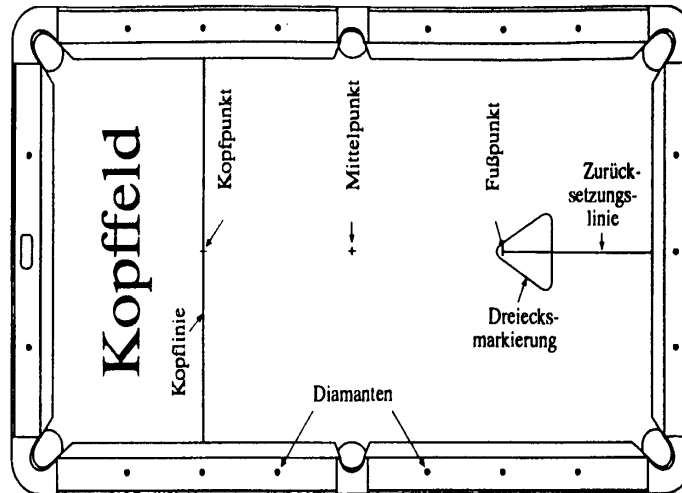


ÖPBV POOLBILLARD- SPIELREGELN



Sehr geehrte Freunde des Poolbillardsportes!

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

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

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

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

Herausgegeben vom Österreichischen Pool-Billard Verband: 2. Auflage 3/96

1. REGELN FÜR DAS TURNIERSPIEL

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

1.1 Verpflichtungen des Spielers

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

1.2 Akzeptanz der Ausrüstung

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

1.3 Gebrauch der Ausrüstung

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

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

1.4 Beschränkungen in Bezug auf die Ausrüstung

Die Spieler dürfen Kreide, Queues, Hilfsqueues und Puder ihrer eigenen Wahl benutzen. Die Turnierleitung darf jedoch diesbezüglich Beschränkungen festlegen, wenn es die Hausregeln bzw. die Turnierbedingungen erforderlich machen (z.B. kann einem Spieler untersagt werden, rote Kreide zu verwenden; den Gebrauch von Puder so einzuschränken, dass Bälle und Tuch nicht beschmutzt werden; es kann auch untersagt werden ein mit einer Lärm verursachenden Einrichtung versehenes Queue zu verwenden, etc.).

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

1.5 Tischmarkierungen

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

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

ÖPBV - Poolbillard-Spielregeln, zusammengefasst vom ABC Imst

Kommentar: Längslinie = Zurücksetzungslinie

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

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

1.6 Administratives Ermessen

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

1.7 Verspäteter Beginn

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

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

1.8 Kein Üben während des Matches

Während der Begegnung ist das Üben nicht erlaubt.

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

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

1.9 Keine Hilfe während dem Match

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

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

1.10 Nichtverlassen des Tisches

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

1.11 Langsames Spielen / Zeitlimit

Wenn ein Spieler nach Meinung des Schiedsrichters den Verlauf einer Partie oder eines Turniers durch ständig langsames Spielen behindert, so kann er den betreffenden Spieler ermahnen und dann nach seinem Ermessen ein Zeitlimit (maximal 45 Sekunden) pro Stoß festlegen. Ab diesem Zeitpunkt spielen beide Spieler unter diesem Zeitlimit. Wird das Zeitlimit überschritten, so begeht der Betreffende ein Foul und der Gegner darf gemäß den Regeln der gerade gespielten Spielart fortfahren. Die Zeitnehmung beginnt, wenn ein Stoß beendet ist und dauert bis zur Berührung des Spielballes mit der Pomeranze. Die Zeit, während der die Bälle laufen, wird nicht gezählt. Wenn der aufnahmeberechtigte Spieler mit Ball-in-Hand beginnt, startet die Zeitnehmung, sobald er in Besitz des

ÖPBV - Poolbillard-Spielregeln, zusammengefasst vom ABC Imst

Spielball ist und alle Bälle aufgebaut bzw. wiedereingesetzt wurden. 10 Sekunden vor Ablauf der Zeit muss eine Ankündigung / Warnung in Form von "Time" erfolgen. Beginnt eine Zeitnehmung durch Unaufmerksamkeit oder Fahrlässigkeit des Zeitnehmers zu spät, so behält der Spieler die Vorteile dieser zu späten Zeitnehmung.

