Deutsche Billard-Union e.V.

Spielregeln Pool

Stand: 01.08.2026

Version 1.1

INHALTSVERZEICHNIS

1	**Allgemeine Regeln**	**1**
1.1	Verantwortung des Sportlers	1
1.2	Ausstoßen zur Festlegung der Spielreihenfolge	1
1.3	Verwendung der Ausrüstung durch den Sportler	2
1.4	Objektkugeln Wiederaufsetzen (spotten)	2
1.5	Spielkugel „Ball in Hand“ (BiH)	2
1.6	Standard Ansagen	3
1.7	Kugeln, die sich „setzen“	3
1.8	Wiederherstellen einer Position	3
1.9	Einwirkung von außen	4
1.10	Einspruch gegen Schiedsrichterentscheidungen	4
1.11	Aufgabe des Spiels	4
1.12	Pattsituation	4
1.13	Parasport	4
2	**Begriffsdefinitionen in den Spielregeln**	**5**
2.1	Teile des Pool-Billard Tisches:	5
2.2	Stoß	6
2.3	Versenkte Kugel	6
2.4	An eine Bande gespielt	6
2.5	Vom Tisch gesprungen	7
2.6	Scratch	7
2.7	Spielkugel	7
2.8	Objektkugeln	7
2.9	Satz	7
2.10	Rack	7
2.11	Anstoß	7
2.12	Aufnahme	7
2.13	Position der Kugeln	7
2.14	Wiederaufsetzen von Kugeln	7
2.15	Wiederherstellung einer Position	8
2.16	Jump Shot	8
2.17	Sicherheitsstoß (Safety Shot)	8
2.18	Fehlstoß (Miscue)	8
3	**Fouls**	**9**
3.1	Spielkugel fällt oder verlässt den Tisch	9
3.2	Falsche Objektkugel zuerst getroffen	9
3.3	Keine Bande nach Kontakt	9
3.4	Kein Fuß auf dem Boden	9
3.5	Objektkugel verlässt den Tisch	9
3.6	Kugel berührt	9
3.7	Doppelstoß / Gefrorene Kugeln (press)	10
3.8	Stoß mit Nachziehen (Push Shot)	10
3.9	Stoß bei sich noch bewegenden Kugeln	10
3.10	Falsche Platzierung der Spielkugel	10
3.11	Falsches Spiel hinter der Kopflinie	10
3.12	(Entfernt)	10
3.13	Spielen außerhalb der Reihe	11
3.14	Drei Fouls in Folge	11
3.15	Langsames Spiel	11
3.16	Foul durch Aufbau-Schablone	11
3.17	Unsportliches Verhalten	11

4	Spielregeln 8-Ball	12
4.1	Festlegung des ersten Anstoßes	12
4.2	Aufbau beim 8-Ball	12
4.3	Regelkonformer Anstoß	12
4.4	Offener Tisch / Wahl der Gruppen	13
4.5	Fortsetzung des Spiels	13
4.6	Ansage der Stöße	13
4.7	Kugeln Wiederaufsetzen (spotten)	13
4.8	Verlust des Spiels	14
4.9	Standard-Fouls	14
4.10	Schwerwiegende Fouls	14
4.11	Pattsituation	14
5	Spielregeln 9-Ball	15
5.1	Festlegung des ersten Anstoßes	15
5.2	Aufbau im 9-Ball	15
5.3	Regelkonformer Anstoß	15
5.4	Zweiter Stoß im Rack – „Push Out“	15
5.5	Fortsetzung des Spiels	16
5.6	Kugeln Wiederaufsetzen (spotten)	16
5.7	Standard-Fouls	16
5.8	Schwerwiegende Fouls	16
5.9	Pattsituation	16
6	Spielregeln 10-Ball	17
6.1	Festlegung des ersten Anstoßes	17
6.2	Das 10-Ball Rack	17
6.3	Regelkonformer Anstoß	17
6.4	Zweiter Stoß des Racks – Push Out	17
6.5	Ansagespiel & Versenken von Objektkugeln	17
6.6	(Entfallen)	18
6.7	Unrechtmäßig versenkte Objektkugeln (Fehler)	18
6.8	Fortsetzung des Spiels	18
6.9	Wiederaufsetzen von Objektkugeln	18
6.10	Standard-Fouls	18
6.11	Schwerwiegende Fouls	18
6.12	Pattsituation	18
7	Spielregeln 14.1 endlos	19
7.1	Außtoßen zum Bestimmen des Anstoßrechtes	19
7.2	Aufbau der Objektkugeln	19
7.3	Eröffnungsstoß	19
7.4	Fortführung des Spiels und Spielgewinn	19
7.5	Ansage der Stöße	19
7.6	Kugeln Wiederaufsetzen (spotten)	20
7.7	Punktewertung	20
7.8	Besondere Aufbausituationen	20
7.9	Standard-Fouls	21
7.10	Anstoß-Foul	22
7.11	Schwerwiegende Fouls	22
7.12	Pattsituation	22

8	Spielregeln Black Ball	23
8.1	Begriffsdefinitionen	23
8.2	Ausrüstung	23
8.3	Bestimmung des ersten Anstoßes	23
8.4	Aufbau beim Black Ball	24
8.5	Anstoß	24
8.6	Offener Tisch / Wahl der Gruppen	24
8.7	Fortsetzung des Spiels	24
8.8	Spielkugel ist Ball in Hand im Baulk	24
8.9	Spielkugel press an Objektkugel	24
8.10	Spiel aus einer Snooker-Position	25
8.11	Kugeln Wiederaufsetzen (spotten)	25
8.12	Pattsituation	25
8.13	Standard-Fouls	25
8.13.1	Versenken einer gegnerischen Objektkugel	25
8.13.2	Falscher Tischzustand	25
8.13.3	Jump Shot	25
8.14	Fouls die zum Verlust des Racks führen	26
9	Spielregeln HeyballL	27
9.1	Pflichten der Sportler	27
9.2	Spielweise	27
9.3	Ausrüstung	27
9.4	Aufbau der Objektkugeln	28
9.5	Ausstoßen der Anstoß-Reihenfolge	28
9.6	Der Anstoß	28
9.6.1	Allgemeine Regeln	28
9.6.2	Illegal Break	29
9.6.3	Ergänzende Regeln zum Anstoß	29
9.7	Wiedereinsetzen von Objektkugeln	29
9.8	Lageverbesserung (Weiße „Ball in Hand“)	30
9.8.1	Lageverbesserung hinter der Kopflinie aus dem Kopffeld	30
9.8.2	Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch	30
9.9	Offener Tisch	30
9.10	Ansagen	31
9.11	Das Spiel	31
9.12	Spielkugel berührt zwei Objektkugeln gleichzeitig	32
9.13	Kugeln die sich unerwartet bewegen	32
9.14	Press liegende Kugeln	32
9.14.1	Spielkugel	32
9.14.2	Objektkugel	32
9.15	Jump-Shot	32
9.16	Fouls	33
9.16.1	Standardfouls	33
9.16.2	Vorsätzliche Fouls	33
9.17	Verwechslung der Farb-Gruppe	33
9.18	Verlust des Racks	33
9.19	Patt	33
9.20	Störungen von außen	34
9.21	Schenken / Aufgabe	34
9.22	Unsportliches Verhalten	34

9.23	**Regeln für zeitlich begrenztes Spiel**	**35**
9.23.1	**Zeitlimits**	**35**
9.23.2	**Gewinnen, Verlieren & Shoot-Out**	**35**
9.23.3	**Timeout**	**35**
9.23.4	**Protest**	**36**
10	**Spielregeln One Pocket**	**37**
10.1	**Festlegung des ersten Anstoßes**	**37**
10.2	**Aufbau beim One Pocket**	**37**
10.3	**Wahl der Tasche und Anstoß**	**37**
10.4	**Fortsetzung des Spiels**	**37**
10.5	**Wertung der Punkte**	**37**
10.6	**Wiederaufsetzen von Objektkugeln**	**38**
10.7	**Vergessenes Aufsetzen von Objektkugeln**	**38**
10.8	**Standard-Fouls**	**38**
10.9	**Schwerwiegende Fouls**	**38**
10.10	**Pattsituation**	**38**
10.11	**Gleichzeitiger Sieg**	**39**
11	**Spielregeln BANK POOL**	**40**
11.1	**Festlegung des ersten Anstoßes**	**40**
11.2	**Aufbau beim Bank Pool**	**40**
11.3	**Anstoß**	**40**
11.4	**Fortsetzung des Spiels**	**40**
11.5	**Gültige Banden-Stöße**	**40**
11.6	**Wertung der Punkte**	**41**
11.7	**Wiederaufsetzen von Objektkugeln**	**41**
11.8	**Vergessenes Aufsetzen von Objektkugeln**	**41**
11.9	**Standard-Fouls**	**41**
11.10	**Schwerwiegende Fouls**	**42**
11.11	**Pattsituation**	**42**

1 ALLGEMEINE REGELN

(1) Die folgenden allgemeinen Regeln gelten für alle in diesem Regelwerk beschriebenen Spiele, sofern sie nicht durch spezifische Spielregeln in der jeweiligen Disziplin außer Kraft gesetzt werden. Darüber hinaus regeln die Spielregularien für Pool-Billard Aspekte des Spiels, die nicht direkt mit den Spielregeln zusammenhängen, wie z. B. Ausrüstungsspezifikationen und die Organisation von Turnieren.

(2) Die Spiele des Pool-Billards werden auf einem flachen Tisch mit Tuchbespannung gespielt, der von Gummibanden begrenzt ist. Der Sportler verwendet ein Queue, um die Spielkugel zu stoßen, die wiederum die Objektkugeln trifft. Ziel ist es, die Objektkugeln in die sechs Taschen zu versenken, die sich an den Rändern des Tisches befinden. Die verschiedenen Spielarten unterscheiden sich darin, welche Objektkugeln als gültige Ziele gelten und welche Anforderungen erfüllt sein müssen, um ein Spiel zu gewinnen.

(3) Zur Vereinfachung der Formulierungen wurde das generische Maskulinum verwendet; dies ist nicht geschlechtsspezifisch gemeint und schließt alle Geschlechter ein. Der Begriff „Spiel“ wird verwendet, um eine Disziplin wie z. B. „9-Ball“ zu bezeichnen, nicht jedoch ein einzelnes Rack oder ein Match.

1.1 Verantwortung des Sportlers

Es liegt in der Verantwortung des Sportlers, alle geltenden Regeln, Bestimmungen und Zeitpläne im Zusammenhang mit dem Wettbewerb zu kennen. Auch wenn die Turnierleitung nach bestem Ermessen bemüht ist, diese Informationen allen Sportlern in geeigneter Weise zugänglich zu machen, liegt die letztendliche Verantwortung beim Sportler selbst.

1.2 Ausstoßen zur Festlegung der Spielreihenfolge

(1) Das Ausstoßen (Lag) ist der erste Stoß eines Spiels und bestimmt die Reihenfolge des Spielbeginns. Der Sportler, der den Lag gewinnt, entscheidet, wer den ersten Eröffnungsstoß ausführt.

(2) Der Schiedsrichter platziert je eine Kugel auf jeder Seite des Tisches hinter der Kopflinie und nahe der Kopflinie. Die Sportler stoßen ihre Kugeln etwa gleichzeitig, sodass diese die Fußbande berühren und mit dem Ziel zurückkehren, näher an der Kopfbande zum Liegen zu kommen als die des Gegners.

(3) Ein Lag ist ungültig und kann nicht gewonnen werden, wenn die Kugel des Sportlers:

a) die Längsachse des Tisches überquert;
b) die Fußbande mehr als einmal berührt;
c) eingelocht oder vom Tisch gestoßen wird;
d) die Seitenbande berührt; oder
e) in einer Ecktasche zum Liegen kommt und über die Nase der Kopfbande hinaus liegt.

Zusätzlich ist ein Lag ungültig, wenn ein anderes Foul, außer Regel 3.9 Stoß bei sich noch bewegenden Kugeln begangen wird.

Ein neuer Lag wird durchgeführt, wenn:

f) die Kugel eines Sportlers gestoßen wird, nachdem die andere Kugel bereits die Fußbande berührt hat;
g) der Schiedsrichter nicht eindeutig feststellen kann, welche Kugel näher an der Kopfbande liegt; oder
h) beide Lags ungültig sind.

1.3 Verwendung der Ausrüstung durch den Sportler

(1) Die Ausrüstung muss den geltenden WPA-Spezifikationen entsprechen (siehe auch Materialnormen der EPBF / DBU). Grundsätzlich ist es Sportlern nicht gestattet, neuartige oder unübliche Ausrüstungsgegenstände ins Spiel einzubringen. Die folgenden Verwendungen gelten unter anderem als zulässig. Wenn ein Sportler unsicher ist, ob eine bestimmte Verwendung erlaubt ist, sollte dies vor Spielbeginn mit der Turnierleitung geklärt werden. Die Ausrüstung darf nur für den vorgesehenen Zweck und in der dafür bestimmten Weise verwendet werden; siehe 3.17 Unsportliches Verhalten.

(2) Ein Sportler darf sein Queue und jede Körperpartie verwenden, um Stöße zu planen und zu zielen.

a) Queue – Der Sportler darf während des Spiels zwischen verschiedenen Queues wechseln, z. B. für Anstoß, Jump oder normales Spiel. Integrierte oder aufsteckbare Verlängerungen (Extension) dürfen verwendet werden, um das Queue zu verlängern.
b) Kreide – Der Sportler darf Kreide auf die Spitze seines Queues auftragen, um Fehlstöße (Abrutschen) zu vermeiden. Er darf eigene Kreide verwenden, sofern deren Farbe mit dem Tuch kompatibel ist. Kreide darf nicht als Markierungshilfe zum Zielen oder Ausrichten verwendet werden.
c) Hilfsqueues (Brücken) – Der Sportler darf bis zu zwei Hilfsqueues verwenden, um das Queue beim Stoß zu stützen. Es dürfen nur Brücken verwendet werden, die dem Standard entsprechen. Beim Einsatz einer Brücke muss das Queue vom Kopf der Brücke gestützt werden. Wenn zwei Brücken verwendet werden, muss die zweite auf dem Kopf der ersten Brücke aufliegen.
d) Handschuhe – Der Sportler darf Handschuhe tragen, um den Griff oder die Funktion der Brückenhand zu verbessern.
e) Puder – Der Sportler darf eine angemessene Menge Puder verwenden, wobei die Menge vom Schiedsrichter bestimmt wird.

1.4 Objektkugeln Wiederaufsetzen (spotten)

(1) Objektkugeln werden wieder aufgesetzt (zurück ins Spiel gebracht), indem sie auf der Längsachse des Tisches so nah wie möglich am Fußpunkt und zwischen dem Fußpunkt und der Fußbande platziert werden, ohne dabei andere Kugeln zu verschieben.

(2) Kann die Objektkugel nicht direkt auf dem Fußpunkt platziert werden, soll sie – wenn möglich – so dicht wie möglich an die störende Kugel platziert werden (ideal: direkter Kontakt).

(3) Befindet sich jedoch die Spielkugel neben der aufzusetzenden Objektkugel, darf kein direkter Kontakt zwischen den beiden bestehen; es muss ein kleiner Abstand eingehalten werden.

(4) Ist die gesamte Längsachse unterhalb des Fußpunkts durch andere Kugeln blockiert, wird die Objektkugel oberhalb des Fußpunkts aufgesetzt – ebenfalls so nah wie möglich am Fußpunkt.

1.5 Spielkugel „Ball in Hand“ (BiH)

(1) Wenn sich die Spielkugel Ball in Hand befindet (BiH), darf der Sportler sie beliebig auf der Spielfläche platzieren, siehe 2.1 Teile des Pool-Billard Tisches und so lange bewegen, bis er einen Stoß ausführt; siehe 2.2 Stoß.

(2) Der Sportler darf jede Stelle des Queues verwenden, um den Spielkugel zu positionieren – einschließlich der Spitze –, jedoch nicht mit einer vorwärts gerichteten Stoßbewegung.

(3) In einigen Spielarten und bei den meisten Anstößen kann die Platzierung der Spielkugel auf den Bereich hinter der Kopflinie beschränkt sein. In diesem Fall gelten die Regeln 3.10 Falsche Platzierung der Spielkugel und 3.11 Falsches Spiel hinter der Kopflinie.

(4) Hat der Sportler die Spielkugel Ball in Hand hinter der Kopflinie und alle gültigen Objektkugeln befinden sich ebenfalls hinter der Kopflinie, darf er verlangen, dass die Objektkugel, die der Kopflinie am nächsten liegt, auf dem Fußpunkt aufgesetzt wird.

Befinden sich zwei oder mehr Objektkugeln im gleichen Abstand zur Kopflinie, darf der Sportler bestimmen, welche dieser Objektkugeln auf dem Fußpunkt aufgesetzt werden soll.

