



REGELN
FÜR
ENGLISH BILLIARDS

Übersetzt von Esther BÖHM und Eduard FARKASHAZY 9/96,
überarbeitet von Ing. Franz MÉSZÁROS 10/04, 8/06, 12/10,
redigiert von Christian FOCK 12/10

Basierend auf den Originalregeln der
World Professional Billiards & Snooker Association und der
International Billiards & Snooker Federation

September 1995

sowie den Regeln der
World Professional Billiards & Snooker Association

September 2007

INHALTSVERZEICHNIS

ABSCHNITT 1

1. Der Standardtisch 1
2. Bälle 1

ABSCHNITT 2

1. Game 2
2. Match 2
3. Bälle 2
4. Stringing 2
5. Striker 2
6. Stoß 2
7. Pot 2
8. In-off 2
9. Hazard 2
10. Cannon 2
11. Break 3

ABSCHNITT 3

1. Beschreibung 4
2. Start des Games 4
3. Spielverlauf 4
4. Scoring 5
5. Ende einer Session und eines Games 5
6. Spielen aus in Hand 5
7. Ball auf der Baulk-line 5
8. Das Spotten der Objektbälle 6
9. Beschränkung von Cannons 6
10. Beschränkung von Hazards 6
11. Ball am Rand einer Tasche 6

ABSCHNITT 4

1. Zeitverzögerung 9
2. Unfares Verhalten 9
3. Strafe 9

ABSCHNITT 5

1. Der Schiedsrichter 10
2. Der Marker 10

AUSRÜSTUNG

3. Queue 1
4. Zusätzliche Ausrüstung 1

DEFINITIONEN

12. In Hand 3
13. Ball im Spiel 3
14. Ball im Baulk 3
15. Ball vom Tisch 3
16. Miss 3
17. Einen Coup begehen 3
18. Foul 3
19. Spot besetzt 3
20. Push Stroke 3
21. Jump Shot 3

DAS SPIEL

12. Bälle, die nicht vom Striker bewegt wurden 7
13. Touching Ball 7
14. Fouls 7
15. Handlung nach einem Foul 7
16. Handlung nach einem Miss 7
17. Billiards als Doppel 8
18. Die Verwendung zusätzlicher Ausrüstung 8
19. Darstellungen, Auslegung 8

DIE SPIELER

4. Der Non-Striker 9
5. Abwesenheit 9
6. Aufgabe 9

DIE OFFIZIELLEN

3. Der Recorder 10
4. Unterstützung durch Offizielle 10

ABSCHNITT 1 AUSRÜSTUNG

Die Werte in Klammern geben den auf den nächsten Millimeter gerundeten metrischen Gegenwert an.

1. Der Standardtisch

Abmessungen

- (a) Die Spielfläche innerhalb der Bandeninnenkanten soll 11 ft 8½ in x 5 ft 10 in (3569 mm x 1778 mm) messen mit einer Toleranz von +/- ½ in (+/- 13 mm).

Höhe

- (b) Die Tischhöhe, vom Boden bis zur Bandenoberkante, soll zwischen 2 ft 9½ in und 2 ft 10½ in (851 mm und 876 mm) sein.

Taschenöffnungen

- (c) (i) An den Ecken des Tisches sollen sich Taschen befinden (2 am Spot-end, die obere Taschen, und 2 am Baulk-end, die untere Taschen genannt werden) und jeweils eine in der Mitte der längeren Seiten (bekannt als Mitteltaschen).
(ii) Die Öffnungen der Taschen sollen den Schablonen entsprechen, die von der WPBSA (World Professional Billiards and Snooker Association) freigegeben wurden.

Baulk-line und Baulk

- (d) Eine Linie, 29 in (737 mm) von der Innenkante der unteren Bande und parallel dazu gezeichnet wird Baulk-line, diese Linie und der Raum dazwischen wird Baulk genannt.

Das „D“

- (e) Das „D“ beschreibt einen Halbkreis mit 11½ in (292 mm) Radius im Baulk mit dem Mittelpunkt in der Mitte der Baulk-line.

Spots

- (f) Vier Spots sind auf der langen Symmetrieachse des Tisches markiert:
(i) der Spot, 12¾ in (324 mm) von einem Punkt senkrecht unter der Innenkante der oberen Bande;
(ii) der Center Spot befindet sich auf halbem Weg zwischen den Innenkanten der oberen und der unteren Bande;
(iii) der Pyramid Spot befindet sich auf halbem Weg zwischen dem Center Spot und der Innenkante der oberen Bande.
(iv) die Mitte der Baulk-line.

