

OFFIZIELLE POOLBILLARD REGELN

EFFEKTIV 12.02.2026

INHALTSVERZEICHNIS

ALLGEMEINE SEKTION	4
1. Allgemeine Spielregeln	4
1.1 Verantwortlichkeit des Spielers	4
1.2 Ausstoßen des Anstoßrechtes	4
1.3 Anstoß Reihenfolge	5
1.4 Der Gebrauch der Ausrüstung	5
1.5 Wiedereinsetzen der Kugeln	5
1.6 Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch (Ball in Hand)	6
1.7 Standard Ansagespiel	6
1.8 Zur Ruhe kommende Kugeln	7
1.9 Wiederherstellung einer Position	7
1.10 Störung von außerhalb	7
1.11 Veranlassen von Entscheidungen und Regelung von Protesten	7
1.12 Aufgabe	8
1.13 Patt	8
1.14 Parasport / Behindertensport	8
2. Definitionen	9
2.1 Teile des Tisches	9
2.2 Versenkte Kugel	10
2.3 Anstoß	11
2.4 Die Weiße / Spielball	11
2.5 Disziplin	11
2.6 Vom Tisch gesprungene Kugeln	11
2.7 Anlaufen an eine Bande	11
2.8 Aufnahme	12
2.9 Jump Shot	12
2.10 Partie / Match	12
2.11 Abrutschen	12
2.12 Objektkugeln	13
2.13 Position der Kugeln	13
2.14 Rack	13
2.15 Wiederherstellen einer Position	13
2.16 Sicherheitsstoß	13
2.17 Versenken der Weißen / Spielballes	14
2.18 Satz	14
2.19 Stoß	14
2.20 Wiedereinsetzen von Kugeln	14
3. Fouls	15
3.1 Weiße fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch	15
3.2 Falsche Kugel	15

3.3	Keine Bande nach der Karambolage	15
3.4	Kein Fuß auf dem Boden	15
3.5	Kugel, die vom Tisch springt	15
3.6	Berühren der Kugeln	16
3.7	Durchstoß / Press liegende Kugeln	16
3.8	Schieben der Weißen	17
3.9	Sich noch bewegende Kugeln	17
3.10	Falsches Positionieren der Weißen	17
3.11	Unkorrektes Spiel aus dem Kopffeld	17
3.12	Stoßen außerhalb der eigenen Aufnahme	17
3.13	Drei aufeinanderfolgende Fouls	17
3.14	Zeitspiel	18
3.15	Foul mit der Aufbauhilfe	18
3.16	Unsportliches Verhalten	18
OFFIZIELLE DISZIPLINEN		19
4.	ACHTBALL (8-Ball)	19
4.1	Entscheidung über den Anstoß	19
4.2	Der Aufbau beim Achtball (8-Ball Rack)	19
4.3	Der Anstoß	20
4.4	Offener Tisch / Wahl der Gruppe	20
4.5	Fortführung des Spieles	21
4.6	Stöße, die angesagt werden müssen	21
4.7	Wiedereinsetzen der Kugeln	21
4.8	Verlust des Spieles	21
4.9	Standardfouls	22
4.10	Schwerwiegende Fouls	22
4.11	Patt	22
5.	NEUNBALL (9-Ball)	23
5.1	Entscheidung über den Anstoß	23
5.2	Der Aufbau beim Neunball (9-Ball Rack)	23
5.3	Korrektur Anstoß	23
5.4	Zweiter Stoß des Spieles – Push Out	24
5.5	Fortführung des Spieles	24
5.6	Wiedereinsetzen der Kugeln	24
5.7	Schwerwiegende Fouls	25
5.8	Patt	25
6.	ZEHNBALL (10-Ball)	26
6.1	Entscheidung über den Anstoß	26
6.2	Der Aufbau beim Zehnball (10-Ball Rack)	26
6.3	Korrektur Anstoß	26
6.4	Zweiter Stoß des Spieles – Push Out	27
6.5	Ansagespiel und versenkte Kugeln	27
6.6	Unkorrekt versenkte Kugeln	27
6.7	Fortführung des Spieles	27
6.8	Wiedereinsetzen der Kugeln	27
6.9	Standardfouls	28
6.10	Schwerwiegende Fouls	28
6.11	Patt	28

7.	14-1 Endlos.....	29
7.1	Das Ausstoßen.....	29
7.2	Der Aufbau beim 14-1 endlos.....	29
7.3	Eröffnungsstoß	29
7.4	Fortsetzung des Spieles und Sieg.....	30
7.5	Ansagespiel	30
7.6	Wiedereinsetzen der Kugeln	30
7.7	Erzielen von Punkten	30
7.8	Spezielle Situationen beim Aufbau	30-31
7.9	Standardfouls	32
7.10	Anstoßfoul.....	32
7.11	Schwerwiegende Fouls	32
7.12	Patt	33
	ANDERE DISZIPLINEN	33
8.	Blackball	33
9.	Heyball	33
10.	Pyramid	33
11.	Artistic Pool	33
12.	One-Pocket	33
13.	Bank Pool.....	33
14.	IEPF "International Rules"	33

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

Die Kapiteileinteilung entspricht dem WPA Rules of Play.

Sprachliche Gleichbehandlung:

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

Hinweis: Wichtige Änderungen sind Gelb markiert.

ALLGEMEINE SEKTION

1. ALLGEMEINE REGELN

Die folgenden allgemeinen Regeln gelten für alle Disziplinen, die unter diese Regeln fallen, sofern sie nicht durch die Regeln bestimmter Disziplinen widerlegt werden. Zusätzlich zu den Spielregeln gibt es die WPA Spielregularien, die Dinge regeln, die sich nicht direkt auf das Spiel an sich beziehen. Hierunter fallen beispielsweise die Ausrüstungsspezifikationen oder Organisation von Veranstaltungen.

Die Disziplinen des Poolbillards werden auf einem flachen Tisch gespielt, der mit einem Tuch bezogen und von Gummibanden umgeben ist. Der Spieler benutzt einen Stock (Queue), um die Weiße zu stoßen, die ihrerseits andere Kugeln anstößt. Ziel ist es, Objektkugeln in Löcher (6) zu versenken die sich in der Gummiumrandung des Tisches befinden.

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

1.1 VERANTWORTLICHKEIT DES SPIELERS

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

1.2 AUSSTOßEN DES ANSTOßRECHTES

Das Ausstoßen ist der erste Stoß des Spiels und bestimmt die Reihenfolge des Anstoßes. Derjenige Spieler, der das Ausstoßen gewinnt, bestimmt wer beginnt.

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

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

- (a) Über die Längsachse rollt,
- (b) Die Fußbande öfter als einmal berührt,
- (c) In eine Tasche fällt oder vom Tisch springt,
- (d) Eine Seitenbande berührt, oder
- (e) Die Kugel innerhalb einer Ecktasche hinter der Kante der Kopfbande zu liegen kommt. Zusätzlich, gilt das Ausstoßen auch verloren, wenn beim Spiel auf die Weiße ein Foul begangen wird, Ausnahme der Regel

[3.9 Sich noch bewegende Kugeln.](#)

ZURÜCK ZU INHALT

Die Spieler müssen das Ausstoßen wiederholen, wenn:

- (a) Ein Spieler seine Kugel erst dann stößt, nachdem die Kugel des Gegners schon die Fußbande berührt hat;
- (b) Der Schiedsrichter nicht bestimmen kann, welche der beiden Kugeln näher zur Kopfbande liegt, oder
- (c) Beide Spieler eine Regelwidrigkeit beim Ausstoßen begangen haben.

1.3 ANSTOß REIHENFOLGE

In Disziplinen welche nach Punkten pro Rack gewertet werden, wie beispielsweise 9-Ball, wechselt der Anstoß zwischen den Spielern.

