schlechte Positionierung des Spielballs
 - §6.11 Unkorrektes Spielen aus dem Kopffeld
Ein Foul nach § 6.11 (2) wird mit einem Ball in Hand im Kopffeld bestraft.
 - §6.12 Queue auf der Spielfläche
 - §6.13 Spielen ohne Aufnahmeberechtigung
 - §6.15 Langsames Spielen

§ 4.10 Anstoß Foul

- (1) Ein Anstoßfoul wird mit dem Verlust von ZWEI Punkten (-2), wie unter (§4.3 Eröffnungsstoß), und einem möglichen Neuanstoß geahndet.
- (2) Sollte während eines Eröffnungsstoßes sowohl ein Standardfoul, als auch ein Anstoßfoul passieren, so zählt vorrangig das Anstoßfoul.

§ 4.11 Weitergehende Fouls

- (1) Es werden für §6.14 (3 aufeinander folgende Fouls) nur Standardfouls gewertet, so dass ein Anstoßfoul nicht zu der 3-Foulstrafe gezählt wird.
- (2) Ein weiterer Punkt wird für das 3. Foul abgezogen. Zusätzlich dazu werden 15 Punkte abgezogen und die Foulnotierungen des foulspielenden Spielers werden gelöscht.
- (3) Alle 15 Kugeln werden wieder aufgebaut und der bestrafte Spieler **MUSS** einen neuen Anstoß unter den Anstoßbedingungen ausführen.
- (4) Sollte §6.16 (Unsportliches Verhalten) zum Tragen kommen, entscheidet der Schiedsrichter auf eine dem Verhalten entsprechende Bestrafung.

§ 4.12 Unentschieden

- (1) Sollte ein Unentschieden eintreten (siehe auch §1.12 Unentschieden), stoßen die Spieler neu aus.

§ 5. Black Ball

Die Disziplin Black Ball ist zurzeit Bestandteil des Sportprogrammes der Deutschen Billard Union.

- (1) Black Ball wird mit 15 farbigen Objektkugeln und einer Weißen gespielt.
- (2) Die Objektkugeln bestehen zwei Gruppen, bestehend aus jeweils sieben Kugeln und der Schwarzen.
- (3) Der Spieler oder das Team, welches zuerst alle Kugeln der eigenen Gruppe versenkt hat und dann regelgerecht die Schwarze versenkt, gewinnt das Spiel. Stöße brauchen nicht angesagt zu werden.

§ 5.1 Definitionen

- (1) Zusätzlich zu den Definitionen, die unter §8. (Definitionen) erklärt werden, gibt es im Blackball folgende Begriffsbestimmungen:

- Free Shot

Nachdem ein Foul begangen wurde, erhält der dann aufnahmeberechtigte Spieler einen zusätzlichen Stoß („Free Shot“). Bei einem Free Shot ist Regel §6.2 (Falsche Kugel) zeitweilig außer Kraft gesetzt und der Spieler kann die Weiße von da weiter spielen, wo sie liegt oder eine Lageverbesserung aus dem Kopffeld vornehmen.

- Baulk (Kopffeld)

Das Kopffeld ist die rechteckige Fläche am Anfang des Tisches, die durch die Kopflinie und drei Banden begrenzt wird. Die Kopflinie verläuft parallel zur Kopfbande und ist genau ein Fünftel der Spielfläche von ihr entfernt. Um die allgemeinen Regeln hier anzuwenden gilt, dass „hinter der Kopflinie“ das gleiche bedeutet wie „im Kopffeld“.

- Snookered

Ein Spieler ist im „Snooker“ oder ist „gesnookered“, wenn die Weiße keinen geraden und direkten Weg zu mindestens einem Teil einer regelkonform zu spielenden Objektkugel anlaufen kann. Der Snooker muss vorher vom Schiedsrichter verkündet werden, um wirksam zu sein.

- Ball On

Eine Kugel gilt dann als Ball on, wenn sie ein regelkonformes Ziel für den Spieler in dem Moment darstellt.

§ 5.2 Equipment

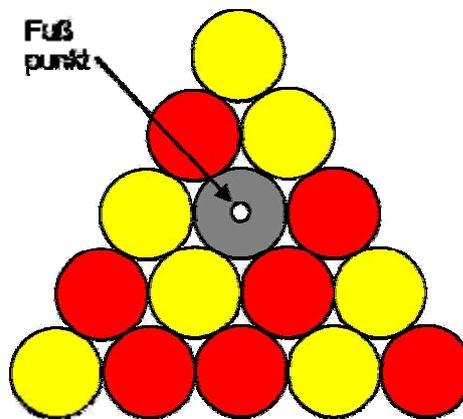
- (1) Die 15 Objektkugeln unterteilen sich in zwei Gruppen zu jeweils sieben Kugeln die sich darin unterscheiden, dass sie entweder aus vollfarbigen Kugeln mit unterschiedlichen Farben oder aus den üblichen sieben Vollen und sieben Halben bestehen (1 bis 7 und 9 bis 15 sind die zwei Gruppen).
- (2) Zusätzlich gibt es eine schwarze Kugel oder eine schwarze Kugel mit der Nummer „8“. Der Fußpunkt und die Kopflinie auf dem Tisch müssen markiert sein.

§ 5.3 Anstoßbestimmung

- (1) Der Spieler, der das Ausstoßen gewinnt, entscheidet, wer den ersten Anstoß ausführt. (Siehe §1.2 Ausstoßen des Anstoßrechts)
 Das Standardformat bezüglich der Reihenfolge ist das Wechselbreak. (Siehe auch die Regularien)

§ 5.4 Black Ball Rack

- (1) Die Kugeln werden wie in der Grafik unten beschrieben aufgebaut. Die Schwarze liegt auf dem Fußpunkt.



GRAFIK 3

BLACK BALL Aufbau

§ 5.5 Anstoß

- (1) Die folgenden Regeln beziehen sich auf den Anstoß:
- Die Weiße muss aus dem Kopffeld gespielt werden.
 - Es muss mindestens eine Kugel versenkt werden oder zwei Kugeln müssen über die Mittellinie laufen. Ansonsten ist der Anstoß ein Foul.
 - Falls die Schwarze beim Anstoß versenkt wird, werden alle Kugeln wieder aufgebaut und derselbe Spieler stößt erneut an. Jeglicher Verstoß gegen Regel §6.1 (Weiße fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch) und §6.5 (Kugel, die vom Tisch springt) wird bei einem Anstoß, bei dem die Schwarze fällt, ignoriert.

§ 5.6 Offener Tisch / Auswahl der Gruppen

- (1) Ein Tisch gilt als "offen", solange die Gruppen den Spielern noch nicht zugeordnet sind.
- (2) Der Tisch ist nach dem Anstoß immer offen und bleibt offen, bis ein Spieler eine Kugel einer Gruppe alleine mit einem normalen Stoß versenkt; d.h. nicht mit einem Anstoß oder einem Free Shot.
- (3) Versenkt der Spieler eine Kugel unter oben genannten Umständen, wird ihm die jeweilige Gruppe zugeordnet und der Gegner erhält automatisch die andere Gruppe.

§ 5.7 Weiterspielen

- (1) Der Spieler bleibt an der Aufnahme, solange er regelgerecht Kugeln versenkt oder

- (2) Gelingt es ihm nicht, regelgerecht eine Kugel zu versenken und er begeht kein Foul, übernimmt der Gegner die Position so, wie der Spieler sie hinterlassen hat.

§ 5.8 Cue Ball in Hand in Bauk

- (1) Wenn ein Spieler Lageverbesserung aus dem Kopffeld hat, darf er die Weiße überall innerhalb des Kopffelds verlegen.
- (2) Er kann die Position der Weißen so lange verändern, bis er seinen Stoß ausführt.
- (3) Die Weiße muss das Kopffeld nicht verlassen haben, bevor sie eine farbige Objektkugel berührt.

§ 5.9 Touching Balls

- (1) Wenn die weiße Kugel press an einer Objektkugel liegt, darf der Spieler die Weiße nicht in Richtung der Objektkugel spielen.
- (2) Es wird angenommen, dass die Weiße die Objektkugel getroffen hat, wenn der Spieler diese von der Objektkugel wegspielt, falls dies eine zulässige Kugel für den Stoß ist.

§ 5.10 Spielen aus einem Snooker

- (1) Wenn ein Spieler „gesnookered“ ist, wird Regel §6.3 (Keine Bande nach der Karambolage) für diesen Stoß außer Kraft gesetzt.

