



POOL BILLARD REGULARIEN

(EFFEKTIV 12.02.2026)

INHALT

1. ADMINISTRATIVES ERMESSEN	3
2. AUSNAHMEN ZU DER SPIELREGEL	3
3. DRESS CODE	3
3.1 HERREN	3
3.2 DAMEN	4
4. AUFBAUHILFE	4
4.1 POSITIONIERUNG DER AUFBAUHILFE	4
4.2 ENTFERNUNG DER AUFBAUHILFE	4
4.3 SPEZIFIKATION DER AUFBAUHILFE	5
5. DAS SPIEL MIT SCHIEDSRICHTERN FÜR BESTIMMTE BEREICHE (AREA REFEREE)	5
6. BESTRAFUNG VON UNSPORTLICHEN VERHALTEN	5
7. REGELUNG VON PROTESTEN	6
8. ANWEISUNGEN FÜR SCHIEDSRICHTER	6
9. ANTWORTVERHALTEN DES SCHIEDSRICHTERS	7
10. ZUSATZ ZUM 8-BALL (ACHTBALL)	7
11. WIEDERHERSTELLEN EINER POSITION	7
12. ABNAHME DER AUSRÜSTUNG	7
13. KUGELN AUS DEN TASCHEN NEHMEN	8
14. TIME OUT	8
15. DER AUFBAU BEIM 9-BALL	9
16. DREI KUGELN (PUNKTE)-REGEL ("KITCHEN RULE")	9
17. BEDINGUNGEN FÜR DEN ANSTOß	9
18. ÜBERSCHREITEN DES ZEITLIMITS (Shot Clock)	10
19. GELÖSCHT	10
20. VERSPÄTESTES ANTRETEN	10
21. STÖRUNG VON AUßERHALB	11
22. COACHING	11
23. HÖHERE GEWALT	11
24. VERBLEIBEN DES SPIELERS IN SEINEM STUHL	11
25. ZWEIFEL DES SCHIEDSRICHTERS	11
26. ANSAGEN VON PRESS LIEGENDEN KUGELN	11



27. DOPPELSPIEL (2-gegen-2).....	12
28. REGELN FÜR DEN AUFBAU.....	13
29. SPIELER ÜBERNIMMT SCHIEDSRICHTERROLLE.....	13
30. PARASPORT / BEHINDERTENSSPORT	13

1. ADMINISTRATIVES ERMESSEN

Diese Regularien beziehen sich auf Anzugsordnung, Protestregelung, Turnierzeitpläne und andere Dinge, die nicht Teil der eigentlichen Spielregel sind, aber für die einzelnen Veranstaltungen geregelt sein müssen. Einige Aspekte der Anwendung der Regularien variieren von Turnier zu Turnier, wie zum Beispiel die Anzahl der zu gewinnenden Sätze in einem Spiel oder die Regelung des Anstoßrechts in einem Spiel 9-Ball. Die Veranstalter eines Turniers dürfen die Regularien für dieses Turnier festlegen. Diese Regularien haben nicht die gleiche Kraft wie die Spielregeln; die Spielregeln haben immer Priorität.

2. AUSNAHMEN ZU DER SPIELREGEL

Die derzeit gültige Spielregel darf nicht abgeändert werden, es sei denn, eine spezielle Ausnahmegenehmigung wurde vom WPA-Sportdirektor oder anderen WPA Offiziellen für das individuelle Turnier erteilt. Eine schriftliche Erklärung jeglicher Regeländerung sollte während des Spieler Meetings den Spielern zugänglich gemacht werden.

3. DRESS CODE

Die Kleidung eines jeden Spielers muss jederzeit dem Niveau des Wettbewerbs angepasst sein und sollte sauber, gepflegt und in gutem Zustand sein. Falls sich ein Spieler unsicher ist über seine Kleidung, sollte er den Turnierleiter vor seinem Spiel ansprechen und fragen, ob seine Kleidung den Regeln entspricht. Der Turnierleiter befindet abschließend über die Zulässigkeit der Kleidung. Bei außergewöhnlichen Umständen darf der Turnierleiter einem Spieler erlauben, während seines Spiels gegen die Kleiderordnung zu verstoßen, z.B. wenn der Koffer auf dem Flug verloren ging. Ein Spieler kann wegen eines Verstoßes gegen die Kleiderordnung disqualifiziert werden. Wird nichts anderes vor der Veranstaltung angekündigt, so gilt die WPA-Kleiderordnung. Folgende Vorschriften gelten derzeit für Weltmeisterschaften und World Tour Veranstaltungen:

3.1 HERREN

Herren dürfen entweder ein langärmliges Hemd mit Button-down-Westen oder ein normales Hemd mit Kragen (**mindestens kurzärmelig**) oder ein Poloshirt jeglicher Farbe tragen. Hemd oder Polo müssen in die Hose gesteckt sein. Es muss sich in gutem Zustand befinden und sauber sein. T-Shirts sind nicht erlaubt.

