



REGELN
FÜR
ENGLISH BILLIARDS

Übersetzt von Walter Kunz 12/19

Basierend auf den Originalregeln der
World Professional Billiards & Snooker Association

November 2019

INHALTSVERZEICHNIS

1. AUSRÜSTUNG

1. Der Standardtisch	1
2. Bälle.....	1
3. Queue	2
4. Zusätzliche Ausrüstung/Hilfsmittel.....	2

2. DEFINITIONEN

1. Game	3
2. Match	3
3. Bälle.....	3
4. Bandenfläche	3
5. Stringing.....	3
6. Striker und Aufnahme	3
7. Stoß	3
8. Pot und Pocketing	4
9. In-off	4
10. Hazard	4
11. Cannon	4
12. Break	4
13. In Hand	4
14. Ball im Spiel	4
15. Ball im Bauk	4
16. Ball vom Tisch.....	4
17. Miss	4
18. Running a Coup	5
19. Foul.....	5
20. Besetzter Spot	5
21. Push Stroke	5
22. Jump Shot.....	5

3. DAS SPIEL

1. Beschreibung	6
2. Start des Games	6
3. Spielverlauf	6
4. Scoring.....	7
5. Ende einer Session und eines Games	7
6. Spielen mit Ball in Hand	7
7. Ball auf der Bauk-line	7
8. Bauk-line Crossing	7
9. Das Spotten der Objektbälle	8
10. Beschränkung von Cannons	8
11. Beschränkung von Hazards	8
12. Ball am Rand einer Tasche	9
13. Bälle, die nicht vom Striker bewegt wurden	9
14. Touching Ball	9
15. Fouls	9
16. Handlung nach einem Foul	10
17. Handlung nach einem Miss	10
18. Billiards als Doppel.....	10
19. Die Verwendung zusätzlicher Ausrüstung	10
20. Anmerkungen, Darstellungen, Auslegungen	10

4. DIE SPIELER

1. Unsportliches Verhalten	12
2. Aufgeben	12
3. Spielverzögerung	12
4. Der Non-Striker	12
5. Verantwortlichkeit für den Score.....	12
6. Abwesenheit	13

5. DIE SPIELLEITUNG

1. Der Schiedsrichter.....	14
2. Der Marker	14
3. Der Sroke Recorder	14
4. Der Timekeeper	14
4. Unterstützung durch die Spielleitung.....	14

ACHTUNG: Aus Gründen der einfacheren Lesbarkeit wird auf die geschlechtsspezifische Differenzierung, zum Beispiel Spieler(innen), verzichtet. Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung grundsätzlich für alle Geschlechter.

1 AUSRÜSTUNG

1. Der Standardtisch

(a) Die Spielfläche

Die Spielfläche innerhalb der Stirnseiten der Banden soll 3569 mm x 1778 mm betragen, mit einer Toleranz auf beiden Seiten von +/- 13 mm.

(b) Höhe

Die Tischhöhe vom Boden bis zur Bandenoberkante soll 864 mm mit einer Toleranz von +/- 13 mm betragen.

(c) Bottom Cushion und Top Cushion

Die kürzeren Seiten des Tisches werden als Bottom (auch Baulk) und Top Cushion des Tisches bezeichnet. Wo ein Tisch mit einem Tuch mit Nap bezogen wird, verläuft der Strich des Naps vom Bottom Cushion zu Top Cushion.

(d) Baulk-line und Baulk

Eine gerade Linie, parallel gezogen in einem Abstand von 737 mm zur Stirnseite der Bottom Cushion und von Seitenbände zu Seitenbände verlaufend, wird Baulk-line genannt. Diese Linie und der Raum zwischen der Linie und die Bottom Cushion wird als Baulk bezeichnet.

(e) Das „D“:

Das „D“ ist ein Halbkreis im Baulk mit einem Radius von 292 mm, wobei der Mittelpunkt des geraden Teiles auf der Mitte der Baulk-line liegt.

(f) Spots:

Vier Spots sind auf der Längsachse des Tisches markiert:

- (i) der Spot, 324 mm vom Punkt senkrecht unter der Stirnseite der Top Cushion;
- (ii) der Centre Spot auf halben Weg zwischen den Punkten senkrecht unter den Stirnseiten der Top und der Bottom Cushion;
- (iii) der Pyramid Spot in der Mitte zwischen dem Centre Spot und dem Punkt senkrecht unter der Stirnseite der Top Cushion;
- (iv) die Mitte der Baulk-line.

(g) Taschenöffnungen:

Taschen haben sich in jeder der vier Ecken des Tisches und jeweils eine in der Mitte der längeren Seiten zu befinden.

2. Bälle

- (a) Ein Ballsatz besteht aus einer Roten, einer Weißen und einer Gelben (welche Punkte haben können). Alternativ darf eine Rote, eine Weiße und eine markierte Weiße (letztere mit zwei oder mehreren Punkten zur Unterscheidung) benützt werden.
- (b) Die Bälle sollen aus einem zugelassenen Material bestehen und jeweils einen Durchmesser von 52,5 mm mit einer Toleranz von +/- 0,05 mm haben;
- (c) Sie sollen, wenn möglich gleich schwer sein, wobei die Toleranz zwischen dem schwersten Ball und dem leichtesten Ball in einem Satz nicht mehr als 0,5 g sein darf; und

(d) ein Ballsatz kann im Einvernehmen beider Spieler oder auf Entscheidung des Schiedsrichters ausgetauscht werden.