Eine Objektkugel, die genau auf der Kopflinie liegt, gilt als spielbar.

1.6 Standard Ansagen

(1) In Spielarten, bei denen der Sportler Stöße ansagen muss, müssen die beabsichtigte Objektkugel und die Tasche für jeden Stoß deutlich angegeben werden, sofern sie nicht offensichtlich sind.

(2) Details des Stoßverlaufs, wie z. B. welche Banden getroffen oder welche anderen Objektkugeln berührt oder versenkt werden, sind nicht relevant.

(3) Pro Stoß darf nur eine Objektkugel angesagt werden.

(4) Damit ein angesagter Stoß zählt, muss der Schiedsrichter davon überzeugt sein, dass der beabsichtigte Stoß korrekt ausgeführt wurde. Besteht Zweifel oder Verwechslungsgefahr – etwa bei Banden-, Kombinations- oder ähnlichen Stößen – sollte der Sportler klar die Objektkugel und die Tasche ansagen.

Ist sich der Schiedsrichter oder der Gegner unsicher, welcher Stoß gespielt werden soll, darf er eine Ansage verlangen.

In Ansagespielen darf der Sportler anstelle einer Objektkugel und Tasche auch „Sicherheit“ (Safety) ansagen. In diesem Fall geht das Spiel nach dem Stoß an den Gegner über.

Ob Objektkugeln nach einem Sicherheitsstoß wieder aufgesetzt werden, hängt von den Spielregeln der jeweiligen Spielart ab.

1.7 Kugeln, die sich „setzen“

(1) Eine Kugel kann sich leicht weiterbewegen, nachdem sie scheinbar zum Stillstand gekommen ist – etwa aufgrund kleiner Unregelmäßigkeiten an der Kugel oder am Tisch (Man spricht hier vom „setzen“).

(2) Solange dies nicht dazu führt, dass eine Kugel in eine Tasche fällt, gilt es als normales Risiko des Spiels, und die Kugel wird nicht zurückgelegt.

(3) Fällt eine Kugel infolge eines solchen Setzens in eine Tasche, wird sie so genau wie möglich an ihre ursprüngliche Position zurückgelegt.

(4) Fällt eine sich noch setzende Kugel während oder kurz vor einem Stoß in eine Tasche und beeinflusst dadurch den Stoß, wird die Situation wiederhergestellt und der Stoß wiederholt.

Der Sportler wird nicht bestraft, wenn er einen Stoß ausführt, während sich eine Kugel gemäß dieses Abschnittes noch leicht bewegt (setzt).

Siehe auch Regel 2.3 Versenkte Kugel für Kugeln, die sich am Ende eines Stoßes setzen.

1.8 Wiederherstellen einer Position

(1) Wenn es erforderlich ist, Kugeln in ihre vorherige Position zurückzulegen oder zu reinigen, wird der Schiedsrichter diese Kugeln so genau wie möglich an ihre ursprünglichen Positionen zurücklegen.

(2) Die Sportler müssen die Entscheidung des Schiedsrichters über die Platzierung akzeptieren.

1.9 Einwirkung von außen

(1) Wenn es während eines Stoßes zu einer äußeren Einwirkung kommt, die den Ausgang des Stoßes beeinflusst, wird der Schiedsrichter die Kugeln in ihre ursprünglichen Positionen zurücklegen, und der Stoß wird wiederholt.

(2) Hatte die Einwirkung keinen Einfluss auf den Stoß, stellt der Schiedsrichter lediglich die Position der durch die Einwirkung betroffenen Kugeln wieder her, und das Spiel wird fortgesetzt.

(3) Können die Kugeln nicht in ihre ursprünglichen Positionen zurückgelegt werden, wird die Situation wie ein Patt behandelt. Siehe 1.12 Pattsituation.

1.10 Einspruch gegen Schiedsrichterentscheidungen

(1) Wenn ein Sportler der Meinung ist, dass der Schiedsrichter einen Fehler in der Beurteilung gemacht hat, darf er den Schiedsrichter bitten, seine Entscheidung oder das Ausbleiben einer Entscheidung zu überdenken.

(2) Die Entscheidung des Schiedsrichters bei Ermessensfragen ist dann jedoch endgültig.

(3) Ist der Sportler hingegen der Ansicht, dass der Schiedsrichter die Regeln nicht korrekt anwendet, kann er eine Entscheidung durch die zuständige Berufungsinstanz verlangen (Oberschiedsrichter, Turnierleitung).

(4) Der Schiedsrichter wird das Spiel unterbrechen, solange das Berufungsverfahren läuft; siehe auch 3.17 (d) Unsportliches Verhalten.

Fouls müssen unverzüglich angesagt werden; siehe Abschnitt 3 Fouls.

1.11 Aufgabe des Spiels

Wenn ein Sportler aufgibt, verliert er das Match. Zum Beispiel: Wenn ein Sportler sein zweiteiliges Queue auseinanderschraubt, während der Gegner am Tisch ist und sich im entscheidenden Rack des Matches befindet, wird dies als Aufgabe des Matches gewertet.

1.12 Pattsituation

(1) Wenn der Schiedsrichter feststellt, dass kein Fortschritt in Richtung eines Rack-Abschlusses erzielt wird, kündigt er seine Entscheidung an, und jeder Sportler erhält drei weitere Aufnahmen am Tisch. Sollte danach immer noch kein Fortschritt erkennbar sein, erklärt der Schiedsrichter das Rack für unentschieden (Patt). Wenn beide Sportler zustimmen, können sie das Patt auch ohne die drei zusätzlichen Aufnahmen akzeptieren. Dasselbe gilt auch für das Spiel ohne Schiedsrichter.

(2) Das genaue Verfahren für eine Pattsituation ist in den jeweiligen Disziplinen festgelegt.

1.13 Parasport

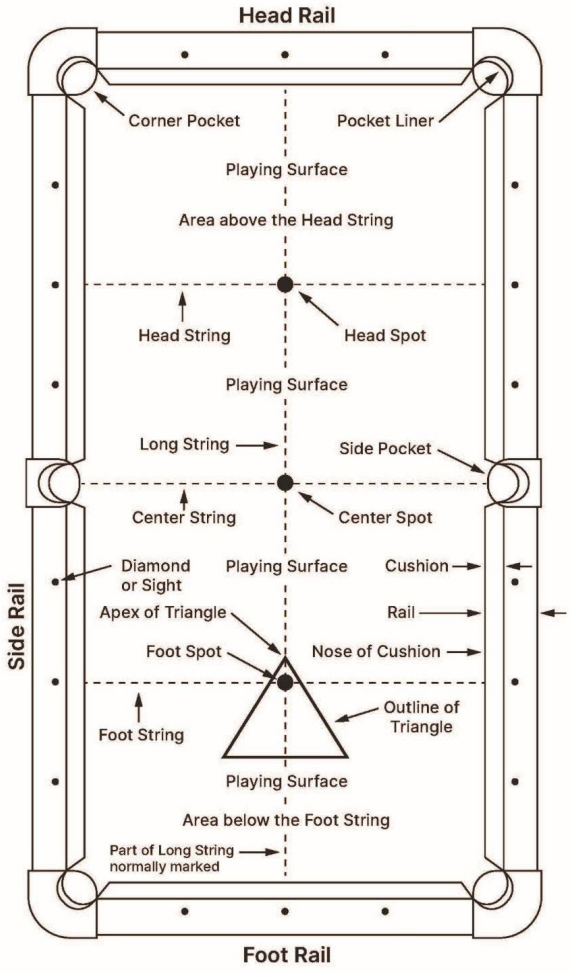
Die Wettkampfregeln und Bestimmungen für den Parasport befinden sich derzeit noch in der Weiterentwicklung und werden auch künftig fortlaufend verbessert und angepasst. Bis auf Weiteres sind sämtliche aktuell gültigen Regelungen in den **Regularien 32 - Parasport-Pool** zusammengefasst.

2 BEGRIFFSDEFINITIONEN IN DEN SPIELREGELN

Dieser Abschnitt enthält die Definitionen zentraler Begriffe, wie sie in den offiziellen Pool-Billard-Regeln verwendet werden. Sie dienen der Klarheit und einheitlichen Auslegung der Regeln im Spielbetrieb.

2.1 Teile des Pool-Billard Tisches:

(1) Die folgenden Definitionen der Tischbestandteile beziehen sich auf die beigefügte Skizze. Einzelheiten zu genauen Maßen und Platzierungen finden sich in den WPA-Ausrüstungsspezifikationen. Aktuelle Informationen sind auf der WPA-Website unter https://www.wpa-pool.com und in den Materialnormen der EPBF/DBU unter https://billard-union.net verfügbar.



(2) Der Tisch besteht aus Banden, Bandengummis, einer Spielfläche und Taschen. Das **Fußende** des Tisches ist dort, wo sich normalerweise die Objektkugeln befinden, während das **Kopfende** dort ist, wo sich normalerweise die Spielkugel befindet.

(3) **Hinter der Kopflinie** befindet sich der Bereich zwischen der Kopfbande und der Kopflinie, jedoch ohne die Linie selbst.

(4) Die Bandengummis, Oberseiten der Banden, Taschen und Taschenpolster sind Bestandteile der Banden. Es gibt vier „Linien“ auf der Spielfläche, wie in der Skizze dargestellt:

a) die **Längslinie** in der Mitte des Tisches,
b) die **Kopflinie**, die das vordere Viertel des Tisches begrenzt,
c) die **Fußlinie**, die das hintere Viertel des Tisches begrenzt,
d) die **Mittellinie** zwischen den beiden Mitteltaschen.

Diese Linien sind nur markiert, wenn es für das jeweilige Spiel erforderlich ist.

(5) Die Banden können Einlagen enthalten, sogenannte Diamanten oder Zielmarkierungen, die jeweils 1/4 der Breite und 1/8 der Länge des Tisches markieren (gemessen von Außenkante zu Außenkante der Banden).

(6) Auf der **Spielfläche** (der flache, mit Tuch bespannte Teil des Tisches) werden folgende Markierungen angebracht, wenn sie im jeweiligen Spiel verwendet werden:

a) der **Fußpunkt** (Schnittpunkt von Fußlinie und Längslinie),
b) der **Kopfpunkt** (Schnittpunkt von Kopflinie und Längslinie),
c) der **Mittelpunkt** (Schnittpunkt von Mittellinie und Längslinie),
d) die **Kopflinie**,
e) die **Längslinie** zwischen Fußpunkt und Fußbande,
f) das **Dreieck**, entweder als Umriss oder durch Ausrichtungsmarkierungen, je nach Spielart.

2.2 Stoß

Ein Stoß beginnt, wenn die Queuespitze durch eine Vorwärtsbewegung die Spielkugel berührt. Er endet, wenn alle Kugeln zur Ruhe gekommen sind. Ein Stoß gilt als regelkonform, wenn dabei kein Foul begangen wurde.

2.3 Versenkte Kugel

(1) Eine Kugel gilt als **versenkt**, wenn sie unterhalb der Spielfläche in einer Tasche zur Ruhe kommt oder in das Rücklaufsystem gelangt.

(2) Eine Kugel, die über dem Taschenrand hängt und teilweise von einer anderen Kugel gestützt wird, gilt als eingelocht, wenn das Entfernen der stützenden Kugel dazu führen würde, dass sie in die Tasche fällt.

Beispiele: Zwei Kugeln verkeilt im Taschеneingang oder eine volle Tasche, in der eine Kugel am Rand liegt und von anderen gestützt wird. Solche Kugeln werden entfernt und gelten als eingelocht gemäß den Spielregeln.

(3) Wenn eine Kugel nahe am Taschenrand zur Ruhe kommt und sich fünf Sekunden nach dem Stoß nicht bewegt, gilt sie **nicht** als versenkt, wenn sie danach von selbst fällt; siehe 1.7 Kugeln die sich „setzen“. Während dieser fünf Sekunden ist das Spiel unterbrochen.

(4) Eine Objektkugel, die aus der Tasche zurück auf die Spielfläche springt, gilt **nicht** als eingelocht. Wenn die Spielkugel eine bereits eingelochte Objektkugel berührt, gilt die Spielkugel als eingelocht – unabhängig davon, ob sie zurückspringt oder nicht.

(5) Der Schiedsrichter entfernt eingelochte Objektkugeln aus vollen Taschen, aber es liegt in der Verantwortung des Sportlers, sicherzustellen, dass dies geschieht.

2.4 An eine Bande gespielt

(1) Eine Kugel gilt als **an eine Bande gespielt**, wenn sie diese berührt, nachdem sie vorher keinen Kontakt hatte. Eine Kugel, die zu Beginn des Stoßes an der Bande liegt (press), gilt nur dann als an die Bande gespielt, wenn sie sich davon entfernt und wieder zurückkehrt.

(2) Auch eingelochte Kugeln oder solche, die vom Tisch springen, gelten als an die Bande gespielt. Eine Kugel gilt nur dann als „press“ anliegend, wenn dies vom Schiedsrichter, oder beim Spiel ohne Schiedsrichter vom Sportler oder seinem Gegner erklärt wurde; siehe **Regularien 27 Pressliegende Kugeln ansagen**.

2.5 Vom Tisch gesprungen

(1) Eine Kugel gilt als **vom Tisch gesprungen**, wenn sie sich nicht mehr auf der Spielfläche befindet und nicht eingelocht wurde. Auch wenn sie ein Objekt (z. B. Lampe, Kreide, Sportler) trifft und dadurch zurückkehrt, gilt sie als vom Tisch gesprungen.

(2) Berührt eine Kugel die Oberkante der Bande, aber kehrt auf die Spielfläche zurück oder wird eingelocht, gilt sie **nicht** als vom Tisch gesprungen

2.6 Scratch

Ein **Scratch** ist ein Stoß, bei dem die Spielkugel eingelocht wird.

2.7 Spielkugel

Die **Spielkugel** ist die Kugel, die vom Sportler zu Beginn eines Stoßes mit dem Queue gespielt wird. Sie ist traditionell weiß, kann aber mit Logo oder Punkten markiert sein. Im Pool-Billard wird eine Spielkugel von beiden Sportlern verwendet.

2.8 Objektkugeln

Objektkugeln sind die Kugeln, die mit der Spielkugel angespielt werden, meist mit dem Ziel, sie einzulochen. Sie sind in der Regel nummeriert (z. B. 1 bis 15). Farben und Markierungen sind in den WPA-Ausrüstungsspezifikationen geregelt.

2.9 Satz

Ein **Satz** ist ein Teil eines Matches. Um das Match zu gewinnen, muss eine bestimmte Anzahl an Sätzen gewonnen werden. Jeder Satz besteht wiederum aus einer bestimmten Anzahl an Punkten oder Racks.

2.10 Rack

Ein **Rack** ist das Dreieck oder andere Hilfsmittel, mit dem die Objektkugeln zu Beginn eines Spiels angeordnet werden. Der Begriff bezeichnet auch die so angeordneten Kugeln selbst. Ein Rack ist außerdem ein Spielabschnitt, der mit einem Satz Objektkugeln gespielt wird. In Spielen wie 9-Ball zählt jedes Rack einen Punkt.

2.11 Anstoß

Der **Anstoß** ist der erste Stoß eines Matches oder Racks. Er erfolgt, nachdem die Objektkugeln aufgebaut wurden. Die Spielkugel wird hinter der Kopflinie platziert und von dort gespielt – meist mit dem Ziel, das Rack zu öffnen.

2.12 Aufnahme

Eine **Aufnahme** ist der Spielzug eines Sportlers. Sie beginnt, wenn er regelkonform einen Stoß ausführen darf, und endet, wenn er dies nicht mehr darf. In manchen Spielen kann ein Sportler auf seinen Zug verzichten (z. B. beim Push-Out im 9-Ball), dann bleibt der andere Sportler am Tisch.

2.13 Position der Kugeln

Die **Position** einer Kugel wird durch die senkrechte Projektion ihres Mittelpunkts auf die Spielfläche bestimmt. Eine Kugel gilt als auf einer Linie oder einem Punkt platziert, wenn ihr Mittelpunkt genau darüber liegt.

2.14 Wiederaufsetzen von Kugeln

In manchen Spielen müssen Objektkugeln auf die Spielfläche zurückgesetzt werden, ohne ein neues Rack zu bilden. Dies wird als **Wiederaufsetzen** bezeichnet (siehe Regel 1.4 Kugeln Wiederaufsetzen (spotten).

2.15 Wiederherstellung einer Position

Wenn Kugeln unbeabsichtigt bewegt wurden, können die Regeln verlangen, dass sie wieder an ihre ursprüngliche Position gebracht werden. Der Schiedsrichter stellt in diesem Fall die Kugeln so genau wie möglich wieder her.