Anzughosen müssen sauber sein und sich in gutem Zustand befinden. Jegliche Farbe ist erlaubt. So genannte „Denim“- oder „Blue Jeans“ sind in allen Farben verboten; Anzughosen in „Jeans-design“ jedoch sind erlaubt.

Als Schuhwerk müssen Anzugschuhe getragen werden, die zum Rest der Kleidung passen. Turnschuhe und Sandalen sind nicht gestattet. Sportschuhe mit dunkler Lederoberfläche oder Leder ähnlicher Oberfläche sind gestattet, obliegen aber der Entscheidung des Turnierleiters.

3.2 DAMEN

Damen dürfen ein Hemd, ein elegantes Top, ein Kleid, eine Bluse oder ein Poloshirt tragen, wobei die Schultern bedeckt sein müssen. T-Shirts sind nicht gestattet.

Anzugshosen müssen sauber und in gutem Zustand sein und dürfen jegliche Farbe haben. Sogenannte „Denim“- oder „Blue Jeans“ sind in allen Farben verboten; Anzugshosen in „Jeansdesign“ jedoch sind erlaubt. Weibliche Sportler dürfen einen Rock tragen, der jedoch die Knie bedecken muss.

Als Schuhwerk müssen Anzugschuhe getragen werden, die zum Rest der Kleidung passen. Turnschuhe und Sandalen sind nicht gestattet. Sportschuhe mit dunkler Lederoberfläche oder Leder ähnlicher Oberfläche sind gestattet, obliegen aber der Entscheidung des Turnierleiters.

4. AUFBAUHILFE

Die Aufbauhilfe (Ball Rack Template) darf in folgenden Disziplinen verwendet werden: Achtball, Neunball, Zehnbild & Heyball. In 14/1 ist es nicht erlaubt, die Aufbauhilfe zu verwenden.

4.1 POSITIONIERUNG DER AUFBAUHILFE

Der Tisch muss markiert sein bevor der Bewerb startet. Eine vertikale Linie muss zur Positionierung der Aufbauhilfe eingezeichnet sein. Diese Linie muss lang genug sein, um durch das oberste und unterste Loch der Aufbauhilfe zu reichen.

4.2 ENTFERNUNG DER AUFBAUHILFE

After Nach dem Eröffnungsstoß muss die Aufbauhilfe (Ball Rack Template) so schnell wie möglich durch den Schiedsrichter vom Tisch entfernt werden, ohne dabei eine Kugel zu bewegen. Ist kein Schiedsrichter anwesend und behindern Kugeln das Entfernen der Aufbauhilfe, so ist der Gegner verpflichtet, die Aufbauhilfe zu entfernen. Liegen keine Behinderungen vor, darf der am Tisch befindliche Spieler die Aufbauhilfe entfernen, ohne dass der Gegner eingreift.

Unabhängig davon, ob ein Schiedsrichter anwesend ist oder nicht, darf die Aufbauhilfe nur entfernt werden, wenn nicht mehr als zwei Kugeln das Entfernen behindern. Eine Ausnahme gilt, wenn eine oder mehrere Kugeln press liegen („frozen“) und dadurch das Entfernen der Aufbauhilfe behindern. In diesem Fall verbleibt die Aufbauhilfe an ihrem Platz, bis die press liegenden Kugeln kein Hindernis mehr für das Entfernen der Aufbauhilfe darstellen.

Beim Entfernen der Aufbauhilfe dürfen der Schiedsrichter oder der Gegner Hilfsmittel wie Kugelmarder oder Kreideblöcke verwenden, um die behindernden Kugeln zu markieren. Die Aufbauhilfe ist anschließend an ihrem vorgesehenen Platz außerhalb der Spielfläche,

einschließlich der Banden, abzulegen, und die markierten Kugeln sind wieder in ihre ursprünglichen Positionen zurückzulegen.