3. Queue

Ein Queue darf nicht kürzer als 914 mm sein, keine Abweichungen von der traditionellen sich verjüngenden Form aufweisen, mit einem Tip, das am dünneren Ende angebracht ist, um den Spielball zu Stoßen.

4. Zusätzliche Ausrüstung/Hilfsmittel

Verschiedene Rests, lange Queues, Verlängerungen und Adapter dürfen von den Spielern verwendet werden. Dazu zählen sowohl das normalerweise am Tisch befindliche Zubehör als auch Ausrüstungsgegenstände des Spielers oder des Schiedsrichters. Alle Verlängerungen, Adapter und andere Hilfsmittel zur Stoßdurchführung oder zum Zielen müssen im Vorfeld vom zuständigen Dachverband genehmigt worden sein.

2 DEFINITIONEN

Die verwendeten Definitionen sind nachfolgend kursiv dargestellt.

1. Game

Ein *Game* umfasst die Spieldauer vom Start (siehe Regel 3.2.(b)), wobei die Spieler oder Mannschaften in abwechselnden *Aufnahmen* spielen, bis es beendet ist durch:

- (a) Aufgabe eines Spielers; oder
- (b) das Erreichen des Endes einer vorher festgelegten Zeitspanne; oder
- (c) das Erreichen einer vorher festgelegten Punktzahl durch einen Spieler oder eine Mannschaft; oder
- (d) Zuerkennung des Schiedsrichters gemäß Regel 4.1.(b), 4.1.(c), 4.1.(d) oder 4.3.(b).

2. Match

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

3. Bälle

- (a) Der *Spielball* (Gelb, Weiß oder markiert Weiß) ist der Ball des *Strikers*.
- (b) Der Ball des *Non-Strikers* und die Rote sind die *Objektbälle*.

4. Bandenfläche

Die Stirnseite der Bande besteht aus einer *flachen Stirnseite*, welche entlang an allen Seiten der Spielfläche verläuft. Als *gekrümmte Stirnseite* der Bande wird der Teil angesehen, in dem die Stirnseite der Bande tatsächlich kurvenförmig geschnitten ist, um den Tascheneinlauf zu formen."

5. Stringing

Ein *String* ist, wenn beide Spieler gleichzeitig von den unterschiedlichen Tischhälften der *Baulk-line* einen Spielball zur *Top Cushion* stoßen, um den dort Richtung *Baulk* zurückprallen zu lassen. Der Spieler, dessen Ball laut Meinung des Schiedsrichters näher an der *Bottom Cushion* ist, gewinnt den *String*. Der *Spielball* darf nur die *flache Stirnseite* der *Top* oder *Bottom Cushion* treffen; Ein Kontakt mit einer anderen Bande oder ein Kreuzen des *Spielballes* in die Tischhälfte des anderen Spielers hat den Verlust des *Strings* zur Folge.

6. Striker und Aufnahme

Die Person, die zu spielen hat oder gerade spielt, ist der *Striker*. Es ist solange seine *Aufnahme* bis:

- (a) ein *Stoß* gemacht wurde und keine Punkte erzielt wurden; oder
- (b) ein *Foul* begangen wurde, alle Bälle zum Stillstand gekommen sind und dass der *Striker* zur Zufriedenheit des Schiedsrichters den Tisch verlassen hat.

7. Stoß

- (a) Ein *Stoß* gilt als ausgeführt, wenn der *Striker* den *Spielball* mit dem Tip des *Queues* in die Richtung, in die der *Queue* zeigt, stößt, außer während des Einschwingens auf den *Spielball* (bekannt als *Feathering*).
- (b) Der *Spielball* darf nur einmal gestoßen, aber kein *Push Stroke* gespielt werden. Das Tip des *Queues* darf einen Augenblick lang mit dem *Spielball* in Kontakt bleiben, nachdem dieser seine Bewegung aufnimmt.
- (c) Ein *Stoß* gilt als korrekt, wenn keine Regel verletzt wurde.
- (d) Ein *Stoß* gilt als nicht beendet, bis
 - (i) alle Bälle zum Stillstand gekommen sind;
 - (ii) alle nötigen Bälle gespottet wurden;
 - (iii) alle Hilfsmittel, die vom *Striker* benutzt wurden, entfernt sind.
- (e) Ein *Stoß* kann *direkt* oder *indirekt* ausgeführt werden:
 - (i) Ein *Stoß* ist *direkt*, wenn der *Spielball* einen *Objektball* trifft, ohne vorher an eine Bande zu treffen.
 - (ii) Ein *Stoß* ist *indirekt*, wenn der *Spielball* eine oder mehrere Banden trifft, bevor er einen der beiden *Objektbälle* trifft.

8. Pot und Pocketing

Als *Pot* gilt, wenn ein *Objektball* nach Kontakt mit einem anderen Ball ohne irgendeinen Regelverstoß, in eine Tasche fällt. Dieser Vorgang wird als *Potten* bezeichnet.

Fällt ein Ball in eine Tasche in einem *Stoß* ohne Punkte, wird das als *Pocketing* bezeichnet.