1.4 DER GEBRAUCH DER AUSTRÜSTUNG

Die Ausrüstung der Spieler muss den Anforderungen der Ausrüstungsspezifikationen der WPA entsprechen. Spieler dürfen grundsätzlich keine neuartigen Ausrüstungsgegenstände benutzen. Falls ein Spieler über den Gebrauch eines bestimmten Ausrüstungsgegenstandes unsicher ist, sollte er dessen Gebrauch vorher mit der Turnierleitung absprechen. Die Ausrüstung darf nur für den Zweck benutzt werden, für den sie gedacht ist (siehe [3.16 Unsportliches Verhalten](#)):

- (f) Queue — Der Spieler darf das Queue während eines Spiels wechseln. Dazu zählen sowohl Anstoßqueue als auch Jump-Queues und normale Spielqueues. Es darf eine eingebaute Verlängerung oder ein Aufsatz benutzen werden, um die Länge des Queues zu erweitern. Ein Spieler darf seinen Queue und jeden Teil seines Körpers zum Zielen und Planen von Stößen verwenden.
- (g) Kreide — Der Spieler darf eine Kreide benutzen, die ein Abrutschen beim Stoßen verhindern soll. Er kann seine eigene Kreide mitbringen und diese benutzen, solange die Farbe der Kreide zu der des Tuches passt.
- (h) Hilfsqueue — Der Spieler darf bis zu maximal zwei Hilfsqueues benutzen, um das Queue während des Spiels zu erhöhen. Es dürfen nur Hilfsqueues verwendet werden, die Standard-Hilfsqueues ähneln. Bei Verwendung eines Hilfsqueues muss der Queue vom Kopf der Brücke gestützt werden. Wenn zwei Hilfsqueues verwendet werden, muss das zweite Hilfsqueue vom Kopf des ersten Hilfsqueues gestützt werden.
- (i) Handschuhe — Der Spieler darf einen Handschuh benutzen, um den Griff und/oder die Gleitfähigkeit der Führhand zu verbessern.
- (j) Puder — Ein Spieler darf Puder in einem vernünftigen Maß benutzen. Das Maß liegt im Ermessen des Schiedsrichters.

1.5 WIEDEREINSETZEN DER KUGELN

Das Einsetzen von Kugeln (auf den Tisch zurückgelegt) erfolgt, indem man die Kugel auf der Längslinie (Mittellinie des Tisches) so nahe wie möglich zum Fußpunkt in

ZURÜCK ZU INHALT

ZURÜCK ZU INHALT

Richtung der Fußbande hin aufbaut, ohne andere Kugeln zu bewegen, die den Aufbau beeinträchtigen. Falls die wiederaufzubauende Kugel nicht auf den Fußpunkt gelegt werden kann, soll sie (wenn möglich) press an eventuell im Weg liegende Kugeln gelegt werden. Ist jedoch die weiße Kugel diejenige, welche den Aufbau behindert, so darf die wiedereinzusetzende Kugel nicht press an die Weiße gelegt werden; ein kleiner Abstand muss eingehalten werden. Falls der gesamte Raum hinter dem Fußpunkt in Richtung Fußbande von Kugeln belegt ist, werden die wiedereinzusetzenden Kugeln oberhalb des Fußpunktes und so nah wie möglich an diesen aufgebaut.

1.6 LAGEVERBESSERUNG AUF DEM GANZEN TISCH (BALL IN HAND)

Bei einer Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch kann der Spieler die Weiße irgendwo auf der Spielfläche platzieren (siehe [2.1 Teile des Tisches](#)) und kann die Weiße so lange bewegen und neu legen, bis er einen Stoß ausführt (siehe Definition [2.19 Stoß](#)). Der Spieler darf jedes Teil seines Queues einschließlich der Pomeranze dazu benutzen, die Weiße zu verlegen. Er darf jedoch keine nach vorne gerichtete Stoßbewegung dabei ausführen. Bei einigen Spielarten und bei fast allen Anstößen kann das Verlegen der Weißen auf das Kopffeld begrenzt sein. In diesen Fällen müssen die Regeln [3.10 Falsches positinioren der Weißen](#) und [3.11 Unkorrektes Spiel aus dem Kopffeld](#) beachtet werden.

Wenn der sich am Tisch befindliche Spieler Lageverbesserung aus dem Kopffeld hat und sich alle für ihn rechtmäßigen Kugeln hinter der Kopflinie befinden, so kann der Spieler verlangen, dass die Kugel, die der Kopflinie am nächsten liegt, auf den Fußpunkt gesetzt wird (gemäß Regel [1.5 Wiedereinsetzen der Kugeln](#)). Falls zwei oder mehr Kugeln gleichweit von der Kopflinie entfernt sind, darf der Spieler bestimmen, welche Kugel umgesetzt wird. Eine Kugel, die sich exakt auf der Kopflinie befindet, ist spielbar.

1.7 STANDARD ANSAGESPIEL

Bei Ansagespielen müssen sowohl die Kugel als auch die Tasche angesagt werden, es sei denn, beides ist offensichtlich. Details über den Stoß, wie die Anzahl der angelaufenen Banden oder eventuell andere Kugeln die berührt oder versenkt werden sind irrelevant. Pro Stoß darf nur eine Kugel angesagt werden.

Damit ein angesagter Stoß zählt, muss der Schiedsrichter der Überzeugung sein, dass der Stoß so ausgeführt wurde, wie er gedacht war. Falls also irgendwelche Unklarheiten entstehen könnten, z.B. durch Banden, Kombinationsstöße o.ä., sollte der Spieler lieber die Kugel und die Tasche ansagen, in die er spielen möchte. Falls der Schiedsrichter oder der Gegner sich nicht sicher sind, was der sich am Tisch befindende Spieler vorhat, dürfen sie sich nach der Ansage erkundigen.

ZURÜCK ZU INHALT

[ZURÜCK ZU INHALT](#)

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

1.8 ZUR RUHE KOMMENDE KUGELN

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

Falls eine Kugel während oder kurz vor einem Stoß fällt und dies eine Auswirkung auf den Stoß hat, stellt der Schiedsrichter die Position vor dem Stoß wieder her und der Stoß wird wiederholt. Der Spieler wird nicht bestraft, weil er spielte, während sich noch Kugeln bewegten. Siehe auch Regel [2.2 Versenkte Kugel](#).

1.9 WIEDERHERSTELLUNG EINER POSITION

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

1.10 STÖRUNG VON AUßERHALB

Falls während eines Stoßes eine Störung von außerhalb auftritt, die sich auf den Stoß auswirkt, wird der Schiedsrichter die Kugeln so aufbauen, wie sie vor dem Stoß gelegen haben und der Stoß wird wiederholt.

Falls die Störung keine Auswirkung auf den Stoß hatte, wird der Schiedsrichter alle, von der Störungen betroffenen, Kugeln an ihre ursprüngliche Position zurücklegen und das Spiel wird fortgesetzt. Können die Kugeln nicht wieder an ihre ursprüngliche Position zurückgelegt werden, wird die Situation wie ein Patt behandelt.

1.11 VERANLASSEN VON ENTSCHEIDUNGEN UND REGELUNG VON PROTESTEN

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

Eine Schiedsrichterentscheidung ist eine Tatsachenentscheidung und ist endgültig.

[ZURÜCK ZU INHALT](#)

[ZURÜCK ZU INHALT](#)

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

Der Schiedsrichter unterbricht die Partie, während der Protest behandelt wird (siehe auch Punkt (d) unter [3.16 Unsportliches Verhalten](#)). Fouls müssen unverzüglich benannt werden (siehe [3 Fouls](#)).

1.12 AUFGABE

Wenn ein Spieler aufgibt, hat er die Partie / Match verloren.

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

1.13 PATT

Falls der Schiedsrichter der Ansicht ist, dass während eines Spieles kein Fortschritt in Richtung Spielentscheidung erzielt wird, so kündigt er ein Patt an.

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

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

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

1.14 PARASPORT / BEHINDERTENSSPORT

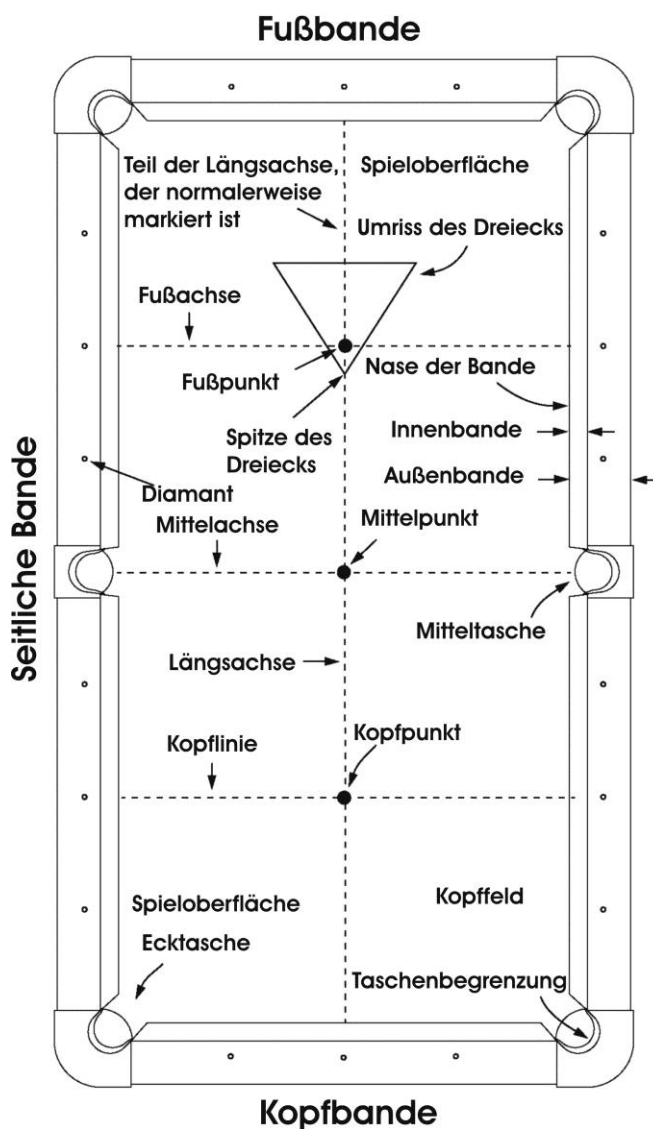
Die Regeln und Vorschriften für Parasport-Wettkämpfe befinden sich noch in der Entwicklung und werden auch in Zukunft weiter verbessert werden. Derzeit sind alle aktuellen Details in der Regel 30 der WPA Rule Regularien geregelt.