2. Bälle

Die Bälle sollen aus erprobtem Material gefertigt sein und jeweils einen Durchmesser von 52,5 mm haben, mit einer Toleranz von +/- 0,05 mm, und

- (a) sie sollen gleich schwer sein mit einer Toleranz von 0,5 g pro Set.
(b) Ein Ballsatz kann im Einvernehmen beider Spieler oder durch Entscheidung des Schiedsrichters ausgetauscht werden.
(c) Ein Ballsatz kann entweder rot, markiert weiß und weiß oder rot, gelb und weiß sein.

3. Queue

Ein Queue soll nicht kürzer als 3 ft (914 mm) sein und keine wesentlichen Abweichungen von der traditionellen und allgemein anerkannten Form aufweisen.

4. Zusätzliche Ausrüstung

Verschiedene Queueauflagen, lange Queues (sogenannte Butts und Half-Butts, gemäß ihrer Länge), Verlängerungen und Adapter dürfen von den Spielern in schwierigen Spielsituationen für das Queuen verwendet werden. Dazu zählen sowohl das normalerweise beim Tisch befindliche Zubehör als auch Ausrüstungsstücke aus dem Besitz des Spielers oder des Schiedsrichters (siehe Abschnitt 3 Regel 18). Alle Verlängerungen, Adapter und alles andere Zubehör müssen eine von der WPBSA genehmigte Form aufweisen.

ABSCHNITT 2 DEFINITIONEN

Die in diesen Regeln verwendeten Standarddefinitionen sind nachfolgend kursiv dargestellt.

1. Game

Ein *Game* beinhaltet die Spieldauer vom ersten *Stoß*, bis es beendet wird durch

- (a) das Erreichen des Endes einer vorher festgelegten Zeitspanne;
- (b) das Erreichen einer vorher festgelegten Punktzahl durch einen Spieler oder Mannschaft;
- (c) Zuerkennung des Schiedsrichters wie in Abschnitt 4 Regel 2 beschrieben.

2. Match

Ein *Match* ist eine vereinbarte oder festgesetzte Anzahl von *Games*.

3. Bälle

- (a) Der *Spielball* ist der Ball des *Strikers*.
- (b) Der andere weiße oder gelbe Ball und die Rote sind Objektbälle.

4. Stringing

Stringing ist, wenn beide Spieler (oder einer von jeder Seite) gemeinsam von der Baulk-line an irgendeiner Seite des „D“ zur oberen Bande spielen, mit dem Ziel, den eigenen Ball näher an der unteren Bande zu platzieren, als dies der Gegner mit seinem Ball schafft.

5. Striker

Die Person, die im Begriff ist zu spielen oder im Spiel ist, ist der *Striker* und bleibt es, bis der Schiedsrichter entscheidet, dass er den Tisch verlassen hat, nachdem er an der Reihe war.

6. Stoß

- (a) Ein *Stoß* ist ausgeführt, sobald der *Striker* mit dem Tip seines Queues den *Spielball* stößt.
- (b) Ein *Stoß* ist korrekt, wenn keine Regel verletzt wurde.
- (c) Ein *Stoß* ist so lange nicht beendet, bis alle Bälle zum Stillstand gekommen sind.
- (d) Ein *Stoß* kann *direkt* oder *indirekt* ausgeführt werden, nämlich:
 - (i) Ein *Stoß* ist *direkt*, wenn der *Spielball* den Objektball trifft, ohne zuerst eine Bande zu treffen.
 - (ii) Ein *Stoß* ist *indirekt*, wenn der *Spielball* eine oder mehrere Banden getroffen hat, bevor er den ersten oder zweiten Objektball trifft.

7. Pot

Ein *Pot* ist, wenn ein Objektball nach Kontakt mit einem anderen Ball und ohne dass irgendeine Regel verletzt wurde, in eine Tasche fällt. Einen Ball regelkonform zu versenken nennt man *potten*. Ein *Pot* ist auch bekannt als winning *Hazard*.

8. In-off

Ein *In-off* ist, wenn der *Spielball*, nachdem er einen Objektball getroffen hat und ohne Verletzung dieser Regeln in eine Tasche fällt. Wenn beide Objektbälle getroffen wurden, zählt er als vom ersten getroffenen Objektball *in-off* gegangen. Ein *In-off* ist auch bekannt als losing *Hazard*.

9. Hazard

Ein *Hazard* ist jeder zählende *Stoß*, der keine *Cannon* beinhaltet, und zwar:

- (a) ein *Pot*;
- (b) ein *In-off*;
- (c) zwei *Pots*;
- (d) ein *Pot* und ein *In-off* oder
- (e) zwei *Pots* und ein *In-off*.

