



Pool Billard – Die Spielregeln (Weltweit In Kraft getreten am 01.01.2008)

Inhalt

Inhaltsangabe

Inhalt.....	1
1. Allgemeine Spielregeln	3
1.1 Verantwortlichkeit des Spielers	3
1.2 Ausstoßen des Anstoßrechts.....	3
1.3 Der Gebrauch der Ausrüstung.....	4
1.4 Wiedereinsetzen der Kugeln	4
1.5 Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch (Ball in Hand)	5
1.6 Standard Ansagespiel	5
1.7 Zur Ruhe kommende Kugeln	5
1.8 Wiederherstellung einer Position	6
1.9 Störung von außerhalb	6
1.10 Veranlassen von Entscheidungen und Regelung von Protesten.....	6
1.11 Aufgabe	6
1.12 Patt.....	6
2. Neunball	6
2.1 Entscheidung über den Anstoß.....	6
2.2 Der Aufbau beim Neunball	7
2.3 Korrekter Anstoß.....	7
2.4 Zweiter Stoß des Spiels – Push Out	7
2.5 Fortführung des Spiels	7
2.6 Wiedereinsetzen der Kugeln	7
2.7 Standardfouls.....	8
2.8 Schwerwiegende Fouls.....	8
2.9 Patt.....	8
3. Achtball	8
3.1 Entscheidung über den Anstoß.....	8
3.2 Der Aufbau beim Achtball	9
3.3 Der Anstoß	9
3.4 Offener Tisch / Wahl der Gruppe.....	10
3.5 Fortführung des Spiels	10
3.6 Stöße, die angesagt werden müssen	10
3.7 Wiedereinsetzen der Kugeln	10
3.8 Verlust des Spiels	10
3.9 Standard Fouls.....	10
3.10 Schwerwiegende Fouls.....	11
3.11 Patt.....	11
4. 14.1 Endlos.....	11
4.1 Das Ausstoßen.....	11
4.2 Der Aufbau beim 14/1	11
4.3 Eröffnungsstoß	11
4.4 Fortsetzung des Spiels und Sieg.....	12

4.5	Ansagespiel	12
4.6	Wiedereinsetzen der Kugeln	12
4.7	Erzielen von Punkten	12
4.8	Spezielle Situationen beim Aufbau	12
4.9	Standardfouls.....	13
4.10	Anstoßfoul	13
4.11	Schwerwiegende Fouls.....	14
4.12	Patt.....	14
5.	Blackball.....	15
5.1	Definitionen.....	15
	Free Shot	15
	Kopffeld	15
	Snooker.....	15
	Zulässige Kugel.....	15
5.2	Ausrüstung	15
5.3	Entscheidung über den Anstoß.....	15
5.4	Der Aufbau beim Blackball.....	16
5.5	Anstoß	16
5.6	Offener Tisch / Wahl der Gruppen.....	16
5.7	Fortsetzung des Spiels	16
5.8	Lageverbesserung aus dem Kopffeld	16
5.9	Press liegende Kugeln	16
5.10	Aus einem Snooker spielen	17
5.11	Wiedereinsetzen der Kugeln	17
5.12	Patt.....	17
5.13	Standardfouls.....	17
5.14	Fouls, die zum Spielverlust führen.....	18
6.	Fouls	19
6.1	Weißer fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch.....	19
6.2	Falsche Kugel	19
6.3	Keine Bande nach der Karambolage	19
6.4	Kein Fuß auf dem Boden	19
6.5	Kugel, die vom Tisch springt	19
6.6	Berühren der Kugeln	19
6.7	Durchstoß / Press liegende Kugeln	19
6.8	Schieben der Weißen.....	20
6.9	Sich noch bewegende Kugeln	20
6.10	Falsches Positionieren der Weißen	20
6.11	Unkorrektes Spiel aus dem Kopffeld	20
6.12	Queue auf dem Tisch.....	20
6.13	Stoßen außerhalb der eigenen Aufnahme.....	20
6.14	Drei aufeinanderfolgende Fouls	21
6.15	Zeitspiel	21
6.16	Unsportliches Verhalten	21
7.	Regeln/Regularien für Rollstuhlfahrer	21
7.1	Spieler.....	21
7.2	Fouls	22
7.3	Anforderungen an den Rollstuhl	22
8.	Definitionen.....	22

