



swisspool

Sektion des Schweizerischen Billardverbandes
www.swisspool-billard.ch



Offizielle Poolbillard Regeln

Anmerkung der Übersetzung:

Falls sich Probleme oder Widersprüche ergeben zwischen der englischen Version und der deutschen Übersetzung, gilt im Zweifel immer die englische Originalfassung.



Basierend auf:
- WPA-Version vom 15.03.2016
- EPBF-Auslegung 2023



Sprachliche Gleichbehandlung

Alle in diesem Reglement verwendeten Bezeichnungen können von Frauen als auch von Männern wahrgenommen werden.

Vorbehalt

Der Vorstand von Swisspool behält sich vor, Änderungen, Ergänzungen und Anpassungen an in diesem Reglement aufgeführten Bestimmungen gemäss Sektionsreglement vorzunehmen.

Abweichungen

Bei Abweichungen zu den in anderen Organen (Homepage usw.) veröffentlichten Artikeln, ist dieses Reglement massgebend. Bei Abweichungen zur französischen Version dieses Reglements, ist die deutsche Version massgebend.

Abkürzungsverzeichnis:

SOA	Swiss Olympic Association
SBV	Schweizerischer Billard Verband
QT	Qualifikations-Verbands-Turnier
DV	Delegiertenversammlung
VS	Vorstandssitzung
SM	Schweizer Meisterschaften
TK	Technische Kommission
WPA	World Pool-Billiard Association
EPBF	European Pocket Billiard Federation
EM	Europameisterschaften
ET	Eurotour-Turnier
WM	Weltmeisterschaften

Alle Reglemente von Swisspool:

- Sektions-Reglement
- Wettspiel-Reglement
- Turnierleiter-Reglement
- Finanz- und Spesen-Reglement
- Nati-Reglement
- Jugend-Reglement und Konzept
- Disziplinar- und Straf-Reglement
- Schiedsrichter-Reglement

Dokumentenhistorie

Index	Datum:	Änderung:	Grund:	Autor:
0000	01.07.2007	Erstellung		S. Specchia
0001	01.07.2017	Neuüberarbeitung	Neue Regeln und Integration 10-Ball; Regularien als Anhang integriert	A. Hanauer
0002	05.12.2019	Überarbeitung	Fehlerkorrekturen, Änderungen Regularien	D. Meierhofer
0003	08.10.2020	Überarbeitung	Fehlerkorrekturen, Integration Shot Clock und Time-Out, Anpassung EPBF Anhang 21	D. Meierhofer
0004	21.11.2021	Überarbeitung	Fehlerkorrekturen, Anhang 23 Coaching	D. Meierhofer
0005	20.11.2022	Überarbeitung	Fehlerkorrekturen, Anh.6, Anh.14, Anh.19	D. Meierhofer
0006	23.02.2023	Überarbeitung	Anpassung Anh. 6 und Anh. 14 (EPBF)	D. Meierhofer

Folgende Artikel wurden angepasst:

Anh.6 Anh.14 Anh.19

Inhaltsverzeichnis

1	Allgemeine Spielregeln	6
1.1	Verantwortlichkeit des Spielers	6
1.2	Ausstossen des Anstossrechts	6
1.3	Der Gebrauch der Ausrüstung	7
1.4	Wiedereinsetzen der Kugeln	7
1.5	Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch (Ball in Hand)	7
1.6	Standard Ansagespiel	8
1.7	Zur Ruhe kommende Kugeln	8
1.8	Wiederherstellung einer Position	8
1.9	Störung von ausserhalb	8
1.10	Veranlassen von Entscheidungen und Regelung von Protesten	8
1.11	Aufgabe	9
1.12	Patt	9
2	Neunball (9-Ball)	10
2.1	Entscheidung über den Anstoss	10
2.2	Der Aufbau beim Neunball	10
2.3	Korrektur Anstoss	10
2.4	Zweiter Stoss des Spiels – Push Out	10
2.5	Fortführung des Spiels	11
2.6	Wiedereinsetzen der Kugeln	11
2.7	Standardfouls	11
2.8	Schwerwiegende Fouls	11
2.9	Patt	11
3	Achtball (8-Ball)	12
3.1	Entscheidung über den Anstoss	12
3.2	Der Aufbau beim Achtball	12
3.3	Der Anstoss	13
3.4	Offener Tisch/Wahl der Gruppe	13
3.5	Fortführung des Spiels	13
3.6	Stösse, die angesagt werden müssen	14
3.7	Wiedereinsetzen der Kugeln	14
3.8	Verlust des Spiels	14
3.9	Standard Fouls	14
3.10	Schwerwiegende Fouls	14
3.11	Patt	14
4	14-1 Endlos	15
4.1	Das Ausstossen	15
4.2	Der Aufbau beim 14-1 Endlos	15
4.3	Eröffnungssstoss	15
4.4	Fortsetzung des Spiels und Sieg	15
4.5	Ansagespiel	15
4.6	Wiedereinsetzen der Kugeln	15
4.7	Erzielen von Punkten	16
4.8	Spezielle Situation beim Aufbau	16
4.9	Standardfouls	17
4.10	Anstossfoul	17
4.11	Schwerwiegende Fouls	17
4.12	Patt	17
5	Blackball	18
5.1	Definition	18
5.1.1	Free Shot	18
5.1.2	Kopffeld	18
5.1.3	Snooker	18
5.1.4	Zulässige Kugel	18
5.2	Ausrüstung	18
5.3	Entscheidung über den Anstoss	18
5.4	Der Aufbau beim Blackball	19
5.5	Anstoss	19
5.6	Offener Tisch / Wahl der Gruppen	19
5.7	Fortsetzung des Spiels	19
5.8	Lageverbesserung aus dem Kopffeld	19
5.9	Press liegende Kugeln	20
5.10	Aus einem Snooker spielen	20

5.11	Wiedereinsetzen der Kugeln	20
5.12	Patt	20
5.13	Standardfouls	20
5.13.1	Versenken einer Kugel des Gegners	20
5.13.2	Unkorrekter Tisch	20
5.13.3	Jump Shot	21
5.14	Fouls, die zum Spielverlust führen	21
6	Fouls	22
6.1	Weisse fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch	22
6.2	Falsche Kugel	22
6.3	Keine Bande nach der Karambolage	22
6.4	Kein Fuss auf dem Boden	22
6.5	Kugel, die vom Tisch springt	22
6.6	Berühren der Kugeln	22
6.7	Durchstoss / Pressliegende Kugeln	23
6.8	Schieben der Weissen	23
6.9	Sich noch bewegende Kugeln	23
6.10	Falsches Positionieren der Weissen	23
6.11	Unkorrektes Spiel aus dem Kopffeld	23
6.12	Queue auf dem Tisch	23
6.13	Stossen ausserhalb der eigenen Aufnahme	24
6.14	Drei aufeinanderfolgende Fouls	24
6.15	Zeitspiel	24
6.16	Aufbauhilfen-Foul	24
6.17	Unsportliches Verhalten	25
7	Regeln/Regularien für Rollstuhlfahrer	26
7.1	Situation in der Schweiz	26
7.2	Fouls	26
7.3	Anforderungen an den Rollstuhl	26
8	Definitionen	27
8.1	Teile des Tisches	27
8.2	Stoss	28
8.3	Versenkte Kugel	29
8.4	Anlaufen an einer Bande	29
8.5	Vom Tisch gesprungene Kugeln	29
8.6	Versenken der Weisse	29
8.7	Die Weisse	29
8.8	Objektkugeln	30
8.9	Satz	30
8.10	Dreieck / Spiel	30
8.11	Anstoss	30
8.12	Aufnahme	30
8.13	Position der Kugeln	30
8.14	Wiedereinsetzen von Kugeln	30
8.15	Wiederherstellen einer Position	31
8.16	Jump Shot	31
8.17	Sicherheitsstoss	31
8.18	Abrutschen	31
9	Zehnball (10-Ball)	32
9.1	Entscheidung über das Anstossrecht	32
9.2	Der Aufbau beim Zehnball	32
9.3	Korrekt Anstoss	32
9.4	Zweiter Stoss des Spiels - Push Out	33
9.5	Ansagespiel	33
9.6	Sicherheitsspiel	33
9.7	Unkorrekt versenkte Kugeln	33
9.8	Fortführung des Spiels	34
9.9	Wiedereinsetzen der Kugeln	34
9.10	Standardfouls	34
9.11	Schwerwiegende Fouls	35
9.12	Patt	35

Anhang:

A.	Regularien (Verband / Turnierleitung)	36
1.	Administratives Ermessen	36
2.	Ausnahme von Regeln	36
3.	Dress-Code	36
4.	Aufbauhilfe	36
4.1.	Positionierung der Aufbauhilfe	36
4.2.	Entfernung der Aufbauhilfe	37
4.3.	Spezifikation der Aufbauhilfe	37
5.	Das Spiel mit Schiedsrichtern für bestimmte Bereiche (Area referee)	37
6.	Bestrafung von unsportlichem Verhalten	38
7.	Regelung von Protesten	38
8.	Anweisungen für Schiedsrichter	39
9.	Antwortverhalten des Schiedsrichters	39
10.	8-Ball Ergänzung	39
11.	Wiederherstellung einer Position	40
12.	Akzeptieren des Materials	40
13.	Kugeln aus den Taschen nehmen	40
14.	Time-Out	41
15.	Breakreihenfolge	41
16.	9-Ball und 10-Ball Aufbau	42
17.	Zusätzliche Break-Regeln	42
17.1.	Drei Punkte Regel („Kitchen Rule“)	42
18.	Ablenkung der Weissen nach dem Eröffnungstoss	43
19.	Überschreiten des Zeitlimits / Zeitlimit pro Stoss (Shot Clock)	43
20.	Nur Fouls mit der Weissen	43
21.	Verspätetes Antreten	43
22.	Störung von ausserhalb	44
23.	Coaching	44
24.	Höhere Gewalt	44
25.	Verbleiben des Spielers im Stuhl	44
26.	Gleichzeitiges Treffen	44
27.	Ansage von press liegenden Kugeln	44

1 Allgemeine Spielregeln

Die folgenden allgemeinen Spielregeln beziehen sich auf alle Spiele, die von ihnen abgedeckt werden, es sei denn, eine spezifische Regel widerspricht einer allgemeinen Regel. Zusätzlich zu den Spielregeln gibt es die WPA Spielregularien (siehe [Anhang](#)), die Dinge regeln, die sich nicht direkt auf das Spiel an sich beziehen. Hierunter fallen beispielsweise die Ausrüstungsspezifikationen oder Organisation von Veranstaltungen.

Die Poolbillardspiele werden auf einem flachen Tisch gespielt, der mit einem Tuch bezogen und von Gummibanden umgeben ist. Der Spieler benutzt einen Stock (Queue), um die Weisse zu stossen, die ihrerseits andere Kugeln anstösst. Ziel ist es, Objektkugeln in Löcher zu versenken die sich in der Gummiumrandung des Tisches befinden.

Welche Kugeln die jeweils anzuspielenden Objektkugeln sind, richtet sich nach der jeweiligen Spielform. Ebenso variieren die Bedingungen, wie ein Spiel gewonnen wird.

1.1 Verantwortlichkeit des Spielers

Es obliegt der Verantwortung des Spielers. Alle Regeln, Regularien und Zeitpläne des Wettbewerbs zu kennen, an dem er teilnimmt. Turnieroffizielle werden alle Informationen, welche das Turnier betreffen, den Spielern frühestmöglich zukommen zu lassen. Die letztendliche Verantwortung jedoch obliegt dem Spieler selbst.

1.2 Ausstossen des Anstossrechts

Das Ausstossen ist der erste Stoss des Spiels und bestimmt die Reihenfolge des Anstosses. Derjenige Spieler, der das Ausstossen gewinnt, bestimmt wer beginnt.

Der Schiedsrichter legt je eine Kugel auf jede Seite des Tisches. Beide Kugeln liegen im Kopffeld, nahe der Kopflinie. Die Spieler stossen ungefähr gleichzeitig ihre Kugel gegen die Fussbande, mit dem Ziel, dass sie (nachdem sie zur Ruhe gekommen sind) näher an der Kopfbande liegt als die gegnerische Kugel.

Das Ausstossen ist regelwidrig und auf jeden Fall verloren, wenn die eigene Kugel:

- Über die Längsachse rollt.
- Die Fussbande öfter als einmal berührt.
- In eine Tasche fällt oder vom Tisch springt.
- Eine Seitenbande berührt.
- Innerhalb einer Ecktasche hinter der Kante der Kopfbande zu liegen kommt.

Das Ausstossen gilt auch dann als verloren, wenn beim Spiel auf die Weisse ein Foul gemäss Kapitel [6](#) begangen wird, Ausnahme der Regel [6.9 Sich noch bewegende Kugeln](#).

Die Spieler müssen das Ausstossen wiederholen, wenn:

- Ein Spieler seine Kugel erst dann stösst, nachdem die Kugel des Gegners schon die Fussbande berührt hat.
- Der Schiedsrichter nicht bestimmen kann, welche der beiden Kugeln näher zur Kopfbande liegt.
- Beide Spieler eine Regelwidrigkeit beim Ausstossen begangen haben.

1.3 Der Gebrauch der Ausrüstung

Die Ausrüstung der Spieler muss den Anforderungen der Ausrüstungsspezifikationen der WPA entsprechen. Spieler dürfen grundsätzlich keine neuartigen Ausrüstungsgegenstände in einem Spiel benutzen. Falls sich ein Spieler unsicher ist über den bestimmten Gebrauch eines Ausrüstungsgegenstandes, sollte er dessen Gebrauch vorher mit der Turnierleitung abstimmen. Die Ausrüstung darf nur für den Zweck benutzt werden, für den sie gedacht ist (siehe [6.17 Unsportliches Verhalten](#)).

Die folgende Auflistung beschreibt unter anderem den normalen Gebrauch:

- **Queue** Der Spieler darf das Queue während eines Spiels wechseln. Dazu zählen sowohl Anstossqueue als auch Jump-Queues und normale Spielqueues. Er kann entweder eine eingebaute Verlängerung oder einen Aufsatz benutzen, um die Länge des Queues zu erweitern.
- **Kreide** Der Spieler darf eine Kreide benutzen, die ein Abrutschen beim Stossen verhindern soll. Er kann seine eigene Kreide mitbringen und diese benutzen, solange die Farbe der Kreide zu der des Tuches passt.
- **Hilfsqueue** Der Spieler darf bis zu maximal zwei Hilfsqueues benutzen, um das Queue während des Spiels zu erhöhen. Die Anordnung der Hilfsqueues obliegt dem Spieler. Er kann ein selbst mitgebrachtes Hilfsqueue benutzen, wenn dieses einem Standard-Hilfsqueue gleicht.
- **Handschuh** Der Spieler darf einen Handschuh benutzen, um den Griff und/oder die Gleitfähigkeit der Führhand zu verbessern.
- **Puder** Ein Spieler darf Puder in einem vernünftigen Mass benutzen. Das Mass liegt im Ermessen des Schiedsrichters.

