

English – BILLIARDS (Spielregeln)

1. AUSRÜSTUNG

1.1. Der Standardtisch	3
1.2. Bälle	3
1.3. Queue	3
1.4. Zusätzliche Ausrüstung	3

2. DEFINITIONEN

2.1. Game	4
2.2. Match	4
2.3. Bälle	4
2.4. Stringing	4
2.5. Striker	4
2.6. Stoss	4
2.7. Pot	4
2.8. In-off	4
2.9. Hazard	4
2.10. Cannon	5
2.11. Break	5
2.12. In-hand	5
2.13. Ball im Spiel	5
2.14. Ball im Bauk	5
2.15. Ball vom Tisch	5
2.16. Miss	5
2.17. Foul	5
2.18. Spot besetzt	5
2.19. Push Stroke	5
2.20. Jump Shot	6

3. DAS SPIEL

3.1. Beschreibung	6
3.2. Start des Game	6
3.3. Spielverlauf	7
3.4. Scoring	7
3.5. Ende einer Session und Game	7
3.6. Spielen aus in-hand	7
3.7. Ball auf der Bauk-Line	8
3.8. Das Spotten der Objektbälle	8
3.9. Beschränkung von Cannons	8
3.10. Beschränkung von Hazards	8
3.11. Ball am Rand einer Tasche	9
3.12. Bälle, die nicht vom Striker bewegt wurden	9
3.13. Touching Ball	9
3.14. Fouls	9
3.15. Handlung nach einem Foul	9
3.16. Handlung nach einem Miss	10
3.17. Billiards als Doppel	10
3.18. Die Verwendung zusätzlicher Ausrüstung	10
3.19. Darstellungen, Auslegung	10

4. DIE SPIELER

4.1. Zeitverzögerung	11
4.2. Unfares Verhalten	11
4.3. Strafe	11
4.4. Der Non-Striker	11
4.5. Abwesenheit	11
4.6. Aufgabe	11

5. DIE OFFIZIELLEN

5.1. Der Schiedsrichter	11
5.2. Der Marker	12
5.3. Der Protokollführer	12
5.4. Unterstützung durch Offizielle	12

REGELN FÜR ENGLISH BILLIARDS

ABSCHNITT 1 AUSRÜSTUNG

Die Werte in Klammern bezeichnen die imperialen Originalmasse.

1.1 - Der Standardtisch

Abmessungen

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

Höhe

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

Taschenöffnungen

(c) (i) An den Ecken des Tisches sollen sich Taschen befinden (2 beim Spot end, die oberen Taschen, und 2 am Baulk end, die unteren Taschen genannt werden) und jeweils eine in der Mitte der längeren Seiten (bekannt als Mitteltaschen).

(ii) Die Öffnung 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, 737mm (29in) 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 292mm (11½in) Radius im Baulk mit dem Mittelpunkt in der Mitte der Baulk-line.

Spots

(f) Vier Spots sind auf der langen Symetrieachse des Tisches markiert:

(i) der Spot, 324mm (12¾in) 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 Pyramiden Spot befindet sich auf halbem Weg zwischen dem Center Spot und der Innenkante der oberen Bande.

(iv) die Mitte der *Baulk-line*

1.2 - Bälle

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

(a) sie sollen gleich schwer sein mit einer Toleranz von 0,5g pro Set.

(b) ein Ballsatz kann im Einvernehmen beider Spieler oder durch Entscheid des Schiedsrichters ausgetauscht werden.

1.3 - Queue

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

1.4 - 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 anderes Zubehör müssen eine von der WPBSA genehmigte Form aufweisen.

ABSCHNITT 2 DEFINITIONEN

Die in diesen Regeln verwendeten Standarddefinitionen sind nachfolgend kursiv dargestellt.

2.1 - Game

Ein *Game* beinhaltet die Spielperiode vom ersten *Stoss* bis es beendet wird durch

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

2.2 - Match

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

2.3 - Bälle

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

2.4 - Stringing

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

2.5 - 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.

2.6 - 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 Objektball trifft.

2.7 - Pot

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

2.8 - 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, ist der erste getroffene Objektball für den *In-off* entscheidend. Ein *In-off* ist auch bekannt als ein verlorener *Hazard*.

2.9 - 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*.