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

1.12 Zeitweilig gestopptes Spiel

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

1.13 Time Out

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

1.14 Aufgabe

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

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

1.15 Zählweise bei abgebrochenen Matches

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

1.16 Spielen ohne Schiedsrichter

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

1.16.1 Fouls

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

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

1.16.2 Meinungen von Dritten

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

ÖPBV - Poolbillard-Spielregeln, zusammengefasst vom ABC Imst

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

1.16.3 Klärung von Streitsituationen

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

1.16.4 Gleichzeitiges Treffen von 2 Zielbällen

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

1.16.5 Aufbau der Zielbälle

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

2. ANWEISUNGEN FÜR DEN SCHIEDSRICHTER

2.1 Turnierleitung / Schiedsrichter

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

2.2 Befugnisse des Schiedsrichters

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

2.3 Verpflichtungen des Schiedsrichters

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

2.4 Endgültige Entscheidungsbefugnis

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

Kommentar: Erste Instanz ist jedoch immer der Schiedsrichter.

**2.5
Wetten durch Offizielle**

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

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

**2.6
Vor Matchbeginn**

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

**2.7
Der Aufbau der Zielbälle**

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

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

**2.8
Ball- / Taschenansage**

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

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

**2.9
Foulansage**

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

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

**2.10
Gleichzeitiges Treffen**

Siehe 1.16.4

**2.11
Ausräumen der Taschen**

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

ÖPBV - Poolbillard-Spielregeln, zusammengefasst vom ABC Imst

Kommentar: Der Schiedsrichter muss beim Ausräumen der Taschen so vorgehen, dass er den Spielfluss des Spielers nicht stört.

2.12 Säubern der Bälle

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

2.13 Wiedereinsetzen der Bälle

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

2.14 Erfragen von Informationen

siehe 1.16.3

2.15 Unzweckmäßiger Gebrauch der Ausrüstung

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

2.16 Verbindliche Warnungen

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

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

2.17 Wiederherstellen einer Position

Wenn es notwendig werden sollte (z.B. Störung von außen), muss der Schiedsrichter die Position der Bälle so gut es geht wiederherstellen. Ist er sich nicht

sicher, kann er zu diesem Zweck um Rat fragen.

Kommentar: Die Entscheidung des Schiedsrichters ist dann bindend.

2.18 Störung von außerhalb

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

2.19
Unkorrekt bewegte Bälle

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

2.20
Beurteilung von Doppelstößen

Wenn die Entfernung zwischen dem Spielball und einem farbigen Ball geringer ist, als die Stärke eines Stückes Kreide, so wird vom Schiedsrichter besondere Aufmerksamkeit verlangt. In einer solchen Situation gilt folgende Regel: Wenn der Spielball dem farbigen Ball um mehr als eine halbe Ballbreite nachläuft, so ist dies ein Foul. Es sei denn der Schiedsrichter kann mit Sicherheit sagen, dass es sich um einen korrekten Stoß gehandelt hat.

2.21
Warnung: Außerhalb des Kopffeldes

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

Anmerkung: Beachte die Definition der Kopflinie.

2.22
Verhalten des Spielers, der nicht am Stoß ist

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

2.23
Verbot der Annahme von Ratschlägen

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

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

2.24
Störung oder Belästigung von außen

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

2.25
Langsames Spiel

siehe 1.11

2.26
Proteste

Ein Spieler kann vom Schiedsrichter oder der Turnierleitung eine Interpretation einer Regel verlangen oder gegen eine Fehlentscheidung bezüglich eines Fouls protestieren. Dieser Protest bzw. diese Anfrage müssen jedoch vor

ÖPBV - Poolbillard-Spielregeln, zusammengefasst vom ABC Imst

dem nächsten Stoß gemacht werden. Ansonsten kann ein diesbezügliches Begehren nicht mehr berücksichtigt werden. Der Schiedsrichter ist die letzte Instanz bei Tatsachenentscheidungen. Wenn ein Spieler glaubt, dass ein Schiedsrichter eine Regel nicht richtig angewendet hat und die Meinungsverschiedenheit nicht dadurch beseitigt werden kann, dass man sich auf die betreffende Regel beruft, so muss der Schiedsrichter den Protest an die Turnierleitung weiterleiten. Die Entscheidung der Turnierleitung ist dann endgültig.