9. In-off

Als *In-off* gilt, wenn der *Spielball*, nachdem er einen *Objektball* getroffen hat und keine Verletzung dieser Regeln vorliegt, in eine Tasche fällt. Wenn beide *Objektbälle* vom *Spielball* getroffen wurden, zählt der *In-Off* vom ersten getroffenen *Objektball*.

10. Hazard

Als *Hazard* gilt jeder zählende *Stoß*, der keine *Cannon* beinhaltet, und zwar:

- (a) ein *Pot*, auch *winning Hazard* genannt;
- (b) ein *In-off*, auch *losing Hazard* genannt;
- (c) zwei *Pots*;
- (d) ein *Pot* und ein *In-off*, oder
- (e) zwei *Pots* und ein *In-off*.

11. Cannon

Als *Cannon* gilt, wenn der *Spielball* beide *Objektbälle* während eines *Stoßes* trifft, keine Verletzung dieser Regeln vorliegt. Es darf nur eine *Cannon* in einem *Stoß* gezählt werden.

12. Break

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

13. In Hand

- (a) Der Ball eines Spielers ist *in Hand*:
 - (i) vor dem Beginn jeden *Games*;
 - (ii) wenn er in eine Tasche gefallen ist;
 - (iii) wenn *Ball vom Tisch* verursacht wurde; oder
 - (iv) wenn die Bälle nach Regel 3.13.(a) gespottet wurden.
- (b) Er bleibt *in Hand*, bis:
 - (i) er regelkonform aus *in Hand* gespielt wurde; oder
 - (ii) ein *Foul* verübt wird, während er auf dem Tisch ist; oder
 - (iii) er *gespottet* wird wie in Regel 3.11.(c) oder 3.15.(c) (ii).
- (c) Der *Striker* wird als *in Hand* bezeichnet, wenn der *Spielball*, wie oben beschrieben, *in Hand* ist.

14. 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* wurde, und bleibt es, bis sie in eine Tasche fällt oder *vom Tisch* ist.

15. Ball im Baulk

Die Baulk-line und der dazwischenliegende Raum wird *Baulk* genannt. Ein Ball ist im *Baulk*, wenn er zentral auf der Baulk-line oder im Raum zwischen dieser Linie und der Bottom Cushion zum Stillstand kommt.

16. Ball vom Tisch

Ein *Ball vom Tisch* ist, wenn er auf etwas anderem als auf der Spielfläche oder in einer Tasche zum Stillstand kommt oder wenn er vom *Striker* aufgehoben wird, als er *im Spiel* war.

17. Miss

Ein *Miss* ist, wenn der *Spielball* keinen *Objektball* trifft, wenn er von *in-Hand* gespielt wird und wenn sich kein *Objektball* außerhalb des *Baulks* befindet.

18. Running a Coup

Running a Coup ist, wenn der *Striker in Hand* ist, und den *Spielball* direkt oder direkt über die *gekrümmte Stirnseite* in eine Tasche spielt und sich kein Objektball außerhalb des *Baulks* befindet. Es soll nicht als *Running a Coup* betrachtet werden, wenn der *Spielball* zuerst die *flache Stirnseite* einer Bande berührt und dann (*indirekt*) in eine Tasche fällt oder wenn der *Spielball* in eine Tasche fällt, nachdem er eine *gekrümmte Stirnseite* einer anderen Tasche getroffen hat.

19. Foul

Ein *Foul* ist jeder Verstoß gegen diese Regeln.

20. Besetzter Spot

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

21. Push Stroke

Als *Push Stroke* gilt, wenn die *Queuespitze* mit dem *Spielball* in Kontakt bleibt:

- (a) nachdem der *Spielball* seine Vorwärtsbewegung aufgenommen hat, außer einen Augenblick lang im Moment der ersten Berührung; oder
- (b) während der *Spielball* einen *Objektball* berührt, ausgenommen, wenn *Spielball* und *Objektball* einander beinahe berühren, in diesem Fall wird nicht auf *Push Stroke* entschieden, sofern der *Spielball* den *Objektball* so dünn wie möglich trifft.

22. Jump Shot

Als *Jump Shot* gilt, wenn der *Spielball* irgendeinen Teil eines *Objektballs* überspringt, egal, ob der *Objektball* dabei getroffen wird oder nicht, ausgenommen:

- (a) der *Spielball* trifft zuerst einen *Objektball* und überspringt anschließend einen anderen Ball;
- (b) der *Spielball* springt und trifft einen *Objektball* und in dem Moment, indem der *Spielball* auf die Spielfläche trifft, befindet er sich nicht auf der abgewandten Seite der augenblicklichen Position dieses *Objektballs*; oder
- (c) der *Spielball* hat den *Objektball* bereits regelkonform getroffen, und überspringt ihn erst, nachdem er eine Bande oder einen anderen Ball getroffen hat.