2.10 - Cannon

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

2.11 - Break

Ein *Break* ist die Anzahl von aufeinanderfolgenden zählenden *Stössen* eines Spielers in einer Aufnahme.

2.12 - 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 am 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.

2.13 - 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.

2.14 - Ball im Baulk

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

2.15 - Ball vom Tisch

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

2.16 - Miss

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

2.17 - Foul

Ein *Foul* ist jegliche Verletzung dieser Regeln.

2.18 - Spot besetzt

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

2.19 - 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 sich fast berühren, sollte es nicht als *Push Stroke* betrachtet werden, wenn der *Spielball* den Objektball beim *Stoss* so fein als möglich trifft.

2.20 - Jump Shot

Ein *Jump Shot* liegt vor, wenn der *Spielball* über jegliche Teile eines Objektballes springt, egal ob er ihn berührt oder nicht, ausgenommen

(a) wenn der *Spielball* zuerst einen Objektball trifft, und dann über den anderen Ball springt.

(b) wenn der *Spielball* springt, dann einen Objektball trifft, aber nicht auf der abgewandten Seite dieses Balles landet.

(b) wenn, nach einem regelkonformen *Stoss* auf einen Objektball, der *Spielball* über diesen springt, nachdem er eine Bande oder einen anderen Ball getroffen hat.

ABSCHNITT 3 DAS SPIEL

3.1 - Beschreibung

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

(a) Drei Bälle werden benötigt: eine durchgehend Weisse für den einen Spieler oder Mannschaft, eine gepunktete Weisse (mit zwei oder mehr schwarzen Punkten zur Unterscheidung) für den anderen Spieler oder 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 Punktezahl des *Strikers* addiert.

(d) Strafpunkte durch *Fouls* oder *Misses* werden der gegnerischen Punktezahl hinzugezählt.

(e) Eine brauchbare Taktik während des gesamten *Game* ist es, beide Objektbälle *im Baulk* zu plazieren wenn der nächste Spieler *in-hand* ist, so dass er mit einem *indirekten Stoss* versuchen muss, diese zu treffen.

(f) Der Gewinner eines *Game* ist jener Spieler bzw. jene Mannschaft

(i) welche(r) die meisten Punkte in der vereinbarten Zeit erzielt hat,

(ii) welche(r) als erste(r) die vereinbarte Punkteanzahl erreicht hat,

(iii) welchem(r) das *Game* gemäss Abschnitt 4 Regel 2 zuerkannt wird,

(iv) welchem das *Game* zugestanden wird.

(g) Der Gewinner eines *Match* ist der Spieler bzw. die Mannschaft, der (die) die meisten *Games* gewinnt, oder - wenn auf Gesamtpunkte gespielt wird - der (die) mit dem grössten Gesamtpunktstand.

3.2 - Start des Game

Die Wahl des weissen Balles oder welche Seite das Spiel beginnt wird durch *Stringing* oder in einer gegenseitig vereinbarten Weise getroffen. Der Gewinner kann aus beiden Möglichkeiten wählen, wenn sich die Spieler nicht bereits gegenseitig geeinigt haben.

(a) Die Reihenfolge, die einmal festgelegt wurde, muss während eines *Game* bleiben.

(b) Die Rote wird auf dem Spot plaziert und der erste Spieler spielt aus *in-hand*. Das *Game* beginnt, wenn der *Spielball* auf dem Tisch plaziert und von der Queuespitze berührt wurde, entweder:

(i) indem ein *Stoss* gemacht wird, oder

(ii) während der *Spielball* anvisiert wird.

(c) Wenn der falsche weisse Ball für den Eröffnungs*stoss* 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 Spielers, mit dem

korrekten weissen Ball zu spielen, auch wenn ihm der falsche weisse Ball vom Schiedsrichter gegeben wurde.

3.3 - 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* liegenbleibt 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 liegenbleibt, 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) dafür vorgesehen.

3.4 - Scoring

Punkte werden wie folgt zuerkannt:

- (a) Eine *Cannon*, *potten* der Weissen und *in-off* Weiss zählt zwei Punkte.
- (b) Ein *Potten* der Roten und *In-off* Rot zählt 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 einem *Cannon* kombiniert wird, soll der *In-off* zählen (gemeinsam mit dem *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.