[ZURÜCK ZU INHALT](#)

2. DEFINITIONEN

Folgende Definitionen werden in diesen Spielregeln verwendet:

2.1 TEILE DES TISCHES



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

ZURÜCK ZU INHALT

Der Tisch besteht aus **Außenbanden**, **Innenbanden**, der **Spieloberfläche** und den **Taschen**. Das Fußende des Tisches ist das Ende, wo normalerweise die Objektkugeln zu Beginn eines Spiels aufgebaut werden. Das Kopfende ist dort, von wo aus man mit der Weißen das Spiel beginnt.

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

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

- (a) Die Längsachse, die mittig durch den Tisch verläuft,
- (b) Die Kopflinie, die ein Viertel des Tisches nahe der Kopfbande begrenzt,
- (c) Die Fußachse, die ein Viertel des Tisches nahe der Fußbande begrenzt, und
- (d) Die Mittelachse, die zwischen den beiden Mitteltaschen verläuft.

Diese gedachten Linien werden nur so markiert, wie im weiteren Verlauf hier beschrieben. Die Außenbanden haben Einlegearbeiten, welche als „Diamanten“ bezeichnet werden. Die Diamanten markieren ein Viertel der Breite und ein Achtel der Länge des Tisches, gemessen von den Nasen der Banden.

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

- (e) Der Fußpunkt, wo sich Längsachse und Fußachse treffen; Der Kopfpunkt, wo sich Längsachse und Kopflinie treffen,
- (f) Der Mittelpunkt, so sich Längsachse und Mittelachse treffen; Die Kopflinie,
- (g) Die Längsachse zwischen Fußpunkt und Fußbande, und
- (h) Das Dreieck, entweder durchgezeichnet oder als Eckgrafik, je nachdem, welches Spiel gespielt wird.

2.2 VERSENKTE KUGEL

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

Eine Kugel, die über dem Rand einer Tasche hängt und teilweise von einer anderen Kugel gestützt wird, gilt als versenkt, wenn das Entfernen der stützenden Kugel dazu führen würde, dass die Kugel in die Tasche fällt. Mögliche Situationen sind beispielsweise zwei Kugeln, welche in den Backen feststecken oder eine volle Tasche, in der die versenkten Kugeln eine Kugel am Rand stützen. Jede solche unterstützte Kugel wird aus der Tasche entfernt und so platziert, als wäre sie gemäß den Regeln der gespielten Disziplin versenkt worden.

ZURÜCK ZU INHALT

[ZURÜCK ZU INHALT](#)

Läuft eine Kugel an den Rand einer Tasche und bleibt dort scheinbar bewegungslos für fünf Sekunden oder länger liegen, so gilt sie nicht als versenkt, auch wenn sie später „von alleine“ noch in die Tasche fallen sollte. (Siehe auch [1.8 zur Ruhe kommende Kugeln](#) für weitere Details). Während dieser Zeitspanne von fünf Sekunden muss der Schiedsrichter darauf achten, dass kein weiterer Stoß ausgeführt wird.

Eine Objektkugel, die aus einer Tasche auf die Spieloberfläche zurückspringt, gilt nicht als versenkt. Berührt die Weiße eine bereits versenkte Kugel, so gilt sie als versenkt egal, ob sie aus der Tasche auf die Spieloberfläche zurückspringt oder nicht. Der Schiedsrichter leert volle Taschen und entfernt die versenkten Kugeln. Die Verantwortung dieser Aktion obliegt dem Spieler.

2.3 ANSTOß

Ein Anstoß ist der Eröffnungsstoß eines Spiels oder Racks, je nach Disziplin. Er erfolgt, wenn die Objektkugeln aufgestellt wurden und die Spielkugel von oberhalb der Kopfbegrenzung gespielt wird, in der Regel mit der Absicht, die aufgestellten Kugeln auseinander zu stoßen.

2.4 DIE WEIßE / SPIELBALL

Die Weiße ist die Kugel, die vom Spieler zu Beginn eines Stoßes angespielt wird. Traditionell ist sie ganz weiß; sie kann aber auch mit einem Logo oder Punkten markiert sein.

Bei allen Pool Billard Disziplinen benutzen beide Spieler dieselbe Weiße.

2.5 DISZIPLIN

Ein Oberbegriff zur Beschreibung einer Art von Pool-Disziplin wie 8-Ball oder 9-Ball.

2.6 VOM TISCH GESPRUNGENE KUGELN

Eine Kugel gilt als vom Tisch gesprungen, wenn sie an einer anderen Stelle als auf der Spieloberfläche zur Ruhe kommt, ohne in eine Tasche versenkt worden zu sein. Eine Kugel gilt ebenfalls als vom Tisch gesprungen, wenn sie vom Tisch gesprungen wäre, jedoch durch den Kontakt mit einem Gegenstand – wie etwa einer Lampe, einem Stück Kreide oder einem Spieler – wieder auf den Tisch zurückgelenkt wird.

Eine Kugel, die die Oberkante der Bande berührt bzw. der Bande entlangläuft, gilt nicht als vom Tisch gesprungen, sofern sie auf die Spieloberfläche zurückkehrt oder in eine Tasche fällt.

2.7 ANLAUFEN AN EINE BANDE

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

[ZURÜCK ZU INHALT](#)

[ZURÜCK ZU INHALT](#)

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

Eine Kugel, die versenkt wurde oder vom Tisch gesprungen ist, gilt als habe sie eine Bande berührt. Jegliche Kugel wird als nicht an einer Bande press liegend angesehen, solange sie nicht vom Schiedsrichter, Spieler oder Gegner als solche angesagt worden ist (siehe auch Regularien Punkt 26, Ansage von Press liegenden Kugeln).

2.8 AUFNAHME

Als Aufnahme bezeichnet man es, wenn ein Spieler an der Reihe ist. Die Aufnahme beginnt, wenn der Spieler laut Spielregel an der Reihe ist und sie endet nach der Ausführung eines Stoßes, wenn die Spielregel besagt, dass er keinen weiteren Stoß durchführen darf.

In einigen Spielen kann es der Fall sein, dass der Spieler die Wahl hat, ob er einen Stoß ausführen möchte oder nicht. Lehnt der Spieler in einer solchen Situation die Aufnahme ab, muss der Gegner weiterspielen (z.B. nach einem Push Out im Neunball). Der Spieler, der an der Reihe ist, wird „der aufnahmeberechtigte Spieler“ genannt.

2.9 JUMP SHOT

Bei einem Jump Shot springt die Weiße über eine Objektkugel, die als Hindernis im Weg liegt oder über einen Teil einer Bande. Ob so ein Stoß regelkonform ist oder nicht liegt daran, wie er ausgeführt wird und welche Absicht der aufnahmeberechtigte Spieler hatte. Ein regelgerechter Jump Shot wird ausgeführt, indem das Queue hinten angehoben und die Weiße nach unten in Richtung der Spielfläche gestoßen wird, von der sie dann zurückspringt.

2.10 PARTIE / MATCH

Ein Match ist ein Wettkampf in einer Disziplin, bei dem es darum geht, die zum Sieg erforderliche Punktzahl zu erreichen.

2.11 ABRUTSCHEN

Um ein Abrutschen handelt es sich, wenn die Pomeranze von der Weißen abrutscht. Dies geschieht meistens, wenn die Weiße dezentral getroffen wird oder sich zu wenig Kreide auf der Pomeranze befindet. In der Regel wird das Abrutschen von einem scharfen Klicken und durch einen blanken Punkt auf der Pomeranze begleitet. Obwohl es bei einigen Abrutschern vorkommen kann, dass die Ferrule seitlich die Weiße berührt, wird das Abrutschen nur dann als Foul gegeben, wenn solch ein Kontakt klar erkannt werden kann. Ein Stoß, bei dem die Pomeranze die Spielfläche und die Weiße ungefähr gleichzeitig trifft, damit die Weiße von der Spielfläche abhebt, um über ein Hindernis zu springen, wird wie ein Abrutschen behandelt.