4.3 SPEZIFIKATION DER AUFBAUHILFE

Die Aufbauhilfe sollte aus Kunststoff bestehen, eine maximale Dicke von 0,14 mm aufweisen und die Spielfläche in keiner Weise beeinträchtigen. Ein Verkleben der Aufbauhilfe auf der Spielfläche ist nicht zulässig.

5. DAS SPIEL MIT SCHIEDSRICHTERN FÜR BESTIMMTE BEREICHE (AREA REFEREE)

Es kann vorkommen, dass ein Turnier mit sogenannten Bereichsschiedsrichtern durchgeführt wird, wobei jeder Schiedsrichter für mehrere Tische zuständig ist und sich nicht dauerhaft ein Schiedsrichter an jedem Tisch befindet. In diesem Fall wird von den Spielern dennoch erwartet, dass sie alle Regeln der jeweiligen Disziplin einhalten. Die empfohlene Vorgehensweise in dieser Situation ist wie folgt:

Der nicht stoßausführende Spieler übernimmt alle Aufgaben des Schiedsrichters. Ist der stoßausführende Spieler vor einem bestimmten Stoß der Ansicht, dass sein Gegner den bevorstehenden Stoß nicht korrekt beurteilen kann, soll er den für den Bereich zuständigen Schiedsrichter bitten, den Stoß zu beobachten. Der nicht stoßausführende Spieler kann den Bereichsschiedsrichter ebenfalls um diese Beobachtung ersuchen, wenn er der Meinung ist, dass er den Stoß nicht beurteilen kann oder dies nicht will. Jeder der beiden Spieler ist berechtigt, das Spiel zu unterbrechen, bis er mit der Art und Weise der Schiedsrichterführung zufrieden ist.

Kommt es in einem Match ohne unmittelbar anwesenden Schiedsrichter zu einem Streitfall und wird der Bereichsschiedsrichter um eine Entscheidung gebeten, ohne die Ursache des Disputs selbst wahrgenommen zu haben, hat dieser mit größtmöglicher Sorgfalt vorzugehen, um die Situation so vollständig wie möglich zu erfassen. Dies kann das Befragen glaubwürdiger Zeugen, das Sichten von Videoaufnahmen oder das Nachstellen des Stoßes umfassen. Wird der Bereichsschiedsrichter gebeten zu entscheiden, ob ein Foul vorlag, und es existieren keine Beweise außer der Behauptung eines Spielers, während der andere Spieler erklärt, dass kein Foul begangen wurde, so wird davon ausgegangen, dass kein Foul vorgelegen hat.

6. BESTRAFUNG VON UNSPORTLICHEN VERHALTEN

Die Spielregeln und Regularien geben dem Schiedsrichter und anderen Offiziellen einen erheblichen Ermessensspielraum bei der Ahndung unsportlichen Verhaltens. Bei entsprechenden Entscheidungen sind mehrere Faktoren zu berücksichtigen, insbesondere das bisherige Verhalten des Spielers, bereits ausgesprochene Verwarnungen, die Schwere des Regelverstößes

sowie etwaige Informationen, die den Spielern zu Beginn des Turniers im Rahmen des Spielermeetings mitgeteilt wurden.

Darüber hinaus ist das Wettkampfniveau zu berücksichtigen, da von Spielern auf hohem Leistungsniveau erwartet werden kann, dass sie mit den Regeln und Regularien sowie deren üblicher Anwendung vollständig vertraut sind, während vergleichsweise unerfahrene Spieler möglicherweise nicht mit der üblichen Anwendung der Regeln vertraut sind..

7. REGELUNG VON PROTESTEN

Falls ein Spieler eine Entscheidung benötigt, ist die erste Person, an die er sich wenden muss, der Schiedsrichter. Der Schiedsrichter trifft seine Entscheidung mit allen ihm geeignet erscheinenden Mitteln. Möchte der Spieler gegen diese Entscheidung protestieren, kann er sich zunächst an den Hauptschiedsrichter und anschließend an den Turnierleiter wenden. Bei regulären Turnieren ist die Entscheidung des Turnierleiters bindend und endgültig. Bei WPA-Weltmeisterschaften kann – sofern vor Ort – nach dem Turnierleiter noch beim WPA-Sportdirektor Protest eingelegt werden. Für diesen Protest ist vom Protestführer eine Sicherheitsleistung in Höhe von 100 US-Dollar zu hinterlegen, die verfällt, sofern dem Protest nicht stattgegeben wird.