3.5 - Ende einer Session und Game

- (a) Am Ende einer jeder Zeitperiode für jede *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 *Game* 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, so dass die Regeln es ermöglichen, eine weitere Zeitperiode zu bestimmen, in welcher ein notwendiger tie-break gespielt werden kann.
- (d) Wenn auf eine ausgemachte Punkteanzahl gespielt wird, ist das Ende eines *Game* erreicht, wenn ein Spieler die erforderliche Anzahl an Punkten erreicht oder überschritten hat. Nur die benötigten Punkte werden gezählt, jedoch soll der Spieler alle Punkte, die er erzielt hat, für sein *Break* vermerkt bekommen.

3.6 - 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 plaziert ist (das ist, nicht ausserhalb der Linien des „D“).
- (b) sollte die Queuespitze den *Spielball* berühren, während er im „D“ plaziert 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.

3.7 - 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.

3.8 - Das Spotten der Objektbälle

- (a) Wenn die Rote versenkt wird oder *vom Tisch* ist, wird sie auf dem Spot plziert, oder
 - (i) wenn der Spot besetzt ist, wird sie auf den Pyramiden Spot gelegt.
 - (ii) wenn der Spot und der Pyramiden Spot besetzt sind, dann auf den Center Spot.
- (b) Wenn die Rote zweimal hintereinander in einem *Break* vom Spot oder vom Pyramiden Spot gepottet wird, jedoch nicht in Verbindung mit anderen Punkten, wird sie am Center Spot plziert, oder
 - (i) wenn der Center Spot besetzt ist, am Pyramiden Spot.
 - (ii) wenn der Center Spot und der Pyramiden 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, wieviele 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 plziert 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 irgend einen Fehler, den der Schiedsrichter beim Spotten eines Objektballes gemacht hat, verantwortlich gemacht werden.

3.9 - 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, wieviele aufeinanderfolgende solcher *Cannons* er bereits gemacht hat.

3.10 - 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, wieviele 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, plziert werden.

3.11 - 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 irgend einem Ball, der in den *Stoss* einbezogen war, getroffen hätte werden können

(i) ohne Verletzung dieser Regeln, werden alle Bälle wieder zurückgelegt und der *Stoss* 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 auf den Tisch zurückgelegt werden.

3.12 - Bälle, die nicht vom Striker bewegt wurden

Wird ein Ball, in Bewegung oder stillstehend, von irgend etwas anderem als dem *Striker* gestört, so soll er vom Schiedsrichter dort wieder hingelegt werden, wo er entscheidet dass er war, oder wo er liegegeblieben 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.

3.13 - Touching Ball

Wenn der Spielball des *Strikers* so liegenbleibt, 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*.

3.14 - Fouls

Die folgenden Handlungen sind *Fouls*:

(a) das Stossen eines anderen als des *Spielballes*

(b) das mehrmalige Stossen des *Spielballes*,

(c) das Stossen während beide Füße nicht auf den Boden sind,

(d) das Spielen wenn man nicht an der Reihe ist,

(e) das inkorrekte Spielen aus *in-hand*, auch beim *Eröffnungsstoss*,

(f) für das Stossen, bevor alle Bälle zum Stillstand gekommen sind,

(g) das Spielen eines *Jump Shot*,

(h) für einen *Push Stroke*,

(j) dafür, dass ein Ball *vom Tisch* verursacht wird,

(k) mehr als 15 aufeinanderfolgende *Hazards* zu spielen,

(l) mehr als 75 aufeinanderfolgende *Cannons* zu spielen,

(m) einen Ball oder den ball-marker *im Spiel* zu berühren, anders als in der korrekten Ausübung eines *Stosses*,

(n) für das Stossen, bevor der Schiedsrichter das Spotten eines Balles beenden konnte,

(o) das Verfehlen aller Objektbälle, anders als es in Regel 16 festgesetzt ist,

(p) das Besprechen mit dem Partner entgegen Regel 17, und

(q) das Spielen mit einem Queue der nicht dem Standard entspricht.

3.15 - 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 Punkte in irgend einem *Stoss* geben. Zusätzlich hat der nächste Spieler die Option zu spielen

(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 respottet werden, oder

(ii) aus *in-hand*, Rot auf dem Spot und der weisse 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.

