

# Spielregeln Pool

## **1.0 ALLGEMEINE POCKET-BILLIARD-REGELN**

- 1.1 Tisch, Kugeln, Ausrüstung
- 1.2 Aufbau der Kugeln
- 1.3 Das Stoßen der Weißen
- 1.4 Nichtversenken einer Kugel
- 1.5 Das Ausstoßen
- 1.6 Eröffnungsstoß
- 1.7 Die Weiße beim Eröffnungsstoß
- 1.8 Ablenken der Weißen beim Eröffnungsstoß
- 1.9 Freie Lageverbesserung im Kopffeld
- 1.10 Versenkte Kugeln
- 1.11 Position einer Kugel
- 1.12 Fuß auf dem Boden
- 1.13 Stoßen, während sich noch eine Kugel bewegt
- 1.14 Beendigung des Stoßes
- 1.15 Definition der Kopflinie
- 1.16 Generelle Regel, alle Fouls
- 1.17 Kein Kontakt mit einer Farbigen
- 1.18 Korrekter Stoß
- 1.19 Versenken der Weißen
- 1.20 Fouls durch das Berühren von Kugeln
- 1.21 Foul während der Lageverbesserung
- 1.22 Fouls durch Durchstoßen
- 1.23 Druckstoß-Fouls
- 1.24 Fouls in der Verantwortlichkeit des Spielers
- 1.25 Unkorrektes Abheben von Kugeln
- 1.26 Jump Shots
- 1.27 Kugeln, die vom Tisch springen
- 1.28 Besondere Strafe für absichtliche Fouls
- 1.29 Ein-Foul-Grenze
- 1.30 Kugeln, die sich plötzlich bewegen
- 1.31 Wiedereinsetzen der Kugeln
- 1.32 Eingeklemmte Kugeln
- 1.33 Zusätzlich versenkte Kugeln
- 1.34 Störung von außerhalb
- 1.35 Anstoßrecht nacheinander folgender Spiele
- 1.36 Spiel in Aufnahmen
- 1.37 Farbige press an der Bande oder an der Weißen
- 1.38 Spielen aus dem Kopffeld
- 1.39 Foul mit der Weißen
- 1.40 Störung
- 1.41 Hilfsmittel
- 1.42 Unkorrektes Markieren

## **1.0 ALLGEMEINE POCKET-BILLIARD-REGELN**

Diese allgemeinen Regeln beziehen sich auf alle Pocket-Billiard-Spiele, außer es ist in den speziellen Spielregeln von einzelnen Spielarten anders vermerkt.

### **1.1 Tisch, Kugeln, Ausrüstung**

Alle in dieser Regel beschriebenen Spiele sind für Tische, Kugeln und Ausrüstung geschaffen, die den Standard der WPA-Equipment-Specifications erreichen.

### **1.2 Aufbau der Kugeln**

Beim Aufbau der Kugeln muß ein Dreieck benutzt werden. Die vorderste Kugel muß genau auf dem Fußpunkt liegen. Alle anderen Kugeln müssen hinter der vordersten Kugel aufgereiht und so aneinander gelegt werden, daß Sie sich berühren.

### **1.3 Das Stoßen der Weißen**

Um einen Stoß korrekt auszuführen ist es notwendig, daß die Weiße nur mit der Pomeranze Kontakt hat. Sollte diese Bedingung nicht erfüllt werden, liegt ein Foul vor.

### **1.4 Nichtversenken einer Kugel**

Gelingt es einem Spieler nicht, mit einem korrekten Stoß eine Kugel zu versenken, so ist seine Aufnahme vorbei und der Gegner ist am Tisch.

### **1.5 Das Ausstoßen**

(1) Um zu bestimmen, welcher Spieler das Recht des ersten Anstoßes erhält, wird wie folgt verfahren:

- a) beide Spieler haben Kugeln von gleicher Größe und Gewicht zu verwenden (vorzugsweise zwei Weiße, ansonsten volle Farbige).
- b) mit freier Lageverbesserung im Kopffeld spielen beide Spieler ihre Kugel an die Fußbande und zurück an das Kopfende des Tisches, der eine links vom Kopfpunkt, der andere rechts davon.
- c) der Spieler, dessen Kugel am nächsten an der innersten Kante der Kopfbande zum Liegen kommt, gewinnt das Ausstoßen.

(2) Das Ausspielen ist automatisch verloren, wenn

- a) die Kugel in die Spielhälfte des Gegners läuft
- b) die Kugel die Fußbande nicht berührt
- c) die Kugel versenkt wird
- d) die Kugel vom Tisch springt
- e) die Kugel eine der Längsbanden berührt
- f) die Kugel so in einer Ecktasche liegen bleibt, daß Sie hinter der Nase der Kopfbande zum Liegen kommt
- g) die Kugel die Fußbande mehr als einmal berührt.

(3) Begehen beide Spieler einen Fehler oder kann der Schiedsrichter nicht genau bestimmen, welche Kugel näher an der Bande liegt, so gilt das Ausstoßen als unentschieden und muß wiederholt werden.