§ 5.11 Wiederaufbau der Kugeln

- (1) Objektkugeln, die vom Tisch gesprungen sind, werden auf der Längslinie wieder aufgebaut.
- (2) Müssen mehrere Kugeln aufgebaut werden, so geschieht dies in der folgenden Reihenfolge:
 - a) die Schwarze,
 - b) Kugeln der Gruppe des aufnahmeberechtigten Spielers oder rote, blaue bzw. volle Kugeln, wenn der Tisch offen ist,
 - c) andere Kugeln.

§ 5.12 Unentschieden

- (1) Falls ein Patt auftritt, weil beide Spieler keine Entscheidung herbeiführen wollen, beginnt der Spieler die Partie erneut, der ursprünglich angestoßen hat.
- (2) Ein Patt tritt auch dann ein, wenn die Position keinen regelkonformen Stoß mehr zulässt.

§ 5.13 Standard Fouls

- (1) Wenn ein Spieler ein Foul begeht, wechselt die Aufnahme zu seinem Gegner.
- (2) Der aufnahmeberechtigte Spieler hat einen Free Shot (Siehe §5.1 Definitionen – Free Shot) als ersten Stoß seiner Aufnahme.

(3) Die folgend aufgeführten Fouls sind Standard Fouls beim Black Ball:

- §6.1 Spielball in der Tasche oder vom Tisch
- §6.2 Eine nicht korrekte Kugel zuerst getroffen.
Die erste getroffene Kugel muss die aus der Gruppe des Stoßenden sein (außer bei einem Free Shot, §5.1 Definitionen - Free Shot).
- §6.3 Keine Bande nach Karambolage
- §6.4 Kein Fuß auf dem Boden
- §6.5 Kugel vom Tisch
(Siehe auch Regularienwerk §3.4 Wiederaufbau von Kugeln)
- §6.6 Berührte Objektkugel
- §6.7 Doppelstoß / Press liegende Kugeln
- §6.8 Geschobener Stoß
- §6.9 Kugeln noch in Bewegung
- §6.10 Schlechte Positionierung des Spielballs
- §6.11 Unkorrektes Spielen aus dem Kopffeld
- §6.12 Queue auf der Spielfläche
- §6.13 Spielen ohne Aufnahmeberechtigung
- §6.15 Langsames Spielen
- §6.16 Unsportliches Verhalten

(4) Versenken einer Kugel des Gegners

Es ist ein Foul, eine Kugel des Gegners zu versenken, ohne dass dabei eine eigene Kugel versenkt wird.

(5) Unkorrekter Tisch

Es ist ein Foul zu stoßen, bevor alle Kugeln aufgebaut sind, die wieder aufgebaut werden müssen.

(6) Jump Shot

Das Springen der Weißen über jegliche Kugel gilt als Foul. (Wenn die Weiße von der Spielfläche abhebt und eine Objektkugel nicht trifft, die sie getroffen hätte, wäre sie nicht vom Tisch abgehoben, so gilt das als Springen der Weißen über diese Objektkugel).

§ 5.14 Verlieren mit Rack Fouls

(1) Der Spieler verliert das Spiel wenn er:

- a. die Schwarze mit einem nicht regelkonformen Stoß versenkt.
- b. die Schwarze versenkt, obwohl sich noch Kugeln seiner Gruppe auf dem Tisch befinden.
- c. absichtlich Regel §6.2 (Falsche Kugel) verletzt.
- d. nicht versucht, eine zulässige Kugel zu treffen.

§ 6. Fouls

- (1) Die folgenden Aktionen werden im Poolbillard als Fouls gewertet, solange sie in den Disziplinregeln aufgeführt werden.
- (2) Sollten während eines Stoßes mehrere Fouls passieren, so wird das weitergehende Foul gewertet und entsprechend bestraft.
- (3) Wenn ein Foul nicht angekündigt wurde bzw. bekannt gegeben wird, so wird angenommen, dass kein Foul passiert ist.

§ 6.1 Spielball in der Tasche / vom Tisch

- (1) Wenn der Spielball in die Tasche oder vom Tisch gespielt wurde, so ist das ein Foul (siehe auch §8.3 Gelochte Kugeln / §8.5 Vom Tisch gespielt).

§ 6.2 Falsche Kugel zuerst getroffen

- (1) In den Disziplinen, in denen es notwendig ist, dass der Spielball eine bestimmte Kugel / Kugelgruppe treffen muss, ist es ein Foul, eine Kugel zuerst zu treffen, die nicht an der Reihe / nicht aus der Gruppe des Aufnahmeberechtigten gehört.

§ 6.3 Keine Bande nach Karambolage

- (1) Wenn keine Kugel versenkt wird, muss der Spielball eine Objektkugel treffen und danach eine der sich in diesem Stoß in Bewegung gesetzten Kugeln eine oder mehrere Banden anlaufen (§8.4 An die Bande gespielt).

§ 6.4 Kein Fuß am Boden

- (1) Der Aufnahmeberechtigte muss im Moment des Stoßes mit dem Fuß Kontakt mit dem Boden haben, ansonsten ist dieses ein Foul.

§ 6.5 Kugel vom Tisch gespielt

- (1) Wenn eine Kugel vom Tisch fällt, so ist dieses ein Foul.
- (2) Ob die Kugel wieder aufgebaut wird, wird in den Disziplinregeln geregelt.

§ 6.6 Berührte Objektkugel

- (1) Es ist ein Foul, eine Objektkugel zu berühren, ihren Laufweg zu ändern oder sonst irgendwie zu manipulieren, außer während eines Kontaktes zwischen zwei oder mehreren Objektkugeln.
- (2) Es ist ein Foul, den Spielball zu berühren, seinen Laufweg zu ändern oder sonst irgendwie zu manipulieren, außer während eines Kontaktes Ball-in-Hand oder eines korrekten Stoßes mit der Lederkuppe des Queues.
- (3) Der Spieler ist verantwortlich für die Gegenstände, die er während des Stoßes benutzt (z.B. Queue, Kreide, Queuehilfen, Kleidung, seine Haare, Körperteile oder bei Ball-in-Hand der Spielball).

- (4) Sollte ein Vorfall nach §6.6 (1) oder (2) passieren, so ist das ein Standardfoul. Sollte dieser Vorfall absichtlich provoziert worden sein, so wird nach §6.16 (Unsportliches Verhalten) bestraft.

§ 6.7 Doppelstoß / Press liegende Kugeln

- (1) Wenn das Queue den Spielball mehr als einmal während eines Stoßes berührt, ist das ein Foul.
- (2) Wenn der Spielball sehr nahe, aber nicht press an der zu spielenden Objektkugel liegt und das Queue immer noch Kontakt hat, wenn der Spielball die Objektkugel berührt, so ist das ein Foul.
- (3) Wenn der Spielball sehr nahe, aber nicht press an der zu spielenden Objektkugel liegt, und beim Stoß das Queue an der Objektkugel vorbei zielt, so wird angenommen, dass kein Foul passiert ist, auch wenn das Queue noch Kontakt mit dem Spielball hat, wenn sich Spielball und Objektkugel treffen.
- (4) Wie auch immer, wenn der Spielball press an der Objektkugel liegt, ist es ein korrekter Stoß, wenn das Queue „durch“ die Objektkugel durchgestoßen wird, solange die Disziplinregel diese zulässt. Sollte dabei die Objektkugel bewegt werden, wird angenommen, dass der Spielball die Objektkugel berührt hat.
- (5) Sollten in der Nähe des pressliegenden Spielballs mit einer Objektkugel andere Objektkugeln liegen, so wird erhöhte Aufmerksamkeit des Schiedsrichters erwartet, um nicht gegen §6.7 (1) zu verstoßen.
- (6) Solange weder der Schiedsrichter noch der Gegner nicht klar definiert, dass Kugeln press liegen, gelten diese auch nicht als press.
- (7) Es obliegt dem Spieler an der Aufnahme dafür zu sorgen, dass die Position der Kugeln klargestellt wird.
- (8) Von einer am Spielball press liegenden Objektkugel einfach nur wegspielen ist ein Foul, solange es in den Disziplinregeln nicht anders definiert wird.

§ 6.8 Geschobener Stoß

- (1) Ein längerer Kontakt des Queues mit dem Spielball als in einem normalen Stoß ist ein Foul.

§ 6.9 Kugeln noch in Bewegung

- (1) Während sich Kugeln noch in Bewegung befinden (sich drehende Kugeln sind noch in Bewegung) darf kein Stoß ausgeführt werden, ansonsten ist das ein Foul.