8.1 Teile des Tisches	22
8.2 Stoß.....	24
8.3 Versenkte Kugel	24
8.4 Anlaufen an eine Bande	24
8.5 Vom Tisch gesprungene Kugeln	24
8.6 Versenken der Weißen	25
8.7 Die Weiße.....	25
8.8 Objektkugeln	25
8.9 Satz	25
8.10 Spiel.....	25
8.11 Anstoß	25
8.12 Aufnahme	25
8.13 Position der Kugeln	25
8.14 Wiedereinsetzen von Kugeln.....	26
8.15 Wiederherstellen einer Position	26
8.16 Jump Shot.....	26
8.17 Sicherheitsstoß	26
8.18 Abrutschen	26

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, die Dinge regeln, die sich nicht direkt auf das Spiel an sich beziehen. Hierunter fallen beispielsweise die Ausrüstungsspezifikationen oder die Organisation von Veranstaltungen.

Die Poolbilliardspiele 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.

[Anmerkung des Übersetzers: der Einfachheit halber wurde die maskuline Form benutzt. Dadurch soll jedoch nicht auf das Geschlecht des Spielers oder des Offiziellen hingewiesen werden. Falls sich Probleme oder Widersprüche ergeben zwischen der englischen Version und der der deutschen Übersetzung, gilt im Zweifel immer die englische Originalfassung.]

1.1 Verantwortlichkeit des Spielers

Es obliegt der Verantwortung des Spielers, alle Regeln, Regularien und Zeitpläne des Wettbewerbs zu kennen, in dem er sich befindet. Turnieroffizielle werden so gut wie möglich versuchen, alle Informationen, die das Turnier betreffen, den Spielern so früh und deutlich wie möglich zukommen zu lassen. Die letztendliche Verantwortung jedoch obliegt dem Spieler selber.

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 ist - näher an der Kopfbande liegt als die gegnerische Kugel.

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

- (a) Über die Tischmitte rollt;
- (b) Die Fußbande öfter als einmal berührt;
- (c) In eine Tasche fällt oder vom Tisch springt;
- (d) Eine Seitenbande berührt; oder
- (e) Die Kugel innerhalb einer Ecktasche hinter deren Kante zu liegen kommt.

Das Ausstoßen gilt auch dann als verloren, wenn jegliches Foul beim Spiel auf die Weiße begangen wird. Ausnahme sind Fouls wie beschrieben in [6.9 Sich noch bewegende Kugeln](#).

Die Spieler müssen das Ausstoßen wiederholen, wenn:

- (a) Ein Spieler seine Kugel erst dann stößt, nachdem die Kugel des Gegners schon die Fußbande berührt hat;
- (b) Der Schiedsrichter nicht bestimmen kann, welche der beiden Kugeln näher zur Kopfbande liegt; oder
- (c) 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. Die folgende Auflistung beschreibt u.a. den normalen Gebrauch. Falls sich ein Spieler unsicher ist über den bestimmten Gebrauch eines Ausrüstungsgegenstands, sollte er den dessen Gebrauch vorher mit der Turnierleitung abstimmen. Die Ausrüstung darf nur für den Zweck benutzt werden, für den sie gedacht ist. (Siehe [6.16 Unsportliches Verhalten](#)).

- (a) Queue – Der Spieler darf das Queue während eines Spiels wechseln. Dazu zählen sowohl Anstoßqueues als auch Jumpqueues und normale Spielqueues. Er kann entweder eine eingebaute Verlängerung oder einen Aufsatz benutzen, um die Länge des Queues zu vergrößern.
- (b) Kreide – Der Spieler darf 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 Tuchs passt.
- (c) 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.
- (d) Handschuh – Der Spieler darf einen Handschuh benutzen, um den Griff und/oder die Gleitfähigkeit der Führhand zu verbessern.
- (e) Puder – Ein Spieler darf Puder in einem vernünftigen Maß benutzen. Das Maß liegt im Ermessen des Schiedsrichters.