10. Cannon

Eine *Cannon* ist, wenn ohne Verletzung dieser Regeln der *Spielball* beide Objektbälle während eines *Stoßes* trifft.

11. Break

Ein *Break* ist eine Anzahl von aufeinanderfolgenden zählenden *Stößen* in irgendeiner Aufnahme des *Strikers*.

12. In Hand

- (a) Der Ball eines Spielers ist *in Hand*:
 - (i) vor dem Beginn jeden *Games*,
 - (ii) nachdem er in eine Tasche gefallen ist oder
 - (iii) nachdem er *vom Tisch* ist.
- (b) Er bleibt *in Hand* bis:
 - (i) er regelkonform aus *in Hand* gespielt wurde;
 - (ii) ein *Foul* verübt wird, während der Ball auf dem Tisch ist, oder
 - (iii) er *gespottet* wird wie in Abschnitt 3 Regel 10 (c) oder 15 (c) (ii).
- (c) Zum *Striker* sagt man, er ist *in Hand*, wenn der *Spielball* wie oben beschrieben *in Hand* ist.

13. Ball im Spiel

- (a) Der Ball eines Spielers ist *im Spiel*, wenn er nicht *in Hand* ist.
- (b) Die Rote ist *im Spiel*, wenn sie *gespottet* wird, und bleibt es, bis sie versenkt wird oder *vom Tisch* ist.

14. Ball im Bauk

Ein Ball ist *im Bauk*, wenn er auf der *Bauk-line* oder im Raum zwischen dieser Linie und der unteren Bande zum Stillstand kommt.

15. Ball vom Tisch

Ein Ball wird als *vom Tisch* bezeichnet, wenn er auf etwas anderem als dem Bett des Tisches oder in einer Tasche zum Stillstand kommt oder vom *Striker* in die Hand genommen wird, während der Ball *im Spiel* ist.

16. Miss

Ein *Miss* ist, wenn der *Spielball* keinen Objektball trifft.

17. Einen Coup ausführen

Wenn der *Striker in Hand* ist und seinen *Spielball* absichtlich in eine Tasche spielt, wenn alle Objektbälle *im Spiel im Bauk* sind.

18. Foul

Ein *Foul* ist jegliche Verletzung dieser Regeln.

19. Spot besetzt

Ein *Spot* wird als *besetzt* bezeichnet, wenn ein Ball dort nicht aufgesetzt werden kann, ohne einen anderen zu berühren.

20. Push Stroke

Ein *Push Stroke* entsteht durch das Verweilen der Queuespitze auf dem *Spielball*, während

- (a) der *Spielball* bereits seine Vorwärtsbewegung begonnen hat oder
- (b) dieser bereits einen Objektball berührt, ausgenommen wenn der *Spielball* und ein Objektball einander fast berühren, soll es nicht als *Push Stroke* betrachtet werden, wenn der *Spielball* den Objektball beim *Stoß* so dünn wie möglich trifft.

21. Jump Shot

Ein *Jump Shot* liegt vor, wenn der *Spielball* irgendeinen Teil eines Objektballs überspringt, egal, ob er ihn berührt oder nicht, ausgenommen

- (a) der *Spielball* trifft zuerst einen Objektball und überspringt anschließend einen anderen Ball;
- (b) der *Spielball* springt und trifft einen Objektball, landet jedoch nicht auf der abgewandten Seite dieses Balls;
- (c) der *Spielball* hat den Objektball bereits regelkonform getroffen und überspringt ihn erst, nachdem er eine Bande oder einen anderen Ball getroffen hat.

ABSCHNITT 3 DAS SPIEL

1. Beschreibung

English Billiards wird von zwei Spielern oder Mannschaften gespielt, und das Spiel kann folgendermaßen zusammengefasst werden:

- (a) Drei Bälle werden verwendet: eine Weiße für den einen Spieler/die eine Mannschaft, eine markierte Weiße oder Gelbe für den anderen Spieler/die andere Mannschaft und eine Rote.
- (b) Zählende *Stöße* in einer Aufnahme eines Spielers werden durch *Pots*, *In-offs* und *Cannons*, einzeln oder in Kombination, gemacht.
- (c) Punkte, die durch zählende *Stöße* erzielt wurden, werden zu der Punktzahl des *Strikers* addiert.
- (d) Strafpunkte durch *Fouls* oder *Misses* werden der gegnerischen Punktzahl hinzugezählt.
- (e) Eine brauchbare Taktik während des gesamten *Games* ist es, beide Objektbälle *im Baulk* zu hinterlassen, wenn der nächste Spieler *in Hand* ist, sodass er mit einem *indirekten Stoß* versuchen muss, diese zu treffen.
- (f) Der Gewinner eines *Games* ist jener Spieler beziehungsweise jene Mannschaft,
 - (i) der/die die meisten Punkte in der vereinbarten Zeit erzielt hat,
 - (ii) der/die als Erste(r) die vereinbarte Punkteanzahl erreicht hat,
 - (iii) dem/der das *Game* gemäß Abschnitt 4 Regel 2 zuerkannt wird,
 - (iv) dem/der das *Game* zugestanden wird.
- (g) Der Gewinner eines *Matches* ist der Spieler beziehungsweise die Mannschaft, der/die die meisten *Games* gewinnt oder – wenn auf Gesamtpunkte gespielt wird – der/die mit dem größten Gesamtpunktstand.