§ 6.10 Spielball falsch positionieren

- (1) Wenn der Spielball mit Ball in Hand im Kopffeld verlegt werden darf und der erste Kontakt findet mit einer Objektkugel statt, die ebenfalls im Kopffeld liegt, so ist das ein Foul, falls der Spielball vorher nicht das Kopffeld verlassen hat.
- (2) Sollte ein Verstoß gegen §6.10 (1) absichtlich passieren, so wird gegen §6.16 (Unsportliches Verhalten) verstoßen und dieses entsprechend geahndet.

- (3) Der Spielball muss die Kopflinie überqueren oder eine Kugel berühren die mindestens auf der Kopflinie oder weiter außerhalb des Kopffeldes liegt, ansonsten erhält der Gegner Ball in Hand und es wird das Spiel nach den entsprechenden Disziplinregeln fortgeführt.

§ 6.11 Spielen bei Lageverbesserung im Kopffeld

- (1) Wenn der Spielball mit "Ball in Hand" im Kopffeld verlegt werden muss, und der erste Kontakt beim Stoßen auf eine Objektkugel geschieht mit einer Objektkugel, die ebenfalls im Kopffeld liegt, so liegt ein Foul vor.
- (2) Im Falle eines absichtlichen Stoßens auf die im Kopffeld befindliche Objektkugel wird dieses Verhalten als Unsportliches Verhalten geahndet.
- (3) Der Spielball muss das Kopffeld verlassen oder eine Objektkugel berühren, die sich nicht mehr im Kopffeld befindet.
- (4) Ansonsten ist der Stoß ein Foul, und der jetzt aufnahmeberechtigte Spieler erhält den Spielball mit Ball in Hand.

§ 6.12 Queue auf dem Tisch

- (5) Sobald ein Spieler sein Spielqueue mit der Absicht auf den Tisch legt dieses als Zielinstrument zu nutzen und dieses Queue nicht mehr berührt, ist das ein Foul.

§ 6.13 Spielen trotz fehlender Aufnahmeberechtigung

- (1) Es ist ein Standard Foul, absichtlich weiter zu spielen, ohne Aufnahmeberechtigung zu haben.
- (2) Normalerweise wird der Spielball aus der neuen Lage weitergespielt.
- (3) Sollte ein Spieler absichtlich und bewusst weiterspielen ohne Aufnahmeberechtigung zu haben, so wird er nach §6.16 (Unsportliches Verhalten) bestraft.

§ 6.14 Drei aufeinander folgende Fouls

- (1) Sollte ein Spieler in drei aufeinander folgenden Stößen drei Fouls machen, ist das ein weitergehendes Foul.
- (2) In Disziplinen, die in Spielen gezählt werden, wie z.B. 9-Ball, müssen diese drei Fouls innerhalb eines Spiels auftreten.
- (3) Der Schiedsrichter muss den Gegner dann darauf hinweisen, dass er zwei Fouls hat, wenn er mit zwei Foulnotierungen an die Aufnahme geht. Sollte er das unterlassen, wird angenommen, dass der Foulhabende Spieler nur ein Foul hat.

§ 6.15 Langsames Spiel

- (1) Sollte der Schiedsrichter der Meinung sein, dass ein Spieler zu langsam spielt, kann er diesem Spieler ermahnen, sein Spiel zu beschleunigen.
- (2) Wird das Spiel dennoch nicht schneller, kann der Schiedsrichter eine Shot Clock einsetzen. Diese gilt dann für beide Spieler.

- (3) Sollte der Spieler dann das Zeitlimit überschreiten, so wird ihm ein Standard Foul angerechnet, und der dann Aufnahmeberechtigte kommt dann an den Tisch mit einer den Disziplinregeln entsprechenden „Belohnung“, wobei §6.16 (Unsportliches Verhalten) ebenfalls angewandt werden könnte.

§6.16 Unsportliches Verhalten

- (1) Die normale Bestrafung für unsportliches Verhalten ist die gleiche, wie für ein weitergehendes Foul. Allerdings kann der Schiedsrichter aufgrund seines Eindruckes über das unsportliche Verhalten des Spielers eine andere Strafe anwenden.
- (2) Unter anderem sind folgende Bestrafungen möglich:
- Standard Foul, welches zur 3-Foulstrafe zählt.
 - Weitergehendes Foul.
 - Verlust des Spiels.
 - Verlust der Partie.
 - Disqualifikation inkl. Aberkennung jeglicher Turnierrekorde (mögliche Preisgelder eingeschlossen).
- (3) Unter Unsportlichem Verhalten wird jegliches Verhalten angesehen, welches dem Ansehen des Billardsports schadet, gegen die Natur des Spiels oder sonstige Anstandsregeln verstößt. Darunter zählen die aufgeführten Aktionen:
- Den Gegner wissentlich stören.
 - Die Positionen der Kugeln absichtlich ändern (außer mit einem korrekten Stoß).
 - Absichtliches Abrutschen.
 - Das Spiel ohne Aufnahmeberechtigung fortsetzen.
 - Während einer Partie üben.
 - Den Tisch markieren (außer die Standardmarkierung).
 - Das Spiel absichtlich in die Länge ziehen.
 - Ausrüstungsgegenstände in einer nicht der ursprünglich zgedachten Aufgabe verwenden (z.B. einen Kugelkarton zur Erhöhung der Bockhand, etc.).

§ 7. Spielregeln und Regularien für Rollstuhlveranstaltungen

§ 7.1 Behinderungsgrad der Teilnehmer

- (1) Alle Teilnehmer müssen eine Behinderung haben, die sie zur Benutzung eines Rollstuhles zwingt.
- (2) In manchen Fällen ist die Vorlage eines entsprechenden Attestes notwendig.

§ 7.2 Verstöße, die mit Foul geahndet werden

- (1) Der Spieler muss während des Stoßes sitzen bleiben (mindestens mit dem Gesäß zur Hälfte im Sitz verbleiben).
- (2) Sollte ein Sitzkissen verwendet werden, so muss dieses eben sein und die gesamte Sitzfläche des Rollstuhls bedecken.
- (3) Das Kissen darf nicht zusammengebündelt werden, so dass der Spieler sich rittlings darauf setzen könnte.
- (4) Der Spieler darf sich nicht auf ein Rad oder eine Armlehne setzen.
- (5) Die Sitzhöhe des Spielers darf, von der normalen Bodenhöhe ab gemessen, nicht höher als 68,5 cm sein.
- (6) Der Spieler muss während seines Stoßes mit keinem Fuß den Boden berühren.
- (7) Der Spieler darf seine Beine nicht zur Verbesserung des Stoßes gegen den Tisch oder seinen Rollstuhl lehnen, während er einen Stoß ausführt.
- (8) Es ist den Spielern erlaubt, Hilfsmittel wie Queueverlängerungen, spezielle Hilfsqueues, etc. zu benutzen. Es darf den Spielern während des eigentlichen Stoßes nicht geholfen werden. Eine andere Person darf das Hilfsqueue halten, aber den Stoß muss der Spieler alleine ausführen.
- (9) Benötigt ein Spieler Hilfe, um sich um den Tisch zu bewegen, so darf er diese in Anspruch nehmen. Der Rollstuhl darf während des Stoßes von keiner anderen Person berührt werden.

§7.2.1 Bestrafung für Foul nach §7.2

- (1) Verstöße gegen oben genannte Regeln werden als §6.16 (Unsportliches Verhalten) gewertet und im Normalfall wie folgt bestraft:
 - a) Bei der ersten Zuwiderhandlung erhält der Gegner Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch.
 - b) Bei der zweiten Zuwiderhandlung verliert der Spieler ein Spiel.
 - c) Bei der dritten Zuwiderhandlung verliert der Spieler die gesamte Partie. Der Schiedsrichter kann die Bestrafung der Art und Weise der Zuwiderhandlung anpassen.