1.4 Wiedereinsetzen der Kugeln

Kugeln werden wieder eingesetzt (auf den Tisch zurück gelegt), indem man sie auf der Längslinie (Mittellinie des Tisches) so nahe wie möglich zum Fußpunkt in Richtung der Fußbande hin aufbaut, ohne andere Kugeln zu berühren, die den Aufbau beeinträchtigen. Falls die wieder aufzubauende Kugel nicht auf den Fußpunkt gelegt werden kann, sollte sie (wenn möglich) press an eventuell im Weg liegende Kugeln gelegt werden. Ist jedoch die Weiße die

Kugel, die den Aufbau behindert, so darf die wieder einzusetzende Kugel nicht press an die Weiße gelegt werden; ein kleiner Abstand muss gelassen werden. Falls der gesamte Raum hinter dem Fußpunkt in Richtung Fußbande von Kugeln belegt ist, werden die wieder einzusetzenden Kugeln oberhalb des Fußpunkts und so nah wie möglich an demselben 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 Tische](#)s) und kann die Weiße so lange bewegen und neu legen, bis er einen Stoß ausgeführt hat (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. Je nachdem, welches Spiel gerade gespielt wird, kann bei einigen Spielen und bei fast allen Anstößen das Verlegen der Weißen auf das Kopffeld begrenzt sein. Dann sind Regel [6.10 Falsches Positionieren der Weißen](#) und [6.11 Unkorrektes Spiel aus dem Kopffeld](#) einschlägig. 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 dem Fußpunkt aufgesetzt wird. Falls zwei oder mehr Kugeln gleichweit von der Kopflinie entfernt sind, darf der Spieler bestimmen, welche Kugel aufgesetzt 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. Alles Nähere, wie die Anzahl der anzulaufenden Banden oder eventuell andere Kugeln, die berührt oder versenkt werden, sind irrelevant. Nur eine Kugel darf pro Stoß 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 befindliche 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 Kugeln nach einer Sicherheit wieder eingesetzt werden oder nicht, richtet sich nach den Spielregeln der jeweiligen Spielart.

1.7 Zur Ruhe kommende Kugeln

Wegen kleiner Unreinheiten in der Kugel oder auf 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 verbleibt 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 wieder eingesetzt. 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 betrafft, weil er spielte, während sich noch Kugeln bewegten. Siehe auch Regel [8.3 Versenkte Kugel](#).

1.8 Wiederherstellung einer Position

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

1.9 Störung von außerhalb

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 Kugeln, die bewegt worden sind, an ihre ursprüngliche Position zurücklegen und das Spiel wird fortgesetzt. Können die Kugeln nicht wieder an ihre ursprüngliche Position zurückgelegt werden, wird die Situation behandelt wie ein Patt.

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 über Tatsachen 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 nächsthöheren Organs herbeiführen. Der Schiedsrichter unterbricht die Partie, während dieser Protest behandelt wird. (Siehe auch (d) von [6.16 Unsportliches Verhalten](#)). Fouls müssen unverzüglich benannt werden. (Siehe [6. Fouls](#)).

1.11 Aufgabe

Wenn ein Spieler aufgibt, hat er das Spiel verloren. Beispiel: Ein Spieler schraubt sein zusammengeschaubtes Spielqueue auseinander, während der Gegner am Tisch ist und mit dem aktuellen Spiel die Partie gewinnen kann. Dies wird 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 eines Spiels geregelt.

2. Neunball

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

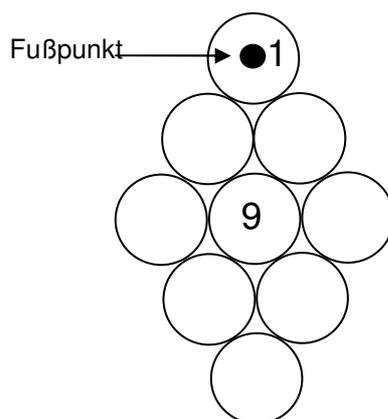
2.1 Entscheidung über den Anstoß

Der Spieler, der das Ausstoßen gewonnen hat, bestimmt, wer den ersten Anstoß ausführt. (Siehe [1.2 Ausstoßen des Anstoßrechts](#)). Normalerweise wechselt beim Neunball das

Anstoßrecht von Spiel zu Spiel (Wechselbreak). In den Regularien unter Punkt 15 werden jedoch weitere Alternativen hierfür aufgezeigt.

2.2 Der Aufbau beim Neunball

Die Objektkugeln werden so eng aneinander wie möglich in der Form einer Raute zusammengelegt, wobei die 1 an der vorderen Spitze und die 9 in der Mitte der Raute platziert wird. Die 1 liegt auf dem Fußpunkt. Alle anderen Kugeln werden nach dem Zufallsprinzip aufgebaut. Es darf keinem absichtlichen Muster gefolgt werden. (Siehe auch Regularien 4., Aufbau / Einklopfen der Kugeln).