3 DAS SPIEL

1. Beschreibung

English Billiards wird von zwei Personen oder Mannschaften gespielt, und das *Game* kann folgendermaßen zusammengefasst werden:

- (a) Drei Bälle werden verwendet: eine einfarbige Weiße von einer Mannschaft, eine Gelbe oder markierte Weiße von der anderen 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) Erzielte Punkte werden dem *Striker* zur bisherigen Punktzahl addiert.
- (d) Strafpunkte von *Fouls* und *Misses* werden zur Punktzahl des Gegners addiert.
- (e) Eine jederzeit nutzbare 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 der Spieler beziehungsweise die Mannschaft:
 - (i) der bzw. die die meisten Punkte in der vereinbarten Zeit erzielt hat; oder
 - (ii) der bzw. die als Erste(r) die vereinbarte Punkteanzahl erreicht hat; oder
 - (iii) dem bzw. der das *Game* gemäß Regel 4.1.(b), 4.1.(c), 4.1.(d) oder 4.3.(b) zuerkannt wird; oder
 - (iv) dem bzw. der das *Game* zugestanden wird.
- (g) Der Gewinner eines *Matches* ist der Spieler bzw. die Mannschaft, der bzw. die die meisten *Games* gewonnen hat oder, wenn auf Gesamtpunkte gespielt wird, den höchsten Gesamtpunktstand aufweist.

2. Start des Games

Die Wahl des *Spielballs* und welche Mannschaft zuerst spielen soll, wird durch *Stringing* oder in einer gegenseitig vereinbarten Weise getroffen, der Gewinner hat beide Möglichkeiten, außer die Spieler einigen sich über diese Möglichkeiten;

- (a) Die Reihenfolge, die einmal entschieden 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 sich der *Spielball* auf dem Tisch befindet und von der Queuespitze berührt wurde, entweder:
 - (i) indem ein *Stoß* gemacht wurde; oder
 - (ii) während der *Stoßvorbereitung*, außer Regel 3.6.(b).
- (c) Es liegt in der Verantwortung des *Strikers*, mit dem korrekten *Spielball* zu spielen, auch wenn ihm vom Schiedsrichter der falsche Ball gegeben wurde.
- (d) Wird in *Matches*, die aus mehreren *Games* bestehen, ein *Game* durch einen falschen Spieler bzw. Mannschaft begonnen wird:
 - (i) soll ohne Strafpunkte neu und korrekt begonnen werden, wenn nur ein *Stoß* gespielt wurde und bis dahin kein *Foul* begangen wurde; oder
 - (ii) soll normal weitergespielt werden, wenn ein weiterer *Stoß* gespielt oder ein *Foul* nach Beendigung des ersten *Stoßes* begangen wurde, mit der richtigen Startreihenfolge im folgenden *Game* fortgesetzt werden, sodass ein Spieler oder eine Mannschaft drei aufeinanderfolgende *Games* begonnen hat.

3. Spielverlauf

- (a) Die Spieler spielen abwechselnd oder in *Aufnahmen* bis ein *Punktstoß* gemacht wurde, in welchem Fall der *Striker* sein *Break* von der Position, in der der *Spielball* liegen bleibt, fortsetzt oder von *in Hand* nach einem *In-off* oder wenn ein anderer Ball berührt wird wie in Regel 3.13.(a) beschrieben.
- (b) 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 Regel 3.14.(a) beschrieben.
- (c) Nach einem *Foul* hat der nächste Spieler die zusätzliche Möglichkeit von *in Hand* zu spielen, wobei die beiden *Objektbälle* wie Regel 3.16.(c)(ii) vorgesehen gespottet werden.
- (d) Nach dem letzten *Stoß* der gegnerischen *Aufnahme* oder nach einem *Foul*, wenn der hereinkommende Spieler den *Spielball* *stößt* oder ein *Foul* begeht bevor die Bälle zum Stillstand

gekommen sind oder bevor der Schiedsrichter das Spotten der Bälle beendet hat, soll er bestraft werden als wenn er der *Striker* wäre und die *Aufnahme* wird beendet.

4. Scoring

Punkte werden wie folgt zuerkannt:

- (a) Eine *Cannon*, *Potten* der Weißen, *Potten* der Gelben, ein *In-off* über Weiß und ein *In-Off* über Gelb zählen je Zwei.
- (b) Ein *Potten* der Roten und ein *In-off* über Rot zählen je Drei.
- (c) Wenn mehr als ein *Hazard* oder eine Kombination von *Hazards* und ein *Cannon* im gleichen *Stoß* gemacht werden, werden alle gezählt.
- (d) Wenn ein *In-off* mit einer *Cannon* kombiniert wird, soll der *In-off* zählen (zusätzlich zur *Cannon*)
 - (i) drei Punkte, wenn die Rote als Erste vom *Spielball* getroffen wurde;
 - (ii) zwei Punkte, wenn der gegnerische *Spielball* zuerst getroffen wurde; oder
 - (iii) zwei Punkte, wenn beide *Objektbälle* gleichzeitig getroffen wurden.

5. Ende einer Session und eines Games

- (a) Nach Zeitablauf jeder Session soll der Schiedsrichter TIME ansagen. Der *Stoß*, der noch gemacht wurde, 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* in einem Zeitformat.
- (c) In einem *Game* oder *Match*, das auf ein Zeitlimit gespielt wird, ist es möglich, dass der Punktestand am Ende der erlaubten Zeit gleich ist, 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 mit Ball in Hand

Ist der *Spielball in Hand*, muss er aus einer Position innerhalb oder auf den Linien des „D“ gestoßen werden, und

- (a) auf Anfrage des *Strikers* muss der Schiedsrichter dem *Striker* mitteilen ob der *Spielball* richtig (d. h. nicht außerhalb der Linien des „D“) platziert wurde;
- (b) sollte die Queuespitze den *Spielball* berühren, während er positioniert wird, und ist der Schiedsrichter der Meinung, 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 der *Spielball* als aus dem *Baulk* gespielt betrachtet, auch wenn er die *Baulk-line* physikalisch nicht überquert hat;
- (d) der *Spielball* muss eine Bande oder einen Ball außerhalb des *Baulk* berühren, bevor er in den *Baulk* zurückkehrt und im *Baulk* zur Ruhe kommt oder einen *Objektball* im *Baulk* trifft;
- (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 physikalisch außerhalb der *Baulk-line* ist.