[ZURÜCK ZU INHALT](#)

ZURÜCK ZU INHALT

Wenn ein unbeabsichtigtes Abrutschen dazu führt, dass die Spielkugel die Spielfläche verlässt, einschließlich eines teilweisen oder vollständigen Sprungs über eine Kugel, wird dies wie ein regulärer Jump Shot behandelt.

Ein absichtliches Spielen eines solchen Stoßes fällt unter Regel [3.16 Unsportliches Verhalten \(c\)](#).

2.12 OBJEKTKUGELN

Die Objektkugeln werden im Normalfall so mit der Weißen angespielt, damit sie in eine Tasche fallen. Sie sind in der Regel von eins bis zur Anzahl der in der Disziplin verwendeten Bälle nummeriert. Farben und Markierungen der Kugeln werden in den Ausrüstungsspezifikationen der WPA beschrieben.

2.13 POSITION DER KUGELN

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

2.14 RACK

Dieses Wort wird in verschiedenen Kontexten sowohl als Substantiv als auch als Verb verwendet. Ein Rack ist ein Teil eines Spiels, der mit einem einzigen Rack Objektkugeln gespielt wird. In einigen Disziplinen, wie beispielsweise 9-Ball, wird pro Rack ein Punkt erzielt. Das Rack ist auch die Rahmenvorrichtung, in der Regel dreieckig, die zum Anordnen der Objektkugeln für den Anstoß verwendet wird. Es bezieht sich auch auf eine Gruppe von Kugeln, die so angeordnet wurde. Die Objektkugeln zu racken bedeutet, sie mit dem Rack zu gruppieren.

2.15 WIEDERHERSTELLEN EINER POSITION

Wenn die Lage von Kugeln verändert wurde, können die Regeln der Disziplin verlangen, dass sie wieder an ihren ursprünglichen Platz zurückgelegt werden. Der Schiedsrichter wird die Kugeln so genau wie möglich an ihre ursprüngliche Position zurücklegen.

2.16 SICHERHEITSSTOß

Bei Ansagespielen (siehe [1.7 Standard Ansagespiel](#)), kann der aufnahmeberechtigte Spieler vor dem Stoß einen Sicherheitsstoß dem Schiedsrichter oder dem Gegner ankündigen.

Die Aufnahme wechselt nach Beendigung des Sicherheitsstoßes zum Gegner.

ZURÜCK ZU INHALT

2.17 VERSENKEN DER WEIßEN / SPIELBALLES

Fällt bei einem Stoß die Weiße (Spielball) in eine Tasche, gilt sie als versenkt.

2.18 SATZ

Bei einigen Spielen wird die Partie /Match in Teile unterteilt, die sogenannten "Sätze". Um die Partie zu gewinnen, muss eine vorher bestimmte Anzahl von Sätzen gewonnen werden. Um einen Satz wiederum zu gewinnen, muss eine vorher bestimmte Anzahl von Punkten oder Spielen gewonnen werden.

2.19 STOß

Ein Stoß beginnt, wenn die Pomeranze die Weiße während einer nach vorne gerichteten Stoßbewegung des Queues berührt. Ein Stoß endet, wenn alle sich im Spiel befindlichen Kugeln aufgehört haben, sich zu drehen oder zu bewegen. Ein Stoß wird als regelgerecht angesehen, wenn der Spieler während des Stoßes kein Foul begangen hat.

2.20 WIEDEREINSETZEN VON KUGELN

In einigen Spielen kann es notwendig werden, dass Objektkugeln, außer für den Anstoß, wieder auf der Spielfläche aufgebaut werden müssen. Sie werden dann als „wiederaufgebaut“ oder „wiedereingesetzt“ bezeichnet (siehe auch [1.5 Wiedereinsetzen von Kugeln](#)).

3. FOULS

Die folgenden Handlungen beschreiben Fouls beim Poolbillard. Sie gelten, wenn sie in den speziellen Spielregeln der einzelnen Spiele genannt sind. Falls mehrere Fouls während eines Stoßes begangen werden, so zählt bezüglich des Strafmaßes nur das schwerwiegendste. Wird ein Foul nicht erkannt, bevor der nächste Stoß ausgeführt wurde, so gilt das Foul als nicht begangen.

3.1 WEIßE FÄLLT IN EINE TASCHE ODER SPRINGT VOM TISCH

Wenn die Weiße in eine Tasche fällt oder vom Tisch springt, so ist das ein Foul. Siehe [2.2 Versenkte Kugel](#) und [2.6 Vom Tisch gesprungene Kugeln](#).

3.2 FALSCHER KUGEL

In Spielen, die erfordern, dass die erste angespielte Objektkugel eine ganz bestimmte ist oder zu einer bestimmten Gruppe gehört, ist es ein Foul, wenn die Weiße eine andere Kugel zuerst berührt. Wenn die Weiße ungefähr gleichzeitig eine zulässige Objektkugel und eine nicht zulässige Objektkugel trifft und nicht festgestellt werden kann, welche Kugel zuerst getroffen wurde, wird davon ausgegangen, dass die zulässige Objektkugel zuerst getroffen wurde.

3.3 KEINE BANDE NACH DER KARAMBOLAGE

Wird im Verlauf eines Stoßes keine Kugel versenkt, muss die Weiße eine Objektkugel berühren. Nach diesem Kontakt (Karambolage) muss zumindest eine Kugel (Objektkugel oder Weiße) eine Bande anlaufen, ansonsten gilt der Stoß als Foul (siehe [2.7 Anlaufen an eine Bande](#)). Wenn die Weiße ungefähr gleichzeitig eine gültige Objektkugel und eine Bande trifft und nicht festgestellt werden kann, welche zuerst getroffen wurde, wird davon ausgegangen, dass die gültige Objektkugel zuerst getroffen wurde.

3.4 KEIN FUß AUF DEM BODEN

Es ist ein Foul, eine Objektkugel vom Tisch springen zu lassen. Ob diese Kugel neu aufgebaut wird oder nicht, bestimmt die spezielle Spielregel des jeweiligen Spiels. (siehe [2.6 Vom Tisch gesprungene Kugeln](#)).

3.5 KUGEL, DIE VOM TISCH SPRINGT

Es ist ein Foul, eine Objektkugel vom Tisch springen zu lassen. Ob diese Kugel neu aufgebaut wird oder nicht, bestimmt die spezielle Spielregel des jeweiligen Spiels (siehe [2.6 Vom Tisch gesprungene Kugeln](#)).

ZURÜCK ZU INHALT

3.6 BERÜHREN DER KUGELN

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

Es ist ebenso ein Foul, die Weiße zu berühren, zu bewegen oder ihren Lauf zu verändern, außer während des Verlegens bei der Lageverbesserung und während des normalen Kontaktes zwischen der Pomeranze und der Weißen während einer nach vorne gerichteten Stoßbewegung.

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

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

Wird es absichtlich begangen, handelt es sich um [3.16 Unsportliches Verhalten](#).

3.7 DURCHSTOß / PRESS LIEGENDE KUGELN

Wenn das Queue des Spielers die Weiße während eines Stoßes mehr als einmal berührt, wird der Stoß als Foul gewertet.

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

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

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

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

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

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

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

ZURÜCK ZU INHALT

[ZURÜCK ZU INHALT](#)

3.8 SCHIEBEN DER WEIßEN

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

3.9 SICH NOCH BEWEGENDE KUGELN

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

3.10 FALSCHES POSITIONIEREN DER WEIßEN

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

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

3.11 UNKORREKTES SPIEL AUS DEM KOPFFELD

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

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

Die Weiße muss entweder die Kopflinie überqueren oder eine Kugel treffen, die sich außerhalb des Kopffeldes befindet, ansonsten ist der Stoß ein Foul und der Gegner erhält Lageverbesserung entsprechend den speziellen Regeln des gerade gespielten Spiels. Spielt der Spieler einen solchen Stoß absichtlich, gilt dies als

[3.16 Unsportliches Verhalten](#).

3.12 STOßEN AUßERHALB DER EIGENEN AUFNAHME

Es ist ein Standardfoul, unabsichtlich außerhalb der eigenen Aufnahme zu stoßen.