Der Aufbau beim Neunball

2.3 Korrekter Anstoß

Folgende Regeln gelten für den Anstoß:

- (a) Die Weiße wird aus dem Kopffeld gespielt; und
- (b) 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., Bedingungen für den Anstoß).

2.4 Zweiter Stoß des Spiels – Push Out

Falls beim Anstoß kein Foul begangen wurde, kann der danach aufnahmeberechtigte 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 oder wenn sie vom Tisch springt, wird sie wieder eingesetzt. (Siehe [1.4 Wiedereinsetzen von Kugeln](#)). Keine andere Objektkugel wird ansonsten beim Neunball wieder aufgebaut.

2.7 Standardfouls

Falls der aufnahmeberechtigte Spieler ein Standardfoul 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 Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch – Ball in Hand](#)). Folgende 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 wieder eingesetzt wird, wenn sie vom Tisch gesprungen ist, ist die 9.

[6.6 Berühren der Kugeln](#)

[6.7 Durchstoß / Press liegende 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](#)

2.8 Schwerwiegende Fouls

Die Strafe für drei Fouls gemäß Regel [6.14 Drei aufeinanderfolgende Fouls](#) ist der Verlust der derzeit gespielten Partie. Für Fouls gemäß Regel [6.16 Unsportliches Verhalten](#) wird der Schiedsrichter die Strafe entsprechend der Art und Weise des begangenen Fouls anpassen.

2.9 Patt

Falls der Schiedsrichter eine Partie als Patt wertet, wird die Partie neu begonnen. Der Spieler, der ursprünglich die als Patt bewertete Partie angestoßen hat, stößt wiederum an. (Siehe [1.12 Patt](#))

3. Achtball

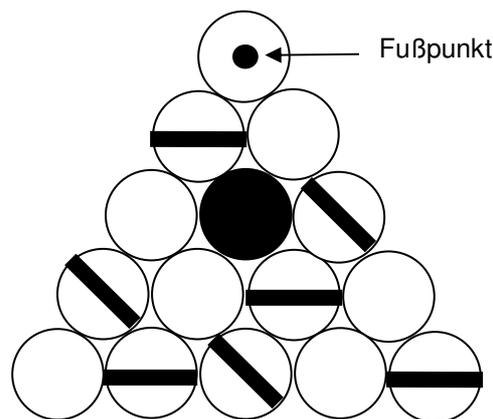
Achtball wird mit 15 nummerierten Objektkugeln und der Weißen gespielt. Die jeweilige Gruppe eines Spielers (1 bis 7 oder 9 bis 15) muss komplett in den Taschen versenkt sein, bevor er versuchen darf, die 8 zu versenken, um zu gewinnen. Achtball ist ein Ansagespiel.

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:

- (a) Die Weiße wird aus dem Kopffeld gespielt.
- (b) Keine Kugel muss angesagt werden. Die Weiße muss keine spezielle Kugel zuerst treffen.
- (c) 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](#)).
- (d) 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; oder
 2. Er kann wieder aufbauen lassen und einen neuen Anstoß ausführen; oder
 3. Er kann wieder aufbauen und den Gegner einen neuen Anstoß ausführen lassen.
- (e) 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 wieder aufbauen lassen und die Situation so übernehmen, wie sie ist; oder
 2. Er kann einen neuen Anstoß ausführen.
- (f) 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 wieder aufbauen lassen und mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld weiterspielen; oder
 2. Er kann selbst einen neuen Anstoß ausführen.
- (g) Wenn beim Anstoß eine Objektkugel vom Tisch springt, so gilt dies als Foul. Diese Kugel bleibt aus dem Spiel (außer der 8; sie wird wieder aufgebaut); der dann

aufnahmeberechtigte Spieler hat folgende Optionen:

1. Er kann die Situation so übernehmen, wie sie ist; oder
 2. Er kann mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld weiterspielen.
- (h) 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; oder
 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 jegliche 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 über auf seinen 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 wieder aufgebaut.