7. Ball auf der Baulk-line

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

8. Baulk-line Crossing

Wenn in einem Turnier mit der *Baulk-line Crossing* Regel gespielt wird, muss der *Spielball* die *Baulk-line* in einem regelkonformen *Stoß* zwischen 80 und 100 Punkten in jeder Akkumulation von 100 Punkten innerhalb eines *Breaks* kreuzen.

- (a) Die Baulk-line muss in den Baulk hinein gekreuzt werden, d. h. gegen den Strich des Naps des Tuches.
- (b) Der *Spielball* ist *in Baulk*, wenn er die Baulk-line gekreuzt hat (er hat nicht die Baulk-line gekreuzt, wenn er zentral auf der Baulk-line liegen bleibt). Der *Spielball* muss nicht aus dem *Baulk* herauskommen.
- (c) Der Schiedsrichter muss BAULK-LINE WARNING AT 80 nach dem Stoß ansagen, d. h. das *Break* des *Strikers* ist bei 80 oder mehr Punkte.
- (d) Das *Baulk-line Crossing* muss innerhalb einer Punktetoleranz von 20 Punkten gemacht werden, also zwischen 80 und 100 Punkte. Es muß spätestens mit dem Stoß erfolgen, mit dem das Break 100 oder mehr Punkte erreicht wird.
- (e) Wenn der Schiedsrichter den Spieler beim korrekten Spielstand zu verwarnen versäumt hat, muss der *Striker* die Baulk-line innerhalb von 20 Punkten des Breaks innerhalb nach der angesagten Warnung kreuzen. Die nächste Warnung bleibt davon unbeeinflusst.
- (f) Wenn der Schiedsrichter zufrieden ist, dass der *Spielball* die Baulk-line regelkonform gekreuzt hat, soll er den Spielstand und BAULK-LINE CROSSED ansagen.
- (g) Wenn der *Striker* aus *in Hand* oder innerhalb des *Baulks* spielt, ist es möglich, die *Baulk-line* zu kreuzen, wenn zur Zufriedenheit des Schiedrichters der Spielball entweder voll oder zum größeren Teil den Baulk verlassen hat, bevor beim Zurückkehren die Baulk-line gekreuzt hat.
- (h) Wenn die *Aufnahme* des *Strikers* mit einem Punktestoß endet, der *Striker* aber nicht die Baulk-line während der vereinbarten Periode gekreuzt hat, ist es ein *Foul* und der hereinkommende Spieler hat die üblichen Optionen nach einem *Foul*.

9. Das Spotten der Objektbälle

- (a) Wenn die Rote *gepocketet* wurde oder *vom Tisch* ist, wird sie auf dem Spot platziert, oder:
 - (i) wenn der Spot *besetzt* ist, wird sie auf den Pyramid Spot platziert;
 - (ii) wenn sowohl der Spot und der Pyramid Spot *besetzt* sind, wird sie auf den Centre Spot platziert.
- (b) Wenn die Rote zweimal, oder irrtümlich öfters, hintereinander in einem *Break* vom Spot oder vom Pyramid Spot gepottet wird, jedoch nicht in Verbindung mit anderen Punkten, wird sie auf dem Centre Spot platziert, außer:
 - (i) wenn der Centre Spot *besetzt* ist, wird sie auf dem Pyramid Spot platziert;
 - (ii) wenn sowohl der Centre Spot und der Pyramid Spot *besetzt* sind, soll sie wieder auf dem Spot platziert werden, aber soll dann nicht als Teil der Pot-Sequence vom Spot für diesen Zweck der Regel betrachtet werden.
- (c) Für fortgesetztes *Potten* der Roten, nicht in Verbindung mit anderen Punkten, wird sie zweimal auf dem Spot, danach einmal auf dem Center Spot, immer aufeinanderfolgend, platziert, 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, um ihn korrekt zu spotten, muss er auf dem Spot wie in den Regeln vorgesehen platziert werden.
- (f) Wenn ein Ball, der zunächst korrekt gespottet wurde, berührt wurde, dann ist dieser Ball nicht mehr länger gespottet, sogar 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.

10. Beschränkung von Cannons

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

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

11. Beschränkung von Hazards

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

- (a) Nach 10 solcher *Hazards* soll der Schiedsrichter TEN HAZARDS ansagen. Wenn der Schiedsrichter nach 10 *Hazards* auf diese Ansage vergisst, so darf der *Striker* noch fünf *Hazards* machen, nachdem der Schiedsrichter TEN HAZARDS angesagt hat.
- (b) Der Schiedsrichter soll den *Striker* nach dessen Frage darüber informieren, wie viele aufeinanderfolgende *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 *Hazards* auf der Mitte der *Baulk-line* oder, wenn diese besetzt ist, auf der rechten Ecke des „D“, vom *Baulk*ende des Tisches gesehen, platziert werden.