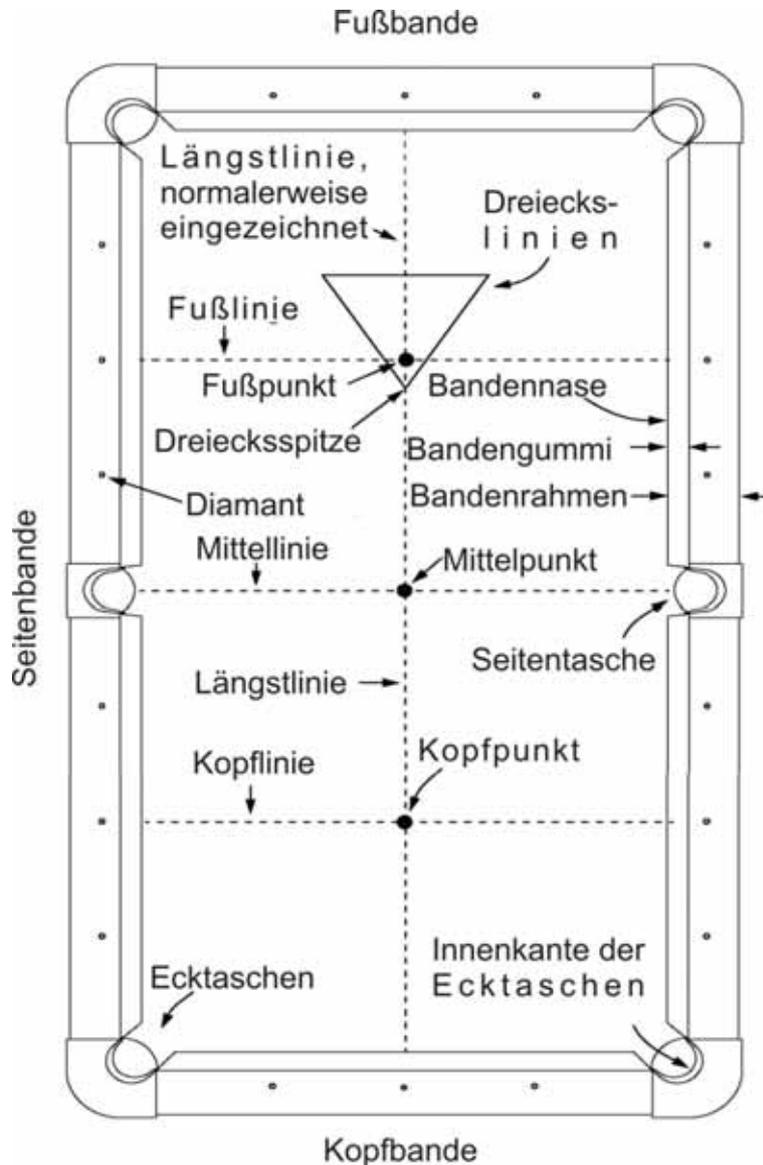
§ 7.3 Voraussetzungen für Rollstühle

- (1) Es dürfen keine Stehhilfen benutzt werden, die es dem Spieler erlauben, aus der stehenden Position zu stoßen.
- (2) Der Rollstuhl eines jeden Spielers soll sauber und in guter mechanischer Gesamtverfassung sein.

§ 8. Im Regelwerk genutzte Definitionen

(1) Die folgenden Definitionen werden im Regelwerk be- und genutzt.

§ 8.1 Markierungen und Bezeichnungen des Tische



GRAFIK 4: Bezeichnungen und Markierungen eines Poolbillardtisches

- (1) Die folgenden Bezeichnungen werden im Regeltext verwendet, wie in der Grafik eingezeichnet.
- (2) Einige Details finden Sie in den Materialnormen der DBU (www.billard-union.de) oder auf Anfrage beim Bundesschiedsrichterobmann Pool (bs0-pool@billard-union.de).
- (3) Der Tisch ist von Banden, Bandengummis, Spielfläche und Taschen eingerahmt.
- (4) Das Fußende ist i.d.R. die Stelle, wo die Objektkugeln aufgebaut werden, das Kopfende ist die Stelle, wo i.d.R. das Kopffeld eingezeichnet wird.

- (5) Das Kopffeld bezeichnet die Fläche zwischen der Kopfbande und Kopflinie, wobei die Kopflinie nicht zum Kopffeld gehört.
- (6) Die Bandengummis, die Oberseite der Bandengummis, die Taschen und die Innenkante der Taschen gehören zu entsprechenden Banden.
- (7) Es gibt vier Linien, wie in der Grafik 3 eingezeichnet:
 - Längslinie (die Linie genau zwischen den beiden kurzen Banden)
 - Kopflinie (grenzt das Kopffeld vom übrigen Tisch ab)
 - Fußlinie (begrenzt das Fußfeld vom übrigen Tisch ab)
 - Mittellinie (genau zwischen den beiden Mitteltaschen)
- (7) Diese Linien werden nur dann eingezeichnet, wenn sie für die Disziplin notwendig sind.
- (8) Die Banden haben i.d.R. Einlegearbeiten (Diamanten genannt), welche auf der Strecke von langer Bande zur langen Bande genau $\frac{1}{4}$ der Strecke markieren und auf der Strecke von kurzer Bande zu kurzer Bande $\frac{1}{8}$ der Strecke markieren.
- (9) Auf der Spielfläche (die Fläche, die von den Bandengummis eingegrenzt wird), die mit entsprechendem Stoff bezogen wurde, werden folgende Markierungen eingezeichnet:
 - Der Fußpunkt: Treffpunkt von Fußlinie und Längslinie
 - Der Kopfpunkt: Treffpunkt von Kopflinie und Längslinie
 - Der Mittelpunkt: Treffpunkt von Mittellinie und Längslinie
 - Die Kopflinie
 - Die Längslinie zwischen dem Fußpunkt und der Fußbande
 - Die Dreieckslinien

§ 8.2 Stoß

- (1) Ein Stoß beginnt, wenn die Pomeranze den Spielball in Folge einer Vorwärtsbewegung des Queues berührt.
- (2) Ein Stoß ist beendet, wenn alle Kugeln sich nicht mehr bewegen (auch nicht drehen).
- (3) Ein Stoß ist solange korrekt, solange während des Stoßes kein Foul passiert.

§ 8.3 Versenkte Kugel

- (1) Eine Kugel gilt als versenkt, wenn sie in einer Tasche unterhalb der Spielfläche zur Ruhe kommt oder in ein Kugelrücklaufsystem rollt.
- (2) Eine Kugel in der Nähe einer Tasche, die durch eine bereits versenkte Kugel daran gehindert wird, in die Tasche zu fallen, wird ebenfalls als versenkt angesehen.
- (3) Sollte eine Kugel in einer Tasche auf der Spielfläche für einen Zeitraum von 5 Sek. liegen bleiben, gilt sie als nicht gefallen, auch wenn sie danach in die Tasche fallen sollte (siehe auch §1.7 Zur Ruhe kommende Kugeln).
- (4) Für die 5 Sek. sollte der Schiedsrichter dafür sorgen, dass kein weiterer Stoß ausgeführt wird.
- (5) Eine Objektkugel, die aus einer Tasche wieder auf die Spielfläche herausspringt, gilt als nicht gesenkt.
- (6) Ein Spielball, der in eine Tasche fällt und Kontakt mit einer Objektkugel hat, gilt als versenkt egal ob sie wieder auf die Spielfläche kommt oder nicht.

- (7) Der Schiedsrichter wird volle oder annähernd volle Taschen leeren, jedoch liegt die Verantwortlichkeit bei den Spielern selber.

§ 8.4 An die Bande gespielt

- (1) Eine Kugel gilt als „*An Bande gespielt*“, wenn sie an eine Bande gespielt wurde, die sie vorher nicht berührt hat.
- (2) Eine Kugel, die im Ruhezustand eine Bande berührt, ist „*Press an Bande*“.
- (3) Eine Press liegende Kugel muss die Bande, an der sie press liegt verlassen und min. dieselbe Bande berühren, bevor sie als „*An Bande gespielt*“ gilt.
- (4) Eine Kugel die fällt, oder vom Tisch fällt, gilt ebenfalls als „*An die Bande gespielt*“.
- (5) Solange der Schiedsrichter eine Kugel nicht als „*Press an Bande*“ ansagt, gilt sie als nicht press (siehe auch Regularien §26. Press an Bande ansagen).

§ 8.5 Vom Tisch gefallen

- (1) Eine Kugel gilt als „Vom Tisch gefallen“, wenn sie irgendwo anders, als auf der Spielfläche zur Ruhe kommt (Das gilt auch für die Oberfläche der Bandengummis).
- (2) Sollte eine Kugel durch den Kontakt mit einem nicht fest mit dem Tisch verbundenen Teil wieder auf die Spielfläche zurückkehren (z.B. Kreide, Beleuchtung, Spieler, etc.), so gilt sie ebenfalls als „Vom Tisch gefallen“.
- (3) Sollte eine Kugel auf die Oberseite der Bandengummis kommen und aus eigener Kraft auf die Spielfläche zurückkehren, gilt sie als nicht „Vom Tisch gefallen“.