2.16 Jump Shot

(1) Ein **Jump Shot** ist ein Stoß, bei dem die Spielkugel über ein Hindernis (z. B. eine Objektkugel oder einen Teil der Bande) springt. Ob ein solcher Stoß regelkonform ist, hängt von der Ausführung und Absicht ab.

(2) Ein **legaler Jump Shot** wird ausgeführt, indem das Queue steil angesetzt und die Spielkugel nach unten in die Spielfläche gestoßen wird, sodass sie zurückspringt.

2.17 Sicherheitsstoß (Safety Shot)

Ein Stoß wird als **Sicherheitsstoß** bezeichnet, wenn das gespielte Spiel ein Ansagespiel ist und der Sportler vor dem Stoß dem Schiedsrichter oder seinem Gegner erklärt hat, dass es sich um eine „Sicherheit“ handelt. Nach einem Sicherheitsstoß wechselt das Spielrecht zum Gegner.

2.18 Fehlstoß (Miscue)

(1) Ein **Fehlstoß** tritt auf, wenn die Queuespitze von der Spielkugel abrutscht – möglicherweise aufgrund eines zu exzentrischen Kontakts oder unzureichender Kreide auf der Spitze. Er ist meist von einem scharfen Geräusch begleitet und zeigt sich oft durch eine Verfärbung der Queuespitze.

(2) Obwohl manche Fehlstöße einen Kontakt zwischen der Seite des Queues und der Spielkugel beinhalten, wird ein solcher Kontakt nur dann anerkannt, wenn er eindeutig sichtbar ist.

(3) Ein sogenannter **Scoop Shot**, bei dem die Queuespitze gleichzeitig die Spielfläche und die Spielkugel berührt und diese dadurch vom Tuch abhebt, wird ebenfalls als Fehlstoß behandelt.

(4) Wenn ein unbeabsichtigter Fehlstoß dazu führt, dass die Spielkugel die Spielfläche verlässt – auch teilweise oder vollständig über eine andere Kugel springt – wird dies wie ein **legaler Jump Shot** behandelt.

Beachte: **Absichtliche Fehlstöße** fallen unter 3.17 Unsportliches Verhalten c).

3 FOULS

Die folgenden Handlungen gelten beim Pool-Billard als Foul, sofern sie in den spezifischen Regeln des gespielten Spiels aufgeführt sind. Wenn bei einem Stoß mehrere Fouls gleichzeitig passieren, wird nur das schwerwiegendste geahndet. Wird ein Foul nicht vor dem nächsten Stoß angesagt, gilt es als nicht passiert.

3.1 Spielkugel fällt oder verlässt den Tisch

Wenn die Spielkugel versenkt oder vom Tisch gespielt wird, gilt der Stoß als Foul. Siehe auch 2.3 Versenkte Kugel und 2.5 Vom Tisch gesprungen.

3.2 Falsche Objektkugel zuerst getroffen

(1) In den Spielen, bei denen die erste zu treffende Objektkugel eine bestimmte Objektkugel oder eine Objektkugel aus einer bestimmten Gruppe sein muss, gilt es als Foul, wenn die Spielkugel zuerst eine andere (nicht erlaubte) Objektkugel berührt.

(2) Wenn die Spielkugel gleichzeitig eine erlaubte und eine nicht erlaubte Objektkugel trifft und nicht eindeutig festgestellt werden kann, welche zuerst getroffen wurde, wird angenommen, dass die erlaubte Objektkugel zuerst berührt wurde.

3.3 Keine Bande nach Kontakt

(1) Wird bei einem Stoß keine Objektkugel versenkt, muss die Spielkugel zunächst eine Objektkugel berühren. Nach diesem Kontakt muss entweder die Spielkugel oder eine beliebige Objektkugel eine Bande berühren. Andernfalls gilt der Stoß als Foul; siehe 2.4 An die Bande gespielt.

(2) Wenn die Spielkugel gleichzeitig eine erlaubte Objektkugel und eine Bande trifft und nicht eindeutig festgestellt werden kann, was zuerst geschah, wird angenommen, dass die erlaubte Objektkugel zuerst getroffen wurde.

3.4 Kein Fuß auf dem Boden

Wenn der Sportler beim Stoß (Kontakt der Pomeranze mit der Spielkugel) nicht mit mindestens einem Fuß den Boden berührt, ist das ein Foul.

3.5 Objektkugel verlässt den Tisch

Es ist ein Foul, wenn eine Objektkugel vom Tisch gespielt wird. Ob sie zurück auf den Tisch gelegt wird, hängt von den Spielregeln ab; siehe 2.5 Vom Tisch gesprungen

3.6 Kugel berührt

(1) Es ist ein Foul, eine Objektkugel zu berühren, zu bewegen oder ihre Bahn zu verändern – außer durch den regulären Kontakt zwischen Kugeln während eines Stoßes.

(2) Ebenso ist es ein Foul, die Spielkugel zu berühren, zu bewegen oder ihre Bahn zu verändern – außer, wenn sie sich im „Ball in Hand“-Zustand befindet oder durch den normalen Vorwärtsstoß mit dem Queue gespielt wird.

(3) Der Sportler ist für alle Gegenstände verantwortlich, die er am Tisch nutzt – dazu gehören z. B. Kreide, Hilfsqueues (Brücken), Kleidung, Haare, Körperteile sowie die Spielkugel, wenn sie „Ball in Hand“ ist.

(4) Wenn ein solches Foul versehentlich geschieht, gilt es als Standardfoul. Erfolgt es jedoch absichtlich, wird es als unsportliches Verhalten gemäß 3.17 gewertet.

3.7 Doppelstoß / Gefrorene Kugeln (press)

(1) Wenn das Queue die Spielkugel bei einem Stoß mehr als einmal berührt, gilt der Stoß als Foul.

(2) Befindet sich die Spielkugel sehr nahe, aber nicht press an einer Objektkugel, und der Queue hat beim Kontakt der Spielkugel mit der Objektkugel noch Kontakt zur Spielkugel, ist dies ein Foul. Das gilt auch, wenn die Spielkugel nach dem Kontakt mit der Objektkugel wieder Kontakt zum Queue hat.

(3) Wenn die Spielkugel jedoch sehr nah an einer Objektkugel liegt und diese beim Stoß nur leicht gestreift wird, wird davon ausgegangen, dass kein Foul vorliegt – selbst wenn das Queue möglicherweise noch minimal Kontakt zur Spielkugel hatte, als der Kugel-zu-Kugel Kontakt erfolgte.

(4) Berührt die Spielkugel zu Beginn des Stoßes eine Objektkugel (press anliegend), ist es erlaubt, in Richtung dieser Objektkugel oder teilweise in sie hinein zu stoßen (sofern es sich um ein erlaubtes Ziel gemäß den Spielregeln handelt). Wird die Objektkugel durch diesen Stoß bewegt, gilt sie als korrekt von der Spielkugel getroffen.

(5) Auch wenn es erlaubt ist, auf eine anliegende (press liegende) Objektkugel zu spielen, muss darauf geachtet werden, dass keine weiteren nahe liegenden Objektkugeln regelwidrig berührt werden – andernfalls kann ein Foul gemäß dem ersten Absatz vorliegen.

(6) Es wird grundsätzlich davon ausgegangen, dass die Spielkugel keine andere Objektkugel berührt (press), es sei denn, der Schiedsrichter oder der Gegner erklärt sie ausdrücklich als „press“.

(7) Es liegt in der Verantwortung des Sportlers, sich diese Erklärung vor dem Stoß einzuholen.

(8) Von einer press anliegenden Objektkugel wegzuspielen, gilt nicht als gültiger Kontakt mit dieser Objektkugel – es sei denn, die Spielregeln schreiben dies ausdrücklich vor.

3.8 Stoß mit Nachziehen (Push Shot)

Ein Foul liegt vor, wenn der Kontakt zwischen Queue und Spielkugel länger andauert als bei einem normalen Stoß (schieben).

3.9 Stoß bei sich noch bewegenden Kugeln

Es ist ein Foul, einen Stoß auszuführen, während noch eine Kugel in Bewegung oder in Rotation ist (Ausnahme: Siehe 1.7 Kugeln, die sich „setzen“).

3.10 Falsche Platzierung der Spielkugel

(1) Wenn sich die Spielkugel „Ball in Hand“ befindet und nur im Bereich hinter der Kopflinie gespielt werden darf, ist es ein Foul, sie auf oder oberhalb der Kopflinie zu platzieren und von dort zu spielen.

(2) Ist sich der Sportler unsicher, ob die Spielkugel korrekt hinter der Kopflinie liegt, kann er den Schiedsrichter um eine Entscheidung bitten.

3.11 Falsches Spiel hinter der Kopflinie

(1) Wenn die Spielkugel „Ball in Hand“ hinter der Kopflinie ist und die erste berührte Objektkugel sich ebenfalls dahinter befindet, ist das ein Foul – es sei denn, die Spielkugel überquert vorher die Kopflinie.

(2) Ein absichtlicher Verstoß gilt als unsportliches Verhalten. Die Spielkugel muss entweder die Kopflinie überqueren oder eine Objektkugel auf oder oberhalb der Linie treffen – sonst ist es ein Foul, und der nächste Sportler erhält „Ball in Hand“.

3.12 (Entfernt)

3.13 Spielen außerhalb der Reihe

Ein unbeabsichtigter Stoß außerhalb der Reihenfolge ist ein Standardfoul. Die Kugeln bleiben in der Position, in der sie nach dem Stoß liegen. Ein absichtlicher Regelverstoß gilt als unsportliches Verhalten; siehe 3.17 Unsportliches Verhalten.

3.14 Drei Fouls in Folge

(1) Drei aufeinanderfolgende Fouls ohne einen regelkonformen Stoß dazwischen gelten als schwerwiegendes Foul – allerdings nur innerhalb eines Racks (z. B. bei 9-Ball). Bei Spielen wie 8-Ball gilt diese Regel nicht.

(2) Der Schiedsrichter (oder Gegner sofern kein Schiedsrichter aktiv am Tisch ist) muss den Sportler nach dem zweiten Foul ausdrücklich warnen. Diese Warnung muss ausgesprochen werden, wenn der Sportler wieder an den Tisch tritt, um seine Aufnahme zu beginnen. Ohne diese Warnung zählt ein drittes Foul nur als zweites.

3.15 Langsames Spiel

Wenn der Schiedsrichter der Meinung ist, dass ein Sportler zu langsam spielt, kann er diesen auffordern, sein Spieltempo zu erhöhen. Reagiert der Sportler nicht entsprechend, kann der Schiedsrichter eine Shot Clock (Zeitbegrenzung pro Stoß) für das gesamte Match einführen. Diese gilt dann für beide Sportler. Überschreitet der Sportler die für das Turnier festgelegte Stoßzeit, wird ein Standardfoul verhängt, und der nachfolgende Sportler erhält den Vorteil gemäß den für das jeweilige Spiel geltenden Regeln. Gegebenenfalls kann auch 3.17 Unsportliches Verhalten zur Anwendung kommen.

3.16 Foul durch Aufbau-Schablone

Wenn eine Aufbau-Schablone (z. B. Triangle Template), die vom Tisch entfernt wurde, das Spiel beeinflusst – etwa, wenn eine Kugel sie auf der Bande berührt, gilt das als Foul.

3.17 Unsportliches Verhalten

(1) Die übliche Strafe für unsportliches Verhalten entspricht der eines schwerwiegenden Fouls. Der Schiedsrichter kann jedoch je nach Einschätzung des Verhaltens eine angemessene Strafe verhängen. Mögliche Sanktionen sind unter anderem:

a) eine Verwarnung,
b) ein Standardfoul (das ggf. als Teil einer Drei-Foul-Serie gewertet wird),
c) ein schwerwiegendes Foul,
d) der Verlust eines Racks, Satzes oder Matches,
e) der Ausschluss vom Turnier – möglicherweise verbunden mit dem Verlust aller Preise, Trophäen und Ranglistenpunkte. Diese Entscheidung obliegt der Turnierleitung, sie wird nicht durch den Schiedsrichter getroffen.

(2) Unsportliches Verhalten umfasst u. a.:

a) das Ablenken des Gegners,
b) das Verändern der Position von Kugeln im Spiel, außer durch einen regulären Stoß,
c) das absichtliche Fehlstoßen,
d) das Weiterspielen, nachdem ein Foul angezeigt oder das Spiel unterbrochen wurde,
e) das Üben während eines laufenden Matches,
f) das Markieren oder Beschädigen des Tisches,
g) das absichtliche Verzögern des Spiels,
h) der unsachgemäße Gebrauch von Ausrüstung.

4 SPIELREGELN 8-BALL

(1) 8-Ball wird mit fünfzehn nummerierten Objektkugeln und der Spielkugel gespielt.

Die Gruppe des Sportlers besteht aus sieben Kugeln (entweder eins bis sieben oder neun bis fünfzehn).

(2) Der Sportler muss alle Kugeln seiner Gruppe versenken, bevor er versucht, die „Acht“ zu versenken, um das Rack zu gewinnen.

Stöße müssen angesagt werden.

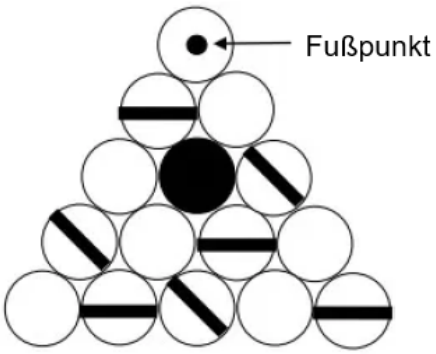
4.1 Festlegung des ersten Anstoßes

(1) Der Sportler, der das Ausstoßen (Lag) gewinnt, hat die Wahl, wer den ersten Anstoß ausführt; siehe 1.2 Ausstoßen zur Festlegung der Spielreihenfolge.

(2) Das Standardformat sieht vor, dass sich die Sportler beim Anstoß abwechseln – siehe hierzu auch **Regularien 15: Nachfolgende Anstöße.**

4.2 Aufbau beim 8-Ball

Die fünfzehn Objektkugeln werden so dicht wie möglich in einem Dreieck aufgebaut, wobei die vorderste Objektkugel (die Spitze des Dreiecks) auf dem Fußpunkt liegt. Die Acht wird als erste Objektkugel direkt hinter der Spitze platziert. Je eine Objektkugel aus jeder der beiden Gruppen von sieben Kugeln (volle und halbe) befindet sich in den beiden unteren Ecken des Dreiecks. Die übrigen Kugeln werden ohne absichtliches oder systematisches Muster in das Dreieck gelegt.



8-Ball Rack

4.3 Regelkonformer Anstoß

Für den Anstoß gelten die folgenden Regeln:

a) Die Spielkugel wird mit Ball in Hand hinter der Kopflinie gespielt.
b) Es muss keine Objektkugel angesagt werden, und die Spielkugel muss keine bestimmte Objektkugel zuerst treffen.
c) Versenkt der anstoßende Sportler eine Objektkugel und begeht dabei kein Foul, bleibt er am Tisch, und der Tisch bleibt offen; siehe 4.4 Offener Tisch / Wahl der Gruppen.
d) Wird keine Objektkugel versenkt, müssen mindestens vier Objektkugeln eine oder mehrere Banden berühren. Andernfalls handelt es sich um einen unerlaubten Anstoß, und der nachfolgende Sportler hat die Wahl:

   1. den Tisch in der aktuellen Position zu übernehmen,
   2. neu aufzubauen und selbst anzustoßen, oder
   3. neu aufzubauen und den ursprünglichen Sportler erneut anstoßen zu lassen.

e) Wird die Acht beim regelkonformen Anstoß versenkt, ist das kein Foul. Der anstoßende Sportler hat dann die Wahl:

1. die Acht neu auf den Spot (Fußpunkt) zu setzen und den Tisch in der aktuellen Lage zu übernehmen, oder
2. neu anzustoßen.

f) Wird die Acht beim Anstoß versenkt und gleichzeitig ein Foul (z. B. Scratch, siehe unter Definition 2.6 Scratch) begangen, hat der Gegner die Wahl:

1. die Acht neu auf den Spot (Fußpunkt) zu setzen und mit Ball in Hand hinter der Kopflinie zu spielen, oder
2. neu anzustoßen.

g) Wird beim Anstoß eine Objektkugel vom Tisch gespielt, ist das ein Foul. Diese Objektkugeln bleiben aus dem Spiel (außer der Acht, die neu aufgesetzt wird). Der nachfolgende Sportler hat die Wahl:

1. den Tisch in der aktuellen Position zu übernehmen, oder
2. mit Ball in Hand hinter der Kopflinie zu spielen.

h) Begeht der anstoßende Sportler ein anderes Foul als die oben genannten, hat der nachfolgende Sportler ebenfalls die Wahl:

1. den Tisch in der aktuellen Position zu übernehmen, oder
2. mit Ball in Hand hinter der Kopflinie zu spielen.