1.4 Wiedereinsetzen der Kugeln

Das Einsetzen von Kugeln (auf den Tisch zurückgelegt) erfolgt, indem man die Kugel auf der Längslinie (Mittellinie des Tisches) so nahe wie möglich zum Fusspunkt in Richtung der Fussbande hin aufbaut, ohne andere Kugeln zu bewegen, die den Aufbau beeinträchtigen. Falls die wiederaufzubauende Kugel nicht auf den Fusspunkt gelegt werden kann, soll sie (wenn möglich) press an eventuell im Weg liegende Kugeln gelegt werden.

Ist jedoch die weisse Kugel diejenige, welchen den Aufbau behindert, so darf die wiedereinzusetzende Kugel nicht press an die Weisse gelegt werden; ein kleiner Abstand muss eingehalten werden.

Falls der gesamte Raum hinter dem Fusspunkt in Richtung Fussbande von Kugeln belegt ist, werden die wiedereinzusetzenden Kugeln oberhalb des Fusspunkts und so nah wie möglich an diesen aufgebaut.

1.5 Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch (Ball in Hand)

Bei einer Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch kann der Spieler die Weisse irgendwo auf der Spielfläche platzieren (siehe [8.1 Teile des Tisches](#)) und kann die Weisse so lange bewegen und neu legen, bis er einen Stoss ausführt (siehe die Definition [8.2 Stoss](#)).

Der Spieler darf jedes Teil seines Queues einschliesslich der Pomeranze dazu benutzen, die Weisse zu verlegen. Er darf jedoch keine nach vorne gerichtete Stossbewegung dabei ausführen.

Bei einigen Spielarten und bei fast allen Anstössen kann das Verlegen der Weissen auf das Kopffeld begrenzt sein. In diesen Fällen müssen die Regeln [6.10 Falsches Positionieren der Weissen](#) und [6.11 Unkorrektes Spiel aus dem Kopffeld](#) beachtet werden.

Wenn der sich am Tisch befindliche Spieler Lageverbesserung aus dem Kopffeld hat und sich alle für ihn rechtmässigen Kugeln hinter der Kopflinie befinden, so kann der Spieler verlangen, dass die Kugel, die der Kopflinie am nächsten liegt, auf den Fusspunkt gesetzt wird (gemäss Regel [1.4 Wiedereinsetzen der Kugeln](#)). Falls zwei oder mehr Kugeln gleichweit von der Kopflinie entfernt sind, darf der Spieler bestimmen, welche Kugel umgesetzt wird.

Eine Kugel, die sich exakt auf der Kopflinie befindet, ist spielbar.

1.6 Standard Ansagespiel

Bei Ansagespielen müssen sowohl die Kugel als auch die Tasche angesagt werden, es sei denn, beides ist offensichtlich.

Stossdetails wie die Anzahl der angelaufenen Banden oder eventuell andere Kugeln die berührt oder versenkt werden sind irrelevant.

Pro Stoss darf nur eine Kugel angesagt werden.

Damit ein angesagter Stoss zählt, muss der Schiedsrichter der Überzeugung sein, dass der Stoss so ausgeführt wurde wie er gedacht war.

Falls also irgendwelche Unklarheiten entstehen könnten, z.B. durch Banden, Kombinationsstösse o.ä., sollte der Spieler lieber die Kugel und die Tasche ansagen, in die er spielen möchte.

Falls der Schiedsrichter oder der Gegner sich nicht sicher sind, was der sich am Tisch befindende Spieler vorhat, dürfen sie sich nach der Ansage erkundigen.

Bei Ansagespielen kann der Spieler eine „Sicherheit“ statt einer Kugel und einer Tasche ankündigen. In dem Fall übernimmt der Gegner nach Ausführung des Stosses den Tisch. Ob versenkte Kugeln nach einer Sicherheit wiedereingesetzt werden oder nicht, richtet sich nach den Spielregeln der jeweiligen Spielart.

1.7 Zur Ruhe kommende Kugeln

Wegen geringfügigen Unregelmässigkeiten der Kugeln oder dem Tisch kann sich eine Kugel noch leicht bewegen, obwohl es so aussieht, als sei sie bereits zum Stillstand gekommen. Dies wird als zum Spiel dazu gehörend bewertet und die Kugel bleibt dort, wo sie zur Ruhe kommt, es sei denn, sie fällt in eine Tasche. Falls eine Kugel aus einem solchen Grund in eine Tasche fällt, wird sie so nahe wie möglich an ihrer letzten Position wiedereingesetzt.

Falls eine Kugel während oder kurz vor einem Stoss fällt und dies eine Auswirkung auf den Stoss hat, stellt der Schiedsrichter die Position vor dem Stoss wieder her und der Stoss wird wiederholt. Der Spieler wird nicht bestraft, weil er spielte, während sich noch Kugeln bewegten (siehe auch Regel [8.3 Versenkte Kugel](#)).

1.8 Wiederherstellung einer Position

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

1.9 Störung von ausserhalb

Falls während eines Stosses eine Störung von ausserhalb auftritt, die sich auf den Stoss auswirkt, wird der Schiedsrichter die Kugeln so aufbauen, wie sie vor dem Stoss gelegen haben und der Stoss wird wiederholt. Falls die Störung keine Auswirkung auf den Stoss hatte, wird der Schiedsrichter alle, von der Störungen betroffenen, Kugeln an ihre ursprüngliche Position zurücklegen und das Spiel wird fortgesetzt. Können die Kugeln nicht wieder an ihre ursprüngliche Position zurückgelegt werden, wird die Situation wie ein Patt behandelt.

1.10 Veranlassen von Entscheidungen und Regelung von Protesten

Falls ein Spieler der Ansicht ist, dass der Schiedsrichter eine Fehlentscheidung getroffen hat, kann er diesen bitten, seine Entscheidung zu überdenken.

Eine Schiedsrichterentscheidung ist ein Tatsachenentscheid und ist endgültig.

Ist der Spieler jedoch der Ansicht, dass der Schiedsrichter die Spielregel falsch anwendet oder auslegt, so kann er mit einem Protest eine Entscheidung des nächst höheren Organs herbeiführen.

Der Schiedsrichter unterbricht die Partie, während der Protest behandelt wird (siehe auch Regel [6.17 Unsportliches Verhalten](#) Absatz 4).

Fouls müssen unverzüglich benannt werden (siehe [6 Fouls](#)).

1.11 Aufgabe

Wenn ein Spieler aufgibt, hat er das Spiel verloren.

Beispiel: Wenn ein Spieler sein zusammengeschaubtes Spielqueue auseinanderschraubt, während der Gegner am Tisch ist und mit dem aktuellen Rack die Partie gewinnen kann, so wird dies als Aufgabe gewertet.

1.12 Patt

Falls der Schiedsrichter der Ansicht ist, dass während eines Spiels keiner der Spieler Anstalten macht, das Spiel zu gewinnen, so kündigt er ein Patt an.

Falls beide Spieler zustimmen, nehmen sie die Entscheidung des Schiedsrichters an, ohne ihre jeweiligen drei Aufnahmen zu spielen.

Ansonsten hat von da an jeder Spieler noch drei Aufnahmen. Falls der Schiedsrichter nach den drei Aufnahmen pro Spieler noch immer keinen Fortschritt bezüglich einer Entscheidung sieht, erklärt er das Spiel als Patt.

Die Verfahrensweise, die auf ein Patt folgt, wird in den jeweiligen speziellen Spielregeln einer Disziplin geregelt.

2 Neunball (9-Ball)

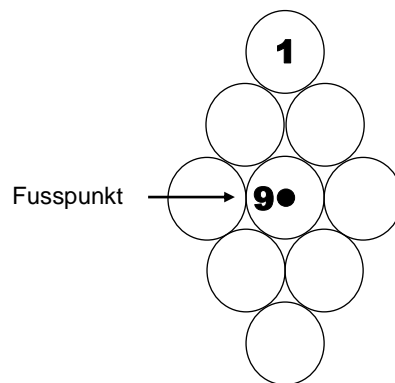
Neunball wird mit neun Objektkugeln, die von eins bis neun nummeriert sind, und einer weissen Kugel gespielt. Die Kugeln werden in aufsteigender numerischer Reihenfolge angespielt. Derjenige Spieler, der die 9 korrekt versenkt, gewinnt das Spiel.

2.1 Entscheidung über den Anstoss

Derjenige Spieler, der das Ausstossen gewinnt, bestimmt wer mit dem Anspiel beginnt (siehe [1.2 Ausstossen des Anstossrechts](#)). Normalerweise wechselt beim Neunball das Anstossrecht.

2.2 Der Aufbau beim Neunball

Die Objektkugeln werden in Form einer Raute so eng wie möglich zusammengelegt, wobei die Kugel 1 an der vorderen Spitze und die Kugel 9 in der Mitte der Raute platziert wird. Die Kugel 9 liegt dabei auf dem Fusspunkt. Alle anderen Kugeln werden ohne spezielle Vorgaben aufgebaut. Es darf keinem absichtlichen Muster gefolgt werden (siehe auch Regularien [16 9-Ball und 10-Ball Aufbau](#)).



Der Aufbau beim Neunball

2.3 Korrekter Anstoss

Folgende Regeln gelten für den Anstoss:

- Die Weisse wird aus dem Kopffeld gespielt
- Falls keine Kugel versenkt wird, müssen mindestens vier Objektkugeln eine oder mehrere Banden anlaufen, oder der Stoss gilt als Foul.

Turnierleiter können zusätzliche Anstoss-Regeln definieren (siehe auch Regularien [17 Zusätzliche Break-Regeln](#)).

2.4 Zweiter Stoss des Spiels – Push Out

Falls beim Anstoss kein Foul begangen wurde, kann der danach Aufnahme berechnigte Spieler entscheiden, einen „Push Out“ zu spielen. Er muss diese Absicht dem Schiedsrichter mitteilen.

Während eines „Push Outs“ entfallen Regeln [6.2 Falsche Kugel](#) und [6.3 Keine Bande nach der Karambolage](#) für diesen Stoss.

Falls bei einem „Push Out“ kein Foul begangen wird, kann der Gegner sich aussuchen, ob er den Tisch übernehmen möchte, oder ob der Spieler noch einmal stossen muss.

2.5 Fortführung des Spiels

Solange der Spieler am Tisch regelgerecht Kugeln versenkt, darf er weitere Stösse ausführen. Ausgenommen ist dabei ein „Push Out“ (siehe [2.4 Zweiter Stoss des Spiels – Push Out](#)).

Falls der Spieler die 9 regelkonform versenkt (ausser beim „Push Out“), gewinnt er das Spiel.

Wenn der Spieler keine Kugel versenkt oder ein Foul begeht, ist seine Aufnahme beendet und der Gegner kommt an den Tisch.

Wurde kein Foul begangen, muss der Gegner von dort aus weiterspielen, wo der Spieler die Weisse hinterlassen hat.

2.6 Wiedereinsetzen der Kugeln

Wenn die 9 mit einem Foul oder während eines Push Outs versenkt wurde oder wenn sie vom Tisch springt, wird sie wiedereingesetzt (siehe [1.4 Wiedereinsetzen der Kugeln](#)). Keine andere Objektkugel wird ansonsten beim Neunball wiederaufgebaut.

2.7 Standardfouls

Falls der aufnahmeberechtigte Spieler ein Standardfoul begeht, wechselt die Aufnahme zu seinem Gegner. Die Weisse wird dem Gegner in die Hand gegeben und er darf sie überall auf dem Tisch platzieren (siehe [1.5 Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch \(Ball in Hand\)](#)).

Folgende Vergehen sind Standardfouls im Neunball:

- [6.1 Weisse fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch](#)
- [6.2 Falsche Kugel:](#)
 - Die erste Objektkugel, die von der Weissen berührt wird, muss immer die Kugel mit der niedrigsten Nummer sein, die sich noch auf dem Tisch befindet.
- [6.3 Keine Bande nach der Karambolage](#)
- [6.4 Kein Fuss auf dem Boden](#)
- [6.5 Kugel, die vom Tisch springt:](#)
 - Die einzige Kugel, die wiedereingesetzt wird, wenn sie vom Tisch gesprungen ist, ist die 9.
- [6.6 Berühren der Kugeln](#)
- [6.7 Durchstoss/Pressliegende Kugeln](#)
- [6.8 Schieben der Weissen](#)
- [6.9 Sich noch bewegende Kugeln](#)
- [6.10 Falsches Positionieren der Weissen](#)
- [6.12 Queue auf dem Tisch](#)
- [6.13 Stossen ausserhalb der eigenen Aufnahme](#)
- [6.15 Zeitspiel](#)
- [6.16 Aufbauhilfen-Foul](#)

2.8 Schwerwiegende Fouls

Die Strafe für drei Fouls gemäss Regel [6.14 Drei aufeinanderfolgende Fouls](#) ist der Verlust der derzeit gespielten Spiels. Für Fouls gemäss Regel [6.17 Unsportliches Verhalten](#) wird der Schiedsrichter die Strafe entsprechend der Art und Weise des begangenen Fouls anpassen.

2.9 Patt

Falls der Schiedsrichter ein Spiel als Patt wertet, wird das Spiel neu begonnen. Der Spieler der ursprünglich die als Patt bewertete Spiel angestossen hat, stösst wiederum an (siehe [1.12 Patt](#)).

3 Achtball (8-Ball)

Achtball wird mit 15 nummerierten Objektkugeln und der Weissen gespielt. Die jeweilige Gruppe eines Spielers (1 bis 7 oder 9 bis 15) muss komplett in den Taschen versenkt sein, bevor er versuchen darf, die 8 zu versenken, um zu gewinnen.

Achtball ist ein Ansagespiel.

3.1 Entscheidung über den Anstoss

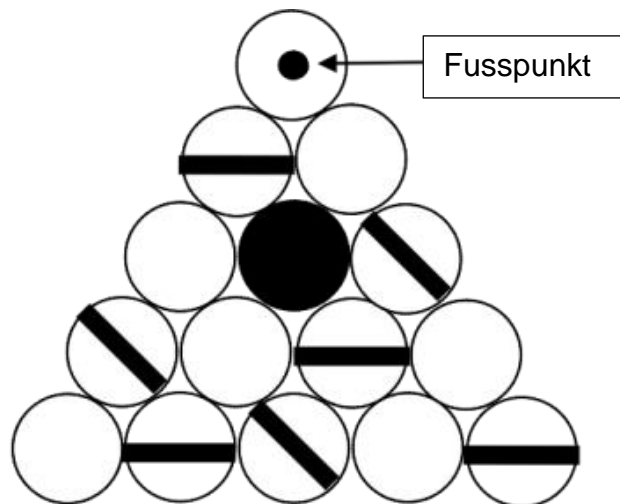
Der Spieler, der das Ausstossen gewonnen hat, bestimmt, wer den ersten Anstoss ausführen muss (siehe [1.2 Ausstossen des Anstossrechts](#)).

Normalerweise wechselt beim Achtball das Anstossrecht von Spiel zu Spiel (Wechselbreak).

In den Regularien unter [Punkt 15](#) werden jedoch weitere Alternativen hierfür aufgezeigt.