§ 8.6 Scratch

- (1) Ein Spielball, der in die Tasche fällt, wird als Scratch bezeichnet.

§ 8.7 Spielball

- (1) Der Spielball ist die Kugel, die beim Stoß als erstes gestoßen wird.
- (2) Der Spielball ist traditionell weiß, jedoch kann er Markierungen oder Logos beinhalten (siehe auch TV-Satz).
- (3) Bei Pocket Billard Veranstaltungen wird der Spielball abwechselnd von beiden Spielern benutzt.

§ 8.8 Objektkugeln

- (1) Die Objektkugeln werden vom Spielball über den Tisch bewegt, mit der Intention, sie in die Taschen zu versenken.
- (2) Sie sind normalerweise, je nach Disziplin, von 1 – 15 nummeriert.
- (3) Die Farben und Markierungen der Kugeln sind in den Materialnormen der WPA geschützt (innerhalb der EPBF / DBU entsprechend analog).

§ 8.15 Wiederherstellung einer Position

- (1) Wenn die Position von Kugeln durch eine Störung geändert wurde, kann die Disziplinregel die Möglichkeit zum Wiederherstellen der Situation verlangen.
- (2) Diese Aufgabe muss von Schiedsrichter nach besten Wissen und Gewissen erfolgen.

§ 8.16 Jump Shot

- (1) Ein Jump Shot ist ein Stoß, in dessen Verlauf der Spielball über ein Hindernis (eine andere Objektkugel oder einen Teil der Bande) springt.
- (2) Ob die Ausführung regelkonform ist, liegt an der Art und Weise des Stoßes und der Intention des Ausführenden.
- (3) Normalerweise wird der Jump Shot mit einem Jump Queue ausgeführt, indem das Queue von oben in den Spielball gestoßen wird, damit er von der Spielfläche abprallt.

§ 8.17 Sicherheitsstoß

- (1) Ein Stoß wird als Sicherheitsstoß ausgeführt, wenn die Disziplin eine Ansagedisziplin ist und der Aufnahmeberechtigte dem Schiedsrichter / Gegner dieses vorher ankündigt.
- (2) Die Aufnahme wechselt und nun ist der Gegner dran.

§ 8.18 Abrutschen

- (1) Abrutschen geschieht, wenn die Pomeranze am Spielball wegrutscht, weil der Stoßpunkt auf dem Spielball zu exzentrisch ist, oder die Menge Kreide nicht ausgereicht hat, dieses zu verhindern.
- (2) Es ist i.d.R. mit einem sehr markanten Geräusch verbunden und lässt sich sehr einfach nachweisen, indem man die Verfärbung der Pomeranze beobachtet.
- (3) Obwohl einige solche Berührungen dazu führen, dass die Spitze die Oberfläche des Spielballs berührt, wird, wenn es nicht sicher nachgewiesen wird, angenommen, dass es kein Foul ist.
- (4) Ein Stoß, bei dem das Queue den Spielball und die Spieloberfläche gleichzeitig trifft und der Spielball aufgrund dieser Berührung über ein Hindernis springt, wird als Foul gewertet.
- (5) Sollte ein Stoß nach §8.18 (5) mit Absicht erfolgen, so wird dieser Verstoß unter §6.16 (Unsportliches Verhalten) bestraft.

§ 9. 10 – Ball

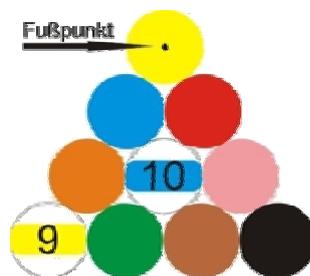
Die Disziplin Black Ball ist zurzeit Bestandteil des Sportprogrammes der Deutschen Billard Union.

§ 9.1 Ausstoßen

- (1) 10 – Ball ist ein Ansagespiel, welches mit einem Standard-Set von Kugeln nummeriert von 1-10 und dem Spielball gespielt wird.
- (2) Die Kugeln müssen in aufsteigender Reihenfolge angespielt werden.
- (3) Derjenige, der die 10 mit einem korrekten Stoß versenkt, gewinnt dieses, und das geht auch beim Anstoß, wo keine Kugel angesagt werden muss.
- (4) Es kann bei der Ansage immer nur eine Kugel angesagt werden.

§ 9.2 10 – Ball Aufbau

- (1) Die Objektkugeln werden so nah wie möglich (so wie in der nachfolgenden Grafik aufgeführt), aufgebaut.
- (2) Dabei liegt die 1 auf dem Fußpunkt und die 10 in der Mitte.
- (3) Die anderen Kugeln werden unsortiert im Dreieck verteilt (siehe auch Regulierungen §4. Aufbau / Tapping von Kugeln.)



GRAFIK 5 10-Ball Aufbau

§ 9.3 Korrekter Anstoß

- (2) Die folgenden Regeln werden auf den Anstoß angewandt:
 - Der Spielball wird mit Ball in Hand aus dem Kopffeld gespielt.
 - Es müssen mindestens 4 Objektkugeln an eine oder mehrere Banden oder aber eine Kugel (nicht der Spielball) gelocht werden (Siehe auch Regulieren, §17. Anstoßbedingungen)

§ 9.4 Zweiter Stoß des Spiels

- (1) Falls kein Foul beim Anstoß erfolgt ist, darf der an der Aufnahme befindliche Spieler einen „PUSH OUT“ spielen.
- (2) Er muss dieses dem Schiedsrichter mitteilen. Dann treten §6.2 (Nicht korrekte Kugel) und §6.3 (Keine Bande) nach Karambolage außer Kraft.

- (3) Wenn während eines PUSH OUT kein Foul passiert, entscheidet nun der an der Aufnahme befindliche Spieler, wer den nächsten Stoß ausführt.

§ 9.5 Stöße mit Pflichtansage

- (1) Bei jedem Stoß (außer dem Anstoß) muss eine Ansage wie unter §1.6 (Standard Ansagen) erfolgen.
- (2) Der Aufnahmeberechtigte kann eine „Sicherheit“ ansagen, aufgrund der die Aufnahmeberechtigung wechselt.
- (3) Alle Kugeln, die mit Sicherheit versenkt wurden, verbleiben in den Taschen, außer die 10 (siehe auch §8.17 Sicherheitsstoß)

§ 9.6 Verbleib an der Aufnahme

- (1) Sollte es dem Aufnahmeberechtigten gelingen, eine angesagte Kugel korrekt zu versenken (außer beim Push Out, siehe auch §2.4 Zweiter Stoß des Spiels – Push Out), verbleibt er an der Aufnahme und alle zusätzlich versenkte Kugeln werden zugunsten des Spielers gewertet (Ausnahme: die 10, siehe auch §9.7 Aufzubauende Kugeln).
- (2) Sollte er die angesagte 10 korrekt versenken (außer bei einem Push Out), gewinnt er das Spiel.
- (3) Wenn der Aufnahmeberechtigte eine Kugel nicht locht, oder er ein Foul macht, wechselt die Aufnahme, und falls kein Foul passiert ist, muss der jetzt aufnahmeberechtigte die Lage der Kugeln akzeptieren und weiterspielen.

§ 9.7 Aufzubauende Kugeln

- (1) Sollte die 10 in irgendeinem nicht korrekten Stoß fallen(keine Ansage, Foul, Push Out, falsche Tasche), oder die 10 fällt vom Tisch, wird sie wieder aufgebaut (siehe auch §1.4 Aufzubauende Kugeln).
- (2) Ansonsten wird keine Objektkugel wieder aufgebaut.