3.8 Verlust des Spiels

Der Spieler verliert ein Spiel, wenn er

- (a) Ein Foul begeht, während er die 8 versenkt;
- (b) Die 8 versenkt, solange sich noch eine oder mehrere Kugeln seiner Gruppe auf dem Tisch befinden;
- (c) Die 8 in eine nicht angesagte Tasche versenkt; oder
- (d) 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 Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch – Ball in Hand](#)). Folgende sind Standardfouls im Achtball:

[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 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](#) (Siehe [3.7 Wiedereinsetzen von Kugeln](#))

[6.6 Berühren der Kugeln](#)

[6.7 Durchstoß / Press liegende 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](#)

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 [6.16 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, gewinnt die Partie. Nachdem 14 Kugeln beim 14/1 endlos versenkt wurden, werden sie wieder aufgebaut 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

Für den Eröffnungsstoß 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.

4.3 Eröffnungsstoß

Die folgenden Regeln gelten für den Eröffnungsstoß:

- (a) Die Weiße muss aus dem Kopffeld gespielt werden.

- (b) Falls keine angesagte Kugel versenkt wird, müssen die Weiße und zwei Objektkugeln eine Bande anlaufen, ansonsten gilt der Stoß als Anstoßfoul. (Siehe [8.4 Anlaufen an eine Bande](#)). Ein solches Foul wird bestraft, indem man dem Spieler zwei Punkte von seinem Punktestand abzieht. (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. Wenn 14 Kugeln regelgerecht versenkt wurden, wird das Spiel angehalten, bis die Kugeln wieder aufgebaut wurden.

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 wieder eingesetzt.

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 wieder aufgebaut. (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 bestraft, indem Punkte vom Punktestand des Spielers abgezogen werden, der das Foul begangen hat.

4.8 Spezielle Situationen 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.

- (a) Wenn die 15. Kugel gleichzeitig mit der 14. Kugel versenkt wurde, werden alle 15 Kugeln wieder zu einem Dreieck aufgebaut.
- (b) Wenn die 15. Kugel und die Weiße beide den Aufbau behindern, werden alle 15 Kugeln zu einem Dreieck wieder aufgebaut und die Weiße wird mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld gespielt.
- (c) Wenn nur die Objektkugel den Aufbau behindert, wird sie auf den Kopfpunkt gelegt oder auf den Mittelpunkt, wenn die Weiße den Kopfpunkt blockiert.
- (d) 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 Beschränkungen, welche Objektkugel der Spieler als erste des neuen Dreiecks anspielen muss.

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

Zeichnung 1. Zusammenfassung der Regeln für 14.1 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 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 wieder aufgebaut).

[6.6 Berühren der Kugeln](#)

[6.7 Durchstoß / Press liegende 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 des zweiten Abschnitts 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](#)

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 Punktestand des Spielers abgezogen, der das dritte aufeinanderfolgende Foul begangen hat. Seine Fouls sind damit aufgehoben. Alle 15 Kugeln werden wieder aufgebaut und der Spieler, der das Foul begangen hat, muss einen neuen Eröffnungsstoß ausführen. Hierbei gelten die gleichen Bedingungen wie für den Eröffnungsstoß.

Begeht ein Spieler ein Foul gemäß [6.16 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, bestehend 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 Definitionen

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

Free Shot

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

Kopffeld

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

Snooker

Ein Spieler liegt im „Snooker“ (Anm. d. Übersetzers: 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.

Zulässige Kugel

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

5.2 Ausrüstung

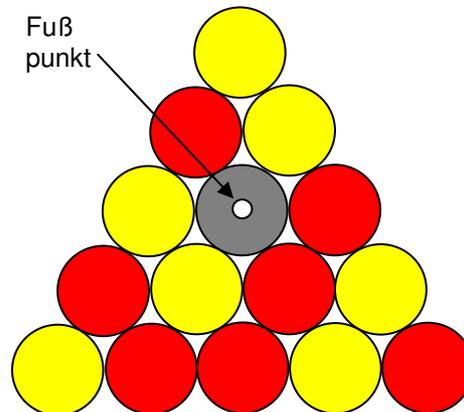
Die 15 Objektkugeln unterteilen sich in zwei Gruppen zu jeweils sieben Kugeln, die sich darin unterscheiden, dass sie entweder aus vollfarbigen Kugeln mit unterschiedlichen Farben oder aus den üblichen sieben Vollen und sieben Halben bestehen. (1 bis 7 und 9 bis 15 sind die zwei Gruppen). Zusätzlich 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. (Siehe auch die Regularien).