2. Start des Games

Die Wahl des *Spielballs* und welche Seite das Spiel beginnt, wird durch *Stringing* oder in einer gegenseitig vereinbarten Weise getroffen. Der Gewinner kann aus beiden Möglichkeiten wählen, es sei denn, die Spieler haben sich bereits geeinigt.

- (a) Die Reihenfolge, die einmal festgelegt wurde, muss während eines *Games* beibehalten werden.
- (b) Die Rote wird auf dem *Spot* platziert und der erste Spieler spielt aus *in Hand*. Das *Game* beginnt, wenn der *Spielball* auf dem Tisch platziert und von der Queuespitze berührt wurde, entweder:
 - (i) indem ein *Stoß* gemacht wird oder
 - (ii) während der *Spielball* anvisiert wird.
- (c) Wenn der falsche *Spielball* für den Eröffnungsstoß verwendet wird, ist dieser *Stoß* ungültig, und das *Game* muss mit dem korrekten Ball noch einmal begonnen werden. Nachdem das *Game* eröffnet wurde, liegt es in der Verantwortung des *Strikers*, mit dem korrekten *Spielball* zu spielen, auch wenn ihm vom Schiedsrichter der falsche Ball gegeben wurde.

3. Spielverlauf

Die Spieler spielen abwechselnd oder in einer Reihenfolge, bis Punkte gemacht werden, in welchem Fall der *Striker* sein *Break* fortsetzt und entweder von der Position, in der der *Spielball* liegen bleibt oder, nach einem *In-off* oder *Touching Ball* wie in Abschnitt 3 Regel 13 beschrieben von *in Hand* weiterspielt. Wenn der *Striker* keine Punkte erzielt, endet seine Aufnahme, und der nächste Spieler spielt von der Position, die liegen bleibt, oder von *in Hand*, wenn sein *Spielball vom Tisch* ist oder einen anderen Ball berührt wie in Abschnitt 3 Regel 13 beschrieben. Nach einem *Foul* hat der nächste Spieler die zusätzliche Möglichkeit von *in Hand* zu spielen, mit beiden Objektbällen *gespottet* wie in Abschnitt 3 Regel 15 (c) (ii) vorgesehen.

4. Scoring

Punkte werden wie folgt zuerkannt:

- (a) Eine *Cannon*, *Potten* der Weißen und ein *In-off* von Weiß zählen zwei Punkte.
- (b) Ein *Potten* der Roten und ein *In-off* von Rot zählen drei Punkte.
- (c) Wenn mehr als ein *Hazard* oder eine Kombination von *Hazard(s)* und *Cannon* in einem *Stoß* gemacht werden, werden alle gezählt.
- (d) Wenn ein *In-off* mit einer *Cannon* kombiniert wird, soll der *In-off* zählen (gemeinsam mit der *Cannon*)
 - (i) drei Punkte, wenn die Rote als Erste vom *Spielball* getroffen wurde,
 - (ii) zwei Punkte, wenn der weiße Objektball zuerst getroffen wurde, oder
 - (iii) zwei Punkte, wenn beide Objektbälle gleichzeitig getroffen wurden.

5. Ende einer Session und eines Games

- (a) Am Ende der Zeitspanne einer *Session* soll der Schiedsrichter TIME ansagen. Der *Stoß*, der noch gemacht wird, soll beendet werden, und die Punkte, die gemacht werden, werden der entsprechenden Seite addiert. Wenn weitere *Sessions* folgen, wird die Position aller Bälle vom Schiedsrichter vermessen und notiert, sodass die folgende *Session* von genau dort weitergespielt werden kann, wo unterbrochen wurde.
- (b) Das Ende der letzten *Session* wie oben ist das Ende eines *Games* innerhalb einer bestimmten Zeitspanne.
- (c) In einem *Game* oder *Match*, das auf ein Zeitlimit gespielt wird, ist es möglich, dass die Punkte am Ende der erlaubten Zeitspanne gleich sind, sodass die festsetzenden Regeln die Möglichkeit eines notwendigen Tie-breaks vorsehen sollen.
- (d) Wenn auf eine ausgemachte Punkteanzahl gespielt wird, ist das Ende eines *Games* erreicht, wenn ein Spieler die erforderliche Anzahl an Punkten erreicht oder überschritten hat. Nur die benötigten Punkte werden gezählt, jedoch soll der Spieler alle erzielten Punkte für sein *Break* vermerkt bekommen.