4.4 Offener Tisch / Wahl der Gruppen

(1) Bevor die Gruppen festgelegt sind, gilt der Tisch als „offen“. Vor jedem Stoß muss der Spieler die Objektkugel ansagen, die er zu versenken beabsichtigt. Versenkt der Spieler die angesagte Objektkugel regelkonform, gehört ihm die entsprechende Gruppe (volle oder halbe Objektkugeln), und sein Gegner erhält die andere Gruppe. Gelingt es ihm nicht, die angesagte Objektkugel regelkonform zu versenken, bleibt der Tisch offen und der Gegner ist am Zug.

(2) Solange der Tisch offen ist, darf jede Objektkugel zuerst getroffen werden – außer der Acht. Das direkte Anspielen der Acht bei offenem Tisch ist ein Foul, außer wenn eine Gruppe bereits voll-ständig versenkt ist.

(3) Wurde eine Gruppe vollständig versenkt, während der Tisch noch offen ist, darf der Spieler für seinen Stoß diese Gruppe vorübergehend beanspruchen und somit auf die Acht spielen – möglicherweise zum Gewinn des Spiels.

4.5 Fortsetzung des Spiels

Der Sportler bleibt so lange am Tisch, wie er Objektkugeln seiner zugewiesenen Gruppe regelkonform versenkt oder das Spiel durch das Versenken der Acht gewinnt.

4.6 Ansage der Stöße

Bei jedem Stoß – außer beim Anstoß – müssen die Stöße gemäß 1.6 Standard Ansagen angesagt werden. Jede angesagte Objektkugel muss zur Gruppe des Sportlers gehören, bis diese vollständig versenkt ist. Danach wird die Acht angesagt. Der Sportler kann auch „Sicherheit“ ansagen – in diesem Fall geht das Spiel nach dem Stoß an den Gegner über, und jede versenkte Objektkugel bleibt versenkt; siehe 2.17 Sicherheitsstoß.

4.7 Kugeln Wiederaufsetzen (spotten)

(1) Wird die Acht beim Anstoß versenkt oder springt vom Tischt, wird sie wieder aufgesetzt - oder das Rack wird neu aufgebaut (gilt bei 4.3 Regelkonformer Anstoß, siehe auch 1.4 Kugeln Wiederaufsetzen (spotten).

(2) Keine andere Objektkugel wird jemals wieder aufgesetzt.

4.8 Verlust des Spiels

(1) Der Sportler verliert das Rack, wenn er

a) die Acht versenkt und dabei ein Foul begeht;
b) die Acht versenkt, bevor seine Gruppe vollständig versenkt ist;
c) die Acht in eine nicht angesagte Tasche spielt; oder
d) die Acht vom Tisch spielt.

(2) Diese Regeln gelten nicht für den Anstoß; siehe 4.3 Regelkonformer Anstoß.

4.9 Standard-Fouls

(1) Begeht der Sportler ein Foul, wechselt das Spielrecht zum Gegner. Die Spielkugel ist dann Ball in Hand. Der nachfolgende Sportler darf sie beliebig auf der Spielfläche platzieren; siehe 1.5 Spielkugel Ball in Hand. Dies gilt für das gesamte Spiel, außer für den Anstoß; siehe hier 4.3 Regelkonformer Anstoß

(2) Die folgenden Situationen gelten beim 8-Ball als Standardfouls:

a) 3.1 Versenken oder vom Tisch spielen der Spielkugel
b) 3.2 Falsche Objektkugel zuerst: die erste Objektkugel, die von der Spielkugel getroffen wird muss zur Gruppe des Sportlers gehören – außer wenn der Tisch offen ist; siehe 3.4 Offener Tisch / Wahl der Gruppen
c) 3.3 Keine Bande nach Kontakt der Spielkugel mit einer Objektkugel
d) 3.4 Kein Fuß auf dem Boden
e) 3.5 Objektkugel vom Tisch gespielt
f) 3.6 Berühren einer Kugel
g) 3.7 Doppelstoß (Durchstoß) / press liegende Kugeln (frozen)
h) 3.8 Push Shot (Stoß mit zu langem Kontakt)
i) 3.9 Stoß, während Kugeln noch in Bewegung sind
j) 3.10 Falsche Platzierung der Spielkugel
k) 3.13 Spielen außerhalb der Reihenfolge
l) 3.15 Langsames Spiel
m) 3.16 Foul mit Aufbau-Schablonen (Ball Rack Template)

4.10 Schwerwiegende Fouls

(1) Die unter 4.8 Verlust des Spiels aufgeführten Fouls werden mit dem Verlust des aktuellen Racks bestraft.

(2) Bei Einem Verstoß gemäß 3.17 Unsportliches Verhalten entscheidet der Schiedsrichter über eine angemessene Strafe, abhängig von der Schwere des Vergehens.

4.11 Pattsituation

Kommt es zu einer Pattsituation, stößt der Sportler, der den ursprünglichen Anstoß des Racks ausgeführt hat, erneut an; siehe auch 1.12 Pattsituation.

5 SPIELREGELN 9-BALL

(1) 9-Ball wird mit neun Objektkugeln, nummeriert von eins bis neun, sowie der Spielkugel gespielt.

(2) Die Objektkugeln müssen in aufsteigender Zahlenreihenfolge gespielt werden.

Der Sportler, der die Objektkugel mit der Nummer Neun regelkonform versenkt, gewinnt das Rack.

5.1 Festlegung des ersten Anstoßes

(1) Der Sportler, der das Ausstoßen (Lag) gewinnt, entscheidet, wer das erste Rack anstößt; siehe 1.2 Ausstoßen zur Festlegung der Spielreihenfolge.

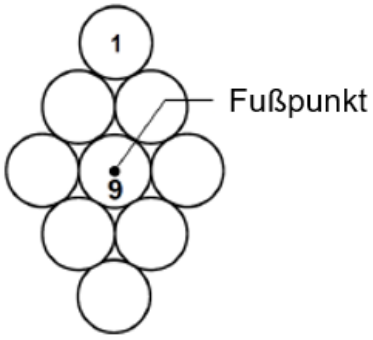
(2) Das Standardformat sieht vor, dass sich die Sportler beim Anstoß abwechseln – siehe hierzu auch **Spielregularien Nr.15: Nachfolgende Anstöße**.

5.2 Aufbau im 9-Ball

(1) Die Objektkugeln werden so eng wie möglich in Form eines Diamanten aufgebaut.

a) Die Eins befindet sich an der Spitze des Diamanten, zur Kopfseite des Tisches hin.
b) Die Neun liegt in der Mitte des Diamanten und auf dem Fußpunkt.

(2) Alternativ können Turnieroffizielle anordnen, dass die Eins auf dem Fußpunkt platziert wird. Die übrigen Kugeln werden zufällig im Diamanten platziert, ohne absichtliches Muster.



9-Ball Rack

5.3 Regelkonformer Anstoß

Für den Anstoß gelten die folgenden Regeln:

a) Die Spielkugel befindet sich Ball in Hand hinter der Kopflinie.
b) Wird keine Objektkugel versenkt, müssen mindestens vier Objektkugeln eine oder mehrere Banden berühren – andernfalls gilt der Stoß als Foul
c) Zusätzlich – und nur wenn die „Drei-Kugel-Break-Regel“ angewendet wird – gilt: Wird keine Objektkugel versenkt, müssen drei Objektkugeln die Kopflinie überqueren, sonst gilt der Anstoß als „ungültiger Anstoß“; siehe **Regularien 18: Die Drei-Kugel-Break-Regel beim Anstoß.**

5.4 Zweiter Stoß im Rack – „Push Out“

(1) Wenn beim Anstoß kein Foul begangen wurde, darf der Sportler als nächsten Stoß einen sogenannten „Push Out“ spielen.

(2) Er muss seine Absicht dem Schiedsrichter mitteilen. Für diesen Stoß gelten die Regeln 3.2 Falsche Kugel zuerst getroffen sowie 3.3 Keine Bande nach Kontakt nicht.

Wird beim Push Out kein Foul begangen, entscheidet der nachfolgende Sportler, wer den nächsten Stoß ausführt.

5.5 Fortsetzung des Spiels

(1) Wenn der Sportler regelkonform eine Objektkugel versenkt (außer bei einem Push Out, siehe 5.4 Zweiter Stoß im Rack – Push Out, bleibt er am Tisch und führt den nächsten Stoß aus.

(2) Versenkt er dabei die Neun regelkonform (außer bei einem Push Out), gewinnt er das Rack.

(3) Wenn der Sportler keine Objektkugel versenkt oder ein Foul begeht, geht das Spiel an den Gegner über.

Wurde kein Foul begangen, muss der nachfolgende Sportler von der Position weiterspielen, die der vorherige Sportler hinterlassen hat.

5.6 Kugeln Wiederaufsetzen (spotten)

(1) Wird die Objektkugel mit der Nummer Neun bei einem Foul oder einem Push Out versenkt oder springt sie vom Tisch, wird sie wieder aufgesetzt; siehe 1.4 Kugeln wiederaufsetzen (spotten).

(2) Keine andere Objektkugel wird jemals wieder aufgesetzt.

5.7 Standard-Fouls

(1) Begeht der Sportler ein Standardfoul, geht die Aufnahme an den nachfolgenden Sportler über.

(2) Die Spielkugel ist dann Ball in Hand, und der nachfolgende Sportler darf sie beliebig auf der Spielfläche platzieren; siehe 1.5 Spielkugel Ball in Hand.

Die folgenden Verstöße gelten im 9-Ball als Standardfouls:

a) 3.1 Versenken oder vom Tisch spielen der Spielkugel
b) 3.2 Falsche Objektkugel zuerst: Die Spielkugel muss zuerst die niedrigste noch verbleibende Objektkugel berühren
c) 3.3 Keine Bande nach Kontakt der Spielkugel mit einer Objektkugel
d) 3.4 Kein Fuß auf dem Boden
e) 3.5 Objektkugel vom Tisch gespielt, nur die Objektkugel mit der Nummer neun wird wieder aufgesetzt, wenn sie vom Tisch gespielt wurde.
f) 3.6 Berühren einer Kugel
g) 3.7 Doppelstoß (Durchstoß) / press liegende Kugeln (frozen)
h) 3.8 Push Shot (Stoß mit zu langem Kontakt)
i) 3.9 Stoß, während Kugeln noch in Bewegung sind
j) 3.10 Falsche Platzierung der Spielkugel
k) 3.13 Spielen außerhalb der Reihenfolge
l) 3.15 Langsames Spiel
m) 3.16 Foul mit Aufbau-Schablonen (Ball Rack Template)

5.8 Schwerwiegende Fouls

(1) Bei einem Verstoß gemäß Regel 3.14 – Drei aufeinanderfolgende Fouls verliert der Sportler das aktuelle Rack.

(2) Bei einem Verstoß gemäß Regel 3.17 – Unsportliches Verhalten wählt der Schiedsrichter eine angemessene Strafe, abhängig von der Schwere des Vergehens.

5.9 Pattsituation

Kommt es zu einer Pattsituation, stößt der Sportler, der den ursprünglichen Anstoß des Racks ausgeführt hat, erneut an. Siehe auch 1.12 Pattsituation.

6 SPIELREGELN 10-BALL

Zehn-Ball ist ein Ansagespiel, das mit zehn Objektkugeln, nummeriert von 1 bis 10, sowie der Spielkugel gespielt wird. Die Objektkugeln müssen in aufsteigender numerischer Reihenfolge gespielt werden. Der Sportler, der die Zehn regelkonform versenkt, wenn sie die einzige verbleibende Objektkugel auf dem Tisch ist, gewinnt das Rack.

6.1 Festlegung des ersten Anstoßes

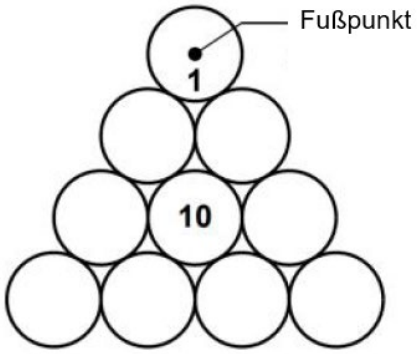
(1) Der Sportler, der das Ausstoßen (Lag) gewinnt, entscheidet, wer das erste Rack anstößt; siehe 1.2 Ausstoßen zur Festlegung der Spielreihenfolge.

(2) Das Standardformat sieht vor, dass sich die Sportler beim Anstoß abwechseln – siehe hierzu auch **Spielregularien Nr.15: Nachfolgende Anstöße**.

6.2 Das 10-Ball Rack

(1) Die Objektkugeln werden so dicht wie möglich in einer dreieckigen Form aufgebaut, wobei die Eins an der Spitze des Dreiecks und auf dem Fußpunkt liegt und die Zehn in der Mitte des Dreiecks platziert wird.

(2) Die übrigen Objektkugeln werden ohne absichtliches oder bewusstes Muster in das Dreieck eingeordnet (siehe Regelung 4, Ball Rack Schablone).



10-Ball Rack

6.3 Regelkonformer Anstoß

a) Für den Anstoß gelten folgende Regeln:
   Der Spielkugel wird aus der Hand hinter der Kopflinie gespielt; und
b) wenn kein Objektkugel versenkt wird, müssen mindestens vier Objektkugeln eine oder mehrere Banden berühren – andernfalls liegt ein Foul vor; siehe Regularien **17 Besondere Anforderungen für den Anstoß.**

6.4 Zweiter Stoß des Racks – Push Out

(1) Wenn beim Anstoß kein Foul begangen wurde, darf der Sportler einen sogenannten „Push Out“ spielen.

(2) Der Sportler muss den Schiedsrichter darüber informieren; während dieses Stoßes sind die Regeln 3.2 Falsche Objektkugel zuerst getroffen und 3.3 Keine Bande nach Kontakt ausgesetzt.
Wird beim Push Out kein Foul begangen, entscheidet der Gegner, wer den nächsten Stoß ausführt.

6.5 Ansagespiel & Versenken von Objektkugeln

(1) Bei jedem Stoß außer dem Anstoß müssen die Stöße gemäß Regel 1.6 Standard Ansagen angesagt werden.

(2) Im 10-Ball gibt es jedoch keinen Sicherheits-Stoß. Siehe auch 6.7 Unrechtmäßig versenkte Objektkugeln.

6.6 (Entfallen)

6.7 Unrechtmäßig versenkte Objektkugeln (Fehler)

Wenn ein Sportler eine Objektkugel versenkt, dabei aber nicht den angesagten Stoß ausführt und kein Foul begeht, entscheidet der Gegner, wer den nächsten Stoß spielt.

6.8 Fortsetzung des Spiels

(1) Wenn der Sportler eine angesagte Objektkugel regelkonform versenkt (außer beim Push Out, siehe 6.4 Zweiter Stoß des Racks – Push Out), bleiben alle zusätzlich versenkten Objektkugeln im Loch (außer der Zehn); siehe 6.9 Wiederaufsetzen von Objektkugeln. Der Sportler bleibt am Tisch und darf weiterspielen. Verfehlt der Sportler oder begeht ein Foul, wechselt das Spielrecht zum Gegner.

(2) Das Spiel endet, wenn der Sportler die Zehn regelkonform mit einem angesagten Stoß versenkt, während sie der einzige verbleibende Objektkugel auf dem Tisch ist.

6.9 Wiederaufsetzen von Objektkugeln

(1) Die Zehn wird wieder aufgesetzt, wenn sie vom Tisch springt oder auf andere Weise versenkt wird, als beim finalen, spielentscheidenden Stoß; siehe 1.4 Kugeln Wiederaufsetzen (spotten).

(2) Sie wird vor dem nächsten Stoß wieder aufgesetzt. Keine andere Objektkugel wird jemals wieder aufgesetzt.

6.10 Standard-Fouls

(1) Begeht der Sportler ein Standardfoul, wechselt das Spielrecht zum Gegner. Der Spielkugel ist dann „Ball in Hand“, und der nächste Sportler darf ihn überall auf der Spielfläche platzieren; siehe 1.5 Spielkugel Ball in Hand.