Normalerweise wird dann so weitergespielt, wie die Kugeln liegen geblieben sind. Als [3.16 Unsportliches Verhalten](#) wird ein Spielen außerhalb der eigenen Aufnahme gewertet, wenn dies der Spieler absichtlich macht.

3.13 DREI AUF EINANDERFOLGENDE FOULS

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

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

[ZURÜCK ZU INHALT](#)

ZURÜCK ZU INHALT

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

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

3.14 ZEITSPIEL

Ist der Schiedsrichter der Meinung, dass ein Spieler zu langsam spielt, kann er den Spieler anweisen, schneller zu spielen. Beschleunigt der betreffende Spieler sein Spieltempo nicht, kann der Schiedsrichter ein Zeitlimit für die Partie verhängen, welches für beide Spieler gilt.

Überschreitet einer der Spieler das für das Turnier festgelegte Zeitlimit, gilt das als Standardfoul und der Gegner übernimmt die Aufnahme entsprechend der Regeln für das gerade gespielte Spiel, wie nach einem Foul zu verfahren ist. Eine absichtliche Spielverzögerung kann gemäß Regel [3.16 Unsportliches Verhalten](#) geahndet werden

3.15 FOUL MIT DER AUFBAUHILFE

Wenn Es ist ein Foul, wenn eine Aufbauhilfe (Folie, Dreieck), die von der Spielfläche entfernt wurde, das Spiel stört, d.h. wenn die Vorlage auf der Bande liegt und eine Kugel (Weiße oder Objektkugel) die auf der Bande liegende Vorlage berührt.

3.16 UNSPORTLICHES VERHALTEN

Die normale Strafe für unsportliches Verhalten ist die gleiche wie nach einem schwerwiegenden Foul. Es steht dem Schiedsrichter jedoch frei, eine Strafe zu verhängen, die er für angemessen hält. Unter anderem kann der Schiedsrichter eine Verwarnung aussprechen; ein Standardfoul, welches bei Bedarf zur Drei-Foul-Strafe dazugerechnet wird, geben; ein schwerwiegendes Foul geben; den Verlust eines Spiels, Satzes oder einer Partie erklären; einen Spieler aus einem Turnier disqualifizieren samt Verlust jeglichen Preisgeldes, jeglicher Pokale und Ranglistenpunkte.

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

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

ZURÜCK ZU INHALT

OFFIZIELLE DISZIPLINEN

4. ACHTBALL (8-BALL)

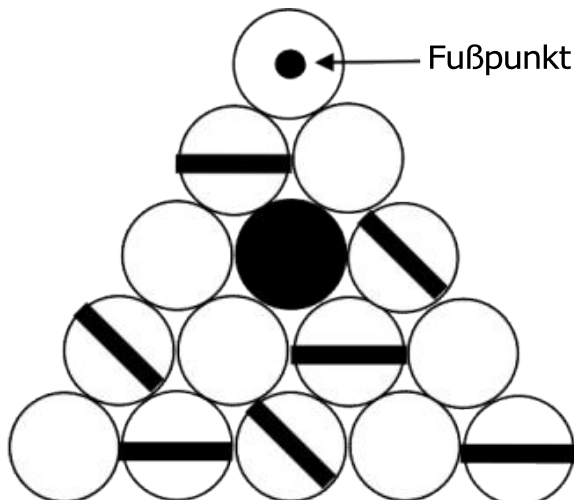
Achtball wird mit 15 nummerierten Objektkugeln und der Weißen gespielt. Die jeweilige Gruppe eines Spielers (1 bis 7 oder 9 bis 15) muss komplett in den Taschen versenkt sein, bevor er versuchen darf, die 8 zu versenken, um zu gewinnen. Achtball ist ein Ansagespiel.

4.1 ENTSCHEIDUNG ÜBER DEN ANSTOß

Der Spieler, der das Ausstoßen gewonnen hat, bestimmt, wer den ersten Anstoß ausführen muss (siehe [1.2 Ausstoßen des Anstoßrechtes](#) und [1.3 Anstoß Reihenfolge](#)).

4.2 DER AUFBAU BEIM ACHTBALL (8-BALL RACK)

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



Der Aufbau beim Achtball, Beispiel (8-Ball rack)

4.3 DER ANSTOß

Die folgenden Regeln finden auf den Anstoß Anwendung:

- (a) Die Weiße wird aus dem Kopffeld gespielt.
- (b) Keine Kugel muss angesagt werden und die Weiße muss keine spezielle Kugel zuerst treffen.
- (c) Falls der anstoßende Spieler eine Kugel versenkt und dabei kein Foul begeht, bleibt er an der Aufnahme und der Tisch ist für ihn „offen“. (Siehe [4.4 Offener Tisch / Wahl der Gruppe](#)).
- (d) Wenn keine Objektkugel versenkt wird, müssen mindestens vier Objektkugeln eine oder mehrere Banden anlaufen oder der Anstoß wird als unzulässig gewertet. Ist das der Fall, hat der dann aufnahmeberechtigte Spieler folgende Optionen:
 - (1) Er kann die Situation so übernehmen, wie sie ist, oder
 - (2) Er kann wieder aufbauen lassen und einen neuen Anstoß ausführen; oder
 - (3) Er kann wieder aufbauen und den Gegner einen neuen Anstoß ausführen lassen.
- (e) Falls die 8 bei einem korrekt ausgeführten Anstoß versenkt wird, so ist dies kein Foul. Geschieht dies, hat der Spieler folgende Optionen:
 - (1) Er kann die 8 wieder aufbauen lassen und die Situation so übernehmen, wie sie ist; oder
 - (2) Er kann einen neuen Anstoß ausführen.
- (f) Wenn der Spieler beim Anstoß die 8 mit einem „Foul-Stoß“ versenkt, dann hat der Gegner folgende Optionen:
 - (1) Er kann die 8 wieder aufbauen lassen und mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld weiterspielen.
 - (2) Er kann selbst einen neuen Anstoß ausführen.
- (g) Wenn beim Anstoß eine Objektkugel vom Tisch springt, so gilt dies als Foul. Diese Kugel bleibt aus dem Spiel (außer der 8; sie wird wiederaufgebaut). Der dann aufnahmeberechtigte Spieler hat folgende Optionen:
 - (1) Er kann die Situation so übernehmen, wie sie ist; oder
 - (2) Er kann mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld weiterspielen.
- (h) Wenn der Spieler beim Anstoß ein Foul begeht, welches nicht in diesem Abschnitt aufgeführt ist, kann der Gegner:
 - (1) Er kann die Situation so übernehmen, wie sie ist; oder
 - (2) Er kann mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld weiterspielen.

4.4 OFFENER TISCH / WAHL DER GRUPPE

Bevor die Gruppen den Spielern zugeordnet sind, spricht man von einem „offenen Tisch“. Der Spieler muss vor jedem Stoß seine Absicht ansagen. Wenn der Spieler seine angesagte Kugel korrekt versenkt, übernimmt er die entsprechende Gruppe und sein Gegner bekommt die andere Gruppe.

ZURÜCK ZU INHALT

Gelingt es ihm nicht, die angesagte Kugel zu versenken, bleibt der Tisch offen und die Aufnahme wechselt zum Gegner.

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

Bei einem offenen Tisch ist es ein Foul, zuerst die 8 zu spielen, es sei denn, eine Gruppe wurde vollständig versenkt. In diesem Fall kann der Spieler diese Gruppe vorübergehend für sich beanspruchen und somit die 8 spielen, um möglicherweise zu gewinnen.

4.5 FORTFÜHRUNG DES SPIELES

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

4.6 STÖßE, DIE ANGESAGT WERDEN MÜSSEN

Bei jedem Stoß, mit Ausnahme des Anstoßes, müssen die Kugeln und Taschen, wie in [1.7 Standard Ansagespiel](#) erklärt, angesagt werden. Jeder angespielte Ball muss aus der Gruppe des Spielers stammen, bis die Gruppe vom Tisch entfernt ist, danach ist die 8 der anzuspielende Ball.

Der Spieler darf eine „Sicherheit“ ansagen. Dabei wechselt die Aufnahme nach der Beendigung des Stoßes zu seinem Gegner und jegliche Objektkugel, die versenkt wurde, bleibt aus dem Spiel (siehe [2.16 Sicherheitsstoß](#)).

4.7 WIEDEREINSETZEN DER KUGELN

Wenn die 8 während des Anstoßes versenkt wird oder vom Tisch springt, wird sie wieder eingesetzt oder alle Kugeln werden neu aufgebaut (siehe [4.3 Der Anstoß](#) und [1.5 Wiedereinsetzen von Kugeln](#)).

Keine andere Objektkugel wird ansonsten wiederaufgebaut.