Ein Spieler ist nur einmal berechtigt, eine Tatsachenentscheidung des Schiedsrichters überprüfen zu lassen. Wird dieselbe Angelegenheit ein zweites Mal hinterfragt, so gilt dies als unsportliches Verhalten.

8. ANWEISUNGEN FÜR SCHIEDSRICHTER

Der Schiedsrichter entscheidet über alle Tatsachenfragen im Zusammenhang mit den Regeln, sorgt für faire Spielbedingungen, ahndet Fouls und trifft weitere Maßnahmen, wie es diese Regeln erfordern. Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel, wenn die Umstände kein faires Spiel zulassen. Das Spiel wird ebenfalls unterbrochen, wenn eine Entscheidung oder Regelanwendung bestritten wird. Der Schiedsrichter kündigt Fouls und andere besondere Situationen an, soweit dies von den Regeln verlangt wird. Er beantwortet Fragen, soweit dies von den Regeln vorgesehen ist, etwa zur Anzahl der Fouls. Er darf keine Hinweise oder Ratschläge zur Anwendung der Regeln oder zu anderen Spielsituationen geben, zu denen er nach den Regeln nicht verpflichtet ist, Stellung zu nehmen. Er darf dem Spieler beim Holen und Zurücklegen der mechanischen Brücke (Hilfsqueue) behilflich sein. Falls es für einen Stoß erforderlich ist, darf der Schiedsrichter oder ein Stellvertreter die Beleuchtungseinrichtung aus dem Weg halten.

Sieht eine Disziplin die Drei-Foul-Regel vor, soll der Schiedsrichter das zweite Foul zum Zeitpunkt seines Auftretens ankündigen sowie erneut, wenn der Spieler, der zwei Fouls hat,

wieder an den Tisch kommt. Eine Ankündigung des ersten Fouls ist nach den Regeln nicht verpflichtend, dient jedoch der Vermeidung späterer Missverständnisse. Befindet sich eine Anzeigetafel, auf der die Foulanzahl für die Spieler sichtbar ist, gilt die Warnpflicht als erfüllt.

9. ANTWORTVERHALTEN DES SCHIEDSRICHTERS

Der Schiedsrichter beantwortet Anfragen der Spieler zu objektiven Sachverhalten, wie etwa ob eine Kugel zum Aufbau gehört, ob sich eine Kugel oberhalb der Kopflinie befindet, wie der Spielstand ist, wie viele Punkte für den Sieg benötigt werden, ob ein Spieler oder dessen Gegner auf Foul steht, welche Regel Anwendung findet, falls ein bestimmter Stoß ausgeführt wird, usw. Wird um eine Klarstellung einer Regel gebeten, erläutert der Schiedsrichter die zutreffende Regel nach bestem Wissen; eine etwaige falsche Auskunft des Schiedsrichters schützt den Spieler jedoch nicht vor der Anwendung der tatsächlich geltenden Regeln.

Der Schiedsrichter darf keine subjektiven Einschätzungen äußern, die den Spielverlauf beeinflussen könnten, etwa ob ein Stoß gut ausführbar ist, ob eine Kombination möglich ist oder wie sich der Tisch spielt.

10. ZUSATZ ZUM 8-BALL (ACHTBALL)

Wenn die Gruppen bestimmt sind und ein Spieler aus Versehen eine Kugel der gegnerischen Gruppe anspielt und diese versenkt, muss das Foul gegeben werden, bevor er seinen nächsten Stoß ausführt. Sobald von einem Spieler oder dem Schiedsrichter erkannt wird, dass die Gruppen verwechselt wurden, wird das Spiel angehalten und neu angestoßen von dem Spieler, der den ursprünglichen Anstoß in dem Spiel auch hatte.

11. WIEDERHERSTELLEN EINER POSITION

Muss die Position einer oder mehrerer Kugeln korrigiert werden, so liegt diese Aufgabe und Verantwortung ausschließlich beim Schiedsrichter. Er kann sich seine Entscheidung mit allen ihm zu diesem Zeitpunkt angemessen erscheinenden Mitteln bilden. Er kann hierzu einen oder beide Spieler anhören; die Meinung der Spieler ist für ihn jedoch nicht bindend, und seine Entscheidung kann entsprechend angepasst werden.

Jeder beteiligte Spieler ist berechtigt, die Entscheidung des Schiedsrichters einmal anzufechten. Danach liegt es im Ermessen des Schiedsrichters, die betreffende Kugel oder die betreffenden Kugeln wiederherzustellen.