6. Spielen aus in Hand

Um aus *in Hand* zu spielen, muss der *Spielball* von einer Position innerhalb oder auf den Linien des „D“ gestoßen werden, und

- (a) der Schiedsrichter wird mitteilen, wenn er gefragt wird, ob der *Spielball* korrekt platziert ist (das ist nicht außerhalb der Linien des „D“);
- (b) sollte die Queuespitze den *Spielball* berühren, während er im „D“ platziert wird, und der Schiedsrichter der Meinung sein, dass der *Striker* dabei nicht versucht hat, einen *Stoß* zu machen, so ist der *Spielball* nicht *im Spiel*;
- (c) der *Spielball* muss aus dem *Baulk* gespielt werden. Wenn er einen Objektball trifft, der außerhalb des *Baulk* liegt, so wird er als aus dem *Baulk* gespielt betrachtet, auch wenn er die *Baulk-line* nicht überquert hat;
- (d) der *Spielball* muss eine Bande oder einen Ball außerhalb des *Baulk* berühren, bevor er in den *Baulk* zurückkehren, dort zur Ruhe kommen oder dort einen Objektball treffen darf;
- (e) der *Spielball* darf gegen eine Bande im *Baulk* gespielt werden, bevor er einen Ball außerhalb des *Baulk* trifft;
- (f) wenn ein Objektball *im Baulk* ist, darf kein Teil seiner Oberfläche *direkt* von *in Hand* gespielt werden, auch wenn dieser Teil seiner Oberfläche oberhalb der *Baulk-line* ist.

7. Ball auf der Baulk-line

Der Schiedsrichter soll sagen, wenn er gefragt wird, ob ein Ball auf oder nahe der *Baulk-line* *im Baulk* oder außerhalb des *Baulk* ist.

8. Das Spotten der Objektbälle

- (a) Wenn die Rote versenkt wird oder *vom Tisch* ist, wird sie auf dem Spot platziert oder,
 - (i) wenn der Spot besetzt ist, wird sie auf den Pyramid Spot gelegt;
 - (ii) wenn der Spot und der Pyramid Spot besetzt sind, dann auf den Center Spot.
- (b) Wenn die Rote zweimal hintereinander in einem *Break* vom Spot oder vom Pyramid Spot gepottet wird, jedoch nicht in Verbindung mit anderen Punkten, wird sie auf dem Center Spot platziert oder,
 - (i) wenn der Center Spot besetzt ist, auf dem Pyramid Spot;
 - (ii) wenn der Center Spot und der Pyramid Spot besetzt sind, auf dem *Spot*.
- (c) Für fortgesetztes *Potten* der Roten, nicht in Verbindung mit anderen Punkten, wird sie zweimal auf den *Spot*, danach einmal auf dem Center Spot, immer aufeinanderfolgend, aufgesetzt, wenn diese Spots nicht besetzt sind.
- (d) Der Schiedsrichter soll den *Striker* nach dessen Frage darüber informieren, wie viele aufeinanderfolgende *Pots* er vom selben Spot bereits gemacht hat.
- (e) Ein Ball wird nicht als auf einem *Spot* betrachtet, wenn er nicht mit der Hand daraufgelegt wurde.
- (f) Wenn ein anderer Ball einen Ball, der mit der Hand auf einem Spot platziert wurde, berührt, so ist dieser *gespottete* Ball nicht mehr als solcher zu betrachten, auch wenn er sich nicht bewegt hat.
- (g) Ein Spieler soll nicht für irgendeinen Fehler, den der Schiedsrichter beim Spotten eines Objektballs gemacht hat, verantwortlich gemacht werden.

9. Beschränkung von Cannons

Aufeinanderfolgende *Cannons*, nicht in Verbindung mit einem *Hazard*, sind auf 75 beschränkt.

- (a) Nach 70 solcher *Cannons* soll der Schiedsrichter SIEBZIG CANNONS ansagen. Wenn der Schiedsrichter nach 70 *Cannons* auf diese Ansage vergisst, so darf der *Striker* noch fünf *Cannons* machen, nachdem der Schiedsrichter SIEBZIG CANNONS angesagt hat.
- (b) Der Schiedsrichter soll den *Striker* nach dessen Frage darüber informieren, wie viele aufeinanderfolgende solcher *Cannons* er bereits gemacht hat.