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 wieder aufgebaut und derselbe Spieler stößt erneut an. Jeglicher Verstoß gegen Regel [6.1 Weiße fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch](#) und [6.5 Kugel, die vom Tisch springt](#) wird bei einem Anstoß, bei dem die Schwarze fällt, ignoriert.

5.6 Offener Tisch / 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 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 verlegen. 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 wieder aufgebaut. Müssen mehrere Kugeln aufgebaut werden, so geschieht dies in der folgenden Reihenfolge: (1) Die Schwarze, (2) Kugeln der Gruppe des aufnahmeberechtigten Spielers oder rote, blaue bzw. volle Kugeln, wenn der Tisch offen ist, (3) andere Kugeln.

5.12 Patt

Falls ein Patt auftritt, weil beide Spieler keine Entscheidung herbeiführen wollen, beginnt der Spieler die Partie 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 über auf seinen Gegner. Der aufnahmeberechtigte Spieler hat einen Free Shot (Siehe [Free Shot](#)) als ersten Stoß seiner Aufnahme.

Folgende sind Standardfouls im Blackball:

[6.1 Weiße fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch](#)

[6.2 Falsche Kugel](#) (außer Kraft gesetzt während eines Free Shot)

[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 / Press liegende 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](#)

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 wieder aufgebaut 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:

- (a) Die Schwarze mit einem nicht regelkonformen Stoß versenkt;
- (b) Die Schwarze versenkt, obwohl sich noch Kugeln seiner Gruppe auf dem Tisch befinden;
- (c) Absichtlich Regel [6.2 Falsche Kugel](#) verletzt; oder
- (d) Nicht versucht, eine zulässige Kugel zu treffen.

[6.16 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 Kugeln](#).

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 irgendeine 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 ist der Stoß ein Foul.

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 Kontakts 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 der Lageverbesserung), durch die ein solches Foul begangen werden könnte. Falls ein solches Foul unabsichtlich passiert, ist dies ein Standardfoul. Wird es absichtlich begangen, handelt es sich um [6.16 Unsportliches Verhalten](#).

6.7 Durchstoß / Press liegende Kugeln

Wenn das Queue des Spielers die Weiße während eines Stoßes mehr als einmal berührt, so ist

der Stoß ein Foul. 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 regelrechtes 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 je nach den speziellen Regeln des gerade gespielten Spiels.

6.12 Queue auf dem Tisch

Benutzt der Spieler sein Queue, um einen Stoß auszurichten, 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 weitergespielt, wie die Kugeln liegen geblieben sind. Spielt ein Spieler absichtlich außerhalb der eigenen Aufnahme, sollte dies als [6.16 Unsportliches Verhalten](#) gewertet werden.

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 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. (Regel [6.16 Unsportliches Verhalten](#) kann ebenfalls einschlägig sein).

6.16 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 eine Verwarnung aussprechen; ein Standardfoul, welches bei Bedarf zur Drei-Foul-Strafe dazugerechnet wird, geben; ein schwerwiegendes Foul geben; den Verlust eines Spiels, Satzes oder einer Partie erklären; einen Spieler aus einem Turnier disqualifizieren samt Verlust jeglichen Preisgelds, jeglicher 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:

- (a) Ablenkung des Gegners;
- (b) Die Position der Kugeln anders als durch einen Stoß zu verändern;
- (c) Während eines Stoßes absichtlich abzurutschen;
- (d) Weiter zu spielen, nachdem ein Foul begangen oder das Spiel unterbrochen wurde;
- (e) Während des Spiels Trainingsstöße zu spielen;
- (f) Den Tisch zu markieren;
- (g) Das Spiel zu Verzögern; und
- (h) Unpassendes Zubehör zu benutzen.

7. Regeln/Regularien für Rollstuhlfahrer

7.1 Spieler

Alle Spieler, die unter diesen Abschnitt fallen, müssen eine Bewegungsbehinderung wie

Querschnittslähmung, Lähmung der Gliedmaßen, Amputation oder andere anerkannte Behinderung haben, die es erforderlich macht, dass sie einen Rollstuhl benutzen. In manchen Fällen kann die Bescheinigung eines Arztes erforderlich sein.