3.2 Der Aufbau beim Achtball

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



Der Aufbau beim Achtball, Beispiel

3.3 Der Anstoss

Die folgenden Regeln finden auf den Anstoss Anwendung:

- Die Weisse wird aus dem Kopffeld gespielt.
- Keine Kugel muss angesagt werden.
- Die Weisse muss keine spezielle Kugel zuerst treffen.
- Falls der anstossende Spieler eine Kugel versenkt und dabei kein Foul begeht, bleibt er an der Aufnahme und der Tisch ist für ihn „offen“ (siehe [3.4 Offener Tisch / Wahl der Gruppe](#)).
- Wenn keine Objektkugel versenkt wird, müssen mindestens vier Objektkugeln eine oder mehrere Banden anlaufen oder der Anstoss wird als unzulässig gewertet.
Ist das der Fall, hat der dann aufnahmeberechtigte Spieler folgende Optionen:
 1. Er kann die Situation so übernehmen, wie sie ist.
 2. Er kann wiederaufbauen lassen und einen neuen Anstoss ausführen.
 3. Er kann wiederaufbauen und den Gegner einen neuen Anstoss ausführen lassen.
- Falls die 8 bei einem korrekt ausgeführten Anstoss versenkt wird, so ist dies kein Foul. Geschieht dies, hat der Spieler folgende Optionen:
 1. Er kann die 8 wiederaufbauen lassen und die Situation so übernehmen, wie sie ist.
 2. Er kann einen neuen Anstoss ausführen.
- Wenn der Spieler beim Anstoss die 8 versenkt und die Weisse ebenfalls in eine Tasche fällt (siehe Definition in [8.6 Versenken der Weissen](#)), dann hat der Gegner folgende Optionen:
 1. Er kann die 8 wiederaufbauen lassen und mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld weiterspielen.
 2. Er kann selbst einen neuen Anstoss ausführen.
- Wenn beim Anstoss eine Objektkugel vom Tisch springt, so gilt dies als Foul. Diese Kugel bleibt aus dem Spiel (ausser der 8; sie wird wiederaufgebaut); der dann aufnahmeberechtigte Spieler hat folgende Optionen:
 1. Er kann die Situation übernehmen wie sie ist.
 2. Er kann mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld weiterspielen.
- Wenn der Spieler beim Anstoss ein Foul begeht, welches nicht in diesem Abschnitt aufgeführt ist, kann der Gegner:
 1. die Situation übernehmen, wie sie ist.
 2. mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld weiterspielen.

3.4 Offener Tisch/Wahl der Gruppe

Bevor die Gruppen den Spielern zugeordnet sind, spricht man von einem „offenen Tisch“. Der Spieler muss vor jedem Stoss seine Absicht ansagen. Wenn der Spieler seine angesagte Kugel korrekt versenkt, übernimmt er die entsprechende Gruppe und sein Gegner bekommt die andere Gruppe. Gelingt es ihm nicht, die angesagte Kugel zu versenken, bleibt der Tisch offen und die Aufnahme wechselt zum Gegner.

Wenn ein Tisch offen ist, darf jede Objektkugel als erste angespielt werden ausser der 8.

3.5 Fortführung des Spiels

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

3.6 Stösse, die angesagt werden müssen

Bei jedem Stoss, mit Ausnahme des Anstosses, müssen die Kugeln und Taschen, wie in [1.6 Standard Ansagespiel](#) erklärt, angesagt werden.

Die 8 darf nur angesagt werden, nachdem alle Kugeln einer Gruppe versenkt wurden.

Der Spieler darf eine „Sicherheit“ ansagen. Dabei wechselt die Aufnahme nach der Beendigung des Stosses zu seinem Gegner und jegliche Objektkugel, die versenkt wurde, bleibt aus dem Spiel (siehe [8.17 Sicherheitsstoss](#)).

3.7 Wiedereinsetzen der Kugeln

Wenn die 8 während des Anstosses versenkt wird oder vom Tisch springt, wird sie wieder eingesetzt oder alle Kugeln werden neu aufgebaut (siehe [3.3 Der Anstoss](#) und [1.4 Wiedereinsetzen von Kugeln](#)).

Keine andere Objektkugel wird ansonsten wiederaufgebaut.

3.8 Verlust des Spiels

Der Spieler verliert ein Spiel, wenn er

- ein Foul begeht, während er die 8 versenkt.
- die 8 versenkt, solange sich noch eine oder mehrere Kugeln seiner Gruppe auf dem Tisch befinden.
- die 8 in eine nicht angesagte Tasche versenkt.
- die 8 vom Tisch springen lässt.

Diese Punkte gelten nicht für den Anstoss (siehe [3.3 Der Anstoss](#)).

3.9 Standard Fouls

Falls der aufnahmeberechtigte Spieler ein Foul begeht, wechselt die Aufnahme über zu seinem Gegner. Die Weisse wird dem Gegner in die Hand gegeben und er darf sie überall auf dem Tisch platzieren (siehe [1.5 Lage Verbesserung auf dem ganzen Tisch – \(Ball in Hand\)](#)).

Folgende Vergehen sind Standardfouls im Achtball:

- [6.1 Weisse fällt in eine Tasche oder springt von Tisch](#)
- [6.2 Falsche Kugel:](#)
 - Die erste Objektkugel, die von der Weissen berührt wird, muss immer der eigenen Gruppe des Spielers zugehörig sein, es sei denn, der Tisch ist offen (siehe [3.4 Offener Tisch / Wahl der Gruppe](#)).
- [6.3 Keine Bande nach der Karambolage](#)
- [6.4 Kein Fuss auf dem Boden](#)
- [6.5 Kugel, die vom Tisch springt:](#)
 - Die einzige Kugel, die wiedereingesetzt wird, wenn sie vom Tisch gesprungen ist, ist die 8, aber nur beim Break (siehe [3.7 Wiedereinsetzen der Kugeln](#)).
- [6.6 Berühren der Kugeln](#)
- [6.7 Durchstoss/Pressliegende Kugeln](#)
- [6.8 Schieben der Weissen](#)
- [6.9 Sich noch bewegende Kugeln](#)
- [6.10 Falsches Positionieren der Weissen](#)
- [6.11 Unkorrektes Spiel aus dem Kopffeld](#)
- [6.12 Queue auf dem Tisch](#)
- [6.13 Stossen ausserhalb der eigenen Aufnahme](#)
- [6.15 Zeitspiel](#)
- [6.16 Aufbauhilfen-Foul](#)

3.10 Schwerwiegende Fouls

Die Fouls, die unter [3.8 Verlust des Spiels](#) beschrieben werden, bedeuten den Verlust des gegenwärtigen Spiels. Für Fouls gemäss Regel [6.17 Unsportliches Verhalten](#) wird der Schiedsrichter die Strafe entsprechend der Art und Weise des begangenen Fouls anpassen.

3.11 Patt

Falls der Schiedsrichter ein Spiel als Patt wertet, wird das Spiel neu begonnen. Der Spieler, der ursprünglich die als Patt bewertete Partie angestossen hat, stösst wiederum an (siehe [1.12 Patt](#)).

4 14-1 Endlos

14-1 Endlos, auch bekannt als "Straight Pool", wird mit 15 nummerierten Kugeln und der Weissen gespielt. Jede Kugel, die regelgerecht versenkt wurde, zählt einen Punkt.

Derjenige Spieler, der als erster die vorher bestimmte Punktzahl erreicht hat oder beim Erreichen der vorher bestimmte Anzahl Aufnahmen mehr Punkte aufweist, gewinnt die Partie.

Nachdem 14 Kugeln beim 14-1 Endlos versenkt wurden, werden sie wiederaufgebaut und der Spieler kann seine Aufnahme fortsetzen. 14-1 Endlos ist ein Ansagespiel.

4.1 Das Ausstossen

Die Spieler stossen aus, um zu bestimmen, wer den ersten Stoss ausführen muss. (siehe [1.2 Ausstossen des Anstossrechts](#)).

4.2 Der Aufbau beim 14-1 Endlos

Für den Eröffnungsschuss werden 15 Kugeln zu einem Dreieck aufgebaut, wobei die vorderste Kugel auf dem Fusspunkt liegt.

Bei jedem neuen Aufbau wird die vorderste Kugel weggelassen, wenn nur 14 Kugeln aufgebaut werden.

Die auf dem Tisch aufgezeichnete Markierung des Dreiecks bestimmt, ob eine für einen Break beabsichtigte Kugel sich im Dreieck oder ausserhalb befindet (siehe [4.8 Spezielle Situation beim Aufbau](#)).

Wenn der Tisch „getappt“ ist, muss der Umkreis des Dreiecks nach wie vor eingezeichnet sein, da dieser massgeblich ist, um zu entscheiden, ob eine Kugel sich im Dreieck befindet oder nicht.

4.3 Eröffnungsschuss

Die folgenden Regeln gelten für den Eröffnungsschuss:

- Die Weisse muss aus dem Kopffeld gespielt werden.
- Falls keine angesagte Kugel versenkt wird, müssen die Weisse und zwei Objektkugeln nach dem Kontakt mit dem Rack je eine Bande anlaufen, ansonsten gilt der Stoss als Anstossfoul (siehe [8.4 Anlaufen an eine Bande](#)).
Ein solches Foul wird bestraft, indem dem Spieler zwei Punkte von seinem Punktestand abgezogen werden (siehe [4.10 Anstossfoul](#)).
Der Gegner kann dann die Situation so übernehmen wie sie ist oder er kann verlangen, dass der Spieler, der das Anstossfoul begangen hat, einen erneuten Anstoss ausführen muss.
Dies kann er solange machen, bis der anstossende Spieler die Anstossbedingungen erfüllt oder er die Situation übernimmt (siehe [4.11 Schwerwiegende Fouls](#)).

4.4 Fortsetzung des Spiels und Sieg

Der Spieler bleibt an der Aufnahme, solange er regelgerecht angesagte Kugeln versenkt oder er das Spiel gewinnt, weil er die verabredete Anzahl von Punkten erreicht hat oder die Anzahl Aufnahmen erreicht sind. Wenn 14 Kugeln regelgerecht versenkt wurden, wird das Spiel angehalten, bis die Kugeln wiederaufgebaut sind.

4.5 Ansagespiel

Stösse müssen, wie unter [1.6 Standard Ansagespiel](#) beschrieben, angesagt werden.

Der Spieler darf eine „Sicherheit“ spielen. Dabei wechselt die Aufnahme nach Beendigung des Stosses zu seinem Gegner und jegliche Kugel, die dabei versenkt wurde, wird wiedereingestellt.

4.6 Wiedereinsetzen der Kugeln

Alle Kugeln, die mit einem Foul während einer Sicherheit oder so versenkt wurden, ohne dass eine angesagte Kugel versenkt wurde, werden wiederaufgebaut (siehe [1.4 Wiedereinsetzen von Kugeln](#)).

Falls die 15. Kugel eines Dreiecks neu eingesetzt werden muss und die 14 anderen Kugeln nach dem Wiederaufbau nicht berührt worden sind, wird sie auf den Fusspunkt gelegt. Der Schiedsrichter darf hierzu ein Dreieck benutzen.

4.7 Erzielen von Punkten

Der Spieler kann Punkte erzielen, indem er regelkonform angesagte Kugeln versenkt. Jede Kugel, die bei einem solchen Stoss zusätzlich versenkt wird, zählt ebenfalls einen Punkt.

Fouls werden durch Punkteabzug vom Punktestand des Spielers der das Foul begangen hat bestraft.

4.8 Spezielle Situation beim Aufbau

Wenn die Weisse oder die 15. Objektkugel den Aufbau der 14 anderen Kugeln zu einem neuen Dreieck behindern, werden die im Folgenden genannten speziellen Regeln angewendet. Eine Kugel wird als den Aufbau behindernd angesehen, wenn sie innerhalb der Dreiecksmarkierung liegt oder diese überragt.

Der Schiedsrichter gibt Auskunft auf die Frage, ob eine Kugel sich im Dreieck befindet oder nicht.

Aufbausituationen:

- Wenn die 15. Kugel gleichzeitig mit der 14. Kugel versenkt wurde, werden alle 15 Kugeln wieder zu einem Dreieck aufgebaut.
- Wenn die 15. Kugel und die Weisse beide den Aufbau behindern, werden alle 15 Kugeln zu einem Dreieck wiederaufgebaut und die Weisse wird mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld gespielt.
- Wenn nur die Objektkugel den Aufbau behindert, wird sie auf den Kopfpunkt gelegt oder auf den Mittelpunkt, wenn die Weisse den Kopfpunkt blockiert.
- Wenn nur die Weisse den Aufbau behindert, wird sie wie folgt verlegt:
 - Ist die 15. Objektkugel ausserhalb des Kopffeldes oder auf der Kopflinie, wird die Weisse mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld gespielt.
 - Ist die 15. Objektkugel innerhalb des Kopffeldes, wird die Weisse auf den Kopfpunkt gelegt. Ist der Kopfpunkt belegt, wird sie auf den Mittelpunkt gelegt.
 - Es gibt keinerlei Einschränkungen, welche Objektkugel des neuen Dreiecks der Spieler als erste anspielen muss.

Wenn die weisse Kugel oder der letzte Objektball sehr nahe am Dreieck liegen, so soll der Schiedsrichter die Position dieser Kugel markieren, damit sie allenfalls zurückgelegt werden kann, wenn beim neuen Rackaufbau diese Kugel berührt und verschoben wird. Eine solche Berührung wird nicht als Foul taxiert.

→ Der 15. Objektball liegt	Die Weisse liegt		
	Innerhalb des Dreiecks	Nicht im Dreieck und nicht auf dem Kopfpunkt*	Auf dem Kopfpunkt*
Im Dreieck	15. Kugel: Fusspunkt Weisse: Im Kopffeld	15. Kugel: Kopfpunkt Weisse: Bleibt dort	15. Kugel: Mittelpunkt Weisse: Bleibt dort
Versenkt	15. Kugel: Fusspunkt Weisse: Im Kopffeld	15. Kugel: Fusspunkt Weisse: Bleibt dort	15. Kugel: Fusspunkt Weisse: Bleibt dort
Im Kopffeld aber nicht auf dem Kopfpunkt*	15. Kugel: Bleibt dort Weisse: Kopfpunkt		
Ausserhalb des Kopffeldes und nicht im Dreieck	15. Kugel: Bleibt dort Weisse: Im Kopffeld		
Auf dem Kopfpunkt*	15. Kugel: Bleibt dort Weisse: Mittelpunkt	<i>*Auf dem Kopfpunkt bedeutet, dass die Kugel den Aufbau einer anderen auf dem Kopfpunkt behindert</i>	

Zusammenfassung der Regeln für 14-1 Endlos Situationen beim Aufbau

4.9 Standardfouls

Falls der aufnahmeberechtigte Spieler ein Standardfoul begeht, wird ein Punkt von seinem Punktstand abgezogen und die Aufnahme wechselt zu seinem Gegner.

Die Weisse verbleibt auf ihrer Position, ausser wie unten beschrieben.