10. Beschränkung von Hazards

Aufeinanderfolgende *Hazards*, nicht in Verbindung mit einer *Cannon*, sind mit 15 Stößen beschränkt.

- (a) Nach 10 solcher *Hazards* soll der Schiedsrichter ZEHN HAZARDS ansagen. Wenn der Schiedsrichter nach 10 *Hazards* auf diese Ansage vergisst, so darf der *Striker* noch fünf *Hazards* machen, nachdem der Schiedsrichter ZEHN HAZARDS angesagt hat.
- (b) Der Schiedsrichter soll den *Striker* nach dessen Frage darüber informieren, wie viele aufeinanderfolgende solcher *Hazards* er bereits gemacht hat.
- (c) Wenn der Ball des *Non-Strikers* als Resultat des letzten *Stoßes* des *Non-Strikers* vom Tisch ist, so soll er nach 15 solcher *Hazards* auf der Mitte der Baulk-line oder, wenn diese besetzt ist, auf der rechten Ecke des „D“, vom Fußende des Tisches gesehen, platziert werden.

11. Ball am Rand einer Tasche

- (a) Wenn ein Ball in eine Tasche fällt, ohne von einem anderen Ball getroffen worden zu sein und nicht Teil eines *Stoßes* war, so soll er zurückgelegt werden, und alle erzielten Punkte zählen.
- (b) Wenn er von irgendeinem Ball, der in den *Stoß* einbezogen war, getroffen hätte werden können
 - (i) ohne Verletzung dieser Regeln, werden alle Bälle wieder zurückgelegt, und der *Stoß* wird wiederholt, oder der *Striker* kann einen beliebigen anderen *Stoß* nach seiner Wahl spielen;
 - (ii) und dabei ein *Foul* verübt wird, werden alle Bälle zurückgelegt, und der nächste Spieler hat die nach einem *Foul* seines Gegners üblichen Möglichkeiten.
- (c) Wenn ein Ball kurz auf der Kante einer Tasche balanciert, dann aber hineinfällt, so soll er zählen und nicht zurückgelegt werden.

12. Bälle, die nicht vom Striker bewegt wurden

Wird ein Ball, in Bewegung oder still stehend, von irgendetwas anderem als dem *Striker* gestört, so soll er vom Schiedsrichter dort wieder hingelegt werden, wo er entscheidet, dass er war oder wo er liegen geblieben wäre.

- (a) Diese Regel schließt die Fälle ein, dass ein anderer Umstand oder eine andere Person, nicht aber der Spielpartner des *Strikers*, diesen dazu bringt, einen Ball zu bewegen.
- (b) Ein Spieler soll für eine Störung der Bälle durch den Schiedsrichter nicht bestraft werden.

13. Touching Ball

Wenn der Spielball des *Strikers* so liegen bleibt, dass er einen anderen Ball berührt, so soll die Rote auf den Spot gelegt werden, der Ball des *Non-Strikers*, wenn auf dem Tisch, wird auf den Center Spot gelegt, und der *Striker* spielt aus *in Hand*.

14. Fouls

Die folgenden Handlungen sind *Fouls*:

- (a) das Stoßen eines anderen als des *Spielballs*;
- (b) das mehrmalige Stoßen des *Spielball*;
- (c) das Stoßen, während nicht mindestens ein Fuß den Boden berührt;
- (d) das Spielen, wenn man nicht an der Reihe ist;
- (e) das inkorrekte Spielen aus *in Hand*, auch beim *Eröffnungsstoß*;
- (f) das Stoßen, bevor alle Bälle zum Stillstand gekommen sind;
- (g) das Spielen eines *Jump Shot*;
- (h) das Spielen eines *Push Stroke*;
- (j) das Verursachen eines Balls *vom Tisch*;
- (k) das Spielen von mehr als 15 aufeinanderfolgenden *Hazards*;
- (l) das Spielen von mehr als 75 aufeinanderfolgenden *Cannons*;
- (m) das Berühren eines Balls oder des Ballmarkers *im Spiel*, anders als in der korrekten Ausübung eines *Stoßes*;
- (n) das Stoßen, bevor der Schiedsrichter das *Spotten* eines Balls beenden konnte;
- (o) das Verfehlen aller Objektbälle, anders als es in unten angeführter Regel 16 festgesetzt ist;
- (p) das Besprechen mit dem Partner entgegen der unten angeführten Regel 17;
- (q) das Spielen mit einem Queue, der nicht dem Standard entspricht; und
- (r) das Spielen eines *Coups*.