4.8 VERLUST DES SPIELES

Der Spieler verliert ein Spiel, wenn er:

- (a) ein Foul begeht, während er die 8 versenkt,
- (b) die 8 versenkt, solange sich noch eine oder mehrere Kugeln seiner Gruppe auf dem Tisch befinden;
- (c) die 8 in eine nicht angesagte Tasche versenkt, oder
- (d) Die 8 vom Tisch springen lässt.

Diese Punkte gelten nicht für den Anstoß (siehe [4.3 Der Anstoß](#)).

ZURÜCK ZU INHALT

[ZURÜCK ZU INHALT](#)

4.9 STANDARD FOULS

Falls der aufnahmeberechtigte Spieler ein Foul begeht, wechselt die Aufnahme über zu seinem Gegner. Die Weiße wird dem Gegner in die Hand gegeben und er darf sie überall auf dem Tisch platzieren (siehe [1.6 Lage Verbesserung auf dem ganzen Tisch – \(Ball in Hand\)](#))

Folgende sind Standard Fouls im Achtball:

- [3.1 Weiße fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch](#)
- [3.2 Falsche Kugel.](#) Die erste Objektkugel, die von der Weißen berührt wird, muss immer der eigenen Gruppe des Spielers zugehörig sein, es sei denn, der Tisch ist offen (siehe [4.4 Offener Tisch / Wahl der Gruppe](#)).
- [3.3 Keine Bande nach der Karambolage](#)
- [3.4 Kein Fuß auf dem Boden](#)
- [3.5 Kugel, die vom Tisch springt](#) Die einzige Kugel, die wiedereingesetzt wird, wenn sie vom Tisch gesprungen ist, ist die 8, aber nur beim Break (siehe [4.7 Wiedereinsetzen der Kugeln](#)).
- [3.6 Berühren der Kugeln](#)
- [3.7 Durchstoß / Press liegende Kugeln](#)
- [3.8 Schieben der Weißen](#)
- [3.9 Sich noch bewegende Kugeln](#)
- [3.10 Falsches Positionieren der Weißen](#)
- [3.11 Unkorrektes Spiel aus dem Kopffeld](#)
- [3.12 Stoßen außerhalb der eigenen Aufnahme](#)
- [3.14 Zeitspiel](#)
- [3.15 Foul mit der Aufbauhilfe](#)

4.10 SCHWERWIEGENDE FOULS

Die Fouls, die unter [4.8 Verlust des Spieles](#) beschrieben werden, bedeuten den Verlust des gegenwärtigen Spiels. Für Fouls gemäß Regel [3.16 Unsportliches Verhalten](#) wird der Schiedsrichter die Strafe entsprechend der Art und Weise des begangenen Fouls anpassen.

4.11 PATT

Falls der Schiedsrichter ein Spiel als Patt wertet, wird das Spiel neu begonnen. Der Spieler, der ursprünglich die als Patt bewertete Partie angestoßen hat, stößt wiederum an (siehe [1.13 Patt](#)).

[ZURÜCK ZU INHALT](#)

5. NEUNBALL (9-BALL)

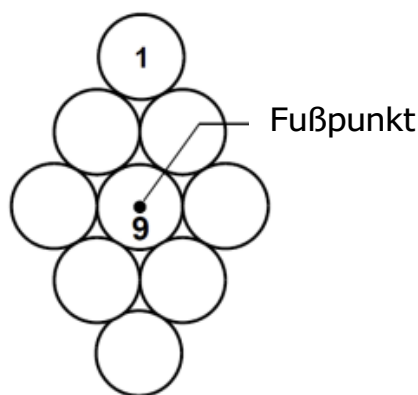
Neunball wird mit neun Objektkugeln, die von eins bis neun nummeriert sind und einer weißen Kugel gespielt. Die Kugeln werden in aufsteigender numerischer Reihenfolge angespielt. Derjenige Spieler, der die 9 korrekt versenkt, gewinnt das Spiel.

5.1 ENTSCHEIDUNG ÜBER DEN ANSTOß

Derjenige Spieler, der das Ausstoßen gewinnt, bestimmt wer mit dem Anspiel beginnt (siehe [1.2 Ausstoßen des Anstoßrechtes](#) und [1.3 Anstoß Reihenfolge](#)).

5.2 9-BALL RACK

Die Objektkugeln werden in Form einer Raute so eng wie möglich zusammengelegt, wobei die Kugel 1 an der vorderen Spitze und die Kugel 9 in der Mitte der Raute platziert wird. Die Kugel 9 liegt dabei auf dem Fußpunkt.



Der Aufbau beim Neunball, Beispiel (9-Ball rack)

5.3 KORREKTER ANSTOß

Folgende Regeln gelten für den Anstoß:

- (a) Die Weiße / Spielball befindet sich zu Beginn mit Ball-in-Hand oberhalb der Kopflinie und wird aus dem Kopffeld gespielt; und
- (b) Falls keine Kugel versenkt wird, müssen mindestens vier Objektkugeln an eine oder mehrere Banden laufen, oder der Stoß gilt als Foul;
- (c) **Achtung: Abweichung zu WPA Rules of Play! – ÖPBV REGULARIE!** Zusätzlich, und nur wenn mit Drei Punkte Regel („Kitchen Rule“) gespielt wird, gilt: Beim Break müssen mindestens 3 Objektbälle das Kopffeld erreichen (Siehe Regularien Punkt 16 [Das Überschreiten der Kopflinie bedeutet, dass sich der Mittelpunkt der Objektkugel jenseits der Kopflinie befinden muss](#)) oder versenkt werden.

ZURÜCK ZU INHALT

Bei Nichterfüllung dieser Bedingung ("Dry Break") kommt der Gegner an den Tisch und kann:

- 1) die Lage übernehmen (Push Out nicht erlaubt)
- 2) die Lage an den anstoßenden Spieler zurückgeben (Push-Out erlaubt)

Wird die 9 mit Dry Break versenkt, wird die 9 wieder aufgebaut. (Siehe WPA-Regulieren 18, Drei Punkte Regel / Kitchen Rule)

5.4 ZWEITER STOß DES SPIELES – PUSH OUT

Falls beim Anstoß kein Foul begangen wurde, kann der danach aufnahmeberechtigte Spieler entscheiden, ein Push Out zu spielen. Er muss diese Absicht dem Schiedsrichter mitteilen. Während eines Push Outs entfallen Regeln [3.2 Falsche Kugel](#) und [3.3 Keine Bande nach der Karambolage](#) für diesen Stoß. Falls bei einem Push Out kein Foul begangen wird, kann der Gegner sich aussuchen, wer als nächstes stoßen muss.

5.5 FORTFÜHRUNG DES SPIELES

Solange der Spieler am Tisch regelgerecht Kugeln versenkt, darf er weitere Stöße ausführen. Ausgenommen ist dabei ein Push Out (siehe [5.4 Zweiter Stoß des Spiels – Push Out](#)).

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

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

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

5.6 WIEDEREINSETZEN DER KUGELN

Wenn die 9 mit einem Foul oder während eines Push Outs versenkt wurde oder wenn sie vom Tisch springt, wird sie wiedereingesetzt (siehe [1.5 Wiedereinsetzen der Kugeln](#)). Keine andere Objektkugel wird ansonsten beim Neunball wiederaufgebaut.

5.7 STANDARD FOULS

Falls der aufnahmeberechtigte Spieler ein Standardfoul begeht, wechselt die Aufnahme zu seinem Gegner. Die Weiße wird dem Gegner in die Hand gegeben und er darf sie überall auf dem Tisch platzieren (siehe [1.6 Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch \(Ball in Hand\)](#)). Folgende sind Standard Fouls im Neunball:

- [3.1 Weiße fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch](#)
- [3.2 Falsche Kugel](#). Die erste Objektkugel, die von der Weißen berührt wird, muss immer die Kugel mit der niedrigsten Nummer sein, die sich noch auf dem Tisch befindet.
- [3.3 Keine Bande nach der Karambolage](#)

ZURÜCK ZU INHALT

[ZURÜCK ZU INHALT](#)

- [3.4](#) [Kein Fuß auf dem Boden](#)
- [3.5](#) [Kugel die vom Tisch springt](#). Die einzige Kugel, die wiedereingesetzt wird, wenn sie vom Tisch gesprungen ist, ist die 9.
- [3.6](#) [Berühren der Kugeln](#)
- [3.7](#) [Durchstoß / Press liegende Kugeln](#)
- [3.8](#) [Schieben der Weißen](#)
- [3.9](#) [Sich noch bewegende Kugeln](#)
- [3.10](#) [Falsches Positionieren der Weißen](#)
- [3.12](#) [Stoßen außerhalb der eigenen Aufnahme](#)
- [3.14](#) [Zeitspiel](#)
- [3.15](#) [Foul mit der Aufbauhilfe](#)

5.8 SCHWERWIEGENDE FOULS

Die Strafe für drei Fouls gemäß Regel [3.13 Drei aufeinanderfolgende Fouls](#) ist der Verlust des derzeit gespielten Spieles. Für Fouls gemäß Regel [3.16 Unsportliches Verhalten](#) wird der Schiedsrichter die Strafe entsprechend der Art und Weise des begangenen Fouls anpassen.