(2) Folgende Verstöße gelten beim 10-Ball als Standardfouls:

a) 3.1 Versenken oder vom Tisch spielen der Spielkugel
b) 3.2 Falsche Objektkugel zuerst: Die Spielkugel muss zuerst die niedrigste noch verbleibende Objektkugel berühren
c) 3.3 Keine Bande nach Kontakt der Spielkugel mit einer Objektkugel
d) 3.4 Kein Fuß auf dem Boden
e) 3.5 Objektkugel verlässt den Tisch – in dem Fall wird nur die „10“ wieder aufgesetzt
f) 3.6 Berühren einer Kugel
g) 3.7 Doppelstoß (Durchstoß) / press liegende Kugeln (frozen)
h) 3.8 Push Shot (Stoß mit zu langem Kontakt)
i) 3.9 Stoß, während Kugeln noch in Bewegung sind
j) 3.10 Falsche Platzierung der Spielkugel
k) 3.13 Spielen außerhalb der Reihenfolge
l) 3.15 Langsames Spiel
m) 3.16 Foul mit Aufbau-Schablonen (Ball Rack Template)

6.11 Schwerwiegende Fouls

(1) Bei einem Regelverstoß nach 3.14 Drei Fouls in Folge verliert der Sportler das aktuelle Rack.

(2) Bei einem Verstoß nach 3.17 Unsportliches Verhalten entscheidet der Schiedsrichter über eine angemessene Strafe entsprechend der Schwere des Vergehens.

6.12 Pattsituation

Kommt es zu einer Pattsituation, stößt der ursprüngliche Sportler das Rack erneut an; siehe 1.12 Pattsituation.

7 SPIELREGELN 14.1 ENDLOS

(1) 14.1 endlos, auch bekannt als Straight Pool, wird mit fünfzehn nummerierten Kugeln und der Spielkugel gespielt.

(2) Jede Objektkugel, die bei einem regelkonformen und angesagten Stoß versenkt wird, zählt einen Punkt. Der Sportler, der zuerst die erforderliche Punktzahl erreicht, gewinnt das Spiel.

(3) Das Spiel heißt „endlos“, weil nach dem Versenken von vierzehn Objektkugeln diese neu aufgebaut werden, während die fünfzehnte Objektkugel und die Spielkugel auf dem Tisch bleiben – und der Sportler sein Spiel fortsetzt.

7.1 Außstoßen zum Bestimmen des Anstoßrechtes

Der Sportler, der das Ausstoßen (Lag) gewinnt, hat die Wahl, wer den Eröffnungsstoß ausführt; siehe 1.2 Ausstoßen zur Festlegung der Spielreihenfolge.

7.2 Aufbau der Objektkugeln

(1) Für den Eröffnungsstoß werden die fünfzehn Objektkugeln in einem Dreieck aufgebaut, wobei die vorderste Objektkugel auf dem Fußpunkt liegt. Die Nutzung einer Aufbauschablone auf der die Kugeln aufgesetzt werden können, ist nicht gestattet.

(2) Wenn die Objektkugeln neu aufgebaut werden (nachdem vierzehn versenkt wurden), wird der Platz für die Objektkugel an der Spitze des Dreiecks frei gelassen.

Die markierte Umrisslinie des Dreiecks wird verwendet, um zu bestimmen, ob sich eine Kugel im Aufbaubereich befindet.

7.3 Eröffnungsstoß

(1) Für den Eröffnungsstoß gelten die folgenden Regeln:

a) Die Spielkugel wird Ball in Hand hinter der Kopflinie gespielt.
b) Wird keine angesagte Objektkugel versenkt, müssen die Spielkugel und zwei Objektkugeln jeweils eine Bande berühren, nachdem die Spielkugel mit dem Rack in Kontakt war – andernfalls handelt es sich um ein Anstoßfoul; siehe 2.4 An eine Bande gespielt.
c) Dieses Foul wird mit einem Abzug von zwei Punkten vom Punktestand des Anstoß-Sportlers bestraft; siehe 7.10 Anstoßfoul.

(2) Der nicht anstoßende Sportler hat dann die Wahl:

a) den Tisch in der aktuellen Lage zu übernehmen, oder
b) den anstoßenden Sportler zu einem weiteren Eröffnungsstoß aufzufordern.

(3) Dies kann so oft wiederholt werden, bis der anstoßende Sportler die Anforderungen für einen gültigen Eröffnungsstoß erfüllt oder der Gegner den Tisch in der aktuellen Lage akzeptiert; siehe 7.11 Schwerwiegende Fouls.

7.4 Fortführung des Spiels und Spielgewinn

(1) Der Sportler bleibt am Tisch, solange er regelkonform angesagte Objektkugeln versenkt oder das Spiel durch erreichen der erforderlichen Punktzahl gewinnt.

(2) Sobald 14 Objektkugeln aus einem Rack regelkonform versenkt wurden, wird das Spiel unterbrochen, bis die Objektkugeln neu aufgebaut sind.

7.5 Ansage der Stöße

(1) Stöße müssen gemäß 1.6 Standard Ansagen angesagt werden.

(2) Der Sportler kann auch „Sicherheit“ ansagen – in diesem Fall geht das Spiel nach dem Stoß an den Gegner über, und jede dabei versenkte Objektkugel wird wieder aufgesetzt.

7.6 Kugeln Wiederaufsetzen (spotten)

(1) Alle Objektkugeln, die bei einem Foul, bei einem Sicherheits-Stoß, ohne Ansage versenkt, oder vom Tisch gespielt wurden, werden wieder aufgesetzt; siehe 1.4 Kugeln Wiederaufsetzen (spotten).

(2) Wenn die fünfzehnte Objektkugel eines Racks aufgesetzt werden muss und die vierzehn anderen Objektkugeln noch nicht berührt wurden, wird die fünfzehnte Objektkugel auf den Fußpunkt gesetzt. Der Schiedsrichter darf das Dreieck verwenden, um sicherzustellen, dass das neue Rack press aufgebaut ist.

7.7 Punktewertung

(1) Der Sportler erhält einen Punkt für jede regelkonform angesagte und versenkte Objektkugel. Jede weitere Objektkugel, die im selben Stoß zusätzlich versenkt wird, zählt ebenfalls jeweils einen Punkt.

(2) Fouls werden mit Punktabzug vom Punktestand des Foul spielenden Sportlers bestraft. Der Punktestand eines Sportlers kann durch wiederholte Fouls auch negativ werden.

7.8 Besondere Aufbausituationen

(1) Wenn die Spielkugel oder die fünfzehnte Objektkugel den Aufbau der vierzehn Objektkugeln für ein neues Rack behindert, gelten folgende Sonderregeln.

(2) Eine Kugel gilt als störend, wenn sie sich

a) Innerhalb des markierten Dreieck-Bereiches befindet oder
b) Außerhalb des markierten Dreieck-Bereiches befindet, die Markierung des Dreieck-Bereiches jedoch überdeckt

(3) Der Schiedsrichter entscheidet auf Nachfrage, ob eine Kugel den Aufbau behindert.

a) Wurde die fünfzehnte Kugel im selben Stoß wie die vierzehnte versenkt, werden alle fünfzehn Objektkugeln neu aufgebaut.
b) Wenn beide Kugeln (Spielkugel und Objektkugel) den Aufbau behindern, werden ebenfalls alle fünfzehn Objektkugeln neu aufgebaut, und die Spielkugel ist Ball in Hand hinter der Kopflinie.
c) Wenn nur die Objektkugel stört, wird sie auf den Kopfpunkt gesetzt – oder auf den Mittelpunkt, falls die Spielkugel den Kopfpunkt blockiert.
d) Wenn nur die Spielkugel stört, wird sie wie folgt platziert:
    i. Befindet sich die Objektkugel vor oder auf der Kopflinie, ist die Spielkugel Ball in Hand hinter der Kopflinie.
    ii. Befindet sich die Objektkugel hinter der Kopflinie, wird die Spielkugel auf den Kopfpunkt gesetzt – oder auf den Mittelpunkt, falls der Kopfpunkt blockiert ist.

In jedem Fall gibt es keine Einschränkung, welche Objektkugel der Sportler als erste im neuen Rack anspielen darf.

Wenn sich die Spielkugel oder die Objektkugel knapp außerhalb des markierten Rack-Bereichs befindet und es Zeit ist, neu aufzubauen, sollte der Schiedsrichter die Position der Kugel markieren, um sie bei versehentlicher Bewegung beim Aufbau genau zurücksetzen zu können.

Position Spielkugel / Position 15. Objektkugel liegt	Im Dreieck	Nicht im Dreieck und blockiert nicht den Kopfpunkt	Blockiert den Kopfpunkt
Im Dreieck	15. Objektkugel: Auf den Fußpunkt Spielkugel: Hinter der Kopflinie	15. Objektkugel: Auf den Kopfpunkt Spielkugel: Bleibt an aktueller Position	15. Objektkugel: Auf den Mittelpunkt Spielkugel: Bleibt an aktueller Position
Wurde versenkt	15. Objektkugel: Auf den Fußpunkt Spielkugel: Hinter der Kopflinie	15. Objektkugel: Auf den Fußpunkt Spielkugel: Bleibt an aktueller Position	15. Objektkugel: Auf den Fußpunkt Spielkugel: Bleibt an aktueller Position
Hinter der Kopflinie, blockiert nicht den Kopfpunkt	15. Objektkugel: bleibt an aktueller Position Spielkugel: Auf den Kopfpunkt		
Oberhalb oder auf der Kopflinie, nicht im Dreieck	15. Objektkugel: bleibt an aktueller Position Spielkugel: Hinter der Kopflinie		
Hinter der Kopflinie, blockiert den Kopfpunkt	15. Objektkugel: Bleibt in aktueller Position Spielkugel: Auf den Mittelpunkt		

7.9 Standard-Fouls

(1) Begeht der Sportler ein Standardfoul, wird ein Punkt von seinem Punktestand abgezogen. Objektkugeln werden bei Bedarf wieder aufgesetzt, und das Spielrecht geht an den Gegner über. Die Spielkugel bleibt in ihrer Position, außer in den unten genannten Fällen (3.1, 3.11).

(2) Die folgenden Situationen gelten beim 14.1 als Standardfouls:

a) 3.1 Versenken oder vom Tisch spielen der Spielkugel - Ball in Hand hinter der Kopflinie; siehe 1.5 Ball in Hand
b) 3.3 Keine Bande nach Kontakt der Spielkugel mit einer Objektkugel
c) 3.4 Kein Fuß auf dem Boden
d) 3.5 Objektkugel vom Tisch gespielt – Alle mit Foul versenkten Objektkugeln werden wieder aufgesetzt.
e) 3.6 Berühren einer Kugel
f) 3.7 Doppelstoß (Durchstoß) / press liegende Kugeln (frozen)
g) 3.8 Push Shot (Stoß mit zu langem Kontakt)
h) 3.9 Stoß, während Kugeln noch in Bewegung sind
i) 3.10 Falsche Platzierung der Spielkugel
j) 3.11 Falsches Spielen hinter der Kopflinie – Bei einem Foul gemäß dem zweiten Absatz von 3.11 erhält der Gegner Ball in Hand hinter der Kopflinie
k) 3.13 Spielen außerhalb der Reihenfolge
l) 3.15 Langsames Spiel (Zeitspiel)

7.10 Anstoß-Foul

(1) Ein Anstoßfoul wird mit einem Abzug von zwei Punkten bestraft, wie in 4.3 Eröffnungsstoß beschrieben. Zusätzlich kann ein erneuter Anstoß erforderlich sein.

(2) Wenn bei einem Stoß sowohl ein Standardfoul als auch ein Anstoßfoul begangen wird, gilt dies insgesamt als Anstoßfoul.

7.11 Schwerwiegende Fouls

(1) Zu den Fouls nach 3.14 Drei Fouls in Folge zählen nur Standardfouls – ein Anstoßfoul zählt nicht zu den drei Fouls.

(2) Beim dritten Foul wird wie üblich ein Punkt abgezogen, anschließend erfolgt ein zusätzlicher Abzug von 15 Punkten, und der Zähler für aufeinanderfolgende Fouls des betroffenen Sportlers wird auf null zurückgesetzt.

(3) Alle fünfzehn Objektkugeln werden neu aufgebaut, und der betroffene Sportler muss den nächsten Stoß gemäß den Anforderungen des Eröffnungsstoßes ausführen.

(4) Bei einem Verstoß nach 3.17 Unsportliches Verhalten entscheidet der Schiedsrichter über eine angemessene Strafe, abhängig von der Art des Vergehens.

7.12 Pattsituation

Kommt es zu einer Pattsituation, siehe 1.12 Pattsituation, bleiben die bestehenden Punkte stehen, alle 15 Objektkugeln werden wieder zu einem Rack aufgebaut und die Sportler stoßen erneut aus (Lag). Der Gewinner des Ausstoßens entscheidet, wer den Eröffnungsstoß (gem. 7.3 Eröffnungsstoß) ausführt.

8 SPIELREGELN BLACK BALL

(1) Black Ball wird mit 15 farbigen Objektkugeln und der Spielkugel gespielt.

(2) Die Objektkugeln bestehen aus zwei Gruppen zu je sieben Kugeln sowie der schwarzen Kugel.

(3) Der Sportler oder das Team, das alle Kugeln seiner Gruppe versenkt und anschließend die schwarze Kugel regelkonform versenkt, gewinnt das Spiel.

Stöße müssen nicht angesagt werden.

8.1 Begriffsdefinitionen

Zusätzlich zu den in Abschnitt 2 Begriffsdefinitionen in den Spielregeln enthaltenen Begriffen gelten für Black Ball die folgenden speziellen Definitionen:

a) **Freistoß (Free Shot)**
Nach einem Foul erhält der nachfolgende Sportler einen Freistoß. Bei einem Freistoß ist Regel 3.2 Falsche Objektkugel zuerst getroffen ausgesetzt, und der Sportler darf die Spielkugel entweder aus der aktuellen Position oder Ball in Hand im Baulk spielen.

b) **Baulk**
Der Baulk ist der rechteckige Bereich des Tisches, der durch die Baulk-Linie und die drei Banden an der Kopfseite des Tisches begrenzt wird.
Die Baulk-Linie verläuft parallel zur Kopfbande und ist ein Fünftel der Spielfeldlänge von der Kopfbande entfernt.
In den allgemeinen Regeln entspricht „Hinter der Kopflinie“ dem Bereich „im Baulk“.

c) **Snookered**
Ein Sportler gilt als snookered, wenn die Spielkugel keinen direkten, geraden Weg hat, um irgendeinen Teil einer legalen Objektkugel (Ball On) zu treffen.
Der Snooker muss vom Schiedsrichter erklärt werden, damit er gültig ist.

d) **Ball On**
Eine Objektkugel gilt als „on“, wenn sie ein legales Ziel für den Sportler ist.

8.2 Ausrüstung

(1) Die fünfzehn Objektkugeln bestehen aus zwei Gruppen zu je sieben Kugeln, die entweder durch zwei Vollfarben oder durch das übliche Muster aus nummerierten Vollen (eins bis sieben) und Halben (neun bis fünfzehn) unterschieden werden. Zusätzlich gibt es eine schwarze Kugel oder eine schwarze Acht.

(2) Der Fußpunkt und die Baulk-Linie sollen auf dem Tisch markiert sein.

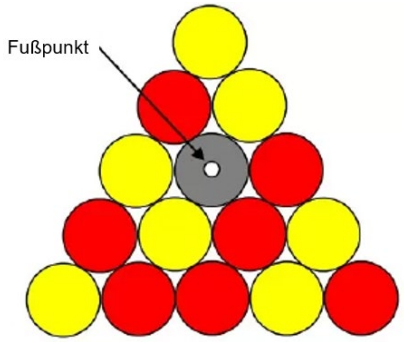
8.3 Bestimmung des ersten Anstoßes

(1) Der Sportler, der das Ausstoßen (Lag) gewinnt, hat die Wahl, wer den ersten Anstoß ausführt; siehe 1.2 Ausstoßen zur Bestimmung der Spielreihenfolge.

(2) Das Standardformat sieht vor, dass sich die Sportler beim Anstoß abwechseln – siehe hierzu auch **Regularien 15: Nachfolgende Anstöße**.

8.4 Aufbau beim Black Ball

Die Kugeln werden, wie in der Abbildung gezeigt aufgebaut, wobei sich die schwarze Kugel auf dem Fußpunkt befindet.



Black Ball Rack

8.5 Anstoß

Für den Anstoß gelten die folgenden Regeln:

a) Die Spielkugel wird Ball in Hand im Baulk gespielt.
b) Es muss mindestens eine Objektkugel versenkt oder mindestens zwei Objektkugeln müssen die Mittellinie überqueren, andernfalls handelt es sich um ein Foul.
c) Wird die schwarze Kugel beim Anstoß versenkt, werden alle Kugeln neu aufgebaut, und derselbe Sportler stößt erneut an. Verstöße gegen 3.1 Spielkugel fällt oder verlässt den Tisch sowie 3.5 Objektkugel vom Tisch gespielt werden ignoriert, wenn beim Anstoß die schwarze Objektkugel versenkt wurde.

8.6 Offener Tisch / Wahl der Gruppen

(1) Der Tisch gilt als „offen“, solange die Gruppen der Sportler noch nicht festgelegt sind.