Folgende Vergehen sind Standardfouls im 14-1 Endlos:

- [6.1 Weisse fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch](#)
 - Die Weisse wird mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld gespielt (siehe [1.5 Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch \(Ball in Hand\)](#))
- [6.3 Keine Bande nach der Karambolage](#)
- [6.4 Kein Fuss auf dem Boden](#)
- [6.5 Kugel, die vom Tisch springt:](#)
 - Alle Objektkugeln, die vom Tisch springen, werden wiederaufgebaut.
- [6.6 Berühren der Kugeln](#)
- [6.7 Durchstoss/Pressliegende Kugeln](#)
- [6.8 Schieben der Weissen](#)
- [6.9 Sich noch bewegende Kugeln](#)
- [6.10 Falsches Positionieren der Weissen](#)
- [6.11 Unkorrektes Spiel aus dem Kopffeld](#)
 - Handelt es sich um ein Foul gemäss zweitem Abschnitt von 6.11, so hat der dann aufnahmeberechtigte Spieler Lageverbesserung aus dem Kopffeld.
- [6.12 Queue auf dem Tisch](#)
- [6.13 Stossen ausserhalb der eigenen Aufnahme](#)
- [6.15 Zeitspiel](#)
- [6.16 Aufbauhilfen-Foul](#)

4.10 Anstossfoul

Ein Anstossfoul wird, wie unter [4.3 Eröffnungsstoss](#) beschrieben, mit dem Abzug von zwei Punkten bestraft. Ebenfalls besteht die Möglichkeit, dass der Anstoss neu ausgeführt werden muss.

Falls ein Anstossfoul und ein Standardfoul zur selben Zeit begangen werden, so gilt das Anstossfoul.

4.11 Schwerwiegende Fouls

Für Regel [6.14 Drei aufeinanderfolgende Fouls](#) gelten nur Standardfouls.

Ein Anstossfoul zählt also nicht zu der Drei-Foul-Regel.

Ein Punkt wird wie üblich für das dritte Foul abgezogen.

Dazu werden dann noch einmal 15 Punkte vom Punktstand des Spielers abgezogen, der das dritte aufeinanderfolgende Foul begangen hat.

Seine Fouls sind damit aufgehoben.

Alle 15 Kugeln werden wiederaufgebaut und der Spieler, der das Foul begangen hat, muss einen neuen Eröffnungsstoss ausführen (siehe [4.3 Eröffnungsstoss](#)).

Hierbei gelten die gleichen Bedingungen wie für den Eröffnungsstoss.

Begeht ein Spieler ein Foul gemäss [6.17 Unsportliches Verhalten](#), so liegt die Strafe dafür im Ermessen des Schiedsrichters. Sie soll der Art und Weise des Verhaltens Rechnung tragen.

4.12 Patt

Falls der Schiedsrichter eine Partie als Patt bewertet, muss ein neuer Eröffnungsstoss ausgeführt werden. Beide Spieler stossen das Anstossrecht neu aus (siehe [1.12 Patt](#)).

5 Blackball

Blackball wird mit 15 farbigen Objektkugeln und einer Weissen gespielt. Die Objektkugeln bestehen aus zwei Gruppen aus jeweils sieben Kugeln und der Schwarzen. 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 Definition

Zusätzlich zu den Definitionen, die unter [8. Definitionen](#) erklärt werden, gibt es im Blackball folgende Begriffsbestimmungen:

5.1.1 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 weiterspielen, wo sie liegt oder eine Lageverbesserung aus dem Kopffeld vornehmen.

5.1.2 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“ bedeutet das gleiche wie „im Kopffeld“.

5.1.3 Snooker

Ein Spieler liegt im „Snooker“ (oder er 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.

5.1.4 Zulässige Kugel

Eine Kugel gilt dann als „zulässig“, wenn sie für den Spieler in dem Moment ein regelkonformes Ziel darstellt.

5.2 Ausrüstung

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).

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.

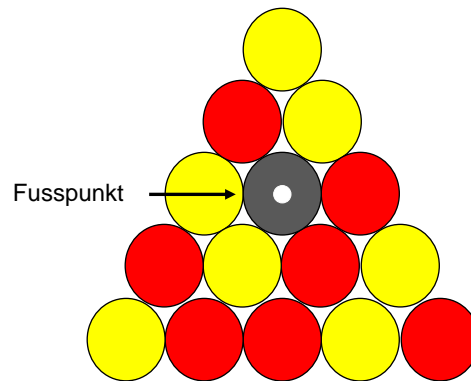
5.3 Entscheidung über den Anstoss

Derjenige 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.

5.4 Der Aufbau beim Blackball

Die Kugeln werden wie in der Skizze unten beschrieben aufgebaut. Die Schwarze liegt auf dem Fusspunkt.



Der Aufbau beim Blackball

5.5 Anstoss

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 wiederaufgebaut und derselbe Spieler stösst erneut an. Jeglicher Verstoss gegen Regel [6.1 Weisse fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch](#) und [6.5 Vom Tisch gesprungene Kugel](#) wird bei einem Anstoss ignoriert, bei dem die Schwarze fällt.

5.6 Offener Tisch / Wahl der Gruppen

Ein Tisch gilt als "offen", solange die Gruppen den Spielern noch nicht zugeordnet sind.

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.

Versenkt der Spieler eine Kugel unter den oben genannten Umständen, wird ihm die jeweilige Gruppe zugeordnet und der Gegner erhält automatisch die andere Gruppe.

5.7 Fortsetzung des Spiels

Der Spieler bleibt an der Aufnahme, solange er regelgerecht Kugeln versenkt oder bis das Spiel beendet ist.

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

5.8 Lageverbesserung aus dem Kopffeld

Wenn ein Spieler Lageverbesserung aus dem Kopffeld hat, darf er die Weisse überall innerhalb des Kopffelds positionieren.

Er kann die Position der Weissen so lange verändern, bis er seinen Stoss ausführt.

Die Weisse muss das Kopffeld nicht verlassen haben, bevor sie eine farbige Objektkugel berührt.

5.9 Press liegende Kugeln

Wenn die weisse Kugel press an einer Objektkugel liegt, darf der Spieler die Weisse nicht in Richtung der Objektkugel spielen.

Es wird angenommen, dass die Weisse die Objektkugel getroffen hat, wenn er von dieser wegspielt, falls das die zulässige Kugel für den Stoss ist.

5.10 Aus einem Snooker spielen

Wenn ein Spieler „gesnookered“ ist, wird Regel [6.3 Keine Bande nach der Karambolage](#) für diesen Stoss ausser Kraft gesetzt.

5.11 Wiedereinsetzen der Kugeln

Objektkugeln, die vom Tisch gesprungen sind, werden auf der Längslinie wiederaufgebaut.

Müssen mehrere Kugeln aufgebaut werden, so geschieht dies in der folgenden Reihenfolge:

1. die Schwarze
2. Kugeln der Gruppe des aufnahmeberechtigten Spielers oder rote, gelbe bzw. volle und halbe Kugeln, wenn der Tisch noch offen ist
3. andere Kugeln

5.12 Patt

Falls ein Patt eintritt, weil beide Spieler keine Entscheidung herbeiführen wollen, beginnt der Spieler das Spiel erneut, der auch ursprünglich angestossen hat.

Ein Patt tritt auch dann ein, wenn die Position keinen regelkonformen Stoss mehr zulässt.

5.13 Standardfouls

Wenn ein Spieler ein Foul begeht, wechselt die Aufnahme zu seinem Gegner.

Der aufnahmeberechtigte Spieler hat einen Free Shot (siehe 5.1.1 [Free Shot](#)) als ersten Stoss seiner Aufnahme.

Folgende Vergehen sind Standardfouls im Blackball:

- [6.1 Weisse fällt in eine Tasche oder springt von Tisch](#)
- [6.2 Falsche Kugel](#)
 - Wird ausser Kraft gesetzt während eines Free Shots
- [6.3 Keine Bande nach der Karambolage](#)
- [6.4 Kein Fuss auf dem Boden](#)
- [6.5 Kugel, die vom Tisch springt](#)
- [6.6 Berühren der Kugeln](#)
- [6.7 Durchstoss/Pressliegende Kugeln](#)
- [6.8 Schieben der Weissen](#)
- [6.9 Sich noch bewegende Kugeln](#)
- [6.10 Falsches Positionieren der Weissen](#)
 - Bei Lageverbesserung aus dem Kopffeld
- [6.12 Queue auf dem Tisch](#)
- [6.13 Stossen ausserhalb der eigenen Aufnahme](#)
- [6.15 Zeitspiel](#)
- [6.16 Aufbauhilfen-Foul](#)

Folgende Situationen sind zusätzlich ein Foul beim Blackball:

5.13.1 Versenken einer Kugel des Gegners

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

5.13.2 Unkorrekter Tisch

Es ist ein Foul, zu stossen, bevor alle Kugeln aufgebaut sind, die wiederaufgebaut werden müssen.

5.13.3 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 Fouls, die zum Spielverlust führen

Der Spieler verliert das Spiel, wenn er:

- Die Schwarze mit einem nicht regelkonformen Stoss versenkt
- Die Schwarze versenkt, obwohl sich noch Kugeln der eigenen Gruppe auf dem Tisch befinden
- Absichtlich Regel [6.2 Falsche Kugel](#) verletzt
- Nicht versucht, eine zulässige Kugel zu treffen.

[6.17 Unsportliches Verhalten](#) wird durch den Verlust eines Spiels oder eine andere Strafe, abhängig vom Vergehen, bestraft.

6 Fouls

Die folgenden Handlungen beschreiben Fouls beim Poolbillard.

Sie gelten, wenn sie in den speziellen Spielregeln der einzelnen Spiele genannt sind.

Falls mehrere Fouls während eines Stosses begangen werden, so zählt bezüglich des Strafmasses nur das schwerwiegendste.

Wird ein Foul nicht erkannt, bevor der nächste Stoss ausgeführt wurde, so gilt das Foul als nicht begangen.

6.1 Weisse fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch

Wenn die Weisse in eine Tasche fällt oder vom Tisch springt, so ist das ein Foul.

Siehe [8.3 Versenkte Kugel](#) und [8.5 Vom Tisch gesprungene Kugel](#).

6.2 Falsche Kugel

In Spielen, die erfordern, dass die erste angespielte Objektkugel eine ganz bestimmte ist oder zu einer bestimmten Gruppe gehört, ist es ein Foul, wenn die Weisse eine andere Kugel zuerst berührt.

6.3 Keine Bande nach der Karambolage

Wird im Verlauf eines Stosses keine Kugel versenkt, muss die Weisse eine Objektkugel berühren. Nach diesem Kontakt (Karambolage) muss zumindest eine Kugel (Objektkugel oder Weisse) eine Bande anlaufen, ansonsten gilt der Stoss als Foul (siehe [8.4 Anlaufen an eine Bande](#)).

6.4 Kein Fuss auf dem Boden

Wenn der sich am Tisch befindliche Spieler in dem Moment, wo er im Zuge seines Stosses mit der Pomeranze die Weisse berührt, nicht mindestens mit einem Fuss den Boden berührt, so wird der Stoss als Foul gewertet.

6.5 Kugel, die vom Tisch springt

Es ist ein Foul, eine Objektkugel vom Tisch springen zu lassen.

Ob diese Kugel neu aufgebaut wird oder nicht, bestimmt die spezielle Spielregel des jeweiligen Spiels (siehe [8.5 Vom Tisch gesprungene Kugel](#)).

6.6 Berühren der Kugeln

Jegliche Berührung, Bewegung oder Veränderung des Laufs einer Kugel ist ein Foul ausser dem normalen Kontakt zwischen zwei Kugeln im Verlauf eines Stosses.

Es ist ebenso ein Foul, die Weisse zu berühren, zu bewegen oder ihren Lauf zu verändern, ausser während des Verlegens bei der Lageverbesserung und während des normalen Kontaktes zwischen der Pomeranze und der Weissen während einer nach vorne gerichteten Stossbewegung.

Der sich am Tisch befindliche Spieler ist verantwortlich für die von ihm benutzten Dinge wie Kreide, Hilfsqueues, Kleidung, seine Haare, seine Körperteile, die Weisse (während einer Lageverbesserung), durch die ein solches Foul begangen werden könnten.

Falls ein solches Foul unabsichtlich geschieht, ist dies ein Standardfoul.

Wird es absichtlich begangen, handelt es sich um [6.17 Unsportliches Verhalten](#).

6.7 Durchstoss / Pressliegende Kugeln

Wenn das Queue des Spielers die Weisse während eines Stosses mehr als einmal berührt, wird der Stoss als Foul gewertet.

Falls die Weisse sehr nahe an einer Objektkugel liegt, diese aber nicht berührt (nicht press liegt), so ist es ein Foul, wenn die Pomeranze noch Kontakt mit der Weissen hat, während diese bereits die Objektkugel berührt.

Liegt die Weisse sehr nahe an einer Objektkugel und der Spieler stösst so, dass die Weisse die Objektkugel nur ganz leicht streift, so wird angenommen, dass der Stoss regelgerecht ist, obwohl es sein kann, dass die Pomeranze die Weisse noch berührt, während die Weisse Kontakt mit der Objektkugel hat.

Liegt die Weisse zu Beginn eines Stosses press an einer Objektkugel, so darf sie in die Richtung gespielt werden, in der die Kugeln liegen (solange sie ein regelgerechtes Ziel nach den Spielregeln des gerade gespielten Spiels ist).

Wird die Objektkugel durch so einen Stoss bewegt, gilt sie als getroffen von der Weissen. Obwohl es erlaubt ist auf eine regelkonforme Objektkugel zu spielen, die press an der Weissen liegt, muss darauf geachtet werden, dass der Mehrfachkontakt zwischen Pomeranze und der Weissen nicht auch auftritt wenn sich noch andere Objektkugeln in der Nähe der Kugeln befinden.

Die Weisse gilt vor Beginn eines Stosses solange als nicht an einer Objektkugel press liegend, bis sie vom Schiedsrichter oder Gegner als solches angesagt wurde.

Es obliegt der Verantwortung des sich am Tisch befindlichen Spielers, diese Ansage vor dem Stoss einzufordern.

Spielt der Spieler im Fall einer an einer Objektkugel press liegenden Weissen diese in eine andere Richtung (und somit von ihr weg), so gilt diese Kugel als nicht getroffen, ausser die speziellen Spielregeln besagen etwas anderes.

6.8 Schieben der Weissen

Es ist ein Foul, wenn der Kontakt zwischen der Pomeranze und der Weissen länger ist als bei einem normalen Stoss.

6.9 Sich noch bewegende Kugeln

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

6.10 Falsches Positionieren der Weissen

Wenn die Weisse mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld gespielt werden muss, so ist es ein Foul, die Weisse von genau auf der Kopflinie oder davor zu spielen.

Ist sich der Spieler nicht sicher ob er die Weisse korrekt positioniert hat, kann er den Schiedsrichter vor dem Stoss bitten die Position zu überprüfen.

6.11 Unkorrektes Spiel aus dem Kopffeld

Wenn die Weisse mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld gespielt werden muss und die erste Objektkugel, die angespielt wird, sich ebenfalls im Kopffeld befindet, so ist das ein Foul, es sei denn, die Weisse hat das Kopffeld verlassen, bevor sie diese Kugel berührt.