§ 9.8 Standard Fouls

- (1) Wenn der aufnahmeberechtigte Spieler ein Foul macht, wechselt die Aufnahme an den Gegner.
- (2) Der Spielball wird mit Ball in Hand wieder ins Spiel gebracht und kann überall auf der Spielfläche aufgebaut werden (siehe auch §1.5 Spielball „Ball in Hand“)

(3) Folgende Foularten sind im 10-Bal Standard Fouls:

- §6.1 Spielball in der Tasche oder vom Tisch
- §6.2 Eine nicht korrekte Kugel zuerst getroffen. Der erste Kontakt des Spielballs in jedem Stoß muss mit der zahlenmäßig kleinsten Objektkugel auf der Spielfläche sein.
- §6.3 Keine Bande nach Karambolage
- §6.4 Kein Fuß auf dem Boden
- §6.5 Kugel vom Tisch. Die einzige Objektkugel, die aufgebaut wird ist die 10.
- §6.6 Berührte Objektkugel
- §6.7 Doppelstoß / Press liegende Kugeln
- §6.8 Geschobener Stoß
- §6.9 Kugeln noch in Bewegung
- §6.10 Schlechte Positionierung des Spielballs
- §6.12 Queue auf der Spielfläche
- §6.13 Spielen ohne Aufnahmeberechtigung
- §6.15 Langsames Spielen

§ 9.9 Weiterführende Fouls

- (1) Sollte §6.14 (3 Fouls) in Folge eintreten, so wird das mit Verlust des Spiels bestraft.
- (2) Im Falle, dass 6.16 Unsportliches Verhalten eintritt, wird der Schiedsrichter eine Bestrafung entsprechend des Verhaltens des Spielers entscheiden.

§ 9.10 Unentschieden

- (1) Sollte der Schiedsrichter das Spiel für Unentschieden entscheiden, so wird das Spiel wiederholt, und der ursprünglich anstoßende Spieler stößt wieder an (siehe auch §1.12 Unentschieden)

Pool Billard Regularien der DBU (Übersetzung des Originals der WPA)

Gültig ab 01.07.2008 innerhalb der DBU
(Gültig ab 01.01.2008 auf EPBF und WPA Ebene)

Inhalt

§1. Administratives Ermessen	40
§2. Regelausnahmen	40
§3. Kleiderordnung	40
§3.1 Spezielle Kleiderordnung für Männer	40
§3.2 Spezielle Kleiderordnung für Frauen	41
§4. Aufbau / Tappen von Kugeln	41
§5. Spielen mit Area Schiedsrichter / Passiv schiedsen.....	41
§6. Bestrafung von unsportlichem Verhalten	42
§7 Vorgehensweise bei Protesten.....	42
§8 Anweisungen für Schiedsrichter	42
§9 Verantwortlichkeit der Schiedsrichter	43
§10 8-Ball Anhang	43
§11 Wiederherstellung einer Position	43
§12 Akzeptanz der Ausrüstung	43
§13 Versenkte Kugel	44
§14 „TIME OUT“	44
§15 Anstoßrecht aufeinander folgender Spiele	44
§16 9-Ball Aufbau	44
§17 Anstoßbedingungen.....	45
§18 Ablenken des Spielballs beim Anstoß	45
§19 „SHOT CLOCK“	45
§20 Fouls nur mit der Weißen.....	45
§21 Verspäteter Beginn.....	46
§22 Störung von Außerhalb	46
§24 Höhere Gewalt.....	46
§25 Verbleib am Sitzplatz	47
§26 Gleichzeitiges Treffen von zwei Objektbällen	47
§27 Press liegende Kugeln	47

Generell werden in diesem Text aufgrund der Einfachheit nur männliche Pronomina verwendet.

Spiel = Ein Spiel (z.B. 9-Ball die Kugeln von 1-9)
Partie = Ein oder mehrere Sätze auf ein oder mehrere Spiele
Begegnung = mehrere Partien

§1. Administratives Ermessen

- (1) Dieses betrifft Kleidungsbestimmungen, Proteste, Zeitpläne, und alle anderen Belange, welche nicht im Regelwerk beinhaltet sind, jedoch für die Ausrichtung von Veranstaltungen notwendig sind
- (2) Einige Regularien werden je nach Turnier anders angewandt (z.B. Ausspielziele, Anstoßrecht) und mit einer entsprechenden Ausschreibung bekannt gegeben.
- (3) Die Turnierleitung und der Ausrichter sind verantwortlich für die Einhaltung der Regularien innerhalb des Turniers / der Meisterschaft.
- (4) Die Spielregeln haben immer Vorrang.

§2. Regelausnahmen

- (1) Die aktuellen Spielregeln werden erst dann geändert, wenn die WPA als verantwortliches Organ für die Spielregeln dieses entsprechend ankündigt (i.d.R. durch den Sportdirektor der WPA).
- (2) Eine schriftliche Begründung ist den Spielern vor dem Turnier (normalerweise bei einem entsprechenden Players Meeting) zur Verfügung zu stellen.

§3. Kleiderordnung

Die Kleiderordnung der Wettbewerbe im Spielbetrieb der Deutschen Billard Union sind in der Sport- und Turnierordnung festgelegt und gelten für den Spielbetrieb auf Bundesebene.

Die hier aufgeführten Regularien betreffen den internationalen Spielbetrieb.

- (1) Jeder Sportler hat sich dem Anlass sauber, ordentlich und den Kleidervorschriften des Veranstalters entsprechend zu kleiden.
- (2) Sollte der Athlet unsicher sein, ob sein Auftritt und seine Kleidung akzeptiert werden, hat er sich vor dem Turnier bei der Turnierleitung darüber zu vergewissern.
- (3) Die Turnierleitung hat die letzte Entscheidung über die Zulassung der Kleidung.
- (4) Unter außergewöhnlichen Umständen darf der Turnierleiter erlauben, dass Sportler gegen die Kleiderordnung verstoßen dürfen (z.B. bei Verletzungen, Schwangerschaften, etc.).
- (5) Ansonsten kann der Athlet aufgrund des Verstoßes disqualifiziert werden.

§3.1 Spezielle Kleiderordnung für Männer

- (1) Männer dürfen Hemden oder Poloshirt´s tragen, wobei die Farbe keine Rolle spielt.
- (2) Das Hemd / Poloshirt muss in die Hose gesteckt sein.
- (3) T-Shirts sind generell verboten.
- (4) Das Hemd / Poloshirt muss mindestens kurzärmelig sein.
- (5) Die Hosen müssen sauber und ordentlich sein; eine bestimmte Farbe ist jedoch nicht Pflicht.
- (6) Denim / Bluejeans jeglicher Farbe sind verboten.
- (7) Schuhe sollten dem restlichen Outfit entsprechen und elegant.
- (8) Freizeitschuhe (z.B. Sneakers) und Sandalen sind nicht erlaubt.

- (9) Sportschuhe mit einem entsprechenden dunklen Obermaterial aus Leder oder lederähnlichem Obermaterial unterliegen dem Ermessen der Turnierleitung.

§3.2 Spezielle Kleiderordnung für Frauen

- (1) Frauen dürfen Hemden, Tops, Abendkleidung, Blusen oder Polo-Shirts tragen, wobei die Farbe keine Rolle spielt.
- (2) Die Hosen müssen sauber und ordentlich sein, eine bestimmte Farbe ist jedoch nicht Pflicht.
- (3) Denim / Bluejeans jeglicher Farbe sind verboten.
- (4) Frauen dürfen anstatt Hosen auch Röcke tragen, diese müssen jedoch min. Knie-lang sein.
- (5) Schuhe sollten dem restlichen Outfit entsprechen und elegant.
- (6) Freizeitschuhe (z.B. Sneakers) und Sandalen sind nicht erlaubt.
- (7) Sportschuhe mit einem entsprechenden dunklen Obermaterial aus Leder oder lederähnlichem Obermaterial unterliegen dem Ermessen der Turnierleitung.

§4. Aufbau / Tappen von Kugeln

- (1) Ein Tisch gilt als getappt, nachdem eine Tapping Schablone genutzt wurde, um die in sie gelegten Kugeln zu tappen.
- (2) Das Tappen ersetzt das traditionelle Aufbauen mit einem Dreieck und garantiert ein schnelles und gleich bleibendes Aufbauen für beide betroffenen Spieler.
- (3) Ob getappt wird, liegt im Ermessen der Veranstalter, jedoch ist dem Tappen i.d.R. Vorrang zu geben.
- (4) **KEIN SPIELER darf während des Turniers / der Meisterschaft nachtappen.** Der damit beauftragte ist zu informieren, damit entsprechende Maßnahmen getroffen werden.
- (5) Bei Fragen oder/und Bestellungen ist als Ansprechpartner innerhalb der DBU der BSO Pool zu kontaktieren.