12. ABNAHME DER AUSRÜSTUNG

Nachdem ein Turnier oder ein einzelnes Match begonnen hat, hat ein Spieler kein Recht mehr, die Qualität oder die Regelkonformität der vom Turnierveranstalter bereitgestellten Ausrüstung

infrage zu stellen, es sei denn, ein solcher Einwand wird vom Schiedsrichter oder vom Turnierleiter unterstützt. Sämtliche Proteste sind im Vorfeld einzubringen.

13. KUGELN AUS DEN TASCHEN NEHMEN

Damit eine Kugel als versenkt gilt, muss sie alle in Regel 2.2 (Versenkte Kugel) beschriebenen Voraussetzungen erfüllen. Obwohl das Leeren der Taschen zu den Aufgaben des Schiedsrichters gehört, liegt die letztliche Verantwortung für das Entstehen von Fouls infolge einer solchen Nachlässigkeit stets beim stoßausführenden Spieler.

Ist kein Schiedsrichter anwesend, etwa im Fall eines Area Referees, darf der stoßausführende Spieler diese Aufgabe selbst übernehmen, sofern er seine Absicht dem Gegner klar und eindeutig ankündigt.

14. TIME OUT

Sofern vom Turnierorganisator nichts anderes festgelegt wird, ist es jedem Spieler gestattet, ein Time-Out von fünf Minuten zu nehmen, wenn Matches über mehr als 9 Racks (bei 8-Ball und Heyball) bzw. mehr als 13 Racks (bei 9-Ball und 10-Ball) gespielt werden. Bei kürzeren Matches ist kein Time-Out erlaubt. Um ein Time-Out zu nehmen, muss der Spieler

- den Schiedsrichter über seine Absicht informieren,
- sicherstellen, dass der Schiedsrichter dies zur Kenntnis nimmt und auf dem Spielbericht vermerkt, und
- sicherstellen, dass der Schiedsrichter den Tisch als unterbrochen markiert.
(Standardverfahren ist das Ablegen eines Queues quer über den Tisch.)

Der Gegner muss während des Time-Out wie im normalen Spiel sitzen bleiben; beteiligt er sich an Handlungen, die über die üblichen Tätigkeiten während eines Matches hinausgehen, gilt dies als Inanspruchnahme seines eigenen Time-Out, und ihm steht keine weiteres Time-Out zu.

Das Time-Out bei 8-Ball, 9-Ball, 10-Ball und Heyball wird zwischen den einzelnen Racks genommen; das Spiel wird währenddessen unterbrochen.

Bei 14.1 beginnt das Time-Out zwischen den Racks. Der stoßausführende Spieler darf seine Aufnahme fortsetzen, wenn sich der Gegner entscheidet, sein Time-Out zu nehmen. Nimmt der nicht stoßausführende Spieler ein Time-Out, muss er sicherstellen, dass während seiner Abwesenheit ein Schiedsrichter den Tisch überwacht; andernfalls hat er kein Recht, gegen ein Fehlspiel des am Tisch befindlichen Spielers zu protestieren.

Der Spieler, der ein Time-Out nimmt, hat darauf zu achten, dass sein Verhalten dem Geist des Sports entspricht; handelt er anders, kann er wegen unsportlichen Verhaltens bestraft werden.

Leidet ein Spieler an einer medizinischen Beeinträchtigung, kann der Turnierleiter die Anzahl des Time-Out anpassen.

15. DER AUFBAU BEIM 9-BALL

Wie in Regel 6.2 (9-Ball Rack) festgelegt, werden beim 9-Ball alle Kugeln außer der Eins und der Neun zufällig im Rack aufgebaut und dürfen bei keinem Aufbau in einer bestimmten Ordnung liegen. Baut der Schiedsrichter nicht auf und ist ein Spieler der Ansicht, dass sein Gegner Kugeln im Rack absichtlich an bestimmten Positionen platziert, kann er dies einem Turnieroffiziellen melden. Stellt der Turnieroffizielle fest, dass der Spieler Kugeln absichtlich positioniert, erhält der Spieler eine offizielle Verwarnung, dies zu unterlassen. Setzt der Spieler das absichtliche Platzieren von Kugeln im Rack nach erfolgter Verwarnung fort, wird er wegen unsportlichen Verhaltens bestraft.