Spielt der Spieler einen solchen Stoss absichtlich, gilt dies als unsportliches Verhalten.

Die Weisse muss entweder die Kopflinie überqueren oder eine Kugel treffen, die sich ausserhalb des Kopffeldes befindet, ansonsten ist der Stoss ein Foul und der Gegner erhält Lageverbesserung entsprechend den speziellen Regeln des gerade gespielten Spiels.

6.12 Queue auf dem Tisch

Benutzt der Spieler sein Queue, um einen Stoss auszurichten (z.B. Winkel messen), indem er es auf den Tisch legt, ohne mindestens eine Hand am Queue zu behalten, ist das ein Foul.

6.13 Stossen ausserhalb der eigenen Aufnahme

Es ist ein Standardfoul, unabsichtlich ausserhalb der eigenen Aufnahme zu stossen.

Normalerweise wird dann so weiterspielt, wie die Kugeln liegen geblieben sind.

Als [6.17 Unsportliches Verhalten](#) wird ein Spielen ausserhalb der eigenen Aufnahme gewertet, wenn dies der Spieler absichtlich macht.

6.14 Drei aufeinanderfolgende Fouls

Wenn ein Spieler drei Fouls begeht, ohne zwischenzeitig einen regelkonformen Stoss auszuführen, ist das ein schwerwiegendes Foul.

In Spielen, die jeweils einen Aufbau lang dauern, wie z.B. Neunball, müssen diese drei Fouls innerhalb eines Spiels erfolgt sein.

Für manche Spiele, wie z.B. Achtball, gilt diese Regel nicht.

Der Schiedsrichter muss den Spieler warnen, der bereits zwei aufeinanderfolgende Fouls begangen hat, bevor dieser an den Tisch geht und ein mögliches drittes Foul begehen könnte. Erfolgt diese Warnung nicht, wird ein mögliches drittes Foul als zweites Foul im Sinne dieser Regel angesehen.

6.15 Zeitspiel

Ist der Schiedsrichter der Meinung, dass ein Spieler zu langsam spielt, kann er den Spieler anweisen, schneller zu spielen.

Beschleunigt der betreffende Spieler sein Spieltempo nicht, kann der Schiedsrichter ein Zeitlimit für die Partie verhängen, welches für beide Spieler gilt.

Überschreitet einer der Spieler das für das Turnier festgelegte Zeitlimit, gilt das als Standardfoul und der Gegner übernimmt die Aufnahme entsprechend der Regeln für das gerade gespielte Spiel, wie nach einem Foul zu verfahren ist.

Eine absichtliche Spielverzögerung kann gemäss Regel [6.17 Unsportliches Verhalten](#) geahndet werden.

6.16 Aufbauhilfen-Foul

Als Standardfoul wird taxiert, wenn eine Kugel die Aufbauhilfe (z.B. Folie, Dreieck) touchiert, nachdem diese von der Spielfläche entfernt und z.B. auf eine Bande gelegt worden ist.

Das gleiche gilt auch, wenn die Aufbauhilfe über dem Tisch aufgehängt wird und wieder auf den Tisch zurückfällt, wenn dabei irgendeine Kugel berührt wird.

6.17 Unsportliches Verhalten

Die normale Strafe für unsportliches Verhalten ist die gleiche wie nach einem schwerwiegenden Foul. Es steht dem Schiedsrichter jedoch frei, eine Strafe zu verhängen, die er für angemessen hält.

Unter anderem kann der Schiedsrichter folgende Strafen aussprechen:

- eine Verwarnung
- ein Standardfoul, welches bei Bedarf zur Drei-Foul-Strafe dazugerechnet wird
 - Betrifft dieses ausgesprochene Standardfoul das dritte Foul der Drei-Foul-Strafe, so führt dies zum Verlust eines Spiels, Satzes oder einer Partie.
- Disqualifikation eines Spielers vom Turnier samt Verlust jeglichen Preisgelds, Pokale und Ranglistenpunkte.

Unsportliches Verhalten ist jegliches Verhalten, welches den Sport in Verruf bringt, das Spiel zerstört oder es dahingehend verändert, dass eine faire Begegnung nicht mehr gewährleistet ist. Dazu gehört:

- Ablenkung des Gegners
- Die Position der Kugeln anders als durch einen Stoss zu verändern
- Während eines Stosses absichtlich abzurutschen
- Weiter zu spielen, nachdem ein Foul begangen oder das Spiel unterbrochen wurde
- Während des Spiels Trainingsstösse zu spielen
- Den Tisch zu markieren
- Das Spiel zu verzögern
- Unpassendes Zubehör zu benutzen

7 Regeln/Regularien für Rollstuhlfahrer

7.1 Situation in der Schweiz

Alle Spieler, die unter diese Kategorie fallen, müssen eine Bewegungsbehinderung aufweisen, welche sie zur Benutzung eines Rollstuhles zu mindestens 80% zwingt.

Bei Bedarf kann eine Bestätigung mittels eines ärztlichen Attestes verlangt werden.

7.2 Fouls

Folgende Aktionen werden als Fouls bewertet

- Der Spieler muss während des Stosses sitzen bleiben (d.h. zumindest eine Gesässhälfte muss sich auf dem Sitz oder dem Sitzkissen befinden).

Wird ein Kissen benutzt, muss dieses flach auf dem Sitz des Rollstuhls liegen. Das Kissen darf nicht zusammengebündelt werden, so dass der Spieler sich rittlings daraufsetzen könnte.

Der Spieler darf sich nicht auf ein Rad oder eine Armlehne setzen.

Die Sitzhöhe des Spielers darf ab Boden gemessen nicht höher als 27 Inches oder 68,5 cm sein.

- Der Spieler darf während seines Stosses mit keinem Fuss den Boden berühren.

Der Spieler darf seine Beine nicht zur Verbesserung des Stosses gegen den Tisch oder seinen Rollstuhl lehnen, während er einen Stoss ausführt.

- Es ist dem Spieler 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.
- Benötigt ein Spieler Hilfe, um sich um den Tisch zu bewegen, so darf er diese Hilfe in Anspruch nehmen.

- Der Rollstuhl darf während des Stosses von keiner anderen Person berührt werden.

Verstösse gegen oben genannte Regeln werden als [6.17 Unsportliches Verhalten](#) gewertet und im Normalfall wie folgt bestraft:

- Bei der ersten Zuwiderhandlung erhält der Gegner Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch.
- Bei der zweiten Zuwiderhandlung verliert der Spieler ein Spiel.
- Bei der dritten Zuwiderhandlung verliert der Spieler die gesamte Partie.

Der Schiedsrichter kann die Bestrafung der Art und Weise der Zuwiderhandlung anpassen.

7.3 Anforderungen an den Rollstuhl

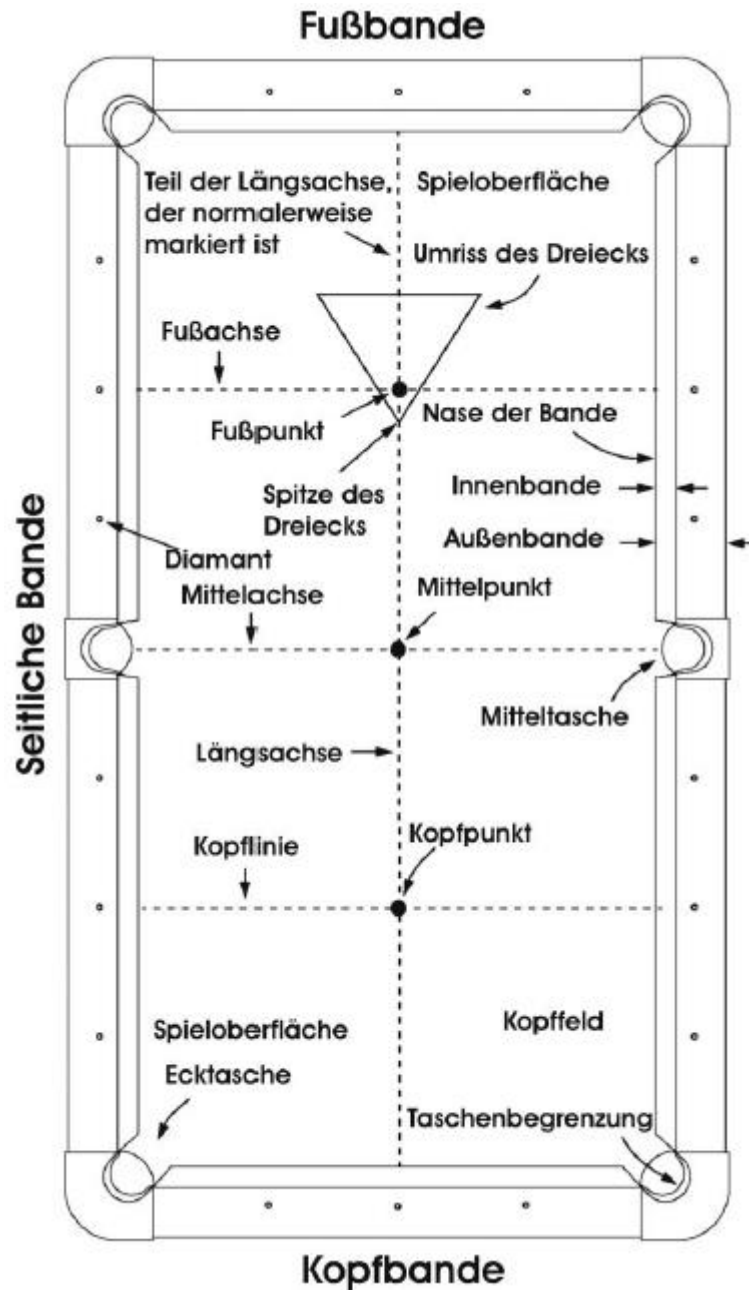
Es dürfen keine Stehhilfen benutzt werden, die es dem Spieler erlauben, aus der stehenden Position zu stossen.

Der Rollstuhl eines jeden Spielers soll sauber sein und in guter mechanischer Gesamtverfassung.

8 Definitionen

Folgende Definitionen werden in diesen Spielregeln verwendet:

8.1 Teile des Tisches



Die folgenden Definitionen der Teile des Tisches beziehen sich auf das obige Diagramm. Details bezüglich der exakten Grösse und Platzierung befinden sich in den Ausrüstungsspezifikationen der WPA. Diese können auf der Webseite der WPA unter www.wpapool.com abgerufen werden.

Der Tisch besteht aus **Aussenbanden**, **Innenbanden**, der **Spieloberfläche** und den **Taschen**.

Das **Fussende** des Tisches ist das Ende, wo normalerweise die Objektkugeln zu Beginn eines Spiels aufgebaut werden.

Das **Kopfende** ist dort, von wo aus man mit der Weissen das Spiel beginnt.

Das **Kopffeld** ist der Bereich zwischen der **Kopfbande** und der **Kopflinie**, wobei die Kopflinie nicht zum Kopffeld dazu gehört.

Die Innenbanden, deren Oberfläche, die Taschen und deren Begrenzungen sind Teil der Aussenbanden. Es gibt vier „Achsen“ auf der Spieloberfläche (wie im Diagramm dargestellt):

- Die **Längsachse**, die mittig durch den Tisch verläuft.
- Die **Kopflinie**, die ein Viertel des Tisches nahe der Kopfbande begrenzt.
- Die **Fussachse**, die ein Viertel des Tisches nahe der Fussbande begrenzt.
- Die **Mittelachse**, die zwischen den beiden Mitteltaschen verläuft.

Diese gedachten Linien werden nur so markiert, wie im weiteren Verlauf hier beschrieben. Die Aussenbanden haben Einlegearbeiten, welche als „**Diamanten**“ bezeichnet werden.

Die Diamanten markieren ein Viertel der Breite und ein Achtel der Länge des Tisches, gemessen von den Nasen der Banden.

Auf der Spieloberfläche, die den flachen, mit Stoff bezogenen Teil des Tisches darstellt, werden folgende Linien aufgezeichnet, wenn sie in dem speziellen Spiel, welches gespielt werden soll, benutzt werden:

- Der Fusspunkt, wo sich Längsachse und Fussachse treffen.
- Der Kopfpunkt, wo sich Längsachse und Kopflinie treffen.
- Der Mittelpunkt, wo sich Längsachse und Mittelachse treffen.
- Die Kopflinie.
- Die Längsachse zwischen Fusspunkt und Fussbande.
- Das Dreieck, entweder durchgezeichnet oder als Eckgrafik, je nachdem, welches Spiel gespielt wird.

8.2 Stoss

Ein Stoss beginnt, wenn die Pomeranze die Weisse während einer nach vorne gerichteten Stossbewegung des Queues berührt.

Ein Stoss endet, wenn alle sich im Spiel befindlichen Kugeln aufgehört haben, sich zu drehen oder zu bewegen.

Ein Stoss wird als regelgerecht angesehen, wenn der Spieler während des Stosses kein Foul begangen hat.

8.3 Versenkte Kugel

Eine Kugel gilt als versenkt, wenn sie in einer Tasche unterhalb der Spieloberfläche zur Ruhe kommt oder in den Ballrücklauf fällt.

Liegt eine Kugel am Rande einer Tasche und wird durch eine andere Kugel gehalten, so gilt sie als versenkt, wenn sie fallen würde, wenn man die andere Kugel entfernte.

Läuft eine Kugel an den Rand einer Tasche und bleibt dort scheinbar bewegungslos für fünf Sekunden oder länger liegen, so gilt sie nicht als versenkt, auch wenn sie später „von alleine“ noch in die Tasche fallen sollte. Siehe auch [1.7 zur Ruhe kommende Kugeln](#) für weitere Details.

Während dieser Zeitspanne von fünf Sekunden muss der Schiedsrichter darauf achten, dass kein weiterer Stoss ausgeführt wird.

Eine Objektkugel, die aus einer Tasche auf die Spieloberfläche zurückspringt, gilt nicht als versenkt.

Berührt die Weisse eine bereits versenkte Kugel, so gilt sie als versenkt egal, ob sie aus der Tasche auf die Spieloberfläche zurückspringt oder nicht.

Der Schiedsrichter leert volle Taschen und entfernt die versenkten Kugeln. Die Verantwortung dieser Aktion obliegt dem Spieler.

8.4 Anlaufen an einer Bande

Eine Bandenberührung einer Kugel gilt als erfolgt, wenn die Kugel vor dem Stoss diese Bande nicht berührt hat und sie im Verlauf des Stosses berührt.

Eine Kugel, die zu Beginn eines Stosses eine Bande berührt (press liegt), muss diese Bande zunächst einmal verlassen und diese oder eine andere Bande dann erneut anlaufen, ansonsten gilt dies nicht als Bandenberührung.

Eine Kugel, die versenkt wurde oder vom Tisch gesprungen ist, gilt als habe sie eine Bande berührt.

Jegliche Kugel wird als nicht an einer Bande press liegend angesehen, solange sie nicht vom Schiedsrichter, Spieler oder Gegner als solche angesagt worden ist (siehe auch Regularien [27 Ansage von press liegenden Kugeln](#)).