12. Ball am Rand einer Tasche

Wenn ein Ball in eine Tasche fällt, ohne von einem anderen getroffen worden zu sein und:

- (a) nicht am *Stoß* beteiligt war, so soll der Ball in seine vorherige Position zurückgelegt werden, und alle erzielten Punkte zählen.
- (b) Wenn er durch irgendeinen am *Stoß* beteiligten Ball getroffen worden wäre:
 - (i) so werden, wenn der *Stoß* ohne Regelverletzung gespielt wurde (einschließlich der Fälle, wo ein *Verstoß* vorgekommen wäre, wenn der Ball nicht in eine Tasche gefallen wäre), alle Bälle in ihre vorherige Position zurückgelegt und der *Stoß* wird wiederholt oder der gleiche *Striker* kann einen beliebigen anderen *Stoß* aus dieser Position spielen;
 - (ii) wenn dabei ein *Foul* begangen wurde, werden alle Bälle zurückgelegt, und der nächste Spieler hat die nach einem *Foul* üblichen Möglichkeiten.
- (c) Wenn ein Ball kurz auf der Kante einer Tasche schwankt/balanciert, dann aber hineinfällt, so soll er zählen wie in der Tasche und nicht zurückgelegt werden.

13. Bälle, die nicht vom Striker bewegt wurden

Wird ein stillstehender oder ein sich bewegender Ball von irgendetwas anderem als dem *Striker* bewegt, so muss er vom Schiedsrichter in die Position zurückgebracht werden, wo der Ball seiner Meinung nach war, oder zur Ruhe gekommen wäre, ohne den *Striker* zu bestrafen.

- (a) Diese Regel schließt die Fälle ein, dass irgendetwas oder eine andere Person als der Partner des *Strikers* diesen dazu bringt, einen Ball zu bewegen, aber dies gilt nicht in den Fällen, wenn sich ein Ball wegen eines Defektes auf der Tischoberfläche bewegt, außer in dem Fall, wenn ein gespotteter Ball sich bewegt, bevor der nächste *Stoß* gemacht wurde.
- (b) Ein Spieler darf für eine Bewegung der Bälle durch den Schiedsrichter nicht bestraft werden.

14. Touching Ball

- (a) Wenn der *Spielball* des *Strikers* so liegen bleibt, dass er einen anderen Ball berührt, soll der Schiedsrichter TOUCHING BALL ansagen und, beide Spieler oder Mannschaften werden kurz erlaubt, das zu überprüfen, die Rote soll auf den Spot platziert werden, der Ball des *Non-Strikers*, wenn auf dem Tisch, wird auf dem Centre Spot platziert, und der *Striker* spielt aus *in Hand*.
- (b) Wenn ein stillstehender *Objektball*, der den *Spielball* nicht berührt, während der Schiedsrichter dies überprüft, später den *Spielball* doch noch berührt, bevor gestoßen wurde, so soll der Schiedsrichter die Bälle in die vorhergehende Position zurücklegen.
- (c) Der *Striker* hat das Recht, auf Anfrage mitgeteilt zu bekommen, ob die *Objektbälle* sich berühren.

15. Fouls

Die folgenden Handlungen sind *Fouls*:

- (a) das *Stoßen* eines anderen Balles als den *Spielball*;
- (b) der *Spielball* wird während eines *Stoßes* mehr als einmal *gestoßen*;
- (c) *Stoßen* zu einem Zeitpunkt, an dem noch nicht alle Bälle zum völligen Stillstand gekommen sind;
- (d) der *Striker* berührt während des *Stoßes* mit keinem seiner beiden Füße den Boden;
- (e) das Spielen außerhalb der *Aufnahme*;
- (f) das inkorrekte Spielen aus *in Hand*, auch beim *Eröffnungsstoß*;
- (g) *Running a Coup*;
- (h) das Spielen eines *Jump Shot*;
- (i) das Spielen eines *Push Stroke*;
- (j) ein Ball vom Tisch wird verursacht;
- (k) das Spielen von mehr als 15 aufeinanderfolgenden *Hazards*;
- (l) das Spielen von mehr als 75 aufeinanderfolgenden *Cannons*;

- (m) Das Berühren eines Balls oder eines Ballmarkers *im Spiel* mit irgendeinem Teil des Körpers, der Kleidung oder der Ausrüstung des Spielers;
- (n) der *Striker* stößt, bevor der Schiedsrichter einen Ball gespottet hat;
- (o) der *Spielball* trifft keinen Objektball, anders als in Regel 3.17 festgelegt;
- (p) Besprechungen mit dem Partner anders als in Regel 3.18.(b) festgelegt;
- (q) das Spielen mit einem *Queue*, das nicht dem zugelassenen Standard entspricht;
- (r) Benutzen eines Balles, der *vom Tisch* ist, zu welchem Zweck auch immer;
- (s) Irgendein Gegenstand wird zum Abstands- oder Entfernungsmessen verwendet;
- (t) Verabsäumt während des festgelegten Abschnitts die *Baulk-line* zu kreuzen.

16. Handlung nach einem Foul

Wird ein *Foul* begangen, sagt der Schiedsrichter sofort FOUL.