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

2.27 Zeitweilig gestopptes Match

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

Anmerkung: Wenn z.B. ein Unruhestifter entfernt werden muss.

2.28 Unsportliches Verhalten

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

3. ALLGEMEINE REGELN

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

3.1 Tisch, Bälle, Ausrüstung

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

3.2 Aufbau der Bälle

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

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

3.3 Korrekt Stoß

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

3.4 Nichtversenken eines Balles

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

3.5 Ermittlung des Anstoßrechtes

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

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

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

Kommentar: Wenn ein Spieler seine Kugel spielt, so muss der Gegner seinen Stoß ausgeführt haben bevor die Kugel des Spielers die Fußbande anläuft um ein gleichzeitiges Ausspielen zu gewährleisten. Ist dies nicht der Fall und der Schiri meint, dass der Gegner später gestoßen hat um sich einen Vorteil zu verschaffen, so muss das Ausspielen wiederholt werden.

3.6 Eröffnungsstoß

Wer den Eröffnungsstoß durchführen darf, wird wie

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

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

3.7 Der Spielball beim Eröffnungsstoß

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

3.8 Ablenken des Spielballes beim Eröffnungsstoß

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

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

Diese Situation tritt bei Spielarten auf, bei denen ein Foul für den Gegner Ball-in-Hand im Kopffeld zur Folge hat. Der aufnahmeberechtigte Spieler kann dann den Spielball im Kopffeld frei platzieren. Er darf jeden Ball anspielen (natürlich vorausgesetzt, dass dieser ein korrekter ist), der mit seinem Mittelpunkt auf der Kopflinie oder darüber hinaus im Spielfeld liegt.

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

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

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

**3.10
Versenkte Bälle**

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

**3.11
Position eines Balles**

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

**3.12
Fuß auf dem Boden**

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

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

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

**3.14
Beendigung eines Stoßes**

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

**3.15
Definition der Kopflinie**

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

**3.16
Generelle Regeln betreffend Fouls**

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

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

**3.17
Spielball hat keinen Kontakt mit einem Zielball**

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

**3.18
Korrektter Stoß**

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

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

**3.19
Versenken des Spielballes**

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

**3.20
Fouls durch unkorrektes Berühren von Bällen**

Es ist ein Foul, den im Spiel befindlichen Spielball oder Zielbälle mit irgend etwas anderem als der Pomeranze (z.B. Körper, Kleidung, Kreide, Queuehilfe, Ferrule, etc.) zu stoßen, zu berühren oder zu bewegen. Jeder unkorrekt bewegte Ball muss in seiner neuen Position verbleiben.

**3.21
Foul während der Lageverbesserung**

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

**3.22
Fouls durch Doppelstoß**

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

**3.23
Fouls durch Schieben des Spielballes**

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

3.24

Fouls durch Unachtsamkeit

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

3.25

Unkorrektes Anheben des Spielballes

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

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

3.26

Jump Shot

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

3.27

Bälle, die vom Tisch springen

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

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

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

3.28

Besondere Strafe für absichtliche Fouls

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

3.29

Die Ein-Foul-Grenze

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

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

a) Kein Kontakt mit einem korrekten Ball.

b) Unsportliches Verhaften.

Es ist die Strafe für unsportliches Verhaften anzuwenden.

3.30
Bälle, die sich plötzlich bewegen

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

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

Kommentar/Beispiel: Situation 9-Ball.