8.5 Vom Tisch gesprungene Kugeln

Eine Kugel gilt als vom Tisch gesprungen, wenn sie woanders als auf der Spieloberfläche zur Ruhe kommt und nicht in eine Tasche versenkt wurde.

Eine Kugel gilt auch als vom Tisch gesprungen, wenn sie vom Tisch gesprungen wäre, aber von einem Gegenstand wie der Lampe, einem Stück Kreide oder dem Spieler zurück auf den Tisch gelenkt wurde.

Eine Kugel, die auf der Bande entlangläuft, gilt nicht als vom Tisch gesprungen, wenn sie auf die Spieloberfläche zurückläuft oder in eine Tasche fällt.

8.6 Versenken der Weisse

Fällt bei einem Stoss die Weisse in eine Tasche, gilt sie als versenkt.

8.7 Die Weisse

Die Weisse ist die Kugel, die vom Spieler zu Beginn eines Stosses angespielt wird.

Traditionell ist sie ganz weiss; sie kann aber auch mit einem Logo oder Punkten markiert sein.

Bei allen Billardspielen benutzen beide Spieler dieselbe Weisse.

8.8 Objektkugeln

Die Objektkugeln werden im Normalfall so mit der Weissen angespielt, damit sie in eine Tasche fallen.

Sie sind typischerweise nummeriert und beginnen mit der Nummer eins.

Farben und Markierungen der Kugeln werden in den Ausrüstungsspezifikationen der WPA beschrieben.

8.9 Satz

Bei einigen Spielen wird die Partie in Teile unterteilt, die sogenannten "Sätze".

Um die Partie zu gewinnen, muss eine vorher bestimmte Anzahl von Sätzen gewonnen werden.

Um einen Satz wiederum zu gewinnen, muss eine vorher bestimmte Anzahl von Punkten oder Spielen gewonnen werden.

8.10 Dreieck / Spiel

Mit dem Dreieck baut man in der Regel die Kugeln vor dem Spiel für den Anstoss auf.

Die Kugeln aufzubauen bedeutet, sie mit dem Dreieck anzuordnen.

Als Spiel bezeichnet man eine Auflage von Objektkugeln.

Einige Spiele, wie z.B. Neunball, werden mit einem Punkt pro gewonnener Auflage (Satz) bewertet.

8.11 Anstoss

Als Anstoss bezeichnet man den Eröffnungstoss eines Spiels.

Er wird normalerweise in der Art ausgeführt, dass der Spieler Lageverbesserung im Kopffeld hat und mit der Weissen versucht die Objektkugeln so anzuspielen, dass sie auseinanderlaufen.

8.12 Aufnahme

Als Aufnahme bezeichnet man es, wenn ein Spieler an der Reihe ist.

Die Aufnahme beginnt, wenn der Spieler laut Spielregel an der Reihe ist und sie endet nach der Ausführung eines Stosses, wenn die Spielregel besagt, dass er keinen weiteren Stoss durchführen darf.

In einigen Spielen kann es der Fall sein, dass der Spieler die Wahl hat, ob er einen Stoss ausführen möchte oder nicht.

Lehnt der Spieler in einer solchen Situation die Aufnahme ab, muss der Gegner weiterspielen (z.B. nach einem Push Out im Neunball).

Der Spieler, der an der Reihe ist, wird „der aufnahmeberechtigte Spieler“ genannt.

8.13 Position der Kugeln

Die Position einer Kugel wird dadurch bestimmt, dass man von oben schaut, wo sich ihr Mittelpunkt auf der Spieloberfläche befindet. Eine Kugel befindet sich auf einer Linie oder auf einem Punkt, wenn sich ihr Mittelpunkt direkt darauf befindet.

8.14 Wiedereinsetzen von Kugeln

In einigen Spielen kann es notwendig werden, dass Objektkugeln ausser für den Anstoss wieder auf der Spieloberfläche aufgebaut werden müssen.

Sie werden dann als „wiederaufgebaut“ oder „wiedereingesetzt“ bezeichnet (siehe auch [1.4 Wiedereinsetzen von Kugeln](#)).

8.15 Wiederherstellen einer Position

Wenn die Lage von Kugeln verändert wurde, kann die spezielle Spielregel verlangen, dass ihre alte Position wiederhergestellt wird.

In einem solchen Fall legt der Schiedsrichter die Kugeln so nahe wie möglich an ihre ursprüngliche Position zurück.

8.16 Jump Shot

Bei einem Jump Shot springt die Weisse über eine Objektkugel, die als Hindernis im Weg liegt oder über einen Teil einer Bande.

Ob so ein Stoss regelkonform ist oder nicht liegt daran, wie er ausgeführt wird und welche Absicht der aufnahmeberechtigte Spieler hatte.

Normalerweise wird ein regelgerechter Jump Shot ausgeführt, indem das Queue hinten angehoben und die Weisse nach unten in Richtung der Spieloberfläche gestossen wird, von der sie dann zurückspringt.

8.17 Sicherheitsstoss

Einen Sicherheitsstoss kann man nur in Ansagespielen ansagen.

Der Aufnahme berechtigte Spieler muss den Stoss vorher dem Schiedsrichter oder dem Gegner als „Sicherheit“ ankündigen.

Die Aufnahme wechselt zum Gegner nach Beendigung des Sicherheitsstosses.

8.18 Abrutschen

Um einen Abrutscher handelt es sich, wenn die Pomeranze von der Weissen abrutscht

Dies geschieht meistens, wenn die Weisse dezentral getroffen wird oder sich zu wenig Kreide auf der Pomeranze befindet.

In der Regel wird das Abrutschen von einem scharfen Klicken und durch einen blanken Punkt auf der Pomeranze begleitet.

Obwohl es bei einigen Abrutschern vorkommen kann, dass die Ferrule seitlich die Weisse berührt, wird das Abrutschen nur dann als Foul gegeben, wenn solch ein Kontakt klar erkannt werden kann.

Ein Stoss, bei dem die Pomeranze die Spieloberfläche und die Weisse ungefähr gleichzeitig trifft, damit die Weisse von der Spieloberfläche abhebt, um über ein Hindernis zu springen, wird wie ein Abrutschen behandelt.

Ein absichtliches Spielen eines solchen Stosses fällt unter Regel [6.17 Unsportliches Verhalten](#).

9 Zehnball (10-Ball)

Zehnball ist ein Ansagespiel, welches mit der Weissen und zehn Objektkugeln gespielt wird, die von eins bis zehn durch nummeriert sind.

Die Kugeln werden in aufsteigender numerischer Reihenfolge angespielt.

Wird die 10 mit einem korrekten Anstoss versenkt, so wird sie wiederaufgebaut und der anstossende Spieler verbleibt an der Aufnahme.

Pro Stoss darf jeweils nur eine Kugel angesagt werden, ausser beim Anstoss, wo keine Kugel angesagt werden darf (siehe [9.5 Ansagespiel](#)).

9.1 Entscheidung über das Anstossrecht

Derjenige Spieler, der das Ausstossen gewinnt, bestimmt, wer den ersten Anstoss durchführen muss (siehe [1.2 Ausstossen des Anstossrechts](#)).

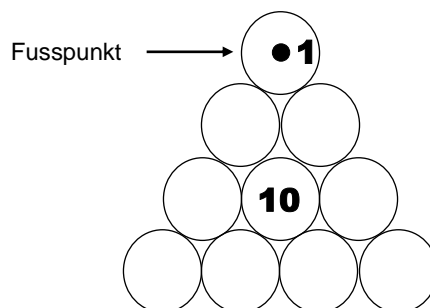
Normalerweise wechselt beim Zehnball das Anstossrecht von Spiel zu Spiel (Wechselbreak). In den Regularien unter [Punkt 15](#) werden jedoch weitere Alternativen hierfür aufgezeigt.

9.2 Der Aufbau beim Zehnball

Die Objektkugeln werden so eng wie möglich aneinandergelegt, in der Form eines Dreiecks, wobei die 1 an der vorderen Spitze und die 10 in der Mitte des Dreiecks platziert wird.

Die 1 liegt auf dem Fusspunkt.

Ausser der 1 und der 10 werden alle anderen Kugeln nach dem Zufallsprinzip aufgebaut. Es darf keinem absichtlichen Muster gefolgt werden (siehe auch Regularien [16 9-Ball und 10-Ball Aufbau](#) der Kugeln).



Der Aufbau beim Zehnball

9.3 Korrekter Anstoss

Folgende Regeln gelten für den Anstoss:

- Die Weisse wird aus dem Kopffeld gespielt.
- Falls keine Kugel versenkt wird, müssen mindestens vier Objektkugeln an eine oder mehrere Banden laufen oder der Stoss gilt als Foul (siehe auch Regularien [17 Zusätzliche Break-Regeln](#)).

9.4 Zweiter Stoss des Spiels - Push Out

Falls beim Anstoss kein Foul begangen wurde, kann der danach aufnahmeberechtigte Spieler entscheiden, ob er einen „Push Out“ spielen will.
Er muss diese Absicht dem Schiedsrichter mitteilen.

Während eines „Push Outs“ entfallen die Regeln [6.2 Falsche Kugel](#) und [6.3 Keine Bande nach der Karambolage](#) für diesen Stoss.

Falls bei einem „Push Out“ kein Foul begangen wird, kann der Gegner sich aussuchen, ob er den Tisch übernehmen möchte, oder ob er die Aufnahme an den Gegner zurückgibt.

Wird die 10 bei einem „Push Out“ versenkt, so wird sie wiederaufgebaut.

9.5 Ansagespiel

Ausser beim Anstoss muss der Spieler immer ansagen, welche Kugel er in welche Tasche spielen möchte, falls das nicht offensichtlich ist.

Details eines Stosses wie anzulaufende Banden oder andere Kugeln, die während des Stosses angelaufen werden sollen, müssen nicht angesagt werden.

Damit ein angesagter Stoss für den Spieler zählen kann, muss der Schiedsrichter der Überzeugung sein, dass der Stoss so resultiert wie beabsichtigt.

Jegliche mögliche Verwirrung (z.B. durch Banden, Kombinations- oder andere unvorhersehbare Stösse) die eintreten kann, sollte dadurch vermieden werden, dass der Spieler in diesem Fall die entsprechende Kugel und die Tasche ansagt.

Falls der Schiedsrichter oder der Gegner sich nicht sicher ist, welche Ansage vorliegt, kann er den Spieler danach fragen.

9.6 Sicherheitsspiel

Der sich am Tisch befindliche Spieler kann jederzeit eine Sicherheit ansagen.

Das bedeutet, dass er die korrekte Kugel anspielt, ohne irgendeine Kugel zu versenken und seine Aufnahme ist beendet.

Versenkt der Spieler jedoch die angespielte Kugel, so hat der Gegner die Wahl, ob er den Tisch so übernimmt, wie er ist und weiter spielt, oder ob er den Tisch an den Spieler zurück gibt (siehe [9.7 Unkorrekt versenkte Kugeln](#), diese Regel trifft hier ebenfalls zu).

9.7 Unkorrekt versenkte Kugeln

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

9.8 Fortführung des Spiels

Solange der Spieler eine angesagte Kugel korrekt versenkt (ausser beim „Push Out“, siehe [9.4 Zweiter Stoss des Spiels Push Out](#)), bleiben alle zusätzlich versenkten Kugeln aus dem Spiel (ausser der 10; siehe [9.9 Wiedereinsetzen der Kugeln](#)) und der Spieler darf seinen nächsten Stoss ausführen.

Wenn ein Spieler die 10 regelgerecht in die angesagte Tasche versenkt (ausser beim „Push Out“), gewinnt er das Spiel.

Wird die angesagte 10 als Kombination vorzeitig regelkonform versenkt, so wird die 10 auf dem Fusspunkt wiedereingesetzt und der Spieler kann mit seiner Aufnahme weiterfahren.

Eine vorzeitig versenkte 10 führt nicht zum Punkterfolg.

Wenn der Spieler keine Kugel versenkt oder ein Foul begeht, ist seine Aufnahme beendet, und der Gegner kommt an den Tisch.

Wurde kein Foul begangen, muss der Gegner von dort aus weiterspielen, wo der Spieler die Weisse hinterlassen hat.

9.9 Wiedereinsetzen der Kugeln

Wenn die 10 mit einem Foul während eines „Push Outs“, beim Anstoss oder vorzeitig versenkt wird oder unabsichtlich in eine falsche Tasche fällt oder vom Tisch springt, wird sie wiederaufgebaut (siehe [1.4 Wiedereinsetzen der Kugeln](#)).

Keine andere Objektkugel wird ansonsten wiederaufgebaut.

9.10 Standardfouls

Falls der aufnahmeberechtigte Spieler ein Standardfoul begeht, wechselt die Aufnahme zu seinem Gegner. Die Weisse wird dem Gegner in die Hand gegeben und er darf sie überall auf dem Tisch platzieren (siehe [1.5 Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch \(Ball in Hand\)](#)).

Folgende Vergehen sind Standardfouls im Zehnbill:

- [6.1 Weisse fällt in eine Tasche oder springt von Tisch](#)
- [6.2 Falsche Kugel:](#)
 - Die erste Objektkugel, die von der Weissen berührt wird, muss immer die Kugel mit der niedrigsten Nummer sein, die sich noch auf dem Tisch befindet.
- [6.3 Keine Bande nach der Karambolage](#)
- [6.4 Kein Fuss auf dem Boden](#)
- [6.5 Kugel, die vom Tisch springt:](#)
 - Die einzige Kugel, die wiedereingesetzt wird, wenn sie vom Tisch gesprungen ist, ist die 10.
- [6.6 Berühren der Kugeln](#)
- [6.7 Durchstoss/Pressliegende Kugeln](#)
- [6.8 Schieben der Weissen](#)
- [6.9 Sich noch bewegende Kugeln](#)
- [6.10 Falsches Positionieren der Weissen](#)
- [6.12 Queue auf dem Tisch](#)
- [6.13 Stossen ausserhalb der eigenen Aufnahme](#)
- [6.15 Zeitspiel](#)
- [6.16 Aufbauhilfen-Foul](#)

9.11 Schwerwiegende Fouls

Die Strafe für drei Fouls gemäss Regel [6.14 Drei aufeinanderfolgende Fouls](#) ist der Verlust des derzeit gespielten Spiels.

Für Fouls gemäss Regel [6.17 Unsportliches Verhalten](#) wird der Schiedsrichter die Strafe entsprechend der Art und Weise des begangenen Fouls anpassen.

9.12 Patt

Falls der Schiedsrichter ein Spiel als Patt wertet, wird das Spiel neu begonnen.

Der Spieler, der ursprünglich das als Patt bewertete Spiel angestossen hat, hat wiederum das Anstossrecht (siehe [1.12 Patt](#)).

Anhang:

A. Regularien (Verband / Turnierleitung)

1. Administratives Ermessen

Regularien regeln abweichende Spielregeln, Proteste und andere Dinge, die nicht Teil der eigentlichen Spielregel sind, aber für die einzelnen Veranstaltungen geregelt sein müssen.

Einige Aspekte der Anwendung der Regularien variieren von Turnier zu Turnier, wie zum Beispiel die Anzahl der zu gewinnenden Sätze in einem Spiel oder die Regelung des Anstossrechts.