- (a) Wenn der *Striker* noch keinen *Stoß* gemacht hat, endet sein Spielrecht sofort. Wenn er, nach Meinung des Schiedsrichters, absichtlich einen *Stoß* nach dem *Foul* spielen sollte, gilt es, als ob er ein weiteres *Foul* für das Spielen außerhalb der Reihenfolge begangen hat und soll nochmals bestraft werden.
- (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 Punkte in irgendeinem *Stoß* geben. Zusätzlich hat der nächste Spieler die Wahl zu spielen:
 - (i) von dort, wo die Bälle zum Stillstand gekommen sind, die *Rote*, wenn *vom Tisch*, soll sie korrekt *gespottet* werden; oder
 - (ii) aus *in Hand* mit der *Roten* auf dem *Spot* und der *Spielball* des Gegners auf dem *Centre Spot*. Nach der Aufforderung, die Bälle so gespottet haben zu wollen, kann diese nicht mehr zurückgenommen werden.
- (d) Wenn ein *Foul* vor dem nächsten *Stoß* weder vom Schiedsrichter angezeigt noch vom *Non-Striker* erfolgreich reklamiert wurde, ist es verziehen.

17. Handlung nach einem Miss

Wenn der *Striker in Hand* ist und ein *Miss* ohne *Running a Coup* begangen wird, soll der Schiedsrichter *MISS* ansagen. Eine Strafe von zwei Punkten wird gegeben, die zu den Punkten des Gegners hinzugezählt werden. Jedes andere *Miss* ist ein *Foul*.

18. Billiards als Doppel

- (a) Die Mannschaft, die den *Eröffnungsstoß* machen soll, wird durch Regel 3.2 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 nicht, wenn einer der *Striker* ist und sich bereits zum Tisch begeben hat, so lange, bis seine Aufnahme beendet ist. Dieses Prinzip soll auch in *Games* zwischen einzelnen Spielern, die Teil eines *Teammatches* sind, gelten.

19. Die Verwendung zusätzlicher Ausrüstung

Der *Striker* ist für das Platzieren und Entfernen von zusätzlicher Ausrüstung auf dem Tisch verantwortlich.

- (a) Der *Striker* ist für alle Gegenstände verantwortlich, einschließlich zum Beispiel *Rests* und *Verlängerungen*, die er an den Tisch bringt, egal, ob es seine eigenen sind oder von ihm ausgeliehen wurden (außer vom Schiedsrichter). Er wird für alle *Fouls*, die er beim Benutzen begeht, bestraft.
- (b) Für Ausrüstungsgegenstände, die sich üblicherweise am Tisch befinden und von Dritten, inklusive des Schiedsrichters, bereitgestellt wurden, kann der *Striker* nicht verantwortlich gemacht werden. Sollte sich ein solcher Ausrüstungsgegenstand als fehlerhaft erweisen und der *Striker* dadurch einen Ball oder Bälle berühren, wird nicht auf *Foul* entschieden. Der Schiedsrichter wird, wenn das notwendig ist, gemäß Regel 3.13 alle Bälle zurücklegen, und der *Striker* setzt sein *Break* fort, ohne dass eine Strafe verhängt wird.

20. Anmerkungen, Darstellungen, Auslegungen

- (a) Bei Personen mit körperlichen Einschränkungen können die Umstände Regelanpassungen erfordern. Besonders kann Regel 3.14.(d) auf Rollstuhlfahrer nicht angewendet werden.

- (b) Gibt es in einem Spiel keinen Schiedsrichter, wie in Gemeinschaftsspielen üblich, so muss der Gegner oder die gegnerische Mannschaft zur Anwendung dieser Regeln als solcher angesehen werden.

4 DIE SPIELER

1. Unsportliches Verhalten

- (a) Für den Fall, dass ein Spieler
 - (i) Schimpfwörter verwendet oder obszöne Gesten macht, oder
 - (ii) sich nach Meinung des Schiedsrichters absichtlich oder beharrlich unsportlich verhält; oder
 - (iii) ein Verhalten an den Tag legt, das auf unsportliches Verhalten hinausläuft; oder
 - (iv) sich weigert weiterzuspielen;so muss der Schiedsrichter den Spieler warnen, dass im Fall eines weiteren unsportlichen Verhaltens das *Game* seinem Gegner zuerkannt wird.
- (b) Wenn der Schiedsrichter den Spieler wie oben in (a) beschrieben verwarnt hat, soll der Schiedsrichter im Fall weiteren unsportlichen Verhaltens das *Game* seinem Gegner wie in Regel 2.1.(b) oder 2.1.(c) beschrieben zuerkennen.
- (c) Ist der Schiedsrichter der Meinung, dass das Verhalten schwerwiegend genug ist, soll er das *Game* wie in 2.1.(b) oder 2.1.(c) dem Gegner zuerkennen, auch wenn davor keine Verwarnung wegen unsportlichen Verhaltens ausgesprochen wurde.
- (d) Jede Entscheidung eines Schiedsrichters über die Zuerkennung eines *Games* ist endgültig und darf nicht Gegenstand eines Einspruchs sein.

2. Aufgeben

Ein Spieler darf seine Aufgabe anbieten, aber das wird null und nichtig, wenn der Striker sich dazu entschließt weiterzuspielen.