(2) Nach dem Anstoß ist der Tisch offen und bleibt offen, bis ein Sportler bei einem regulären, regelkonformen Stoß (also kein Anstoß und kein Freistoß) Objektkugeln nur einer Gruppe versenkt.

Ab diesem Moment wird dem Sportler diese Gruppe zugewiesen, und der Gegner erhält automatisch die andere Gruppe.

8.7 Fortsetzung des Spiels

(1) Der Sportler bleibt am Tisch, solange er weiterhin regelkonform Objektkugeln versenkt oder bis das Spiel endet.

(2) Gelingt es ihm nicht, eine Objektkugel regelkonform zu versenken, und er begeht kein Foul, ist der Gegner an der Reihe und spielt aus der aktuellen Position weiter.

8.8 Spielkugel ist Ball in Hand im Baulk

(1) Wenn der Sportler Ball in Hand hat, darf er die Spielkugel beliebig im Baulk platzieren. Er darf die Position der Spielkugel so oft anpassen, wie er möchte – bis er den Stoß ausführt.

(2) Die Spielkugel muss nicht den Baulk verlassen, bevor sie eine Objektkugel trifft.

8.9 Spielkugel press an Objektkugel

(1) Wenn die Spielkugel eine Objektkugel berührt, darf der Sportler nicht in Richtung dieser Objektkugel stoßen.

(2) Wenn die Objektkugel ein legales Ziel ist, gilt sie als getroffen, wenn der Sportler von ihr wegstößt.

8.10 Spiel aus einer Snooker-Position

Wenn der Sportler „snookered“ ist (also keinen direkten Weg zu einer regelkonformem Objektkugel hat), wird 3.3 Keine Bande nach Kontakt für diesen Stoß ausgesetzt.

8.11 Kugeln Wiederaufsetzen (spotten)

(1) Objektkugeln, die vom Tisch springen, werden auf der Längsachse (siehe auch 2.1 Teile des Pool-Billard Tisches: Long strip / Wiederaufsetzungs-Linie) wieder aufgesetzt.

(2) Wenn mehrere Objektkugeln aufgesetzt werden müssen, geschieht dies in folgender Reihenfolge:

1. die schwarze Kugel,
2. Objektkugeln aus der Gruppe des dann aufnahmeberechtigten Sportlers oder – wenn der Tisch offen ist – Objektkugeln aus der roten, blauen oder vollen Gruppe,
3. andere Objektkugeln

8.12 Pattsituation

Im Falle einer Pattsituation aufgrund mangelnden Spielfortschritts wird das Rack erneut vom ursprünglichen anstoßenden Sportler eröffnet. Eine Pattsituation liegt auch dann vor, wenn keine regelkonforme Stoßmöglichkeit besteht.

8.13 Standard-Fouls

(1) Begeht der Sportler ein Foul, wechselt das Spielrecht zum Gegner. Der eintretende Sportler erhält einen Freistoß als ersten Stoß seiner Aufnahme; siehe 8.1 Freistoß

(2) Die folgenden Situationen gelten beim Black Ball als Standard-Fouls:

a) 3.1 Versenken oder vom Tisch spielen der Spielkugel
b) 3.2 Falsche Objektkugel zuerst getroffen (ausgesetzt bei einem Freistoß)
c) 3.3 Keine Bande nach Kontakt der Spielkugel mit einer Objektkugel
d) 3.4 Kein Fuß auf dem Boden
e) 3.5 Objektkugel vom Tisch gespielt
f) 3.6 Berühren einer Kugel
g) 3.7 Doppelstoß (Durchstoß) / press liegende Kugeln (frozen)
h) 3.8 Push Shot (Stoß mit zu langem Kontakt)
i) 3.9 Stoß, während Kugeln noch in Bewegung sind
j) 3.10 Falsche Platzierung der Spielkugel (beim Spielen aus dem Baulk)
k) 3.13 Spielen außerhalb der Reihenfolge
l) 3.15 Langsames Spiel
m) 3.16 Foul mit Aufbau-Schablonen (Ball Rack Template)

Zusätzliche Fouls beim Black Ball:

8.13.1 Versenken einer gegnerischen Objektkugel

Es ist ein Foul, eine gegnerische Objektkugel zu versenken, ohne im selben Stoß eine Objektkugel aus der eigenen Gruppe zu versenken.

8.13.2 Falscher Tischzustand

Es ist ein Foul, zu spielen, bevor alle Objektkugeln, die aufgesetzt werden müssen, wieder auf dem Tisch platziert wurden.

8.13.3 Jump Shot

Es ist ein Foul, die Spielkugel über eine Objektkugel springen zu lassen. (Wenn die Spielkugel die Spielfläche verlässt und dadurch eine Objektkugel verfehlt, die sie bei einem identischen Stoß ohne diesen Sprung getroffen hätte, gilt dies als Überspringen dieser Objektkugel.)

8.14 Fouls die zum Verlust des Racks führen

(1) Ein Sportler verliert das Rack, wenn er:

a) die schwarze Objektkugel bei einem regelwidrigen Stoß versenkt;
b) die schwarze Objektkugel versenkt, während noch Objektkugeln seiner eigenen Gruppe auf dem Tisch liegen;
c) absichtlich gegen Regel 3.2 Falsche Objektkugel zuerst getroffen verstößt; oder
d) keinen Versuch unternimmt, eine regelkonforme Objektkugel zu treffen.

(2) 3.17 Unsportliches Verhalten wird je nach Art des Vergehens mit dem Verlust des Racks oder einer anderen Strafe geahndet.

9 SPIELREGELN HEYBALL

9.1 Pflichten der Sportler

Es ist die Verpflichtung der Sportler, über alle Regeln und Vorschriften des Spiels Bescheid zu wissen. Sollte es Änderungen an den Regeln und Vorschriften geben, muss die Turnierleitung die neuesten Änderungen rechtzeitig mitteilen. Am Ende obliegt es aber der Verantwortung des Sportlers alle Regelungen zu kennen.

9.2 Spielweise

(1) Heyball wird mit 15 Objektkugeln von Nr.1 bis Nr.15 sowie der Spielkugel gespielt. Wenn ein Sportler die Nr. 1 bis Nr. 7 (die Vollen) wählt, muss der andere Sportler die Nr. 9 bis Nr. 15 (die Halben) wählen und umgekehrt. Ein Sportler bleibt so lange am Tisch, wie er seine Gruppe von Kugeln legal versenkt. Er gewinnt das Rack, indem er die „8“ versenkt.

(2) Jugendlichen unter 14 Jahren oder Sportlerinnen wird ein Handicap bei Heyball-Wettbewerben eingeräumt. Wenn Jugendliche/Sportlerinnen die 6 Kugeln ihrer eigenen Gruppe versenkt haben, nimmt der Schiedsrichter deren 7. Objektkugel vom Tisch, so dass der Sportler direkt auf die schwarze Kugel spielen darf.

(3) Für den Anstoß gilt ebenfalls eine Handicap-Regelung für Jugendliche unter 14 Jahren und Sportlerinnen, welche unter 9.6.1 Abs. (2) und (3) erläutert wird

9.3 Ausrüstung

(1) Tisch: Die Größe der Spielfläche (Innenkanten) beträgt 2540 x 1260 mm (+/-9 mm).

Die Höhe vom Boden bis zur Bandenoberkante beträgt 800 mm bis 850 mm.

(2) Queues: Nicht kürzer als 101,6 cm. Material und Form müssen den Standard der International Heyball Pool Association entsprechen.

(3) Kugeln: Durchmesser 57,15 mm (+/-0,05 mm), Gewicht 156 g-170 g.

(4) Fußpunkt: 635 mm von der Fußbande auf der Längsmittellinie.

(5) Kopflinie: 635 mm von der Kopfbande entfernt und parallel verlaufend zwischen den Seitenbanden

(6) Break-Box: Die Sportler dürfen die Spielkugel nur innerhalb des Bereichs von den Punkten A oder B (siehe Bild) innerhalb des Kopffeldes platzieren.

Die Spielkugel darf hierbei maximal eine halbe Kugelbreite von der Kopflinie Richtung Kopfbande platziert werden, so dass die Außenseite der Spielkugel die Kopflinie noch berührt. Weiterhin innerhalb von 16 cm von einer Seitenbande entfernt - die Außenseite der Kugel darf die 16-cm-Markierung auf der Kopflinie nicht überschreiten.

9.4 Aufbau der Objektkugeln

(1) Die 15 Objektkugeln werden so eng wie möglich zu einem Dreieck aufgebaut, wobei die vorderste Kugel auf dem Fußpunkt liegt.

(2) Die „8“ ist die erste Kugel, die in der direkten Linie hinter der vordersten Kugel liegt (Mitte des Dreiecks).

(3) Eine Vollkugel und eine Halbkugel sollten an den beiden unteren Ecken des Dreiecks positioniert werden. Andere Voll- und Halbkugeln sollten, so weit wie möglich voneinander getrennt sein. Also nach Möglichkeit abwechselnd Vollkugel/Halbkugel

(4) Die Sportler können überprüfen, ob die Kugeln korrekt und press aufgebaut sind. Beide Sportler können den Schiedsrichter um eine Überprüfung und Anpassung bitten. (Dieser Punkt kann vor dem Spiel durch die Turnierleitung angepasst werden).

9.5 Ausstoßen der Anstoß-Reihenfolge

(1) Das Ausstoßen ist der erste Stoß der Partie und bestimmt die Reihenfolge des Anstoßes.

(2) Der Sportler, der das Ausstoßen gewinnt, wählt, wer den ersten Anstoß ausführt.

(3) Der Schiedsrichter platziert eine Kugel auf jeder Seite des Tisches, hinter und in der Nähe der Kopflinie.

(4) Nach der Platzierung der Kugel durch den Schiedsrichter, stoßen die Sportler etwa zur gleichen Zeit. Beide Kugeln laufen zuerst die Fußbande an. Ziel ist, die eigene Kugel näher an die Kopfbande zurücklaufen zu lassen als die des Gegners.

(5) Das Ausstoßen ist regelwidrig und in jedem Fall verloren, wenn die Kugel des Sportlers:

a) in die Hälfte des Gegners läuft (über die Mitte hinausläuft),
b) die Fußbande mehr als einmal berührt,
c) in eine Tasche versenkt wird oder vom Tisch springt,
d) eine Seitenbande berührt,
e) der Ball in der Ecktasche, hinter der Nase der Kopfbande zur Ruhe kommt.

(6) Das Ausstoßen muss wiederholt werden, wenn:

a) ein Sportler seine Kugel erst dann spielt, nachdem die Kugel des Gegners bereits die Fußbande berührt hat,
b) der Schiedsrichter nicht feststellen kann, welche Kugel näher an der Kopfbande liegt,
c) beide Sportler eine der genannten Regelwidrigkeiten (9.5 Abs. (5) Ziffer (a) bis (e)) beim Ausstoßen begangen haben.

9.6 Der Anstoß

9.6.1 Allgemeine Regeln

(1) Die Spielkugel muss, wie unter 9.3 Abs. (6) beschrieben, innerhalb der Break-Box platziert werden. Wird das nicht eingehalten, wird ein ausgeführter Anstoß als Foul bewertet (ACHTUNG: Siehe 9.6.3 Abs. (5)).

(2) Mindestanforderungen an den Anstoß eines männlichen Sportlers: 4 verschiedene Objektkugeln überqueren die Kopflinie mit mindestens der Hälfte ihres Durchmessers oder werden in eine Tasche versenkt.

(3) Für Sportlerinnen und Junioren, die unter 14 Jahre alt sind, liegt die Mindestanforderung hier bei drei Objektkugeln.

(4) Wenn eine Objektkugel die Kopflinie überquert und dann versenkt wird, wird davon ausgegangen, dass sie die Kopflinie ZWEIMAL überquert hat.

9.6.2 Illegal Break

(1) Wenn der Anstoß die Mindestanforderung (siehe 9.6.1 Abs. (2) und (3)) nicht erfüllt, wird die Situation als "illegal Break" gewertet.

(2) Der dann aufnahmeberechtigte Sportler hat die Möglichkeit:

a) den Tisch zu übernehmen und weiterzuspielen oder den Gegner weiterspielen zu lassen,
b) ein neues Rack aufbauen zu lassen, um selbst anzustoßen oder den Gegner erneut anstoßen zu lassen,
c) Der aufnahmeberechtigte Sportler hat 45 Sekunden Zeit, um seine Wahl zu treffen. Es gibt keine Extension.

9.6.3 Ergänzende Regeln zum Anstoß

(1) Wenn ein Sportler in einem Match es dreimal nicht schafft die Mindestanforderungen an den Anstoß zu erfüllen, wird das Rack für ihn als verloren gewertet.

(2) Soft Breaks sind nicht erlaubt – wenn bei einem solchen Stoß die Mindestanforderungen an den Anstoß nicht erfüllt werden, wird der Stoß als absichtlicher Versuch angesehen, das Spiel zu verlangsamen (es wird NICHT als Nichterfüllung der Mindestanforderungen / illegal Break angesehen) und führt zum Verlust dieses Racks

(3) Vorsätzliche Weigerung, einen Anstoß auszuführen, oder ein vorsätzlicher Fehlstoß (am Rack vorbei spielen) wird als vorsätzliches Foul gewertet, was zum Verlust des Racks führt

(4) Wenn aufgrund eines Fouls beim Anstoß zu einem unbeabsichtigten Soft Break kommt, in dessen Folge die Mindestanforderungen (siehe 9.6.1 Abs. (2) und (3)) nicht erfüllt werden, kann der aufnahmeberechtigte Sportler wählen:

a) Den Tisch zu übernehmen und weiterzuspielen
b) Er lässt neu aufbauen und führt einen Anstoß aus oder lässt seinen Gegner anstoßen. In dieser Situation gibt es kein Ball in der Hand hinter der Kopflinie (im Kopffeld)

(5) Die Spielkugel muss innerhalb des Break-Bereichs platziert werden. Wenn die Spielkugel bis maximal zur Hälfte ihres Durchmessers außerhalb des Kopffeldes platziert wird, erhält der Sportler beim ersten Mal eine Erinnerung. Bei erneuter falscher Positionierung außerhalb des Kopffeldes wird im Falle eines Stoßes ein Foul ausgesprochen

(6) Das Versenken der „8“ bei einem korrekten Anstoß ist kein Foul. Wenn die „8“ versenkt wird, hat der Sportler, der den Anstoß durchgeführt hat, die Möglichkeit:

a) die „8“ aufsetzen zu lassen und den Tisch zu übernehmen
b) einen neuen Anstoß auszuführen

(7) Wenn der anstoßende Sportler die „8“ versenkt und die Spielkugel, handelt es sich um ein Foul; der Gegner hat die Möglichkeit:

a) den Tisch zu übernehmen und weiterzuspielen,
b) er lässt neu aufbauen und führt einen Anstoß aus.

9.7 Wiedereinsetzen von Objektkugeln

(1) Eine Objektkugel wird wieder eingesetzt, indem sie auf die Längslinie (Fußlinie) zwischen Fußpunkt und Fußbande, auf den oder ersatzweise so nah wie möglich am Fußpunkt aufgesetzt wird. Es ist dabei darauf zu achten, dass Kugeln, die diesen Vorgang behindern oder erschweren, nicht berührt oder gar bewegt werden.

(2) Ist der Fußpunkt ganz oder teilweise besetzt, muss die wiedereinzusetzende Kugel, sofern dies möglich ist, press an der Kugel aufgesetzt werden, die das Hindernis darstellt.

(3) Sofern die Spielkugel das Wiedereinsetzen behindert, darf eine wiedereinzusetzende Objektkugel nicht press an der Spielkugel aufgesetzt werden. Es ist ein minimaler, jedoch gut sichtbarer Abstand zu belassen.

(4) Ist die Längslinie zwischen Fußpunkt und Fußbande vollständig besetzt, sind wiedereinzusetzende Objektkugeln oberhalb des und so nah wie möglich am Fußpunkt auf der gedachten Längslinie in Richtung Mittelpunkt aufzusetzen.

(5) Die Sportler müssen das Urteil des Schiedsrichters bzgl. der Platzierung akzeptieren.

9.8 Lageverbesserung (Weiße „Ball in Hand“)

9.8.1 Lageverbesserung hinter der Kopflinie aus dem Kopffeld

(1) Wenn der anstoßende Sportler ein Foul begeht, bekommt der Gegner Ball in Hand hinter der Kopflinie.

(2) Der Sportler darf sowohl mit der Hand als auch mit jedem Teil seines Queues, einschließlich der Pomeranze, die Spielkugel verlegen. Er darf jedoch keine nach vorne gerichtete Stoßbewegung dabei ausführen.

(3) Wenn die Spielkugel in dieser Situation als erstes eine Objektkugel trifft, die sich ebenfalls hinter der Kopflinie befindet, ist das ein Foul. Dies gilt nicht, wenn die Spielkugel vor dieser Karambolage die Kopflinie überquert hat.