7.2 Fouls

- (a) 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 darauf setzen könnte. Der Spieler darf sich nicht auf ein Rad oder eine Armlehne setzen. Die Sitzhöhe des Spielers darf vom der normalen Bodenhöhe ab gemessen nicht höher sein als 27 Inches oder 68,5 cm.
- (b) Der Spieler muss 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.
- (c) Es ist den Spielern erlaubt, Hilfsmittel wie Queueverlängerungen, spezielle Hilfsqueues, etc. zu benutzen. Es darf den Spielern während des eigentlichen Stoßes nicht geholfen werden. (Eine andere Person darf das Hilfsqueue halten, aber den Stoß muss der Spieler alleine ausführen). 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 [6.16 Unsportliches Verhalten](#) gewertet und werden 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.

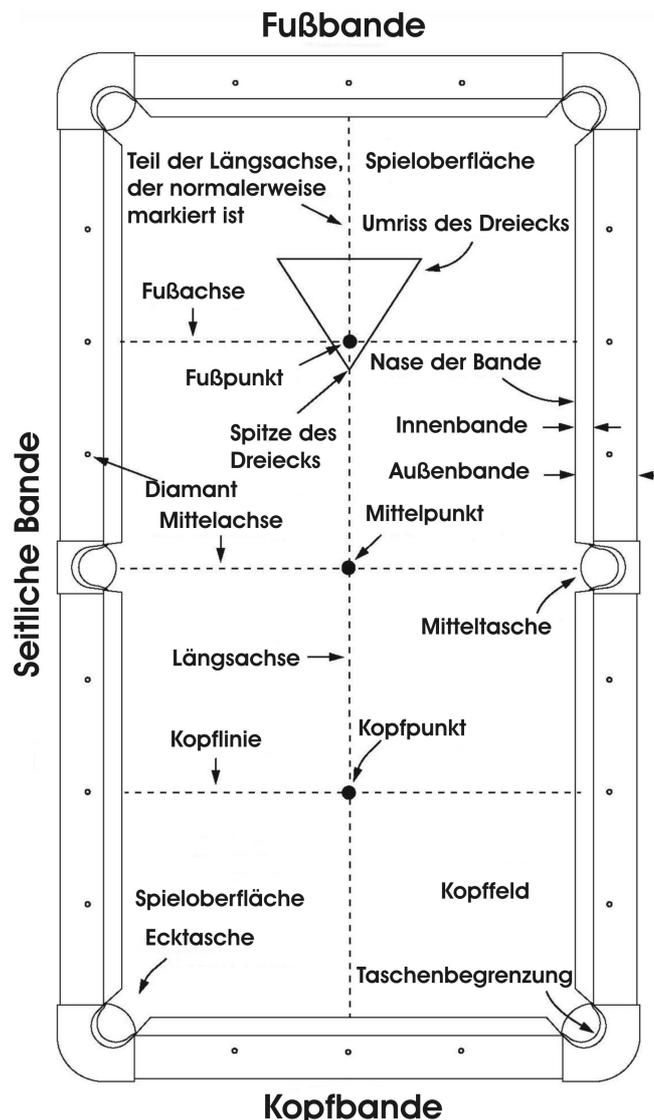
7.3 Anforderungen an den Rollstuhl

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

Die folgenden Definitionen werden in dieser Spielregel gebraucht.

8.1 Teile des Tisches



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

Der Tisch besteht aus Außenbänden, Innenbänden, 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 Innenbänden, deren Oberfläche, die Taschen und deren Begrenzungen sind Teil der Außenbänden. 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; und

Die Mittelachse, die zwischen den beiden Mitteltaschen verläuft.

Diese gedachten Linien werden nur so markiert, wie im weiteren Verlauf hier beschrieben.

Die Außenbänden haben Einlegearbeiten, die als „Diamanten“ bezeichnet werden. Die

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

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, wann 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 noch „von alleine“ in die Tasche fallen sollte. Siehe [1.7 zur Ruhe kommende Kugeln](#) für weitere Details. Während dieser Zeitspanne von fünf Sekunden muss der Schiedsrichter darauf achten, dass kein weiterer Stoß ausgeführt wird.

Eine Objektkugel, die aus einer Tasche auf die Spieloberfläche zurück springt, 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 zurück springt oder nicht. Der Schiedsrichter leert volle Taschen und entfernt die versenkten Kugeln, aber die Verantwortung, dass dies passiert, obliegt beim Spieler.