3.16 - Handlung nach einem Miss

Wenn ein *Miss* begangen wird, wenn der *Striker in-hand* ist und kein Objektball ausserhalb des Baulk liegt, soll der Schiedsrichter MISS ansagen. Eine Strafe von zwei Punkten ist angezeigt, welche zu den Punkten des Gegners hinzugezählt wird. Jedes andere *Miss* ist ein *Foul*.

(a) Wenn der *Striker* an den Tisch kommt, *in-hand* ist und als Resultat des letzten Stosses des *Non-Strikers* kein Ball ausserhalb des Baulk liegt, wird ein direktes Versenken des *Spielballes* als *Foul* angesehen und sein Gegner ist berechtigt, die Bälle aufgesetzt zu bekommen.

(b) Wenn der *Striker* jedoch in derselben Situation den flachen Teil von irgend einer Bande ausserhalb des Baulk spielt und der *Spielball* in Folge entweder unabsichtlich oder geplant in eine Tasche fällt, wird nur auf *Miss* und nicht auf *Foul* entschieden.

3.17 - Billiards als Doppel

(a) Die Seite, welche den ersten *Stoss* macht, entscheiden die Gewinner des *Stringing*, laut Abschnitt 3 Regel 2. 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 *Game* 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*.

3.18 - Die Verwendung zusätzlicher Ausrüstung

Sowohl das Plazieren als auch das Wegnehmen von irgend welcher 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 auf den 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 Regel 15 alle bewegten Bälle wieder zurücklegen und der *Striker* kann, wenn er im *Break* ist, dieses ohne Strafe fortsetzen.

3.19 - 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 Regel 14(c) kann auf Rollstuhlfahrer nicht angewendet werden.

(c) Gibt es keinen Schiedsrichter, wie in Gemeinschaftsspielen üblich, so soll der gegnerische Spieler bzw. die gegnerische Mannschaft zur Anwendung dieser Regeln als solcher angesehen werden.

ABSCHNITT 4 DIE SPIELER

4.1 - Zeitverzögerung

Ist der Schiedsrichter der Meinung, dass sich 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, den *Frame* seinem Gegner zuzusprechen.

4.2 - 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.

4.3 - Strafe

Wenn ein *Game* auf diese Weise eingebüsst wird

(a) und es war zu entscheiden durch eine festgesetzte oder ausgemachte Anzahl von Punkten, verliert der Verursacher alle Punkte, die er erzielt hat, und der Gegner soll das *Game* mit der nötigen Anzahl von Punkten zu Null gewinnen, oder

(b) und es ging über einen festgesetzten oder ausgemachten Zeitraum, der Teil eines *Matches* war, so soll dieses *Match* verloren sein.

4.4 - 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.

4.5 - Abwesenheit

Im Falle seiner Abwesenheit aus dem Raum 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.

4.6 - Aufgabe

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

ABSCHNITT 5 DIE OFFIZIELLEN

5.1 - Der Schiedsrichter

(a) Der Schiedsrichter soll

(i) der einzige Richter über faires und unfaires Spiel sein,

(ii) die Freiheit haben, im Interesse eines fairen Spieles 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 irgend eine Verletzung dieser Regeln sieht,
 - (v) jeden Ball nach vernünftig erscheinender Anfrage des *Strikers* reinigen.
- (b) Der Schiedsrichter soll nicht
- (i) auf irgend eine Frage antworten, die in den Regeln nicht genehmigt ist,
 - (ii) einen Hinweis geben, dass ein Spieler gerade dabei ist ein *Foul* zu begehen,
 - (iii) das Spiel betreffende Ratschläge oder Meinungen äussern, und ausserdem nicht
 - (iv) Fragen beantworten, die sich auf die Punktedifferenz des Spielstandes 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.

5.2 - Der Marker

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

5.3 - Der Protokollführer

Der Protokollführer soll eine Eintragung für jeden *Stoss* machen, der *Fouls*, *Hazards* und *Cannons* passend anzeigt, und wieviele Punkte jeder Spieler oder jede Partei gemacht haben. Er soll auch die Höhe der *Breaks* notieren, sowie die Durchschnittspunkte pro Aufnahme nach Beendigung des *Games* errechnen.

5.4 - Unterstützung durch Offizielle

- (a) Auf Anfrage des *Strikers* soll der Schiedsrichter oder der *Marker* jede Lichtquelle, die den *Striker* an 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.