16. DREI KUGELN (PUNKTE)-REGEL ("KITCHEN RULE")

- (1) Beim Eröffnungsstoß müssen mindestens drei Objektkugeln entweder versenkt werden, die Kopflinie überschreiten, oder eine Kombination aus beidem erfüllen. Wird beispielsweise eine Objektkugel versenkt, müssen mindestens zwei weitere Objektkugeln die Kopflinie überschreiten; werden zwei Objektkugeln versenkt, muss mindestens eine Objektkugel die Kopflinie überschreiten. Das Überschreiten der Kopflinie bedeutet, dass sich der Mittelpunkt (bzw. der Ruhepunkt) der Objektkugel jenseits der Kopflinie befinden muss.
- (2) Erfüllt ein Spieler die Anforderungen aus Absatz (1) nicht, führt jedoch ansonsten einen regelkonformen Eröffnungsstoß aus, so hat der aufnahmeberechtigte Spieler die Wahl, die Lage zu übernehmen oder den Stoß an den Gegner zurückzugeben.
- (3) Übernimmt der aufnahmeberechtigte Spieler die Lage, ist es ihm nicht gestattet, ein Push-out zu spielen.
- (4) Wird die Lage an den Spieler zurückgegeben, ist es diesem gestattet, ein Push-out zu spielen. In diesem Fall hat der Gegner anschließend die Wahl, selbst zu spielen oder den Stoß erneut zurückzugeben.
- (5) Erfüllt ein Spieler die Anforderungen aus Absatz (1) nicht, führt jedoch ansonsten einen regelkonformen Eröffnungsstoß aus und versenkt dabei die 9, so wird die 9 vor dem nächsten Stoß wieder aufgebaut.

Die Drei-Kugeln-Regel ist bei allen WPA-Ranglisten-9-Ball-Veranstaltungen anzuwenden, gemeinsam mit der Verwendung von getappten Tischen (tapped balls) oder einer Aufbauhilfe (Rack Template).

17. BEDINGUNGEN FÜR DEN ANSTOß

Es kann vorkommen, dass ein Spieler beim Eröffnungsstoß abrutscht und versucht, die Spielkugel (Weiße) daran zu hindern, ihrem normalen Lauf zu folgen, indem er sie mit dem

Queue oder auf andere Weise ablenkt. Diese Praxis sowie ähnliche Handlungen sind gemäß der Regel über unsportliches Verhalten, Regel 3.16(b), ausdrücklich verboten. Spieler dürfen zu keinem Zeitpunkt absichtlich eine Kugel im Spiel berühren, außer durch einen nach vorne gerichteten Stoß der Queuespitze auf die Spielkugel.

Die Strafe für ein derartiges Foul wird vom Schiedsrichter gemäß den Richtlinien für unsportliches Verhalten nach Regel 3.16 festgelegt.

18. ÜBERSCHREITEN DES ZEITLIMITS (SHOT CLOCK)

Eine Shot Clock kann jederzeit während eines Matches von einem Turnieroffiziellen oder von einem der an diesem Match beteiligten Spieler beantragt werden. Der Turnierleiter oder ein anderer dafür bestimmter Offizieller entscheidet, ob eine Stoßuhr eingesetzt wird oder nicht. Wird eine Stoßuhr eingeführt, stehen beide Spieler unter Zeit, und für die Dauer des Matches ist ein offizieller Zeitnehmer anwesend.

Als Empfehlung gelten 35 Sekunden pro Stoß, mit einer Warnung, wenn noch 10 Sekunden verbleiben. Jeder Spieler hat in jedem Rack einmal Anspruch auf eine Verlängerung von 25 Sekunden. Die Zeitmessung beginnt, wenn alle Kugeln – einschließlich sich noch drehender Kugeln – zur Ruhe gekommen sind. Die Zeitmessung endet, wenn die Pomeranze die Weiße berührt, um einen Stoß auszuführen, oder wenn die dem Spieler zustehende Zeit abgelaufen ist. Läuft die Zeit ab, gilt dies als normales Foul.

Nach dem Eröffnungsstoß kann die maximale Zeit für den darauffolgenden Stoß verlängert werden, darf jedoch 60 Sekunden nicht überschreiten.