5.9 PATT

Falls der Schiedsrichter ein Spiel als Patt wertet, wird das Spiel neu begonnen. Der Spieler der ursprünglich die als Patt bewertete Spiel angestoßen hat, stößt wiederum an (siehe [1.13 Patt](#)).

[ZURÜCK ZU INHALT](#)

6. ZEHNBALL (10-BALL)

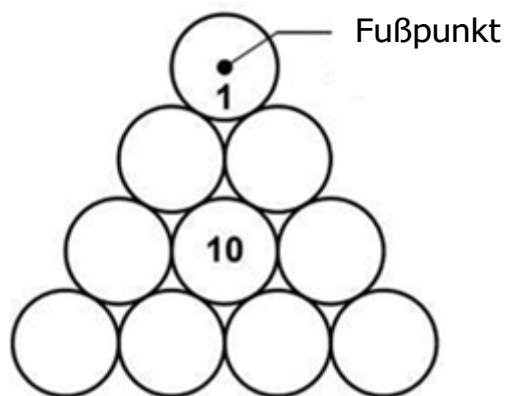
Zehnball ist ein Ansagespiel, welches mit der Weißen und zehn Objektkugeln gespielt wird, die von eins bis zehn durch nummeriert sind. Die Kugeln werden in aufsteigender numerischer Reihenfolge angespielt. Der Spieler, der die 10 legal versenkt, wenn sie die einzige Objektkugel auf dem Tisch ist, gewinnt das Spiel.

6.1 ENTSCHEIDUNG ÜBER DEN ANSTOß

Derjenige Spieler, der das Ausstoßen gewinnt, bestimmt, wer den ersten Anstoß durchführen muss (siehe [1.2 Ausstoßen des Anstoßrechts](#) und [1.3 Anstoß Reihenfolge](#)).

6.2 10-BALL RACK

Die Objektkugeln werden so eng wie möglich aneinandergelegt, in der Form eines Dreiecks, wobei die 1 an der vorderen Spitze und die 10 in der Mitte des Dreiecks platziert wird. Die 1 liegt auf dem Fußpunkt. Außer der 1 und der 10 werden alle anderen Kugeln nach dem Zufallsprinzip aufgebaut. Es darf keinem absichtlichen Muster gefolgt werden. (siehe auch WPA-Regularien 15, 9-Ball und 10-Ball Aufbau).



Der Aufbau beim Zehnbball, Beispiel (10-Ball rack)

6.3 KORREKTER ANSTOß

Folgende Regeln gelten für den Anstoß:

- (a) Die Weiße / Spielball befindet sich zu Beginn mit Ball-in-Hand oberhalb der Kopflinie und wird aus dem Kopffeld gespielt; und
- (b) Falls keine Kugel versenkt wird, müssen mindestens vier Objektkugeln an eine oder mehrere Banden laufen, oder der Stoß gilt als Foul.

ZURÜCK ZU INHALT

6.4 ZWEITER STOß DES SPIELES – PUSH OUT

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

Während eines Push Outs entfallen die Regeln [3.2 Falsche Kugel](#) und [3.3 Keine Bande nach der Karambolage](#) für diesen Stoß.

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

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

6.5 ANSAGESPIEL UND VERSENKTE KUGELN

Bei jedem Stoß außer dem Anstoß müssen die Stöße wie in [1.7 Standard Ansagespiel](#) beschrieben angesagt werden, **mit der Ausnahme, dass es beim 10-Ball keine «Safe»-Ansage (Sicherheit) gibt.** Siehe unten [6.6 Unkorrekt versenkte Kugeln](#).

6.6 UNKORREKT VERSENKTE KUGELN

Falls ein Spieler eine Kugel versenkt, aber die angesagte Kugel nicht in die angesagte Tasche fällt, so hat der Gegner die Wahl, wer als nächstes stößt.

6.7 FORTFÜHRUNG DES SPIELES

Solange der Spieler eine angesagte Kugel korrekt versenkt (außer beim Push Out, siehe [6.4 Zweiter Stoß des Spieles - Push Out](#)), bleiben alle zusätzlich versenkten Kugeln aus dem Spiel (außer der 10; siehe [6.8 Wiedereinsetzen der Kugeln](#)) und der Spieler darf seinen nächsten Stoß ausführen.

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

Das Spiel endet, wenn der Spieler die 10 regelgerecht in die angesagte Tasche versenkt und diese die einzige Objektkugel auf dem Tisch ist. (außer beim Push Out).

6.8 WIEDEREINSETZEN DER KUGELN

Wenn die 10 mit einem Foul, während eines Push Outs, beim Anstoß oder vorzeitig versenkt wird oder unabsichtlich in eine falsche Tasche fällt oder vom Tisch springt, wird sie vor dem nächsten Stoß wiederaufgebaut (siehe [1.5 Wiedereinsetzen der Kugeln](#)).

Keine andere Objektkugel wird ansonsten wiederaufgebaut.

ZURÜCK ZU INHALT

6.9 STANDARDFOULS

Falls der aufnahmeberechtigte Spieler ein Standardfoul begeht, wechselt die Aufnahme zu seinem Gegner. Die Weiße wird dem Gegner in die Hand gegeben und er darf sie überall auf dem Tisch platzieren (siehe [1.6 Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch \(Ball in Hand\)](#)).

Folgende sind Standard Fouls im Zehnball:

- [3.11 Weiße fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch](#)
- [3.12 Falsche Kugel](#). Die erste Objektkugel, die von der Weißen berührt wird, muss immer die Kugel mit der niedrigsten Nummer sein, die sich noch auf dem Tisch befindet.
- [3.13 Keine Bande nach der Karambolage](#)
- [3.14 Kein Fuß auf dem Boden](#)
- [3.15 Kugel die vom Tisch springt](#). Die einzige Kugel, die wiedereingesetzt wird, wenn sie vom Tisch gesprungen ist, ist die 10.
- [3.16 Berühren der Kugeln](#)
- [3.17 Durchstoß / Press liegende Kugeln](#)
- [3.18 Schieben der Weißen](#)
- [3.19 Sich noch bewegende Kugeln](#)
- [3.20 Falsches Positionieren der Weißen](#)
- [3.12 Stoßen außerhalb der eigenen Aufnahme](#)
- [3.16 Zeitspiel](#)
- [3.17 Foul mit der Aufbauhilfe](#)

6.10 SCHWERWIEGENDE FOULS

Die Strafe für drei Fouls gemäß Regel [3.13 Drei aufeinanderfolgende Fouls](#) ist der Verlust des derzeit gespielten Spieles. Für Fouls gemäß Regel [3.16 Unsportliches Verhalten](#) wird der Schiedsrichter die Strafe entsprechend der Art und Weise des begangenen Fouls anpassen.

6.11 PATT

Falls der Schiedsrichter ein Spiel als Patt wertet, wird das Spiel neu begonnen. Der Spieler der ursprünglich die als Patt bewertete Spiel angestoßen hat, stößt wiederum an (siehe [1.13 Patt](#)).

7. 14.1 ENDLOS

14-1 Endlos, auch bekannt als Straight Pool, wird mit 15 nummerierten Kugeln und der Weißen gespielt. Jede Kugel, die regelgerecht versenkt wurde, zählt einen Punkt. Derjenige Spieler, der als erster die vorher bestimmte Punktzahl erreicht hat oder beim Erreichen der vorher bestimmte Anzahl Aufnahmen mehr Punkte aufweist, gewinnt die Partie.

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

7.1 DAS AUSSTOßEN

Die Spieler stoßen aus, um zu bestimmen, wer den ersten Stoß ausführen muss. (siehe [1.2 Ausstoßen des Anstoßrechts](#)).

).

7.2 DER AUFBAU BEIM 14-1 ENDLOS

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

Bei jedem neuen Aufbau wird die vorderste Kugel weggelassen, wenn nur 14 Kugeln aufgebaut werden. Die auf dem Tisch aufgezeichnete Markierung des Dreiecks bestimmt, ob eine für einen Break beabsichtigte Kugel sich im Dreieck oder außerhalb befindet (siehe [7.8 Spezielle Situation beim Aufbau](#)).