8.4 Anlaufen an eine 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 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 solches 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 entlang läuft, gilt nicht als vom Tisch gesprungen, wenn sie auf die Spielfläche zurückläuft oder in eine Tasche fällt.

8.6 Versenken der Weißen

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, beginnend 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, sogenannte "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 Spielen gewonnen werden.

8.10 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 (Spiel) bewertet.

8.11 Anstoß

Als Anstoß bezeichnet man den Eröffnungsstoß 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 auseinander laufen.

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 Spielfläche 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 „wieder aufgebaut“ oder „wieder eingesetzt“ 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 wieder hergestellt 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 aufnahmeberechtigte 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 [6.16 Unsportliches Verhalten c.](#)

9. Zehnball

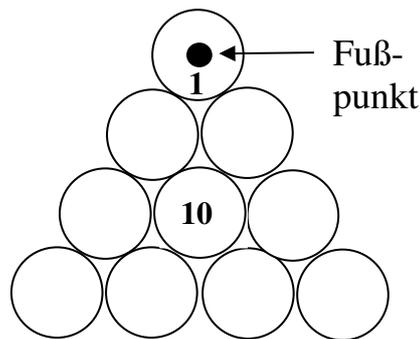
Zehnball ist ein Ansagespiel, welches mit der Weißen und zehn Objektkugeln gespielt wird, die von eins bis zehn durchnummeriert sind. Die Kugeln werden in aufsteigender numerischer Reihenfolge angespielt. Wird die 10 mit einem korrekten Anstoß versenkt, so wird sie wieder aufgebaut und der anstoßende 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 den Anstoß

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 aneinander wie möglich in der Form eines Dreiecks zusammengelegt, wobei die 1 an der vorderen Spitze und die 10 in der Mitte des Dreiecks platziert wird. Die 1 liegt auf dem Fußpunkt. Alle anderen Kugeln werden nach dem Zufallsprinzip aufgebaut. Es darf keinem absichtlichen Muster gefolgt werden. (Siehe auch Regularien 4., Aufbau / Einklopfen der Kugeln).



Der Aufbau beim Zehnball

9.3 Regelgerechter Anstoß

Folgende Regeln gelten für den Anstoß:

- (a) Die Weiße wird aus dem Kopffeld gespielt; und
- (b) 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., Bedingungen für den Anstoß).

9.4 Zweiter Stoß des Spiels – Push Out

Falls beim Anstoß kein Foul begangen wurde, kann der danach aufnahmeberechtigte 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. Wird die 10 bei einem Push out versenkt, so wird sie straflos wieder aufgebaut.

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, die z. B. durch Banden, Kombinations- oder andere unvorhersehbare Stöße eintreten kann, sollte dadurch vermieden werden, dass der Spieler in diesem Fall die entsprechende Tasche und das Loch ansagt. Falls der Schiedsrichter oder der Gegner sich nicht sicher sind, welche Ansage vorliegt, können sie 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 auch 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 zurück gibt.

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 von 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. 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 oder beim Anstoß versenkt wird, oder unabsichtlich in eine falsche Tasche fällt oder vom Tisch springt, wird sie wieder aufgebaut. (Siehe [1.4 Wiedereinsetzen von Kugeln](#)). Keine andere Objektkugel wird ansonsten wieder aufgebaut.

9.10 Standardfouls

Falls der aufnahmeberechtigte Spieler ein Standardfoul 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 Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch – Ball in hand](#)). Folgende sind Standardfouls im Zehnbill:

[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 wieder eingesetzt wird, wenn sie vom Tisch gesprungen ist, ist die 10.

[6.6 Berühren der Kugeln](#)

[6.7 Durchstoß / Press liegende 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](#)

9.11 Schwerwiegende Fouls

Die Strafe für drei Fouls gemäß Regel [6.14 Drei aufeinanderfolgende Fouls](#) ist der Verlust der derzeit gespielten Partie. Für Fouls gemäß Regel [6.16 Unsportliches Verhalten](#) wird der Schiedsrichter die Strafe entsprechend der Art und Weise des begangenen Fouls anpassen.

9.12 Patt

Falls der Schiedsrichter eine Partie als Patt wertet, wird die Partie neu begonnen. Der Spieler, der ursprünglich die als Patt bewertete Partie angestoßen hat, hat wiederum das Anstoßrecht. (Siehe [1.12 Patt](#)).