19. GELÖSCHT

Gelöscht

20. VERSPÄTESTES ANTRETEN

Die Spieler müssen sich zu der Zeit, für die das Spiel angekündigt ist, am Tisch befinden und bereit sein Spiel zu beginnen. Falls sich ein Spieler verspätet, hat er 15 Minuten Zeit an dem für seine Partie vorgesehenen Tisch zu erscheinen oder er verliert die Partie. Es wird empfohlen, nach fünf Minuten den Spieler zum ersten Mal auszurufen. Der zweite Aufruf sollte nach zehn Minuten erfolgen. Nach 14 Minuten sollte ein „Dritter und Letzter Aufruf“ erfolgen mit dem Hinweis, dass der Spieler innerhalb einer Minute disqualifiziert werden wird, wenn er nicht am Tisch erscheint. Für Spieler, die wiederholt zu spät gekommen sind, kann diese Regelung verschärft werden.

21. STÖRUNG VON AUßERHALB

Siehe Regel 1.10 (Störungen von außerhalb). Der Schiedsrichter hat sicherzustellen, dass Störungen verhindert werden, beispielsweise durch Zuschauer oder Spieler an benachbarten Tischen. Falls erforderlich, kann er die Partie unterbrechen. Eine Störung kann physischer oder verbaler Art sein.

22. COACHING

Ein Spieler darf während eines Matches Ratschläge von seinem Trainer erhalten. Diese Ratschläge dürfen jedoch nicht fortlaufend Stoß für Stoß erfolgen, da sie sonst den Charakter des Wettbewerbs verändern würden. Der Schiedsrichter und/oder die Turnierleitung können hierfür zusätzliche und gegebenenfalls strengere Grenzen festlegen. Eine Auszeit kann genutzt werden, um Coaching in Anspruch zu nehmen. Der Trainer darf sich dem Tisch nicht nähern. Ist der Schiedsrichter der Ansicht, dass der Trainer das Match beeinträchtigt oder stört, kann er den Trainer anweisen, sich vom Match fernzuhalten.

23. HÖHERE GEWALT

Es kann vorkommen, dass während eines Matches etwas eintritt, das durch diese Regeln nicht vorhergesehen ist. In einem solchen Fall entscheidet der Schiedsrichter, wie in fairer Weise weiter zu verfahren ist. So kann es beispielsweise erforderlich sein, ein laufendes Rack an einen anderen Tisch zu verlegen. Ist es dabei nicht möglich, die Stellung der Kugeln auf einen anderen Tisch zu übertragen, kann ein Patt erklärt werden.

24. VERBLEIBEN DES SPIELERS IN SEINEM STUHL

Der sich nicht am Tisch befindliche Spieler soll in seinem Stuhl sitzen bleiben, während sich der Gegner am Tisch befindet. Sollte ein Spieler während eines Spiels den Spielbereich verlassen müssen, so benötigt er dafür vorab die Erlaubnis und Einwilligung des Schiedsrichters. Verlässt ein Spieler den Bereich ohne Einwilligung des Schiedsrichters, wird dieses als unsportliches Verhalten gewertet.

25. ZWEIFEL DES SCHIEDSRICHTERS

Kann der Schiedsrichter nicht feststellen, ob ein Spieler ein Foul begangen hat, so gilt der Stoß als regelkonform.

26. ANSAGEN VON PRESS LIEGENDEN KUGELN

Der Schiedsrichter hat sorgfältig zu prüfen und anzusagen, ob eine Objektkugel an der Bande press liegt sowie ob die Spielkugel (Weiße) an einer anderen Kugel press liegt. Der nicht stoßausführende Spieler kann den Schiedsrichter darauf hinweisen, dass eine solche Ansage erforderlich ist. Der stoßausführende Spieler muss ausreichend Zeit einräumen, damit diese

Feststellung beantragt und getroffen werden kann, und kann selbst um eine entsprechende Ansage bitten.

27. DOPPELSPIEL (2-GEGEN-2)

Im Doppelspiel wechseln sich die Spieler eines Teams innerhalb eines Racks mit den Stößen ab. Es gelten die folgenden Regeln.

- (1) Beim ersten Anstoß eines Teams bestimmt das Team, welcher Spieler den Anstoß ausführt.
- (2) Die Anstoßspieler der beiden Teams wechseln sich ab, unabhängig davon, welcher Spieler eines Teams den letzten Stoß ausgeführt hat.
- (3) Das Team, das nicht anstößt, gibt vor dem ersten Stoß eines Racks bekannt, welcher Spieler dieses Teams den ersten Stoß ausführt.
- (4) Jeder Anstoß, jeder normale Stoß sowie ein Push-out gelten jeweils als ein Stoßrecht am Tisch. Das Zurückgeben des Stoßrechts nach einem Push-out gilt nicht als Stoßrecht.