§5. Spielen mit Area Schiedsrichter / Passiv Schiedsen

- (1) Wenn eine Meisterschaft mit Area Schiedsrichtern (in der Folge AS genannt) gespielt wird, ist i.d.R. 1 Schiedsrichter für 4 Tische verantwortlich; Näheres kann bei der Turnierleitung oder dem Oberschiedsrichter erfragt werden.
- (2) Solange kein Spiel Aktiv geschiedst wird, haben beide Spieler die Pflicht, die Spielregeln zu beachten.
- (3) Der empfohlene Verfahrensweg für diese Art des passiv schiedsen ist wie folgt:
 - Der nicht an der Aufnahme befindliche Spieler übernimmt die gesamten Pflichten eines Schiedsrichters.
 - Sollte einer der beiden Spieler vor dem nächsten Stoß der Meinung sein, das eine mögliche Entscheidung nicht oder nicht richtig beurteilt werden könnte, so sollte derjenige den AS damit beauftragen, die Partie für den kommenden Stoß aktiv zu schiedsen. Beide Spieler haben die Pflicht, die Unterbrechung zu respektieren, bis die Partie mit Schiedsrichter aktiv geschiedst werden kann (z.B. weil ein AS erst zu dem Tisch kommen muss, etc.).

- (4) Sollte es während einer nicht aktiv gespielten Partei zur einer Diskussion kommen, und ein AS muss eine Entscheidung treffen, ohne die Situation beobachtet haben, so kann der AS jegliche für ihn in Frage kommenden Möglichkeiten nutzen, um sich einen objektiven Überblick zu verschaffen und dann eine bindende Entscheidung zu treffen.
- (5) Sollte ein AS über Foul oder kein Foul entscheiden müssen (ohne jeglichen Beweis für das tatsächlich Geschehene zu erlangen) und beide Spieler sich völlig uneinig sein (Spieler A sagt: „Foul“, Spieler B sagt: „Kein Foul“), wird angenommen, dass kein Foul passiert ist und die Aufnahme wird fortgesetzt.

§6. Bestrafung von Unsportlichem Verhalten

- (1) Die Spielregeln und die Regularien der DBU (respektive die Übersetzungen des Originaltextes) geben den Offiziellen (Turnierleitung und Schiedsrichter) einen entsprechenden Spielraum in der Art und Weise der Bestrafung von unsportlichem Verhalten (siehe auch Regelwerk).
- (2) Vor der Bestrafung sollten alle Faktoren berücksichtigt werden (vorhergehendes Verhalten, Warnungen, die Schwere der Unsportlichkeit, Informationen bzw. Darstellung der Betroffenen, Inhalt der Informationen des möglichen Players Meeting, etc.).
- (3) Ebenfalls muss das Level der Meisterschaft berücksichtigt werden (Regional, National, International), da anzunehmen ist, dass Spieler auf höheren Leveln auch höhere Sicherheit in der Anwendung des Regelwerkes, bzw. der Regularien haben.

§7 Vorgehensweise bei Protesten

- (1) Die erste Instanz für Proteste ist **IMMER** der Schiedsrichter.
- (2) Dieser entscheidet dann nach bestem Wissen und Gewissen.
- (3) Sollte der protestierende Spieler mit dieser Entscheidung nicht einverstanden sein, kann der Oberschiedsrichter eingeschaltet werden.
- (4) Als letzte Instanz gilt die Turnierleitung, deren Entscheidungen sind dann bindend.
- (5) Als Ausnahme gilt während der Weltmeisterschaft der WPA die Möglichkeit, gegen eine Protestgebühr von 100,- Dollar den WPA Sport Direktor anzusprechen, sollte er vor Ort.
- (6) Sollte dem Protest nicht stattgegeben werden, so verfällt die Protestgebühr.

§8 Anweisungen für Schiedsrichter

- (1) Die Schiedsrichter sind für die Anwendung der Regeln, das Einhalten von Fairness und aller anderen Entscheidungen, die die Spielregeln und Regularien betreffen, verantwortlich.
- (2) Der Schiedsrichter muss das Spiel unterbrechen, wenn faire Spielbedingungen nicht (oder nicht mehr) gegeben sind.
- (3) Ebenfalls wird ein Spiel unterbrochen, falls eine Entscheidung überprüft werden muss.

- (4) Die Schiedsrichter sind bei aktivem Schiedsen für Foulentscheidungen verantwortlich.
- (5) Ein Schiedsrichter darf keine Ratschläge, Meinungen oder Hilfestellungen betreffend der Spielstrategie oder ähnlichem geben, außer es betrifft die Interpretation des Regelwerkes.
- (6) Er darf den Spielern die Queuehilfe anreichen, bzw. abnehmen, oder falls notwendig, die Beleuchtung weg halten.
- (7) Bei einem Spiel mit 3-Foul-Strafe (9-Ball oder 14.1, oder falls die Ausschreibung dieses ankündigt), muss der Schiedsrichter das zweite Foul sowohl in dem Moment, wo es passiert, als auch wenn der Spieler mit zwei Fouls wieder an den Tisch kommt ankündigen. Die erste Warnung dient der Vorbeugung von eventuellen Missverständnissen.
- (8) Sollte ein Zählbrett oder eine andere Zählleinrichtung vorhanden sein, auf der Foulnotierungen möglich sind, so reicht dieses als Warnung aus.

§9 Verantwortlichkeit der Schiedsrichter

- (1) Der Schiedsrichter beantwortet Fragen der Spieler hinsichtlich der Spielregeln, (z.B. Press Bande, Kugel im Kopffeld oder im Dreieck, aktueller Spielstand, etc.).
- (2) Seine Antworten geschehen im besten Wissen und Gewissen, jedoch ist im Falle der Fehlinterpretation die tatsächliche Regel anzuwenden.
- (3) Schiedsrichter geben keine Meinungen über Taktik oder ähnlichem (siehe auch §8.) ab. Ebenfalls kommentieren Schiedsrichter werde gutes noch schlechtes Spiel.

§10 „8-Ball“ Anhang

- (1) Sollten die Kugelgruppen verteilt sein und einer der beiden Spieler ein Kugel der gegnerischen Gruppe spielen UND versenken, so muss die Foul-Ansage sofort erfolgen, bevor er eine zweite gegnerische Kugel spielt UND senkt.
- (2) Sollte jedoch im weiteren Verlauf festgestellt werden, dass die Kugelgruppen ohne Foulansage vertauscht wurden, so wird dieses Spiel abgebrochen, und der ursprünglich anstoßende Spieler stößt die Wiederholung an.

§11 Wiederherstellung einer Position

- (1) Sollte die Lage der Kugeln wiederhergestellt werden müssen, ist es einzig und allein die Aufgabe des Schiedsrichters, diese Aufgabe zu erledigen.
- (2) Er kann nach eigenem Ermessen entscheiden, ob und wenn ja, welche Personen er anspricht, um die Lage wieder herzustellen, auch die beiden Spieler, wobei jegliche Aussagen nur helfend und nicht bindend sind.
- (3) Jeder Spieler darf bei wiederhergestellten Positionen nur 1x korrigieren, danach entscheidet jedoch der Schiedsrichter über die letztendliche Positionierung der Kugel/n.

§12 Akzeptanz der Ausrüstung

- (1) Die Spieler dürfen nur VOR dem Beginn einer Meisterschaft die Ausrüstung kontrollieren, bzw. genehmigen lassen.

§13 Versenkte Kugel

- (1) Um als gesenkte Kugel zu gelten, muss ein Objektball die Spielregel §8.3 Versenkte Kugel erfüllen.
- (2) Obwohl es i.d.R. dem Schiedsrichter obliegt, Taschen zu leeren, liegt die Verantwortlichkeit letzten Endes beim Spieler selber.

§14 „TIME OUT“

- (1) Falls nicht anders in der Ausschreibung festgelegt, hat jeder Spieler die Möglichkeit, bei einer Partie (beim 8-Ball 1 Gewinnsatz auf 5 Gewinnspiele, beim 9-Ball 1 Gewinnsatz auf 7 Gewinnspiele) ein 5 minütiges TIME OUT zu nehmen, bei kürzeren Distanzen gibt es *KEIN TIME OUT*.
- (2) Um ein Time Out nehmen zu können, muss der Spieler
 - den Schiedsrichter informieren
 - sicherstellen, dass der Schiedsrichter sich des Time Out bewusst ist und den Tisch entsprechend markiert (i.d.R. reicht ein auf dem Tisch liegendes Queue, ein entsprechendes Schild geht auch)
 - sicherstellen, dass der Schiedsrichter das Time Out auf dem Spielzettel notiert.
- (3) Der sitzende Spieler muss an seinem Sitzplatz verbleiben, andernfalls gilt das Entfernen vom Sitzplatz ebenfalls als Time Out.
- (4) Das Time Out kann im 8-Ball und im 9-Ball direkt nach einer korrekt gesenkten 8, bzw. 9 genommen werden, in der Zwischenzeit wird das neue Spiel aufgebaut.
- (5) Im 14.1 kann man das Time Out nehmen, wenn die restlichen Kugeln zum Weiterspielen wieder aufgebaut werden. Sollte der Spieler, der nicht aufnahmeberechtigt ist, dann ein Time Out nehmen wollen, so muss der andere unter Aufsicht eines dann aktiven Schiedsrichters das Spiel fortsetzen.
- (6) Der Time Out nehmende Spieler ist dafür verantwortlich, dass alles was er während des Time Out macht, dem Sinn des Sports entspricht und in seiner Art und Weise dem Ansehen des Billards nicht schadet, ansonsten wird er gemäß „§6.6 Unsportliches Verhalten“ der Spielregel bestraft.
- (7) Im Falle der medizinischen Notwendigkeit kann die Turnierleitung von dieser Verfahrensweise abweichen.