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

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

3.31
Wiedereinsetzen der Bälle

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

3.32
Eingeklemmte Bälle

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

3.33
Zusätzlich versenkte Bälle

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

3.34
Störung von außerhalb

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

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

ÖPBV - Poolbillard-Spielregeln, zusammengefasst vom ABC Imst

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

3.35 Regelungen bezüglich des Anstoßrechtes

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

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

3.36 Die Aufnahme

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

3.37 Farbiger Ball press an der Bande

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

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

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

3.38 Spielen aus dem Kopffeld

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

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

3.39 Foul mit dem Spielball bei Ball-in-Hand

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

**3.40
Störung**

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

Kommentar: Dieses unsportliche Verhalten muss als solches erkennbar sein.

**3.41
Hilfsmittel**

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

**3.42
Unkorrektes Markieren**

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

**4.
POOL-BILLARD SPIELARTEN**

8-Ball

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

**4.1
Ziel des Spieles**

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

**4.2
Ansage**

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

**4.3
Aufbau der Bälle**

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

**4.4
Anstoßrecht**

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

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

**4.5
Korrektter Eröffnungsstoß**

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

1. Mindestens vier farbige Bälle eine Bande anlaufen bzw.
2. ein Ball versenkt wird.

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

**4.6
Foul mit dem Spielball beim Eröffnungsstoß**

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

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

**4.7
Farbiger Ball springt beim Eröffnungsstoß vom Tisch**

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

**4.8
Die 8 fällt beim Eröffnungsstoß**

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

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

**4.9
Freie Wahl (Offener Tisch)**

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

**4.10
Wahl der Gruppe**

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

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

**4.11
Korrekter Stoß**

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

**4.12
Sicherheitsspiel**

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

**4.13
Wertung**

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

**4.14
Strafe nach einem Foul**

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

**4.15
Kombinationsstöße**

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

**4.16
Unkorrekt versenkte Bälle**

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

**4.17
Farbige Bälle, die vom Tisch springen**

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

**4.18
Spiel auf die 8**

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

**4.19
Verlust des Games**

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

1. Er begeht ein Foul, während er die 8 versenkt (ausgenommen beim Eröffnungsstoß).
2. Er versenkt die 8 mit demselben Stoß, mit dem er den letzten Ball seiner Gruppe versenkt.
3. Er lässt die 8 vom Tisch springen.

ÖPBV - Poolbillard-Spielregeln, zusammengefasst vom ABC Imst

4. Er versenkt die 8 in eine andere als die angesagte Tasche.
5. Er versenkt die 8 bevor er auf sie spielen darf.

4.20 Pattsituation

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

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

9-Ball

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

5.1 Ziel des Spieles

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

5.2 Aufbau der Bälle

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

5.3 Korrektter Eröffnungsstoß

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

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

5.4 Fortführung des Spieles

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

**5.5
Push-Out**

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

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

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

**5.6
Fouls**

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

**5.7
Unkorrekter Ball**

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

**5.8
Kein Ball an eine Bande**

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

**5.9
Freie Lageverbesserung**

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

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

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

**5.11
Drei aufeinander folgende Fouls**

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

**5.12
Ende des Games**

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

14/1

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

6.1 Ziel des Spieles

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

6.2 Bälle

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

6.3 Aufbau

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

6.4 Wertung

Jeder korrekt versenkte Ball zählt einen Punkt.

6.5 Eröffnungsstoß

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

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

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

6.6 Weitere Regeln

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

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

ÖPBV - Poolbillard-Spielregeln, zusammengefasst vom ABC Imst

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

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

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

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

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

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

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

6.7

Unkorrekt versenkte Bälle

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

6.8

Farbige Bälle, die vom Tisch springen

Dies ist ein Foul und alle Bälle werden wieder aufgesetzt.