(4) Die Spielkugel muss entweder die Kopflinie überqueren oder als erstes eine Objektkugel treffen, die sich auf der Kopflinie oder davor befindet. Ansonsten ist dies ein Foul.

(5) Ein Foul führt hier dazu, dass der dann aufnahmeberechtigte Sportler Ball in Hand hat.

(6) Hat ein Sportler Ball in Hand hinter der Kopflinie und alle regelkonform spielbaren Objektkugeln befinden sich hinter der Kopflinie, kann der Sportler verlangen, dass die Objektkugel, die der Kopflinie am nächsten liegt, auf den Fußpunkt aufgesetzt wird.

(7) Falls zwei oder mehr Objektkugeln gleichweit von der Kopflinie entfernt sind, darf der Sportler bestimmen, welche Objektkugel aufgesetzt wird.

9.8.2 Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch

(1) Wenn die Spielkugel Ball in Hand ist, kann der Sportler die Spielkugel an einer beliebigen Stelle auf der Spielfläche platzieren und die Spielkugel so lange bewegen, bis er einen Stoß ausführt.

(2) Die Sportler können jeden Teil des Queues verwenden, um die Spielkugel zu bewegen, einschließlich der Pomeranze. Er darf jedoch keine nach vorne gerichtete Stoßbewegung dabei ausführen.

(3) Für den Anstoß ist die Platzierung der Spielkugel auf den Bereich hinter der Kopflinie beschränkt.

9.9 Offener Tisch

(1) Bevor die Gruppen den Sportlern zugeordnet sind, spricht man von einem „offenen Tisch”.

(2) Wenn der Sportler eine Objektkugel korrekt versenkt, übernimmt er die entsprechende Gruppe und sein Gegner hat folglich die verbliebene Gruppe. Gelingt es ihm nicht, die Objektkugel zu versenken, bleibt der Tisch offen und die Aufnahme wechselt zum Gegner.

(3) Ist der Tisch offen, darf jede Objektkugel als Erste angespielt werden außer der „8“. Das direkte Anspielen der „8", solange sich noch Objektkugeln beider Gruppen auf der Spielfläche befinden, wird als Standardfoul gewertet.

(4) Unter den seltenen Umständen, dass alle Vollen (oder Halben) nach dem Anstoß versenkt werden, gilt der Tisch weiterhin als offener Tisch; Beide Sportler können nur für die verbleibende Gruppe spielen. Wenn entschieden ist, wer diese Gruppe spielt (durch korrektes Versenken des ersten Objektballs), ist der Tisch entschieden.

9.10 Ansagen

(1) Es ist **NICHT NOTWENDIG**, eine Ansage zu machen

(2) Der Sportler darf **KEINE "Sicherheit" ansagen**, um nach dem Stoß die Aufnahme zum Gegner wechseln zu lassen. Solange er Objektkugeln korrekt locht, verbleibt er an der Aufnahme.

9.11 Das Spiel

(1) Bestimmen der Farb-Gruppe

a) Bevor die Zuordnung der Gruppen bestimmt ist, wird der Tisch als "offen" bezeichnet.
b) Wenn der Sportler korrekt eine Objektkugel oder eine andere Objektkugel derselben Gruppe der zuerst getroffenen Objektkugel versenkt (Kombination), dann ist der Tisch entschieden. Die entsprechende Gruppe wird zu der Gruppe des Sportlers.

Erklärung: Wenn der Sportler die zuerst getroffene Objektkugel oder Objektkugeln der gleichen Gruppe wie die zuerst getroffene Objektkugel legal versenkt, dann ist der Tisch nicht mehr offen und die gewählte Gruppe wird seine Gruppe.

(2) Der Sportler bleibt so lange am Tisch, wie er Objektkugeln seiner Gruppe korrekt versenkt.

(3) Er gewinnt das Rack, indem er danach die „8“ versenkt.

(4) Wenn bei einem Stoß keine Objektkugel versenkt wird, muss die Spielkugel eine Objektkugel berühren, danach muss mindestens eine Kugel (Spielkugel oder eine beliebige Objektkugel) eine Bande anlaufen. Ansonsten ist das ein Foul.

(5) Wenn bei einem Stoß eine Kugel vom Tisch springt, gilt sie als gefallen und wird nicht wieder aufgesetzt (mit Ausnahme der „8“).

(6) Der aufnahmeberechtigte Sportler ist verantwortlich für die Ausrüstung, die er während seines Stoßes (vor und nach dem Stoß) verwendet und mit denen er ein Foul auslösen kann. Das betrifft z. B. Kreide, Hilfsqueues, Kleidung, Haare, Körperteile und die Spielkugel, wenn sie „Ball in Hand“ ist.

(7) Durchstoß

a) Wenn das Queue bei einem Stoß die Spielkugel mehr als einmal berührt, ist der Stoß ein Foul.
b) Wenn sich die Spielkugel dicht an einer Objektkugel befindet (aber nicht press anliegt) - und die Pomeranze noch Kontakt mit der Spielkugel hat, wenn diese die Objektkugel berührt, ist der Stoß ein Foul.
c) Wenn sich die Spielkugel sehr nahe an einer Objektkugel befindet und der Sportler diese Objektkugel beim Stoß kaum streift (oder nur leicht streift), wird davon ausgegangen, dass der Stoß korrekt ist (Auch wenn sich die Pomeranze beim Kontakt von Spielkugel mit Objektkugel vermutlich noch auf der Spielkugel befand).

(8) Schieben (Schiebender Stoß)

Es ist ein Foul, den Kontakt zwischen Pomeranze und Spielball über das hinaus zu verlängern, was bei normalen Stößen zu erwarten ist.

(9) Mögliche Fouls müssen vor dem nächsten Stoß entschieden und ausgesprochen werden. Ansonsten wird davon ausgegangen, dass kein Foul vorlag und der Stoß korrekt war.

9.12 Spielkugel berührt zwei Objektkugeln gleichzeitig

Falls die Spielkugel eine eigene und eine fremde Kugel ungefähr gleichzeitig trifft und der Schiedsrichter nicht eindeutig feststellen kann, welche Kugel zuerst getroffen wurde, so wird im Zweifel für den Sportler entschieden und der Stoß als korrekt angesehen.

9.13 Kugeln die sich unerwartet bewegen

(1) Eine Kugel kann sich, nachdem sie scheinbar zur Ruhe gekommen ist, noch unerwartet leicht bewegen. Das kann aufgrund von leichten Unvollkommenheiten in der Kugel oder dem Tisch passieren.

(2) Das gilt als normales Ereignis des Spiels und die Kugel wird nicht wieder in ihre ursprüngliche Position zurückgelegt.

(3) Falls dadurch jedoch eine Kugel in eine Tasche fällt, wird sie so genau wie möglich an ihre ursprüngliche Position wieder aufgesetzt.

(4) Wenn das unerwartete Fallen einer Kugel während, oder kurz nach einem Stoß passiert, und dies direkte Auswirkung auf den Stoß hat, stellt der Schiedsrichter die Position wieder her und der Stoß wird wiederholt.

(5) Der Sportler wird nicht bestraft, wenn er stößt, während sich eine Objektkugel ohne sein Zutun unerwartet bewegt.

9.14 Press liegende Kugeln

9.14.1 Spielkugel

(1) Wenn die Spielkugel press an einem korrekten Objektball liegt, gibt es keine Begrenzung für die Richtung des Stoßes des Sportlers.

(2) Wenn sich durch den Stoß diese Objektkugel nicht direkt bewegt, wird nicht davon ausgegangen, dass die Objektkugel in diesem Moment getroffen wurde.

(3) Wird in Folge des Stoßes erkennbar die Objektkugel direkt in Bewegung gebracht, wird dies nicht automatisch als Durchstoß gewertet, sofern erkennbar ist, dass der Sportler dies vermeiden wollte.

(4) Wenn es offensichtlich ein Durchstoß ist, wird es als Foul gewertet.

9.14.2 Objektkugel

(1) Wenn die Objektkugel press an einer Bande liegt, dann liegt ein korrekter Stoß vor, wenn:

a) die Objektkugel nach dem Kontakt der Spielkugel mit der Objektkugel eine zweite Bande berührt, oder
b) andere Objektkugeln oder die Spielkugel berühren eine Bande, oder
c) mindestens eine Objektkugel wird versenkt.

(2) Ein Verstoß wird als Foul gewertet.

9.15 Jump-Shot

(1) Ein Jump-Shot ist ein Stoß, bei dem die Spielkugel über ein dazwischenliegendes Hindernis wie eine Objektkugel oder einen Teil der Bande geht.

(2) Bei einem korrekt ausgeführten Jump-Shot, muss der Sportler die Spielkugel in der oberen Hälfte der Spielkugel, mit einem von oben nach unten ausgeführten Stoß mit der Pomeranze treffen.

(3) Bei einem Foul bekommt der Gegner einen Ball in Hand.

9.16 Fouls

9.16.1 Standardfouls

(1) Begeht der an der Aufnahme befindliche Sportler ein Foul, wechselt die Aufnahme an den Gegner.

(2) Begeht ein Sportler ein Foul, bekommt der Gegner die Spielkugel Ball in Hand.

(3) Es gibt folgende Standard Fouls im Heyball:

a) die Spielkugel fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch,
b) die Spielkugel trifft zuerst die falsche Gruppe der Objektkugeln,
c) Ausführen eines Stoßes, während sich noch Kugeln in Bewegung befinden,
d) der Sportler berührt während des Kontaktes (Stoß) zwischen Pomeranze und Spielkugel nicht mit mindestens einem Fuß den Boden,
e) eine Objektkugel springt vom Tisch,
f) jegliche Berührung von Kugeln, die nicht aus dem Stoß resultiert,
g) Durchstoß,
h) Kugeln schieben - Es ist ein Foul, den Kontakt zwischen Pomeranze und Spielkugel über das, was bei einem normalen Stoß zu erwarten ist, hinaus zu verlängern
j) Spielkugel wird bei freier Lageverbesserung im Kopffeld nicht hinter der Kopflinie platziert,
k) ein Stoß einhändig durchzuführen,
l) Platzierte Hilfsmittel wie Queueverlängerungen nutzen, um die Kugel auf den Tisch zu stoßen.

9.16.2 Vorsätzliche Fouls

(1) Es ist ein vorsätzliches Foul, wenn mit der Spielkugel die andere Kugelgruppe absichtlich zuerst angespielt wird.

(2) Ein vorsätzliches Foul gilt als unsportliches Verhalten.

(3) Das erste vorsätzliche Foul eines Sportlers wird als Verlust eines Racks gewertet

(4) Ein zweites vorsätzliches Foul führt zum Verlust des Spiels.

9.17 Verwechslung der Farb-Gruppe

(1) Wenn ein Sportler, nachdem der Tisch entschieden ist, die anderen Farbgruppe spielt, muss das Foul vor einem weiteren Stoß ausgesprochen werden.

(2) Wenn ein Sportler oder ein Schiedsrichter später feststellt, dass die Farb-Gruppen falsch gespielt wurden, muss das Rack sofort abgebrochen und neu gespielt werden.

9.18 Verlust des Racks

(1) Der Sportler verliert, wenn er

a) die „8“ mit Foul versenkt,
b) die „8“ vom Tisch springen lässt,
c) die „8“ versenkt, solange sich noch Kugeln seiner Farbgruppe auf dem Tisch befinden.

(2) Solange die „8“ auf dem Tisch bleibt, kann es nur als Foul bewertet werden.

9.19 Patt

(1) Wenn der Schiedsrichter feststellt, dass keine Fortschritte in Richtung einer Rack-Entscheidung erzielt werden, kündigt er an, dass jeder Sportler noch drei Mal an die Aufnahme kommt.

(2) Wenn der Schiedsrichter danach feststellt, dass es immer noch keinen Fortschritt gibt, erklärt er das Rack als unentschieden.

(3) Wenn sich beide Sportler vorher bereits einig sind, dürfen sie das Patt akzeptieren, ohne ihre drei zusätzlichen Aufnahmen auszuführen.

(4) Wenn eine Pattsituation auftritt, führt der Sportler einen neuen Anstoß aus, der dieses Rack eröffnet hatte. Zusätzlich gilt:

a) der Sportler, der ursprünglich angestoßen hat, MUSS erneut anstoßen,
b) die ursprüngliche Anstoß-Reihenfolge ändert sich nicht,
c) es gelten die festgelegten Anstoßbedingungen.

9.20 Störungen von außen

(1) Wenn während eines Stoßes eine Störung von außen auftritt, die sich auf den Stoß auswirkt, stellt der Schiedsrichter die Situation auf dem Tisch wieder her und der Stoß wird wiederholt.

(2) Für den Fall, dass die Störung keine Auswirkung auf den Stoß hatte, wird der Schiedsrichter alle Kugeln, die durch die Störung bewegt worden sind, in ihre ursprüngliche Position zurücklegen und das Spiel wird fortgesetzt.

(3) Wenn die Situation nicht wieder hergestellt werden kann, wird diese Situation wie eine Pattsituation behandelt.

9.21 Schenken / Aufgabe

(1) Der Sportler kann sich nur während seiner eigenen Aufnahme dazu entscheiden auf einen Stoß zu verzichten (schenken).

(2) Diese Entscheidung kann sich auf ein Rack oder das gesamte Spiel beziehen.

(3) Wenn der Sportler nicht Aufnahmeberechtigt ist, wenn er diese Entscheidung kundtut, wird dies als Verstoß gegen den Fair-Play Gedanken angesehen *(siehe 9.22 Abs.(4) Ziffer (i)).*

9.22 Unsportliches Verhalten

(1) Die Sanktion für unsportliches Verhalten ist die gleiche wie für ein schwerwiegendes Foul.

(2) Der Schiedsrichter führt auf Basis des Verhaltens eine Beurteilung durch und verhängt eine Sanktion.

(3) Zu den möglichen Sanktionen gehören unter anderem

a) eine Verwarnung,
b) ein Standard-Foul,
c) ein schwerwiegendes Foul,
d) Verlust eines Racks, Satzes oder des Spiels,
e) Disqualifikation aus dem Wettbewerb, evtl. mit dem Verlust aller Preise, Pokale und Ranglistenpunkte (nur durch Turnierleitung).

(4) Unsportliches Verhalten ist jedes vorsätzliche Verhalten, das den Sport in Verruf bringt oder das Spiel so stört oder verändert, dass es nicht fair gespielt werden kann. Es beinhaltet:

a) absichtliche Ablenkung des Gegners,
b) Änderung der Position der Bälle im Spiel außer durch einen Stoß,
c) absichtlich einen nicht korrekten Stoß durchführen,
d) Weiterspielen, nachdem ein Foul gegeben wurde oder das Spiel unterbrochen wurde,
e) Üben während der Partie,
f) Markieren des Tisches,
g) Verzögerung des Spiels,
h) unsachgemäße Verwendung von Sportgeräten / Sportmateriealien,
i) Aufgeben, bevor der Gegner das Rack beendet hat,
j) unangemessene Kommentare oder vergleichbares Verhalten (einschließlich unhöflicher Aussagen, auf den Tisch hauen, Werfen des Queues usw.).

9.23 Regeln für zeitlich begrenztes Spiel

9.23.1 Zeitlimits

(1) Für jedes Spiel beträgt die Gesamtzeit „XX“ Minuten (Die Turnierleitung entscheidet, ob die Zeit für den Aufbau der Racks durch den Schiedsrichter berücksichtigt wird).

Ergänzung: Die Netto-Spielzeit ist der jeweiligen Ausschreibung zu entnehmen

(2) Für jeden Stoß beträgt die Zeit 45 Sekunden.

(3) Jedem Sportler ist eine Extension pro Rack gestattet. Die Extension beträgt 30 Sekunden.

(4) Für den Anstoß gilt eine Stoßzeit von 30 Sekunden ohne die Möglichkeit einer Extension

(5) Der Schiedsrichter muss die Sportler informieren, wenn:

a) Das Spiel die Halbzeit erreicht hat,
b) Noch fünf Minuten für das Spiel verbleiben,
c) Noch eine Minute für das Spiel verbleibt,
d) Noch 10 Sekunden für das Spiel verbleiben. Der Schiedsrichter soll die letzten fünf Sekunden herunterzählen: "5,4,3,2,1", dann endet das Spiel.

9.23.2 Gewinnen, Verlieren & Shoot-Out

(1) Wenn genau zu dem Zeitpunkt, indem die Zeit für das Spiel abläuft ein Stoß ausgeführt wird, handelt es sich um einen korrekten Stoß.

(2) Wenn der Stoß für die „8“ ist und die „8“ korrekt versenkt wird, gewinnt der Sportler das Rack.