Die Veranstalter eines Turniers dürfen die Regularien für dieses Turnier festlegen. Diese Regularien haben nicht die gleiche Kraft wie die Spielregeln; die Spielregeln haben immer Priorität. Die Turnierleitung muss die Regularien rechtzeitig bekannt geben.

Einige dieser Regelungen, wie z.B. Dress-Code, sind im Wettspielreglement zu finden.

2. Ausnahme von Regeln

Von den aktuellen Regeln darf nur in Ausnahmesituationen abgewichen werden.

Dazu bedarf es einer Einwilligung von Swisspool (TK-Chef oder anderem Vorstandsmitglied) für ein bestimmtes Turnier.

Eine schriftliche Erklärung an alle Spieler ist Pflicht.

3. Dress-Code

Die Kleidung eines jeden Spielers muss jederzeit dem Niveau des Wettbewerbs angepasst sein und sollte sauber, gepflegt und in gutem Zustand sein.

Falls sich ein Spieler unsicher ist über seine Kleidung, sollte er den Turnierleiter vor seinem Spiel ansprechen und fragen, ob seine Kleidung den Regeln entspricht.

Der Turnierleiter befindet abschliessend über die Zulässigkeit der Kleidung.

Bei aussergewöhnlichen Umständen darf der Turnierleiter einem Spieler erlauben, während seines Spiels gegen die Kleiderordnung zu verstossen, z.B. wenn der Koffer auf dem Flug verloren ging.

Ein Spieler kann wegen eines Verstosses gegen die Kleiderordnung disqualifiziert werden.

- Bezüglich der Definitionen der verschiedenen Dress-Codes wird auf das Wettspielreglement verwiesen

4. Aufbauhilfe

Statt mit dem traditionellen Dreieck kann der Aufbau auch mittels Tapping oder mit Folien erfolgen.

Beim Tapping wird eine spezielle Vorlage benutzt, um kleine Löcher in das Tuch zu drücken, damit die Kugeln kompakt im Rack liegen bleiben.

Die Aufbauhilfe (Folie) darf in folgenden Disziplinen verwendet werden:

- Achtball
- Neunball
- Zehnball

Im 14-1 Endlos ist es nicht erlaubt, die Aufbauhilfe zu verwenden.

4.1. Positionierung der Aufbauhilfe

Der Tisch muss markiert sein bevor der Event startet.

Eine vertikale Linie muss zur Positionierung der Aufbauhilfe eingezeichnet sein.

Diese Linie muss lang genug sein, um durch das oberste und unterste Loch der Aufbauhilfe zu reichen.

4.2. Entfernung der Aufbauhilfe

Nach dem Eröffnungsschuss muss die Aufbauhilfe so schnell wie möglich durch den Schiedsrichter vom Spielfeld entfernt werden, ohne irgendwelche Kugeln zu berühren.

Falls kein Schiedsrichter verfügbar ist und die Aufbauhilfe nicht entfernt werden kann, ohne Kugeln zu bewegen, muss die Aufbauhilfe durch den Gegner entfernt werden.

Gibt es keinerlei Behinderungen, kann der sich am Tisch befindliche Spieler die Aufbauhilfe entfernen.

Mit oder ohne Schiedsrichter darf die Aufbauhilfe nur entfernt werden, wenn sie durch nicht mehr als zwei Kugeln blockiert wird.

Als Ausnahme hier gilt, wenn eine oder mehrere Kugeln, die das Entfernen der Aufbauhilfe behindern, press an anderen Kugeln liegen. In diesem Fall bleibt die Aufbauhilfe so lange an Ort und Stelle, bis die press liegende(n) Kugel(n) keine Behinderung mehr für das Entfernen der Aufbauhilfe darstellt.

Der Gegner oder Schiedsrichter kann zur Markierung der Kugeln, die das Entfernen der Aufbauhilfe stören, Ballmarker oder Kreidestücke benutzen.

Die Aufbauhilfe muss von der Spielfläche inklusive der Banden entfernt und die Kugeln müssen wieder in die ursprüngliche Position gelegt werden.

4.3. Spezifikation der Aufbauhilfe

Die Aufbauhilfe sollte aus Plastik bestehen, nicht dicker als 0,14mm sein und darf den Tisch auf keine Weise beeinträchtigen.

Die Aufbauhilfe darf nicht auf den Tisch geklebt werden.

5. Das Spiel mit Schiedsrichtern für bestimmte Bereiche (Area referee)

Es besteht die Möglichkeit, dass ein Turnier mit Schiedsrichtern für bestimmte Bereiche gespielt wird, wobei jeder Schiedsrichter für mehrere Tische zuständig ist und kein Schiedsrichter konstant an einem bestimmten Tisch verbleibt.

In diesem Fall wird von den Spielern erwartet, alle Regeln des Spiels zu befolgen. Es wird empfohlen wie folgt in dieser Situation zu verfahren:

- Der sich nicht am Tisch befindliche Spieler muss alle Aufgaben des Schiedsrichters übernehmen.
- Falls der sich am Tisch befindliche Spieler vor einem bestimmten Schuss der Meinung ist, dass sein Gegner nicht in der Lage sein wird, den bevorstehenden Schuss ordentlich zu beurteilen, kann der für den Bereich zuständige Schiedsrichter gerufen werden, um sich den Schuss anzuschauen.
- Der sich nicht am Tisch befindliche Spieler kann den Schiedsrichter auch rufen, wenn er meint, dass er nicht in der Lage ist, den bevorstehenden Schuss zu bewerten oder dies nicht will.
- Jeder der Spieler hat das Recht das Spiel anzuhalten bis er zufrieden gestellt ist mit der Art, wie die Situation geregelt wird.

Wenn ein Disput zwischen zwei Spielern ansteht, die ohne Schiedsrichter am Tisch spielen und der Platzschiedsrichter (Area referee) gerufen wird, um eine Entscheidung zu treffen, ohne die jeweilige Situation gesehen zu haben, sollte der Schiedsrichter grösste Sorgfalt an den Tag legen, um die Situation so gut wie möglich zu verstehen.

Dazu könnte auch gehören glaubwürdige Zeugen zu befragen, Videoaufnahmen anzuschauen oder den Schuss nachzuvollziehen.

Wenn von dem Platzschiedsrichter verlangt wird zu entscheiden, ob ein Foul vorgelegen hat und es keine Beweise gibt ausser, dass der Gegner meint, ein Foul gesehen zu haben, während der Spieler meint, kein Foul begangen zu haben, so wird angenommen, dass kein Foul vorgelegen hat.

6. Bestrafung von unsportlichem Verhalten

Die Regeln und Regularien geben dem Schiedsrichter und/oder der Turnierleitung diverse Möglichkeiten einen Spieler für ein unsportliches Verhalten zu bestrafen.

Bei solchen Entscheidungen sollen jedoch verschiedene Faktoren beachtet werden z.B. vorheriges Verhalten, bereits erteilte Verwarnungen sowie die Schwere des Regelverstosses.

Abhängig von der Schwere des Vergehens stehen folgende Strafmöglichkeiten zur Verfügung:

- Ermahnung: Leichteste Form, um ein Spieler auf sein Verhalten aufmerksam zu machen.
- Verwarnung: Klares Zeichen, um dem Spieler das Fehlverhalten aufzuzeigen.
- Spielverlust: Erhält ein Spieler bei 8, 9, oder 10-Ball diese Strafe, so wird dem Gegner ein Punkt gutgeschrieben. Bei 14-1 werden dem Gegner sofort 15 Punkte gutgeschrieben. Passiert das Vergehen bei 14-1 während der Aufnahme des nicht fehlbaren Spielers, kann der nicht fehlbare Spieler seine Aufnahme weiter spielen. Wenn die Aufnahme beendet ist, muss der fehlbare Spieler den Tisch gemäss den Spielregeln akzeptieren (z.B. Position, Ball in Hand hinter der Kopflinie etc.). Wenn das Vergehen bei 14-1 während der Aufnahme des fehlbaren Spielers auftritt, endet die Aufnahme und der nicht fehlbare Spieler kann entweder den Tisch gemäss den Spielregeln akzeptieren oder er kann wählen, welcher Spieler einen neuen Eröffnungsstoss ausführen muss.
- Matchverlust oder Disqualifikation: Diese Strafe sollte nur in Rücksprache mit der Turnierleitung ausgesprochen werden.

Diese Regelungen gelten für Turniere in der Schweiz. Da alle Turnierspieler mit den Regeln und Regularien vertraut sein müssen, gilt das „Unwissenheits-Prinzip“ nicht.

7. Regelung von Protesten

Falls ein Spieler eine Entscheidung gefällt haben möchte, ist die erste Person, die er ansprechen muss, der Schiedsrichter.

Der Schiedsrichter fällt seine Entscheidung mit allen Mitteln, die ihm passend erscheinen.

Wenn der Spieler gegen diese Entscheidung protestieren möchte, kann er den Hauptschiedsrichter kontaktieren und danach den Turnierleiter.

Bei normalen Turnieren ist die Entscheidung des Turnierleiters endgültig.

Es ist einem Spieler nur einmal gestattet, eine Entscheidung eines Schiedsrichters zu hinterfragen. Sollte der Spieler dieselbe Sache zum zweiten Mal hinterfragen, so wird dies als unsportliches Verhalten gewertet.

Ein Protest muss die Vorgaben (Vorgehen, Form, Fristen, Kosten) gemäss „Disziplinarreglement“ erfüllen und einhalten.

Gegen eine Tatsachenentscheidung eines Schiedsrichters kann der Spieler keinen Protest einlegen.

8. Anweisungen für Schiedsrichter

Der Schiedsrichter wendet die Spielregel an, kümmert sich darum, dass faire Spielbedingungen herrschen, benennt Fouls und handelt, wenn erforderlich, so wie es die Regeln bestimmen.

Der Schiedsrichter wird das Spiel anhalten, wenn die Umstände kein faires Spiel zu lassen. Das Spiel wird auch angehalten, wenn eine Entscheidung oder eine Regelung strittig ist.

Der Schiedsrichter wird Fouls benennen und andere bestimmte Situationen wie von der Regel gefordert kommentieren.

Der Schiedsrichter beantwortet Fragen wie von der Regel gefordert, wie zum Beispiel die gegenwärtige Anzahl von Fouls.

Er darf keinen Ratschlag geben in Bezug auf die Anwendung der Regel oder andere das Spiel betreffende Punkte, wo es die Regel nicht ausdrücklich verlangt, dass der Schiedsrichter sich äussert.

Er kann dem Spieler behilflich sein das Hilfsqueue zu nehmen und wieder wegzulegen.
Falls dies für einen Stoss notwendig ist, kann der Schiedsrichter oder ein anderer Helfer die Lampe aus dem Weg halten.

Wenn in einem Spiel die Drei-Foul-Regel Gültigkeit hat, sollte der Schiedsrichter das zweite Foul zu dem Zeitpunkt ansagen, wenn es passiert und noch einmal, wenn der Spieler, der zwei Fouls hat, zum Tisch zurückkehrt.

Das erste Foul muss nicht als erstes Foul angesagt werden. Dies kann jedoch so gehandhabt werden, um spätere Missverständnisse auszuschliessen.

Wenn es eine Zähltafel gibt, auf der die Fouls für die Spieler ersichtlich sind, müssen die Fouls nicht gesondert angesagt werden.

9. Antwortverhalten des Schiedsrichters

Der Schiedsrichter wird Fragen des Spielers beantworten, die objektive Sachen betreffen wie:

- Wo liegt ein Ball (im Dreieck oder nicht, im Kopffeld oder nicht)?
- Wie viel Punkte brauche ich noch bis zum Sieg?
- Wie viele Fouls hat mein Gegner?
- Welche Regel kommt zur Anwendung, wenn ich einen bestimmten Stoss mache. etc.

Wenn es der Klärung einer Regelung bedarf, wird der Schiedsrichter die betreffende Regel so gut wie er kann beantworten; aber jegliche falsche Behauptung des Schiedsrichters schützt den Spieler nicht davor, dass die eigentliche Regel angewandt wird.

Der Schiedsrichter darf keine subjektive Meinung äussern, die das Spiel beeinflussen könnte, z.B. ob ein guter Stoss in einer bestimmten Situation ausgeführt werden könnte, oder ob eine Kombination gespielt werden könnte, oder wie sich der Tisch spielen lässt, etc.

10. 8-Ball Ergänzung

Wenn die Gruppen bestimmt sind und ein Spieler aus Versehen eine Kugel der gegnerischen Gruppe anspielt und diese versenkt, muss das Foul gegeben werden, bevor er seinen nächsten Stoss ausführt.

Sobald von einem Spieler oder dem Schiedsrichter erkannt wird, dass die Gruppen verwechselt wurden, wird das Spiel angehalten und von dem Spieler neu gebreakt, der den ursprünglichen Anstoss in dem Satz hatte.

11. Wiederherstellung einer Position

Jedes Mal, wenn die Position einer Kugel wiederhergestellt werden muss, ist es ausschliesslich die Aufgabe und Verantwortlichkeit des Schiedsrichters, dies durchzuführen.

Er kann sich zwecks Bildung seiner Meinung sämtlicher Hilfsmittel bedienen, die er für richtig hält.

Er kann mit einem oder beiden Spielern darüber sprechen. Die Meinung der Spieler ist für ihn jedoch nicht verbindlich.

Sein Urteilsvermögen zählt. Jeder der beteiligten Spieler hat das Recht, einmal die Entscheidung des Schiedsrichters infrage zu stellen.

Letzten Endes liegt es jedoch im Ermessen des Schiedsrichters wie die Kugeln wiederaufgebaut werden.

12. Akzeptieren des Materials

Nachdem ein Turnier oder ein Match gestartet wurde, haben die Spieler nicht mehr das Recht, die Qualität oder die Rechtmässigkeit der Ausrüstung infrage zu stellen, welche bei dem Turnier benutzt wird. Dies kann nur durch einen Schiedsrichter oder den Turnierleiter geschehen.

Jegliche Proteste müssen vorher eingelegt sein.

13. Kugeln aus den Taschen nehmen

Damit eine Kugel als versenkt gelten kann, muss sie die Bedingungen erfüllen, die in Regel [8.3 Versenkte Kugel](#) beschrieben werden.

Obwohl die Aufgabe „Taschen zu entleeren“ beim Schiedsrichter liegt, ist die letzte Verantwortlichkeit für das Auftreten von Fouls als Resultat einer solchen Nachlässigkeit beim sich am Tisch befindlichen Spieler.

Sollte sich der Schiedsrichter nicht am Tisch befinden (z.B. bei einem Platz-Schiedsrichter), kann der sich am Tisch befindliche Spieler diese Aufgabe selbst erfüllen, vorausgesetzt er kündigt seine Absicht klar und deutlich seinem Gegner an.

14. Time-Out

Wenn es nicht anders von der Turnierleitung vorher bekannt gegeben worden ist, hat jeder Spieler ein Time-Out von maximal 5 Minuten pro Match zugut.

Bei Spielen mit kurzen Ausspielzielen z.B. bis zu 5 Siege in 8-Ball, besteht kein Anrecht auf ein Time-Out. Ein Turnierleiter kann unter gewissen Umständen, z.B. medizinische Gründe, weitere Time-Outs erlauben.