6.9

Der Spielball fällt vom Tisch

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

6.10

Strafen für Fouls

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

**6.11
Die Drei-Foul-Strafe**

Begeht ein Spieler ein Foul, so wird ihm ein Punkt

abgezogen und es wird notiert, dass er ein Foul hat. Dies bis zu seiner nächsten Aufnahme, in der er durch einen korrekten Stoß die Anrechnung auf die Drei-Foul-Strafe aufheben kann. Gelingt ihm das nicht, so verliert er einen weiteren Punkt und es wird das 2. Foul notiert. Gelingt ihm auch in der dritten Aufnahme nacheinander kein korrekter Stoß, so erhält er 15 Punkte minus. Es werden alle Bälle wieder aufgebaut und der Spieler, der bestraft wurde, muss einen neuerlichen Eröffnungsstoß unter den Eröffnungsbedingungen ausführen. Das dritte Foul löscht die vorhergehenden Notierungen.

**6.12
Wertungen**

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

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

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

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

ÖPBV - Poolbillard-Spielregeln, zusammengefasst vom ABC Imst

14/1-endlos Regelerklärung - Bälle, die den Aufbau des Dreiecks behindern

1. Nur der 15. Ball liegt im Dreieck:
=> der 15. Ball kommt auf den Kopfpunkt
2. Nur der Spielball liegt im Dreieck:
=> a) der Spielball kommt ins Kopffeld, wenn der 15. Ball außerhalb des Kopffeldes liegt.
=> b) der Spielball kommt auf den Kopfpunkt, wenn der 15. Ball innerhalb des Kopffeldes liegt (zurückspielen ist erlaubt!)
3. Der 15. Ball und der Spielball liegen im Dreieck:
=> der 15. Ball kommt auf den Fußpunkt (d.h. er wird mit aufgebaut) und der Spielball kommt ins Kopffeld
4. der 15. Ball wurde versenkt (z.B. in einem Stoß gemeinsam mit dem vorletzten Ball):
=> der 15. Ball kommt auf den Fußpunkt (d.h. er wird mit aufgebaut)

Sonderfälle, die nur selten vorkommen:

Ein Ball kommt nur dann auf den Mittelpunkt, falls er auf dem Kopfpunkt aufgesetzt werden müsst, aber bereits ein anderer Ball am (oder zu nahe am) Kopfpunkt liegt.

Dies ist in zwei Fällen möglich:

- Der 15. Ball liegt im Dreieck und der Spielball liegt so nahe am Kopfpunkt, dass der 15. Ball dort nicht mehr aufgebaut werden kann.
=> der 15. Ball kommt auf den Mittelpunkt
- Der Spielball liegt im Dreieck und der 15. Ball liegt innerhalb des Kopffeldes und so nahe am Kopfpunkt, dass der Spielball dort nicht mehr aufgebaut werden kann.
=> der Spielball kommt auf den Mittelpunkt

Weitere schwierige Situationen im 14/1

Der Breakball ist ein Ball, der nach einem Foul am Fußpunkt aufgesetzt wurde und danach nicht mehr bewegt wurde. Früher gab es die Regel, dass ein solcher Ball im Dreieck mit aufgebaut wurde. DIESE REGEL IST ABGESCHAFFT, der Ball gilt einfach als im Dreieck liegend. Die Begründung dafür ist wahrscheinlich, dass es schwierig ist über eine ganze Auflage hinweg immer mitzuverfolgen ob so ein Ball nicht doch leicht berührt wurde.

Wird der Breakball nach Aufbau des Dreiecks mit Foul versenkt, so muss er wie alle mit Foul versenkten Bälle wieder aufgesetzt werden. Falls das Dreieck nicht berührt wurde, muss er genau am Fußpunkt aufgesetzt werden (d.h. es werden alle Bälle im Dreieck neu aufgebaut). Nur wenn die Bälle des Dreiecks berührt wurden, muss der Ball auf der Zurücksetzungslinie hinter dem Dreieck aufgesetzt werden.