§15 Anstoßrecht aufeinander folgenden Spiele

- (1) Entscheidend dafür ist die auf der Ausschreibung vermerkte Vorgehensweise, zur Sicherheit sollte man vor Beginn bei der Turnierleitung nachfragen.

§16 „9-Ball“ Aufbau

- (1) Wie im Regelwerk „§2.2 „9-Ball“ Aufbau“ festgelegt ist, darf außer der 9 und der 1 keine andere Kugel bewusst (sortiert) aufgebaut werden.
- (2) Wenn ohne aktiven Schiedsrichter gespielt wird, und der anstoßende Spieler glaubt, dass sein Gegner beim Aufbau „*sortiert*“, sollte er es den Offiziellen mitteilen.

- (3) Sollten die Offiziellen den Verdacht bestätigen, so erhält der aufbauende Spieler eine Verwarnung, dieses zukünftig zu unterlassen.
- (4) Einmal verwarnt, wird ein zweiter Vorfall als unsportliches Verhalten geahndet.

§17 Anstoßbedingungen

- (1) Der Veranstalter kann zusätzliche Bedingungen zur Erfüllung der Anstoßberechtigungen für Turniere erlassen, z.B. das 3 Objektkugeln ins Kopffeld laufen müssen, etc.

§18 Ablenken des Spielballs beim Anstoß

- (1) Es kann sein, das ein Spieler versucht, nachdem er beim Anstoß abrutscht, den Spielball abzulenken, indem er z.B. mit seinem Queue berührt oder aufhält.
- (2) Dieses ist gemäß Regelwerk §6.6 (2) als unsportliches Verhalten zu ahnden.
- (3) Die Bestrafung erfolgt nach den Richtlinien unter §6.6 des Regelwerkes.

§19 „SHOT CLOCK“

- (1) Das Spiel unter „SHOT CLOCK“ kann sowohl von einem Offiziellen als auch von den Spielern gefordert werden.
- (2) Die Entscheidung fällt jedoch nur die Turnierleitung allein.
- (3) Die „SHOT CLOCK“ wird dann von einem offiziell beauftragten Zeitnehmer kontrolliert und gilt dann für beide Spieler.
- (4) Empfohlen wird folgende Regelung:
 - Jeder Spieler hat 35 Sek. Zeit, bevor der dann aktive Schiedsrichter „Foul“ ankündigt, nach 25 Sek. erfolgt die Warnung „TIME“.
 - Die Zeitnahme erfolgt erst, wenn alle Kugeln zur Ruhe gekommen sind, sich drehende Kugeln sind noch in Bewegung.
 - Die Zeitnahme endet in dem Moment, wenn die Queuespitze (das Leder) den Spielball berührt, um den Stoß auszuführen.

§20 Fouls nur mit der Weißen

- (1) Sollte kein aktiver Schiedsrichter ein Spiel leiten, kann es sein, das nur mit „Fouls mit der Weißen“ gespielt wird.
- (2) Das bedeutet, berühren oder bewegen von Objektbällen ist solange kein Foul, solange der berührte / bewegte weder den anvisierten Objektball berührt oder bewegt oder der Spielball einen Laufweg einnehmen kann, da der berührte / bewegte Objektball nun nicht mehr im Weg liegt.
- (3) Sobald diese Situation eintritt, hat der sitzende Gegner die Wahl, die bewegten Kugeln wieder zurücklegen zu lassen, unter der Voraussetzung, das die beiden Spieler der wiederhergestellten Lage zustimmen, oder die Kugeln in der neuen Lage liegen zu lassen.
- (4) Sollte der spielende Spieler weiterspiele ohne dem sitzenden Spieler die Wahlmöglichkeit zu lassen, bedeutet das ein „FOUL“ mit nachfolgendem Ball in Hand.

§21 Verspäteter Beginn

- (1) Die Spieler müssen zum angesagten Zeitpunkt des Spielplans am entsprechenden Tisch zum Beginn der Partie spielbereit anwesend sein.
- (2) Jeder Spieler hat max. 15 Minuten Zeit, sich einzufinden, andernfalls hat er die Partie verloren.
- (3) Es wird angeraten, folgender Verfahrensweise zu folgen:
 - Nach Ablauf von 5 Minuten: 2. Aufruf
 - Nach Ablauf von 10 Minuten: 3. Aufruf
 - Nach Ablauf von 14 Minuten: Letzter Aufruf
- (4) Bei Spielern, die regelmäßig mehrmals aufgerufen werden müssen, eine schnellere Bestrafung anzuwenden.

§22 Störung von Außerhalb

- (1) Siehe auch Regelwerk §1.9.
- (2) Der Schiedsrichter hat dafür zu sorgen, dass eine solche Störung vermieden werden sollte, falls es trotzdem zu der Störung kommen sollte, hat er das Spiel solange zu unterbrechen, bis die Ursache behoben ist.
- (3) Eine solche Störung kann entweder körperlicher oder verbaler Natur sein.

§23 Coaching

- (1) Es ist erlaubt, dass ein Spieler während einer laufenden Partie von seinem Trainer / Coach Ratschläge erhält.
- (2) Ein Ball-für-Ball Coaching ist jedoch nicht erlaubt, das es die Natur des Spiels ändert.
- (3) Schiedsrichter / Turnierleitung können restriktivere Regelungen betreffend des Coachings erlassen.
- (4) Ein „TIME OUT“ (§14. Time Out) darf zum Coachen genutzt werden.
- (5) Der Trainer / Coach darf NICHT zum Tisch gehen.
- (6) Sollte der Schiedsrichter entscheiden, dass der Trainer / Coach aktiv in das Spiel eingreift, oder sich störend verhält, kann er den Trainer / Coach des Spiels, bzw. der Spielstätte verweisen.

§24 Höhere Gewalt

- (1) Unter Umständen können Dinge passieren, die nicht vorhergesehen werden können (Erdbeben, Stromausfall, Hurrikane, etc.)
- (2) Dem Schiedsrichter obliegt es dann, die weiteren Verfahrensweisen zu bestimmen.
- (3) Falls es z.B. notwendig wird, auf einem anderen Tisch auszuweichen, ohne die Position wiederherstellen zu können, wird dieses abgebrochen und wird, nach der Entscheidung als Unentschieden, auf dem anderen Tisch wiederholt.

§25 Verbleib am Sitzplatz

- (1) Der sitzende Spieler muss an dem ihm zugewiesenen Sitzplatz verbleiben, solange sein Gegner an der Aufnahme ist (Ausnahme: beim Aufbau für den Gegner).
- (2) Sollte er den Sitzplatz trotzdem verlassen müssen, hat er den Schiedsrichter um Erlaubnis zu bitten.
- (3) Sollte er sich ohne Erlaubnis vom Platz entfernen, so wird dieses nach Regelwerk §6.6 Unsportliches Verhalten bestraft.

§26 Gleichzeitiges Treffen von zwei Objektbällen

- (1) Sollte der Spielball einen korrekten und einen nicht korrekten Objektball annähernd gleichzeitig berühren, ohne dass mit Sicherheit gesagt werden kann, dass der nicht korrekte Objektball zuerst getroffen wurde, so wird angenommen, dass ein korrekter Stoß erfolgt ist.

§27 Press liegende Kugeln

- (1) Der Schiedsrichter muss dafür sorgen, dass sowohl press an Bande liegende Objektbälle als auch press am Spielball liegende Objektbälle überprüft und angesagt werden.
- (2) Der sitzende Spieler kann den Schiedsrichter darum bitten, falls es notwendig erscheint.
- (3) Der an der Aufnahme befindliche Spieler muss eine entsprechende Überprüfung zulassen.