(3) Wenn das Zeitlimit für das Spiel erreicht ist und das Spiel unentschieden ist, unabhängig davon, ob sich Kugeln auf dem Tisch befinden oder nicht, wird dies als Unentschieden gewertet und das Spiel geht zum Shoot-Out über.

(4) Ablauf des Shoot-Out:

a) Beide Sportler stoßen aus. Der Sportler, der das Ausstoßen gewinnt, entscheidet, wer beginnt.
b) Die Sportler stoßen fünf Mal in abwechselnder Reihenfolge. Für jeden Stoß gibt es eine 30-Sekunden-Shot-Clock, für die keine Extension verfügbar ist. Jeder korrekte Stoß (erfolgreich versenkte „8“) entspricht einem Punkt.
c) Nach fünf Aufnahmen gewinnt der führende Sportler das Shoot-Out und damit das Spiel.
d) Wenn es nach fünf Aufnahmen unentschieden steht, geht das Shoot-Out in die Verlängerung.
e) Es wird immer um eine Aufnahme verlängert, solange es nach der Aufnahme unentschieden steht.
f) Das Shoot-Out endet, sobald der Spielstand einen endgültigen Sieger ermittelt hat.
g) Position der Kugeln im Shoot-Out: Die Spielkugel wird im Kopfpunkt positioniert, die 8er-Kugel wird in der Mitte der vertikalen Linie vom Fußpunkt zur unteren Bande platziert.

9.23.3 Timeout

(1) Nach jeweils „XX“ gespielten Racks gibt es ein offizielles Time-Out von fünf Minuten.

(2) Sportler, die zu spät aus dem Timeout zurückkehren, verlieren ein Rack.

(3) Nur unter besonderen Umständen ist den Sportlern gestattet ein individuelles Time-Out zu nehmen.

(4) Das Time-Out wird nicht auf die Spielzeit (festgelegtes Gesamt-Zeitlimit für das Spiel) angerechnet. (Die Turnierleitung hat das Recht, die Bedingungen für ein Time-Out vor dem Spiel anzupassen.)

9.23.4 Protest

Kommt es während des Spiels zu einem Protest, wird die Zeit nicht auf die Spielzeit angerechnet.

10 SPIELREGELN ONE POCKET

(1) One Pocket wird mit 15 Objektkugeln und der Spielkugel gespielt.

(2) Jeder Sportler erhält eine Fußtasche zugewiesen, und der Gewinner des Racks ist derjenige, der als Erster acht Objektkugeln in seiner Tasche versenkt.

(3) Ein Match wird über eine vorher festgelegte Anzahl an Racks gespielt.

10.1 Festlegung des ersten Anstoßes

Der Sportler, der das Ausstoßen (Lag) gewinnt, entscheidet, wer das erste Rack anstößt; siehe 1.2 Ausstoßen zur Bestimmung der Spielreihenfolge. Das Standardformat sieht einen abwechselnden Anstoß vor, siehe hierzu auch Regularien **15 Reihenfolge für den Anstoß**.

10.2 Aufbau beim One Pocket

(1) Die fünfzehn Objektkugeln werden so dicht wie möglich in einem Dreieck aufgebaut, wobei die vorderste Objektkugel auf dem Fußpunkt liegt.

(2) Die Objektkugeln werden ohne absichtliches oder bewusstes Muster im Dreieck platziert. Eine Aufbauschablone-Schablone wird beim One Pocket **nicht** verwendet.

10.3 Wahl der Tasche und Anstoß

(1) Der AnstoßSportler jedes Racks wählt eine Tasche, der Gegner erhält die gegenüberliegende Fußtasche.

(2) Wenn der AnstoßSportler keine Tasche ausdrücklich angibt, wird ihm automatisch die gegenüberliegende Fußtasche der Seite zugewiesen, auf der der Spielkugel für den Anstoß platziert wurde.

(3) Der Spielkugel wird aus der Hand hinter der Kopflinie gespielt. Es gibt keine besonderen Anforderungen an den Anstoß.

10.4 Fortsetzung des Spiels

(1) Der Sportler bleibt am Tisch, bis er

a) keine Objektkugel in seiner Tasche versenkt,
b) ein Foul begeht,
c) das Rack durch Erreichen von acht Punkten gewonnen hat.

(2) Der nächste Sportler übernimmt die Position, in der der vorherige Sportler den Tisch verlassen hat – außer bei „Ball in Hand“ hinter der Kopflinie.

10.5 Wertung der Punkte

(1) Jede regelkonform in einer Fußtasche versenkte Objektkugel zählt einen Punkt für den entsprechenden Sportler.

(2) Objektkugeln, die bei einem Foul in der Tasche des Gegners versenkt werden, zählen für den Gegner und werden nicht wieder aufgesetzt (siehe 10.6 Wiederaufsetzen von Objektkugeln), es sei denn, das einzige begangene Foul war, dass auch die Spielkugel versenkt wurde.

(3) Wenn es keinen offiziellen Punktezähler gibt, wird empfohlen, die versenkten Objektkugeln als physische Marker in zwei getrennten Bereichen aufzubewahren.

(4) Bei einem Foul wird eine bereits gewertete Objektkugel des Foul-spielenden Sportlers wieder aufgesetzt – als Ein-Punkt-Strafe – zusätzlich zu anderen Objektkugeln, die ggf. aufgesetzt werden müssen.

(5) Hat der Sportler keine Objektkugel zum Aufsetzen (0 Punkte), wird ein Marker platziert, um eine „geschuldete Objektkugel“ anzuzeigen.

(6) Wenn der Sportler später wieder Objektkugeln versenkt, werden diese zuerst zum Ausgleich der geschuldeten Bälle verwendet.

10.6 Wiederaufsetzen von Objektkugeln

(1) Objektkugeln werden wieder aufgesetzt, wenn sie bei einem Foul versenkt, in eine Seiten- oder Kopftasche gespielt oder vom Tisch gestoßen wurden.

(2) Auch zur Strafe für ein Foul oder zum Ausgleich geschuldeter Objektkugeln werden Objektkugeln wieder aufgesetzt; siehe 1.4 Kugeln Wiederaufsetzen (spotten).

Das Aufsetzen erfolgt in der Regel am Ende des Stoßes.

(3) Wenn der Sportler den Tisch abräumt, aber nicht acht Punkte erreicht (z. B. weil Objektkugeln in falsche Taschen gefallen sind), werden alle wieder aufzunehmenden Objektkugeln aufgesetzt, und der Sportler setzt seinen Stoß fort.

10.7 Vergessenes Aufsetzen von Objektkugeln

(1) Wird eine Objektkugeln nicht aufgesetzt, obwohl es erforderlich gewesen wäre, und wird dies später bemerkt, wird die Objektkugel in der Regel aufgesetzt, nachdem beide Sportler je einen vollständigen Zug gemacht haben.

(2) Alternativ kann die Objektkugel sofort aufgesetzt werden, wenn beide Sportler zustimmen.

10.8 Standard-Fouls

(1) Bei einem Standardfoul verliert der Sportler einen Punkt, Objektkugeln werden ggf. wieder aufgesetzt, und das Spielrecht geht an den Gegner über.

(2) Der Spielkugel bleibt an Ort und Stelle, außer in den unten genannten Fällen 3.1 und 3.11

Folgende Verstöße gelten beim One Pocket als Standardfouls:

a) 3.1 Versenken oder vom Tisch spielen der Spielkugel
b) 3.3 Keine Bande nach Kontakt der Spielkugel mit einer Objektkugel
c) 3.4 Kein Fuß auf dem Boden
d) 3.5 Objektkugel vom Tisch gespielt – siehe 10.6
e) 3.6 Berühren einer Kugel
f) 3.7 Doppelstoß (Durchstoß) / press liegende Kugeln (frozen)
g) 3.8 Push Shot (Stoß mit zu langem Kontakt)
h) 3.9 Stoß, während Kugeln noch in Bewegung sind
i) 3.10 Falsche Platzierung der Spielkugel
j) 3.11 Falsches Spielen hinter der Kopflinie – Bei einem Foul gemäß dem zweiten Absatz von 3.11 erhält der Gegner Ball in Hand hinter der Kopflinie
k) 3.13 Spielen außerhalb der Reihenfolge
l) 3.15 Langsames Spiel

10.9 Schwerwiegende Fouls

Bei einem Regelverstoß nach 3.14 Drei Fouls in Folge verliert der Sportler das aktuellen Rack. Bei einem Verstoß nach 3.17 Unsportliches Verhalten entscheidet der Schiedsrichter über eine angemessene Strafe entsprechend der Schwere des Vergehens.

10.10 Pattsituation

Kommt es zu einer Pattsituation, siehe 1.12 Pattsituation, werden alle 15 Objektkugeln neu aufgebaut, und die Sportler stoßen erneut aus, um die Reihenfolge zu bestimmen. Marker für geschuldete Objektkugeln bleiben bestehen, und positive Teilpunktzahlen aus dem abgebrochenen Rack werden in das neue Rack übernommen.

(Diese Teilpunktzahlen sollten notiert werden, da keine Objektkugeln zur Markierung zur Verfügung stehen.)

10.11 Gleichzeitiger Sieg

Wenn ein Sportler sowohl seinen eigenen als auch den Siegball des Gegners im selben Stoß versenkt, wird der Sieg dem Sportler zugesprochen.

(Dies kann nur bei einem Punktehandicap oder nach einem Patt-Neuaufbau vorkommen.)

11 SPIELREGELN BANK POOL

(1) Bank Pool wird entweder mit neun oder fünfzehn Objektkugeln sowie der Spielkugel gespielt.

(2) Der Sportler, der die erforderliche Anzahl an Bank-Stößen (Banden-Stößen) erzielt, gewinnt das Rack.

Ein Match wird über eine festgelegte Anzahl an Racks gespielt.

11.1 Festlegung des ersten Anstoßes

Der Sportler, der das Ausstoßen (Lag) gewinnt, entscheidet, wer das erste Rack anstößt; siehe 1.2 Ausstoßen zur Bestimmung der Spielreihenfolge. Das Standardformat sieht einen abwechselnden Anstoß vor, siehe hierzu auch Regularien **15 Reihenfolge für den Anstoß.**

11.2 Aufbau beim Bank Pool

(1) Beim **Short Rack Bank Pool** werden neun Objektkugeln in Rautenform aufgebaut wie beim 9-Ball. Die Gewinnpunktzahl beträgt fünf.

(2) Beim **Full Rack Bank Pool** werden fünfzehn Objektkugeln in Dreiecksform aufgebaut wie beim 8-Ball. Die Gewinnpunktzahl beträgt acht.

11.3 Anstoß

(1) Der Spielkugel wird mit Ball in Hand hinter der Kopflinie gespielt.

(2) Beim Anstoß müssen, falls keine Objektkugel versenkt wird, mindestens vier Objektkugeln eine oder mehrere Banden berühren.

(3) Gelingt dies nicht, ist der Anstoß ungültig. Der Gegner kann entweder die Position übernehmen oder den Anstoß wiederholen lassen.

(4) Wird beim regelkonformen Anstoß eine Objektkugel versenkt, darf der Sportler weiterspielen.

11.4 Fortsetzung des Spiels

(1) Der Sportler bleibt am Tisch, bis er keinen gültigen Banden-Stoß erzielt, ein Foul begeht oder das Rack durch Erreichen der erforderlichen Punktzahl gewinnt.

(2) Der nächste Sportler übernimmt die Position, in der der vorherige Sportler den Tisch verlassen hat – außer bei einem Scratch, dann ist der Spielkugel „Ball in Hand“ hinter der Kopflinie.

11.5 Gültige Banden-Stöße

(1) Ein Banden-Stoß ist nur gültig, wenn der Sportler:

a) die Objektkugel, die zu berührende(n) Bande(n) und die Tasche ansagt,
b) der Spielkugel zuerst die angesagte Objektkugel berührt, bevor er eine Bande oder eine andere Objektkugel trifft,
c) die Objektkugel keine anderen Objektkugeln oder die Spielkugel ein zweites Mal berührt,
d) die Objektkugel keine nicht angesagten Banden berührt (außer beim Eintritt in die Tasche, wo angrenzende Banden nicht zählen),
e) und kein Foul während des Stoßes begeht.

(2) Wenn nicht eindeutig festgestellt werden kann, ob die Spielkugel zuerst die angesagte Spielkugel oder eine Bande/ eine andere Spielkugel berührt hat, wird angenommen, dass die angesagte Objektkugel zuerst getroffen wurde.

11.6 Wertung der Punkte

(1) Jeder gültige Banden-Stoß zählt einen Punkt für den Sportler.

(2) Zusätzlich versenkte Objektkugeln zählen nicht und werden nach dem Stoß wieder aufgesetzt.

(3) Wenn es kein offizielles Punktesystem gibt, wird empfohlen, die versenkten Objektkugeln als physische Marker in zwei getrennten Bereichen aufzubewahren.

(4) Bei einem Foul wird eine bereits gewertete Objektkugel des Foul-spielenden Sportlers wieder aufgesetzt – als Ein-Punkt-Strafe – zusätzlich zu anderen Objektkugeln, die ggf. aufgesetzt werden müssen.

Hat der Sportler keine Objektkugel zum Aufsetzen (0 Punkte), wird ein Marker platziert, um eine „geschuldete Objektkugel“ anzuzeigen.

Wenn der Sportler später wieder Objektkugeln versenkt, werden diese zuerst zum Ausgleich der geschuldeten Objektkugeln verwendet.

11.7 Wiederaufsetzen von Objektkugeln

(1) Objektkugeln werden wieder aufgesetzt, wenn sie:

a) nicht durch einen gültigen Banden-Stoß versenkt wurden,
b) vom Tisch gesprungen sind,
c) oder als Strafe für ein Foul bzw. zum Ausgleich geschuldeter Objektkugeln; siehe 1.4 Kugeln Wiederaufsetzen (spotten).

(2) Das Aufsetzen erfolgt in der Regel am Ende des Stoßes.

Wenn der Sportler den Tisch abräumt, aber die erforderliche Punktzahl nicht erreicht, werden alle wieder aufzunehmenden Objektkugeln aufgesetzt, und der Sportler darf weiterspielen.

11.8 Vergessenes Aufsetzen von Objektkugeln

(1) Wird eine Objektkugel nicht aufgesetzt, obwohl es erforderlich gewesen wäre, und wird dies später bemerkt, wird die Objektkugel in der Regel aufgesetzt, nachdem beide Sportler je einen vollständigen Zug gemacht haben.

(2) Alternativ kann die Objektkugel sofort aufgesetzt werden, wenn beide Sportler zustimmen.

11.9 Standard-Fouls

(1) Standardfouls werden mit dem Verlust eines Punktes bestraft.

(2) Objektkugeln werden ggf. wieder aufgesetzt, und das Spielrecht geht an den Gegner über.

Die Spielkugel bleibt an Ort und Stelle, außer in den unten genannten Fällen 3.1 und 3.11

Folgende Verstöße gelten beim Bank Pool als Standardfouls:

a) 3.1 Versenken oder vom Tisch spielen der Spielkugel – Die Spielkugel ist Ball in Hand hinter der Kopflinie
b) 3.3 Keine Bande nach Kontakt der Spielkugel mit einer Objektkugel
c) 3.4 Kein Fuß auf dem Boden
d) 3.5 Objektkugel vom Tisch gespielt – siehe 10.6
e) 3.6 Berühren einer Kugel
f) 3.7 Doppelstoß (Durchstoß) / press liegende Kugeln (frozen)
g) 3.8 Push Shot (Stoß mit zu langem Kontakt)
h) 3.9 Stoß, während Kugeln noch in Bewegung sind,
i) 3.10 Falsche Platzierung der Spielkugel

j) 3.11 Falsches Spielen hinter der Kopflinie – Bei einem Foul gemäß dem zweiten Absatz von 3.11 erhält der Gegner Ball in Hand hinter der Kopflinie
k) 3.13 Spielen außerhalb der Reihenfolge
l) 3.15 Langsames Spiel
m) 3.16 Foul mit Aufbau-Schablonen (Ball Rack Template)

11.10 Schwerwiegende Fouls

Bei einem Verstoß gegen Regel 3.14 Drei aufeinanderfolgende Fouls verliert der Sportler das aktuelle Rack.

11.11 Pattsituation

(1) Kommt es zu einer Pattsituation (siehe 1.12 Pattsituation), werden die Objektkugeln wie zu Beginn des Spiels neu aufgebaut, und die Sportler stoßen erneut aus, um die Reihenfolge zu bestimmen.

(2) Marker für geschuldete Objektkugeln bleiben bestehen, und positive Teilpunktzahlen aus dem abgebrochenen Rack werden in das neue Rack übernommen.

(Diese Teilpunktzahlen sollten notiert werden, da keine Objektkugeln zur Verfügung stehen, um sie physisch zu markieren.)