Die wichtigsten Poolbillard-Fachbegriffe und ihre Bedeutung

Abmessungen	Die wichtigsten Daten z.B. Bälle, Spielfeld, u.ä. sind in der Folge aufgelistet. Detaillierte Angaben z.B. über Maße / Abschrägung der Taschen usw. sind im Normenkatalog festgehalten.
Anstoß	Auch Eröffnungsstoß; erster Stoß, mit dem das Match/Game eröffnet wird.
Aufnahme	Zeitraum, in dem der Spieler das Recht hat sein Spiel fortzusetzen; bis er lt. Regeln dieses Recht (z.B. nach Fehler/Foul) an seinen Gegner abtreten muss.
Ausspielen	Verfahren, mit dem ermittelt wird, wer den Eröffnungsstoß ausführt.
Ausspielziel	Auch Distanz; z.B. auf 6 gewonnene Games im 8-Ball; bei Erreichen des Ausspielzieles ist das Match gewonnen.
Bälle	16 Bälle aus Phenolharz; Gewicht 165 Gramm; Durchmesser 57,2 mm.
Bande	Spielfeldbegrenzung aus Hartgummi; Kantenhöhe vom Spielfeld 36-37 mm. „Kurze“: Banden an den Schmalseiten des Tisches. „Lange“: Banden an den Längsseiten des Tisches.
Ball-in-Hand	Auch Lageverbesserung; Aufsetzen des Spielballes nach einem Foul; je nach Spielregel nur im Kopffeld oder am ganzen Tisch.
Beleuchtung	Sie soll nicht niedriger als 70 über der Spielfläche angebracht sein und muss mindestens 520 Lux betragen.
Diamanten	18 Markierungen am Tischkranz (Handauflagefläche) in regelmäßigen Abständen; z.B. zur Orientierung bei Bandenstößen.
Double-Elimination	Auch Double-Cup; Turniersystem, bei dem der Verlierer erst nach seiner zweiten Niederlage ausscheidet.
Doppelstoß	Der Spielball wird mehr als einmal berührt.
Dreieck	Hilfsgerät, mit dem die Bälle aufgebaut werden.
Drei-Foul-Strafe	Strafe für drei Fouls hintereinander (kein korrekter Stoß dazwischen).
Effet	Drehung (auch Fälschung) des Spielballes; erfolgt durch Anspielen desselben außerhalb des Mittelpunktes.
Eröffnungsbedingungen...	Spezielle Bedingungen, nur für diesen Stoß geltend.
Farbige Bälle	Auch Zielbälle oder Objektbälle; mit den Nummern 1 bis 15.
Ferrule	Auf das Holz des Queues aufgesetzter Abschluss aus Kunststoff oder Elfenbein; darauf wird die Pomeranze aufgeklebt.
Foul	Verstoß gegen die Spielregeln; manchmal nach Spielart verschieden.
Freie Wahl	Auch Offener Tisch; die Möglichkeit im 8-Ball seine Ballgruppe (Volle oder Halbe) auszuwählen.
Freiräume	Abstand rund um einen Billardtisch; zur Wand und Gegenständen, die höher als die Oberkante des Tisches sind, mindestens 150cm (gewünscht 165cm); zu Sitzgelegenheiten u.ä. 110cm (130cm).
Fußpunkt	Markierung am Tisch; siehe Abbildung bzw. Spielregel.
Game	Einzelnes Spiel im 8-19-Ball.
Halbe	Farbige Bälle; Ballgruppe mit den Nummern 9 bis 15 für 8-Ball.
Hilfsqueue	Auch Brücke; Queue mit Aufsatz, das als Auflage für das Spielqueue dient, um leichter Bälle spielen zu können, an die man nur schwer herankommt.
Jump-Shot	Der Spielball wird (korrekt) zum Springen gebracht; siehe Spielregel.
Karambolage	Moment, in dem der Spielball einen farbigen Ball trifft.
Kategorie	Auch Klasse; z.B. Damen, Herren, Schüler, Junioren, Mädchen.
Kombination(-sstoß)	„Direkte“: Ein farbiger Ball wird auf einen anderen gespielt, um einen dritten (ev. vierten, usw.) farbigen Ball zu versenken; „Indirekte“: Der Spielball wird auf einen farbigen Ball gespielt und mit dem Spielball wird ein anderer farbiger Ball versenkt.
Klopfen	Beim Aufsetzen/Auflegen wird der Ball durch Anklopfen von oben an eine bestimmte Position gebracht (z.B. bei altem Tuch sonst nicht möglich).
Kopffeld	Bereich am Tisch; siehe Abbildung bzw. Spielregel.