Bei einem zurückgegebenen Push-out gibt es zwei Vorgehensweisen zur Bestimmung des nächsten Spielers:

Die Standardregel ist „Push-out für den Partner“, bei der der Stoß nach dem Push-out vom Partner ausgeführt wird. Alternativ können Turnieroffizielle die Variante „Push-out für sich selbst“ festlegen, bei der der Spieler, der den Push-out ausgeführt hat, auch den nächsten Stoß spielt.

- (5) Absprachen innerhalb eines Teams über Stoßwahl und Stoßausführung stellen für sich genommen kein Foul dar.
- (6) Ein versehentliches Spielen außerhalb der vorgesehenen Reihenfolge ist ein Foul. Ein absichtliches Spielen außerhalb der Reihenfolge gilt als unsportliches Verhalten.
- (7) Ist sich ein Team unsicher, welcher Spieler als Nächster stoßen muss, kann es die Gegner oder Offizielle um eine Entscheidung bitten. Die einvernehmlich getroffene Entscheidung gilt als korrekt, auch wenn sich später herausstellt, dass sie falsch war.
- (8) Beim 10-Ball geht das Stoßrecht nach dem Zurückgeben eines Stoßes infolge einer nicht angesagten versenkten Kugel an den anderen Spieler desselben Teams über. Das Zurückgeben des Stoßrechts zählt nicht als Stoßrecht für das andere Team.
- (9) Bei 14.1 Endlos wird der Stoßwechsel strikt eingehalten. Die Anstöße zu Beginn eines neuen Racks werden vom nächsten Spieler in der Reihenfolge ausgeführt und nicht frei gewählt. Bei einem Eröffnungsstoß zählt ein Anstoßregelverstoß als Stoßrecht, auch wenn ein Wiederanstoß verlangt wird.

28. REGELN FÜR DEN AUFBAU

Wenn die Spieler selbst aufbauen, können sie vereinbaren, ob sie für sich selbst oder für den Gegner aufbauen. Kommt keine Einigung zustande, bauen die Spieler für ihren Gegner auf und müssen dabei nach bestem Können aufbauen. Ein Aufbau für den Gegner, der nicht nach bestem Können erfolgt, gilt als unsportliches Verhalten.

Wann immer ein Schiedsrichter aufbaut, ist es dem anstoßenden Spieler nicht gestattet, den Aufbau zu überprüfen oder zu berühren; er hat einen regelkonformen Aufbau kommentarlos zu akzeptieren. Jegliche Verstöße dagegen gelten als unsportliches Verhalten. Proteste sind ausschließlich gegen objektiv fehlerhafte Aufbauten zulässig, bei denen die Platzierung der Kugeln gegen die Regeln der jeweiligen Disziplin verstößt, oder gegen sogenannte „höhere Gewalt“, die nach Abschluss des Aufbaus durch den Schiedsrichter eintritt.

29. SPIELER ÜBERNIMMT SCHIEDSRICHTERROLLE

In Partien ohne Tischschiedsrichter kann jeder Spieler das Spiel unterbrechen, wenn er der Ansicht ist, dass ein Turnieroffizieller hinzugezogen werden sollte. Sofern beide Spieler einverstanden sind, kann jeder Spieler vorübergehend die Funktion des Schiedsrichters für Tätigkeiten außerhalb des laufenden Spiels übernehmen, wie etwa den Aufbau, das Entfernen einer Aufbauhilfe, das Reinigen von Kugeln, das Wiederaufbauen von Kugeln oder das Versetzen von Kugeln in besonderen Aufbausituationen. Das gegenseitige Einverständnis muss für jede einzelne dieser Tätigkeiten gesondert gegeben sein.

Während der vorübergehenden Übernahme der Schiedsrichterfunktion hat der Spieler nach bestem Können zu handeln; unbeabsichtigte Fehler werden nicht als Fouls gewertet. Führt ein solcher Fehler zu einer Veränderung der Lage von Kugeln, ist die ursprüngliche Position wiederherzustellen; ist dies nicht möglich, gilt die Situation als Patt. Vorsätzliche Fehler, wie etwa das absichtliche Verändern der Lage einer Kugel auf dem Tisch, gelten als unsportliches Verhalten.

30. PARASPORT / BEHINDERTENSSPORT

Siehe WPA Regularien (Rule Regulations): <https://wpapool.com/rules/>