Wenn der Tisch getappt ist, muss der Umkreis des Dreiecks nach wie vor eingezeichnet sein, da dieser maßgeblich ist, um zu entscheiden, ob eine Kugel sich im Dreieck befindet oder nicht. **Eine Aufbaufolie (Template) wird nicht verwendet.**

7.3 ERÖFFNUNGSSTOß

Die folgenden Regeln gelten für den Eröffnungsstoß:

- (a) **Die Weiße / Spielball befindet sich zu Beginn mit Ball-in-Hand oberhalb der Kopflinie und wird aus dem Kopffeld gespielt.**
- (b) Falls keine angesagte Kugel versenkt wird, müssen die Weiße und zwei Objektkugeln nach dem Kontakt mit dem Rack je eine Bande anlaufen, ansonsten gilt der Stoß als Anstoßfoul (siehe [2.7 Anlaufen an eine Bande](#)).

Ein solches Foul wird bestraft, indem dem Spieler zwei Punkte von seinem Punktestand abgezogen werden (siehe [7.10 Anstoßfoul](#)).

Der Gegner kann dann die Situation so übernehmen wie sie ist oder er kann verlangen, dass der Spieler, der das Anstoßfoul begangen hat, einen erneuten Anstoß ausführen muss.

Dies kann er solange machen, bis der anstoßende Spieler die Anstoßbedingungen erfüllt oder er die Situation übernimmt (siehe [7.11 Schwerwiegende Fouls](#)).

7.4 FORTSETZUNG DES SPIELES UND SIEG

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

7.5 ANSAGESPIEL

Stöße müssen, wie unter [1.7 Standard Ansagespiel](#) beschrieben, angesagt werden.

Der Spieler darf eine Sicherheit spielen. Dabei wechselt die Aufnahme nach Beendigung des Stoßes zu seinem Gegner und jegliche Kugeln, die dabei versenkt wurden, werden wiedereingesetzt.

7.6 WIEDEREINSETZEN DER KUGELN

Alle Kugeln, die mit einem Foul während einer Sicherheit oder so versenkt wurden, ohne dass eine angesagte Kugel versenkt wurde, werden wiederaufgebaut (siehe [1.5 Wiedereinsetzen von Kugeln](#)). Falls die 15. Kugel eines Dreiecks neu eingesetzt werden muss und die 14 anderen Kugeln nach dem Wiederaufbau nicht berührt worden sind, wird sie auf den Fußpunkt gelegt. Der Schiedsrichter darf hierzu ein Dreieck benutzen.

7.7 ERZIELEN VON PUNKTEN

Der Spieler kann Punkte erzielen, indem er regelkonform angesagte Kugeln versenkt. Jede Kugel, die bei einem solchen Stoß zusätzlich versenkt wird, zählt ebenfalls einen Punkt. Fouls werden durch Punkteabzug vom Punktestand des Spielers, der das Foul begangen hat, bestraft.

Der Punktestand kann aufgrund von Strafpunkten negativ sein.

7.8 SPEZIELLE SITUATIONEN BEIM AUFBAU

Wenn die Weiße oder die 15. Objektkugel den Aufbau der 14 anderen Kugeln zu einem neuen Dreieck behindern, werden die im Folgenden genannten speziellen Regeln angewendet.

Eine Kugel wird als den Aufbau behindernd angesehen, wenn sie innerhalb der Dreiecksmarkierung liegt oder diese überragt.

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

ZURÜCK ZU INHALT

Aufbausituationen:

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

Es gibt keinerlei Einschränkungen, welche Objektkugel des neuen Dreiecks der Spieler als erste anspielen muss.

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

Die Weiße liegt Der 15. Objektball liegt	Innerhalb des Dreieckes	Nicht im Dreieck und nicht auf dem Kopfpunkt *	Blockiert den Kopfpunkt *
Im Dreieck	15. Ball: Fußpunkt Weiße: aus dem Kopffeld	15. Ball: Kopfpunkt Weiße: In Position	15. Ball: Mittelpunkt Weiße: In Position
Versenkt	15. Ball: Fußpunkt Weiße: aus dem Kopffeld (oberhalb der Kopflinie)	15. Ball: Fußpunkt Weiße: In Position	15. Ball: Fußpunkt Weiße: In Position
Oberhalb der Kopflinie aber nicht auf dem Kopfpunkt *	15. Ball: In Position Weiße: Kopfpunkt		
Außerhalb des Kopffeldes und nicht im Dreieck	15. Ball: In Position Weiße: aus dem Kopffeld (oberhalb der Kopflinie)		
Oberhalb der Kopflinie und blockiert den Kopfpunkt *	15. Ball: In Position Weiße: Mittelpunkt	* Auf dem Kopfpunkt bedeutet, dass die Kugel den Aufbau einer anderen auf dem Kopfpunkt behindert.	

Zusammenfassung der Regeln für 14-1 Situationen beim Aufbau

ZURÜCK ZU INHALT

7.9 STANDARD FOULS

Falls der aufnahmeberechtigte Spieler ein Standardfoul begeht, wird ein Punkt von seinem Punktstand abgezogen und die Aufnahme wechselt zu seinem Gegner. Die Weiße verbleibt auf ihrer Position, außer wie unten beschrieben.

Folgende sind Standard Fouls im 14-1 Endlos:

[3.1 Weiße fällt in eine Tasche oder springt von Tisch](#) - Die Weiße wird mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld gespielt (siehe [1.6 Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch \(Ball in Hand\)](#))

[3.3 Keine Bande nach der Karambolage](#)

[3.4 Kein Fuß auf dem Boden](#)

[3.5 Kugel, die vom Tisch springt](#): Alle Objektkugeln, die vom Tisch springen, werden wiederaufgebaut.

[3.6 Berühren der Kugeln](#)

[3.7 Durchstoß/Pressliegende Kugeln](#)

[3.8 Schieben der Weißen](#)

[3.9 Sich noch bewegende Kugeln](#)

[3.10 Falsches Positionieren der Weißen](#)

[3.11 Unkorrektes Spiel aus dem Kopffeld](#) - Handelt es sich um ein Foul gemäß zweitem Abschnitt von 3.11, so hat der dann aufnahmeberechtigte Spieler Lageverbesserung aus dem Kopffeld.

[3.12 Stoßen außerhalb der eigenen Aufnahme](#)

[3.14 Zeitspiel](#)

[3.15 Aufbauhilfen-Foul](#)

7.10 ANSTOßFOUL

Ein Anstoßfoul wird, wie unter 7.3 Eröffnungsstoß beschrieben, mit dem Abzug von zwei Punkten bestraft. Ebenfalls besteht die Möglichkeit, dass der Anstoß neu ausgeführt werden muss. Falls ein Anstoßfoul und ein Standardfoul zur selben Zeit begangen werden, so gilt das Anstoßfoul.

7.11 SCHWERWIEGENDE FOULS

Für Regel [3.13 Drei aufeinanderfolgende Fouls](#) gelten nur Standardfouls. Ein Anstoßfoul zählt also nicht zu der Drei-Foul-Regel. Ein Punkt wird, wie üblich, für das dritte Foul abgezogen. Dazu werden dann noch einmal 15 Punkte vom Punktestand des Spielers abgezogen, der das dritte aufeinanderfolgende Foul begangen hat. Seine Fouls sind damit aufgehoben. Alle 15 Kugeln werden wiederaufgebaut und der Spieler, der das Foul begangen hat, muss einen neuen Eröffnungsstoß ausführen. Hierbei gelten die gleichen Bedingungen, wie für den Eröffnungsstoß.

Begeht ein Spieler ein Foul gemäß [3.16 Unsportliches Verhalten](#), so liegt die Strafe dafür im Ermessen des Schiedsrichters. Sie soll der Art und Weise des Verhaltens Rechnung tragen.

7.12 PATT

Falls der Schiedsrichter eine Partie als Patt bewertet, muss ein neuer Eröffnungsstoß ausgeführt werden. Beide Spieler stoßen das Anstoßrecht neu aus (siehe [1.13 Patt](#)).

ANDERE DISZIPLINEN

8. BLACKBALL

siehe WPA Rules of Play <https://wpapool.com/rules>

9. HEYBALL

siehe WPA Rules of Play <https://wpapool.com/rules>

10. PYRAMID

siehe WPA Rules of Play <https://wpapool.com/rules>

11. ARTISTIC POOL

siehe WPA Rules of Play <https://wpapool.com/rules>

12. ONE-POCKET

siehe WPA Rules of Play <https://wpapool.com/rules>

13. BANK POOL

siehe WPA Rules of Play <https://wpapool.com/rules>

14. IEPF "INTERNATIONAL RULES"

siehe WPA Rules of Play <https://wpapool.com/rules>