An den offiziellen Turnieren gilt folgende Regelung bezüglich Time-Out:

- Pro Partie hat jeder Spieler das Recht auf 1 Time-Out von max. 5 Minuten.
- Der Spieler, welcher ein Time-Out beziehen will, muss dies dem Schiedsrichter melden oder, wenn mit Tablets gespielt wird, den entsprechenden Knopf auf dem Tablet drücken. Fehlt ein Schiedsrichter und/oder ein Tablet, so muss dies dem Gegner klar kommuniziert werden.
- Das Time-Out kann nur beim Rackaufbau beansprucht werden (8, 9, und 10 Ball), bevor ein neuer Anstoss erfolgt ist, unbesehen davon wer das Anstossrecht hat.
- Bei 14-1 darf das Time-Out nur genommen werden, wenn die Kugeln wieder aufgebaut werden. Der Spieler am Tisch kann seine Aufnahme fortsetzen, sollte der Gegner sich entscheiden, sein Time-Out zu nehmen. Bezieht ein Spieler sein Time-Out beim 14-1 wenn er nicht am Tisch ist, so muss er sicherstellen, dass es einen Schiedsrichter gibt, der den Tisch während seiner Abwesenheit überwacht; Ansonsten hat er kein Recht gegen ein Fehlspiel des Spielers am Tisch zu protestieren.
- Während des Time-Outs wartet der Gegenspieler in seinem Stuhl. Verlässt der Gegner ebenfalls den Tisch, so gilt dies als Inanspruchnahme seines Time-Outs und er verwirkt damit das Recht ein weiteres Time-Out beziehen zu können.

Ein Spieler, welcher das Time-Out nimmt, sollte sich bewusst sein, dass seine Handlungen im Sinne des Spiels sein müssen und dass, wenn er sich anders verhält, er nach dem unsportlichem Verhalten bestraft wird.

Hat ein Spieler sein Time-Out schon in Anspruch genommen und verlässt ein weiteres Mal die Spielumgebung, so erfolgt eine Bestrafung (siehe nachfolgenden Punkt der Bestrafung)

Weitere Gründe, welche zu einer Bestrafung führen; sind folgende Aktivitäten während des Time-Outs:

- Time-Out während des Spiels nehmen (nicht beim Aufbau/Wiederaufbau)
- Rauchen (auch Elektro-Zigaretten), Schnupftabak, Snus und anderes
- Alkohol konsumieren
- Übungstösse machen
- Zu spät vom Time-Out zurückkehren

Sanktionen:

- Erfolgt eine Verletzung der Time-Out-Regelung, so erfolgt folgende Sanktion:
 - Im 8-, 9- und 10-Ball → Verlust des anstehenden Spiels (Rack) auch wenn dies zum Matchverlust führt
 - Im 14-1 → 15 Punkte-Gutschrift für den Gegner.
 - Passiert das Vergehen bei 14-1 während der Aufnahme des nicht fehlbaren Spielers, kann der nicht fehlbare Spieler seine Aufnahme weiter spielen. Wenn die Aufnahme beendet ist, muss der fehlbare Spieler den Tisch gemäss den Spielregeln akzeptieren (z.B. Position, Ball in Hand hinter der Kopflinie etc.)..
 - Wenn das Vergehen bei 14-1 während der Aufnahme des fehlbaren Spielers auftritt, endet die Aufnahme und der nicht fehlbare Spieler kann entweder den Tisch gemäss den Spielregeln akzeptieren oder er kann wählen, welcher Spieler einen neuen Eröffnungstoss ausführen muss.
 - Wiederholungsfall im gleichen Turnier → Der Spieler wird disqualifiziert.

15. Breakreihenfolge

Die Turnierleitung kann bei Spielen wie 9-Ball festlegen, wer nach dem ersten Spiel das Anstossrecht hat. Sie kann dabei von dem Standard abweichen, wie er in den Spielregeln beschrieben ist.

Zum Beispiel kann dem Sieger das Anstossrecht gegeben werden oder es können Anstosserien von drei Spielen gespielt werden.

Die Entscheidung liegt bei der Turnierleitung.

16. 9-Ball und 10-Ball Aufbau

Beim 9-Ball werden ausser der 1 und der 9 alle Kugeln, wie in Regel [2.2 Der Aufbau beim Neunball](#) beschrieben, nach dem Zufallsprinzip aufgebaut und sollten in keiner bestimmten Ordnung liegen. Beim 10-Ball findet diese Regel ebenfalls Anwendung ausser für die 1 und die 10.

Falls der Schiedsrichter nicht aufbaut und der Spieler der Meinung ist, dass der Gegner einzelne Kugeln innerhalb des Dreiecks an bestimmten Positionen absichtlich platziert, kann er einen Schiedsrichter oder den Turnierleiter darüber informieren.

Ist dieser der Meinung, dass der Spieler absichtlich Kugeln an bestimmten Positionen aufbaut, so wird der Spieler offiziell verwarnt.

Sollte ein verwarnter Spieler damit weitermachen, absichtlich Kugeln in dem Dreieck zu platzieren, wird er wegen unsportlichen Verhaltens bestraft.

17. Zusätzliche Break-Regeln

Die Turnierleitung kann bei Spielen, wie z.B. 9-Ball oder 10-Ball, die einen offenen Anstoss erfordern, zusätzliche Bedingungen für den Anstoss festlegen.

Zum Beispiel kann verlangt werden, dass für den Anstoss eine „Break-Box“ gilt, die Weisses also nur in einer oder mehreren eingeschränkten Flächen hinter der Kopflinie aufgelegt werden darf.

17.1. Drei Punkte Regel („Kitchen Rule“)

Die 3-Punkte-Regel wird wie folgt angewendet:

- Während des Eröffnungsstosses müssen mindestens 3 Objektkugeln entweder versenkt werden oder die Kopflinie berühren oder es muss eine Kombination aus beiden Bedingungen vorliegen.
- Wenn zum Beispiel eine Objektkugel beim Eröffnungsstoss versenkt wird, müssen weitere zwei Objektkugeln die Kopflinie berühren.
- Oder wenn zwei Objektkugeln versenkt wurden, muss noch eine Objektkugel die Kopflinie berühren.
- Die Kopflinie gilt als überquert, wenn, von oben betrachtet, ein Teil des Objektballs über der Linie liegt.

Falls ein Spieler die Bedingungen des korrekten Eröffnungsstosses nicht erfüllt, ansonsten aber einen korrekten Eröffnungsstoss ausführt, so kann der dann aufnahmeberechtigte Spieler entweder die Position übernehmen oder die Situation an den Spieler zurückgeben.

- Wenn der Spieler die Situation übernimmt, darf er kein „Push Out“ spielen. Er muss einen korrekten Stoss auf die anzuspielende Kugel ausführen.
- Wird die Situation an den Spieler zurückgegeben, der den Anstoss ausgeführt hat, darf dieser ein „Push Out“ spielen. Der Gegner darf danach entscheiden, ob er selber oder der Gegner weiterspielen muss.
- Falls ein Spieler beim Eröffnungsstoss die 9 versenkt, aber nicht die Bedingungen der 3-Punkte-Regel erfüllt, wird die 9 wiederaufgebaut, bevor der nächste Stoss ausgeführt werden kann.

Die 3-Punkte-Regel wird auf allen Turnieren der Kategorien „QT“, „SM“ und „OPEN“ gespielt, welche von Swisspool bewilligt sind.

Lediglich bei den Wochenturnieren obliegt es der Turnierleitung, ob die 3-Punkte-Regel angewendet wird oder nicht.

18. Ablenkung der Weissen nach dem Eröffnungsstoss

Es kann vorkommen, dass ein Spieler beim Anstoss abrutscht und versucht, die Weisse mit dem Queue oder anderen Hilfsmitteln von ihrem normalen Lauf abzuhalten.

Solche und ähnliche Aktionen sind absolut verboten und werden nach Regel [6.17 Unsportliches Verhalten](#) bestraft.

Zu keiner Zeit dürfen Spieler irgendeine Kugel, die sich im Spiel befindet, berühren. Ausnahme ist die an einem Queue befestigte Pomeranze, die während einer nach vorne gerichteten Stossbewegung gegen die Weisse trifft.

Die Strafe für solch ein Foul wird vom Schiedsrichter festgelegt nach den Grundsätzen für unsportliches Verhalten, geregelt in der Regel [6.17 Unsportliches Verhalten](#).

19. Überschreiten des Zeitlimits / Zeitlimit pro Stoss (Shot Clock)

Um den Zeitplan eines Turnieres/Events besser kontrollieren zu können, kann jedem Match ein bestimmtes Zeitlimit gesetzt werden. Eine Shot Clock kann jederzeit implementiert werden. Die Entscheidung darüber liegt im Ermessen der Turnierleitung. Dieses Zeitlimit gilt für beide Spieler gleichermassen.

Wurde ein Zeitlimit pro Stoss verfügt, beträgt die Zeit pro Stoss (mit Ausnahme des zweiten Stosses nach dem Aufstellen, siehe unten) 35 Sekunden, mit einer Warnung nach 25 Sekunden. Jedem Spieler wird während jedem Spiel (Rack) eine Verlängerung von 25 Sekunden gewährt.

Die Zeit für den zweiten Stoss nach dem Aufstellen der Bälle beträgt 60 Sekunden, mit einer Warnung nach 50 Sekunden, die Verlängerung (Extension) von 25 Sekunden ist erlaubt.

Der zweite Stoss nach dem Aufstellen meint bei 8, 9 und 10 Ball den Stoss unmittelbar nach dem Anstoss. Bei 14-1 betrifft dies den ersten Stoss nach einem korrekten Eröffnungsstoss, sowie den zweiten Stoss nach dem erneuten Aufstellen (Racking) der gefallenen Kugeln.

Die Shot Clock wird gestartet, wenn alle Kugeln (Objektbälle und der Spielball) zum Stillstand gekommen sind, einschliesslich sich drehender Kugeln und (falls zutreffend) der Spielball dem Spieler zur Verfügung steht. Die Shot Clock endet sobald der Spieler den Spielball mit der Queue-Spitze trifft um einen Stoss auszuführen oder wenn die Zeit der Shot Clock für den Spielers abläuft.

Erfolgt innerhalb der vorgegebenen Zeit kein korrekter Stoss, so gilt dies als Standardfoul.

Der Schiedsrichter kann nach eigenem Ermessen entscheiden die Zeit anzuhalten oder zurückzusetzen (z.B. bei Störungen); Andernfalls verwendet der Spieler die eigene Zeit, auch in Situationen in denen sie darum bitten, dass ein Ball gereinigt wird.

20. Nur Fouls mit der Weissen

Dieser Regel wird nur in den USA angewendet (siehe www.wpapool.com).

21. Verspätetes Antreten

Die Spieler müssen sich zu der Zeit, für die das Spiel angekündigt ist, am Tisch einfinden und bereit sein das Spiel zu beginnen.

Falls sich ein Spieler verspätet, hat er 15 Minuten Zeit an dem für seine Partie vorgesehenen Tisch zu erscheinen oder er verliert die Partie.

Wenn ein Spieler beim Aufruf der Partie (Durchsage / Tischzuweisung) nicht anwesend ist tritt nach 5 Minuten folgende Regelung in Kraft:

Der anwesende Spieler gewinnt das Ausspielen.

- Nach 5 Minuten: erneuter Aufruf sowie ein Spiel (8, 9 und 10-Ball) oder 15 Punkte (14/1) für den anwesenden Spieler
- Nach 10 Minuten: erneuter Aufruf sowie ein Spiel oder 15 Punkte für den anwesenden Spieler
- Nach 14 Minuten: «letzte Minute»-Aufruf sowie ein Spiel oder 15 Punkte für den anwesenden Spieler
- Nach 15 Minuten verliert er die Partie (Forfait)

Nur Turnieroffizielle sind ermächtigt diese Regelung durchzusetzen.

Falls beide Spieler nicht anwesend sind, werden beide Spieler disqualifiziert.

22. Störung von ausserhalb

Regel [1.9 Störung von ausserhalb](#) beschreibt die Störungen von ausserhalb.

Der Schiedsrichter sollte sicherstellen, dass Störungen verhindert werden.

Diese könne beispielsweise von Zuschauern oder Spielern kommen, die sich in der Nähe des Tisches befinden.

Falls nötig, kann er die Partie unterbrechen.

Eine Störung kann physisch oder akustisch sein.

23. Coaching

Während eines Time-Outs kann ein Spieler beraten werden. Der Trainer darf jedoch die Spiel-Arena nicht betreten.

Sollte der Schiedsrichter oder ein Turnier Offizieller der Ansicht sein, dass der Trainer eine Partie behindert oder sein Verhalten störend ist, hat er das Recht den jeweiligen Trainer anzuweisen, sich vom Spielort zu entfernen.

24. Höhere Gewalt

Es kann passieren, dass während einer Partie etwas Unvorhersehbares passiert, das nicht durch die Spielregel abgedeckt ist. In diesen Fällen entscheidet der Schiedsrichter nach bestem Wissen und Gewissen wie weiter zu verfahren ist.

Beispielsweise kann es erforderlich werden, dass eine angefangene Partie auf einen anderen Tisch verlegt werden muss. In diesem Fall kann der Schiedsrichter das Spiel für Patt erklären, wenn er der Meinung ist, dass er die Situation der Kugeln nicht genau auf einem anderen Tisch wiederherstellen kann.

25. Verbleiben des Spielers im Stuhl

Der sich nicht am Tisch befindliche Spieler soll in seinem Stuhl sitzen bleiben, während sich der Gegner am Tisch befindet.

Sollte ein Spieler während eines Spiels den Spielbereich verlassen müssen, so benötigt er dafür vorab die Erlaubnis und Einwilligung des Schiedsrichters.

Verlässt ein Spieler den Bereich ohne Einwilligung des Schiedsrichters, wird dieses als unsportliches Verhalten gewertet.

26. Gleichzeitiges Treffen

Falls die Weisse eine eigene und eine fremde Kugel ungefähr gleichzeitig trifft und nicht sicher festgestellt werden kann, welche Kugel zuerst getroffen wurde, so wird im Zweifel für den Spieler entschieden und der Stoss als korrekt angesehen.

27. Ansage von press liegenden Kugeln

Der Schiedsrichter sollte Kugeln, die nahe der Bande liegen, grosse Aufmerksamkeit zuteilwerden lassen. Er muss sie genau anschauen und feststellen, ob sie die Bande berühren oder nicht.

Danach hat er eventuell press liegende Kugeln anzusagen.

Dies gilt für Objektkugeln, wenn sie an der Bande liegen und die Weisse, wenn sie an einer anderen Kugel liegt.

Bei Bedarf kann der sich nicht am Tisch befindliche Spieler den Schiedsrichter darauf aufmerksam machen, solche Kugeln zu untersuchen.

Der sich am Tisch befindliche Spieler muss einer solchen Untersuchung entsprechend Zeit einräumen. Er kann selbst auch den Schiedsrichter auffordern, eine Kugel zu untersuchen.