3. Spielverzögerung

Wenn der Schiedsrichter der Ansicht ist, dass ein Spieler die Uhr herunterlaufen lässt, darf er es auch als Spielverzögerung ansehen und folgende Prozedur einleiten:

- (a) Falls ein Spieler sich ungewöhnlich lange Zeit für einen Stoß oder die Stoßauswahl nimmt oder für den Fall, dass die Handlung des Non-Strikers als Spielverzögerung angesehen wird, soll der Schiedsrichter die Uhr anhalten, wenn erforderlich und dann Verursacher warnen, dass im Fall einer weiteren Spielverzögerung das *Game* seinem Gegner zuerkennen wird. Wenn erforderlich soll die Uhr wieder gestartet werden, nachdem der nächste Stoß gespielt wurde oder ein *Foul* zugesprochen wurde.
- (b) Wenn es eine Uhr für mehrere Tische und nicht für einen einzelnen Tisch gibt, entscheidet der Schiedsrichter am Ende des Matches jene vertane Zeit, wo die Uhr nicht angehalten werden konnte, hinzugeben. Sobald die Spielverzögerung, wie in Paragraphen (a) oben behandelt wurde, wird die hinzugefügte Zeit angesagt und wenn gewünscht werden später im Spiel die Spieler daran erinnert.
- (c) Wenn der Schiedsrichter den Spieler für Spielverzögerung unter Paragraphen (a) verwarnt hat, soll er danach im Fall weiterer Zeitverzögerungen durch den betreffenden Spieler das *Game* dem Gegner wie in Regel 2.1.(b) oder 3.1.(c) beschrieben zuerkennen.

4. Der Non-Striker

Der Non-Striker soll in der Zeit, in der der Striker am Stoß ist, vermeiden, in der Blickrichtung des Strikers zu stehen oder sich in dieser zu bewegen. Er soll in einem angemessenen Abstand vom Tisch stehen oder sitzen und es vermeiden, irgendwelche Bewegungen zu machen oder Tätigkeiten zu verrichten, welche die Konzentration des Strikers stören könnten.

5. Verantwortlichkeit für den Score

Zusätzlich zum Schiedsrichter liegt es auch in der Verantwortung des Spielers sicherzustellen, dass der Score korrekt ist, sowohl auf der Anzeigetafel als auch in der Ansage des Schiedsrichters. Wenn einer der Spieler bemerkt, dass der Score falsch ist, soll er den Schiedsrichter bei nächster Gelegenheit darüber informieren.

6. Abwesenheit

Im Fall seiner Abwesenheit darf der *Non-Striker* einen Stellvertreter ernennen, der seine Interessen vertritt und Verstöße reklamieren darf, wenn dies notwendig sein sollte. Der Spieler muss dem Schiedsrichter die betreffende Person zur Kenntnis gebracht haben, bevor er den Tisch verlässt.

5 DIE SPIELLEITUNG

1. Der Schiedsrichter

- (a) Der Schiedsrichter
 - (i) trifft Entscheidungen im Interesse eines fairen Spielverlaufs in Situationen, die in den Regeln nicht ausreichend geklärt sind;
 - (ii) trifft Entscheidungen betreffend das Unterbrechen oder Stoppen der Uhr falls relevant und informiert den Spieler auf Verlangen über die verbleibende Zeit;
 - (iii) ist für einwandfreies Verhalten während eines Matches unter diesen Regeln verantwortlich;
 - (iv) schreitet bei jedem Verstoß gegen diese Regeln ein;
 - (v) nennt einem Spieler die Position eines Balles; und
 - (vi) reinigt, nach begründeter Aufforderung durch den Striker, einen Ball.
- (b) Der Schiedsrichter darf weder
 - (i) auf Fragen antworten, die in den Regeln nicht vorgesehen sind; noch
 - (ii) darauf aufmerksam machen, dass ein Spieler gerade dabei ist, einen Regelverstoß zu begehen; noch
 - (iii) Ratschläge oder Meinungen äußern, die sich auf das Spiel auswirken könnten; noch
 - (iv) Fragen beantworten, welche die Punktedifferenz der Spielstände betrifft.
- (c) Hat der Schiedsrichter einen Vorfall nicht bemerkt, so kann er nach seinem Ermessen die Aussagen des Markers oder Angehöriger der Spielleitung oder der Zuschauer, die die beste Sicht haben, zur Unterstützung seiner Entscheidung heranziehen, oder er kann sich eine Kamera-/Videoaufnahme des Ereignisses ansehen, um zu entscheiden.

2. Der Marker

Der Marker soll den Spielstand auf der Anzeigetafel einstellen und dem Schiedsrichter bei der Ausführung seines Amtes behilflich sein. Er soll auch, wenn dies notwendig ist, das Protokoll führen.

3. Der Stroke Recorder

Der Stroke Recorder notiert jeden Stoß, jeden Regelverstoß und alle erzielten Punkte. Er notiert auch die Breaks und Verwarnungen.

4. Der Timekeeper

In einem *Game* oder *Match* ist der Timekeeper verantwortlich, wenn auf Zeit gespielt wird, für;

- (i) die Matchuhr zu starten und stoppen; und
- (ii) die Matchuhr auf Ansuchen des Schiedsrichters zu pausieren; und
- (iii) anzeigen, dass die erreichte Zeit abgelaufen ist.

5. Unterstützung durch die Spielleitung

- (a) Auf Bitte des *Strikers* soll der Schiedsrichter oder der Marker eine Lichtquelle, die den *Striker* behindert, wegbewegen und weghalten.
- (b) Es ist dem Schiedsrichter und dem Marker erlaubt, Spielern mit Behinderung den Umständen entsprechend zu Hilfe zu kommen.