15. Handlung nach einem Foul

Wird ein *Foul* begangen, so soll der Schiedsrichter sofort FOUL ansagen.

- (a) Wenn der *Striker* noch keinen *Stoß* gemacht hat, so endet sein Spielrecht sofort.
- (b) Alle Punkte, die in einem *Break* erzielt wurden, bevor auf *Foul* entschieden wurde, werden zuerkannt, aber nicht jene Punkte, die in einem auf *Foul* entschiedenen *Stoß* gemacht wurden.
- (c) Alle *Fouls* ziehen eine Strafe von zwei Punkten nach sich, aber es soll nicht mehr als zwei Foulpunkte in irgendeinem *Stoß* geben. Zusätzlich hat der nächste Spieler die Option des Spielens
 - (i) von dort, wo die Bälle zum Stillstand gekommen sind, die Rote, wenn nicht korrekt gespottet, verbleibt, wo sie ist; außer wenn *vom Tisch* soll sie korrekt *gespottet* werden; oder
 - (ii) aus *in Hand*, Rot auf dem *Spot* und der weiße oder gelbe Objektball auf dem Center Spot.
- (d) Wenn ein *Foul* vor dem nächsten *Stoß* weder vom Schiedsrichter angezeigt noch vom *Non-Striker* erfolgreich reklamiert wurde, ist es verziehen.

16. Handlung nach einem Miss

Wenn ein *Miss* begangen wird und es sich nicht um einem direkten *Stoß* in eine Tasche handelt, der *Striker in Hand* ist und kein Objektball außerhalb des Baulk liegt, soll der Schiedsrichter MISS ansagen. Eine Strafe von zwei Punkten ist angezeigt, die zu den Punkten des Gegners hinzugezählt werden. Jedes andere *Miss* und alle direkten *Coups* sind *Fouls*.

17. Billiards als Doppel

- (a) Die Seite, die den ersten *Stoß* machen soll, wird vom Gewinner des *Stringings* gemäß Abschnitt 3 Regel 2 bestimmt. Die Spielreihenfolge entscheidet sich dann durch den nächsten Spieler und muss während des *Games* ohne Änderung durchgehend beibehalten werden.
- (b) Die Partner dürfen sich während eines *Games* besprechen, aber weder
 - (i) wenn einer der beiden der *Striker* und gerade am Tisch ist, noch
 - (ii) nach dem ersten *Stoß* des *Strikers* bis zum Ende seines *Breaks*.

18. Die Verwendung zusätzlicher Ausrüstung

Sowohl das Platzieren als auch das Wegnehmen von irgendwelcher Ausrüstung, die der Spieler am Tisch verwenden darf, liegt in seiner Verantwortung.

- (a) Der *Striker* ist für alle Gegenstände verantwortlich, einschließlich (aber nicht nur beschränkt auf) Rests und Spiders, die er zum Tisch bringt, egal, ob es seine sind oder von ihm ausgeliehen wurden (außer vom Schiedsrichter), und er wird für alle *Fouls*, die er beim Benutzen begeht, bestraft.
- (b) Für Ausrüstungsgegenstände, die sich üblicherweise am Tisch befinden und von jemand anderem, auch dem Schiedsrichter, gebracht wurden, soll der *Striker* nicht verantwortlich sein. Sollte sich ein solcher Ausrüstungsgegenstand als fehlerhaft erweisen und der *Striker* dadurch einen Ball berühren, so wird nicht auf *Foul* entschieden. Der Schiedsrichter wird, wenn notwendig, gemäß oben angeführter Regel 12 alle bewegten Bälle wieder zurücklegen, und der *Striker* kann, wenn er im *Break* ist, dieses ohne Strafe fortsetzen.

19. Darstellungen, Auslegung

- (a) Die in diesen Regeln und Definitionen benutzten Wörter, die Personen männlichen Geschlechts bezeichnen, sollen gleichermaßen für Personen weiblichen Geschlechts gelten.
- (b) Bei Körperbehinderten mögen die Umstände Regelanpassungen erfordern. Zum Beispiel in Abschnitt 3 kann Regel 14 (c) auf Rollstuhlfahrer nicht angewendet werden.
- (c) Gibt es keinen Schiedsrichter, wie in Gemeinschaftsspielen üblich, so soll der gegnerische Spieler beziehungsweise die gegnerische Mannschaft zur Anwendung dieser Regeln als solcher angesehen werden.