ÖPBV - Poolbillard-Spielregeln, zusammengefasst vom ABC Imst

Kopflinie	Markierung am Tisch; siehe Abbildung bzw. Spielregel.
Kopfpunkt	Markierung am Tisch; siehe Abbildung bzw. Spielregel.
Korrekter Ball	Ball, der aufgrund der gespielten Spielart angespielt werden darf/muss.
Match	Auch Partie; gesamtes Spiel, das bei Erreichen des Ausspielzieles beendet ist.
Mittelpunkt	Markierung am Tisch; siehe Abbildung bzw. Spielregel.
Nachläufer	Auch Vorläufer; der Spielball wird oberhalb des Mittelpunktes gestoßen und läuft dadurch in der Stoßrichtung.
Pomeranze	Leder, das auf die Queuespitze aufgeklebt wird.
Pool-Billardtisch	Größe 8-Fuß (Spielfläche): 224 X 112cm, Mindestgewicht 300kg. Größe 9-Fuß (Spielfläche): 254 X 127cm, Mindestgewicht 350 kg.
Press(liegend)	Ein Ball liegt ohne sichtbaren Abstand an einem anderen Ball bzw. an einer Bande.
Push-Out	Taktischer Stoß, nur im 9-Ball möglich; siehe Spielregel.
Queue	„Stock“ mit dem der Spielball gestoßen wird. Englisch Cum; richtig „das“ (nicht der) Queue. Länge normalerweise rd. 150 cm.
Rückläufer	Auch Rückzieher oder Zugball; der Spielball wird unterhalb des Mittelpunktes gestoßen und läuft dadurch die dem farbigen Ball entgegengesetzte Richtung.
Satzsystem	Spielsystem, bei dem in Abschnitten (siehe Tennis) der Sieger ermittelt wird.
Score	Verhältnis der eigenen Punkte/Games zu jenen des Gegners; Spielstand bzw. Endstand (Ergebnis) eines Matches.
Sicherheit	Auch „Safe“; taktischer Stoß, mit dem versucht wird dem Gegner eine schwierige Position zu überlassen.
Single-Elimination	Auch K.O.-System; Turniersystem, bei dem der Verlierer sofort ausscheidet.
Spielart	Auch Disziplin; z.B. 8-Ball, 9-Ball, 14/1.
Spielball	Auch Weiße; Ball, der mit dem Queue gestoßen wird.
Spielfläche	Auch Spielfläche; Die Tischplatte von einer Bandeninnenkante zur anderen.
Spielregel	Auch Disziplin oder Spielart; siehe in dieser Broschüre.
Tasche	Auch Loch; Öffnungen an den vier Ecken und in der Mitte der Längsseite des Poolbillardtisches, in die die Bälle versenkt werden.
Time-out	Pause während des Matches; siehe Spielregeln.
Tischplatte	Spielfläche (in der Regel aus Schiefer) mit Tuch überzogen.
Tuch	Bespannung der Tischplatte und Banden; gefordert wird Qualität (Spiel- und Laufeigenschaften) am Beispiel der Marke „Simonis 860“.
Unkorrekter Ball	Farbiger Ball, der aufgrund der gespielten Spielart nicht zuerst angespielt werden darf.
Volle	Farbige Bälle; Ballgruppe mit den Nummern 1 bis 7 und die Nr.8 für 8-Ball.
Walk-Over	Auch Freilos; der Spieler kommt in die nächste Runde, weil sein Gegner nicht antritt bzw. ihm kein Gegner zugelost wurde.
Zurücksetzungslinie	Auch Fußlinie oder Längslinie; Markierung am Tisch; siehe Abbildung bzw. Spielregel.