ABSCHNITT 4 DIE SPIELER

1. Zeitverzögerung

Ist der Schiedsrichter der Meinung, dass ein Spieler für seinen *Stoß* oder die Auswahl eines *Stoßes* ungewöhnlich viel Zeit in Anspruch nimmt, so soll er den betreffenden Spieler warnen, dass er dazu neigt, das *Game* seinem Gegner zuzusprechen.

2. Unfares Verhalten

Weigert sich ein Spieler, ein *Game* fortzusetzen, oder ist sein Benehmen nach Meinung des Schiedsrichters absichtlich oder anhaltend unfair, einschließlich wiederholter Zeitverzögerung nach einer Verwarnung gemäß Regel 1 wie oben beschrieben, oder benimmt er sich nicht gentlemanlike, so soll der Spieler das *Game* verlieren.

3. Strafe

Wenn ein *Game* auf diese Weise eingebüßt wird

- (a) und es war durch eine festgesetzte oder ausgemachte Anzahl von Punkten zu entscheiden, verliert der Verursacher alle Punkte, die er erzielt hat, und der Gegner soll das *Game* mit der nötigen Anzahl von Punkten zu null gewinnen;
- (b) und es ging über eine festgesetzte oder ausgemachte Zeitspanne, die Teil eines *Matchs* war, so soll dieses *Match* verloren sein.

4. Der Non-Striker

Der *Non-Striker* soll, wenn der *Striker* am Tisch ist, vermeiden, dass er in der Sichtlinie des *Strikers* steht oder sich in dieser bewegt. Er muss in einem vernünftigen Abstand vom Tisch stehen oder sitzen.

5. Abwesenheit

Im Fall seiner Abwesenheit darf der *Non-Striker* einen Stellvertreter ernennen, der seine Interessen überwacht und *Fouls* reklamiert, wenn dies notwendig sein sollte. Diese Ernennung muss dem Schiedsrichter zur Kenntnis gebracht werden, bevor der Raum verlassen wird.

6. Aufgabe

Ein Spieler darf nur aufgeben, wenn er der *Striker* ist. Der Gegner kann die Aufgabe annehmen oder zurückweisen. Sie wird gegenstandslos, wenn sich der Gegner dazu entschließt, weiterzuspielen.

ABSCHNITT 5 DIE OFFIZIELLEN

1. Der Schiedsrichter

- (a) Der Schiedsrichter soll
 - (i) der einzige Richter über faires und unfaires Spiel sein;
 - (ii) die Freiheit haben, im Interesse eines fairen Spiels Entscheidungen in Situationen zu treffen, die durch Regeln nicht entsprechend abgedeckt sind;
 - (iii) für die einwandfreie Durchführung des *Games* unter diesen Regeln verantwortlich sein;
 - (iv) einschreiten, wenn er irgendeine Verletzung dieser Regeln sieht;
 - (v) jeden Ball nach vernünftig erscheinender Anfrage des *Strikers* reinigen.
- (b) Der Schiedsrichter soll nicht
 - (i) auf irgendeine Frage antworten, die in den Regeln nicht zugelassen ist;
 - (ii) einen Hinweis geben, dass ein Spieler gerade dabei ist, ein *Foul* zu begehen;
 - (iii) das Spiel betreffende Ratschläge oder Meinungen äußern;
 - (iv) Fragen beantworten, die sich auf die Punktedifferenz des Spielstands beziehen.
- (c) Hat der Schiedsrichter einen Vorfall nicht bemerkt, so kann er die Aussagen des Markers oder anderer Offizieller sowie von Zuschauern, welche die beste Sicht haben, zur Unterstützung seiner Entscheidung heranziehen.

2. Der Marker

Der Marker verwaltet den Spielstand auf der Anzeigetafel und unterstützt den Schiedsrichter bei der Ausübung seines Amts. Er soll auch das Protokoll führen, wenn dies notwendig ist.

3. Der Recorder

Der Recorder soll eine Eintragung für jeden *Stoß* machen, *Fouls*, *Hazards* und *Cannons* entsprechend anführen und wie viele Punkte jeder Spieler oder jede Partei gemacht hat. Er soll auch die Höhe der *Breaks* notieren sowie die Durchschnittspunkte pro Aufnahme nach Beendigung des *Games* errechnen.

4. Unterstützung durch Offizielle

- (a) Auf Anfrage des *Strikers* soll der Schiedsrichter oder der *Marker* jede Lichtquelle, die den *Striker* bei der Durchführung seines *Stoßes* behindern, wegbewegen oder in einer geeigneten Position halten.
- (b) Es ist dem Schiedsrichter oder dem *Marker* erlaubt, behinderten Spielern den Umständen entsprechend zu Hilfe zu kommen.