## **1.6 Eröffnungsstoß**

Der Eröffnungsstoß wird entweder durch Ausstoßen oder Auslösen bestimmt. (Das Anstoß verfahren ist erforderlich für Turniere und andere offizielle Wettbewerbe). Der Spieler, der das Ausstoßen oder das Auslösen gewinnt, hat die Wahl, den Eröffnungsstoß selbst auszuführen oder seinen Gegner dies tun zu lassen.

## **1.7 Die Weiße beim Eröffnungsstoß**

Beim Eröffnungsstoß hat der Spieler Lageverbesserung im Kopffeld. Die farbigen Kugeln sind entsprechend der zu spielenden Spielart aufgebaut. Das Spiel wird als eröffnet angesehen, sobald die Weiße mit der Pomeranze gestoßen wurde und über die Kopflinie hinausgelaufen ist.

## **1.8 Ablenken der Weißen beim Eröffnungsstoß**

- (1) Wird beim Anstoß die Weiße nach dem Verlassen des Kopffeldes und vor dem Treffen der Farbigen, abgelenkt oder aufgehalten, liegt ein Foul vor.
- (2) Der Gegner kann Lageverbesserung aus dem Kopffeld spielen oder den anderen Spieler dies tun lassen.
- (3) Der Spieler ist darauf hinzuweisen, daß ein zweiter solcher Vorfall während der Partie den Verlust der Partie bedeutet.

## **1.9 Freie Lageverbesserung im Kopffeld**

- (1) Bei bestimmten Spielarten erfolgt eine Lageverbesserung im Kopffeld für den Gegner, wenn der Spieler die Weiße in eine Tasche laufen läßt.
- (2) Der Aufnahmeberechtigte Spieler kann dann die Weiße beliebig im Kopffeld frei plazieren. Er kann auf jede beliebige farbige Kugel spielen, solange diese mit ihrem Mittelpunkt auf der Kopflinie oder darüber hinaus im Spielfeld liegt. Er darf keine Kugel anspielen, deren Mittelpunkt sich im Kopffeld befindet, es sei denn, daß er zuerst die Weiße aus dem Kopffeld herausspielt und diese dann aufgrund des Kontaktes mit einer Bande wieder in das Kopffeld läuft und die sich dort befindliche farbige Kugel trifft. Der Mittelpunkt einer Kugel (der Punkt, der die Spielfläche berührt) bestimmt, ob eine Kugel im oder außerhalb des Kopffeldes liegt.
- (3) Falls der Aufnahmeberechtigte Spieler die Weiße ungewollt außerhalb des Kopffeldes plaziert, so muß sein Gegner oder der Schiedsrichter ihn vor dem Stoß darüber informieren. Informiert der Gegner den Spieler vor dem Stoß nicht über das unkorrekte Einsetzen der Weißen, so gilt der Stoß als korrekt. Wird der Spieler über das unkorrekte Einsetzen der Weißen informiert, so muß er deren Lage korrigieren.
- (4) Falls ein Spieler die Weiße ganz und offensichtlich außerhalb des Kopffeldes plaziert und dann stößt, so gilt dies als Foul. Dabei ist unerheblich, ob die Feststellung durch den Gegner oder der Schiedsrichter erfolgt.
- (5) Hat ein Spieler freie Lageverbesserung im Kopffeld, so ist die Weiße erst dann wieder im Spiel, wenn der Spieler die Weiße mit der Pomeranze aus dem Kopffeld herausspielt. Die Weiße darf mit Hilfe der Hand, des Queues etc. verlegt werden.
- (6) Sobald die Weiße jedoch einmal gemäß oben genannter Definition im Spiel ist, darf der Spieler Sie nicht mehr anderweitig beeinflussen. Verstößt der Spieler gegen diese Bestimmung begeht er ein Foul.

### **1.10 Versenkte Kugeln**

Eine Kugel wird als versenkt angesehen, wenn Sie als Resultat eines korrekten Stoßes von der Spielfläche in eine Tasche fällt und dort verbleibt.

### **1.11 Position einer Kugel**

Die Position einer Kugel wird danach bestimmt, wo sich ihr Mittelpunkt befindet.

### **1.12 Fuß auf dem Boden**

Hat der Spieler zur Zeit des Stoßes nicht mindestens einen Fuß auf dem Boden, begeht er ein Foul. Die Fußbekleidung muß in Bezug auf Größe, Form und Art dem Normalen entsprechen.

### **1.13 Stoßen, während sich noch eine Kugel bewegt**

Stößt ein Spieler, während sich noch eine farbige Kugel oder die Weiße bewegt (eine sich drehende Kugel ist in Bewegung), begeht er ein Foul.

### **1.14 Beendigung des Stoßes**

Ein Stoß gilt als beendet und kann gewertet werden, wenn alle Kugeln zur Ruhe gekommen sind. Eine sich drehende Kugel ist in Bewegung.

### **1.15 Definition der Kopflinie**

(1) Die Kopflinie ist kein Bestandteil des Kopffeldes.

(2) Eine Kugel ist spielbar, wenn Sie sich mit ihrem Mittelpunkt auf der Kopflinie befindet und die spezielle Spielregel es verlangt, daß nur Kugeln gespielt werden dürfen, die außerhalb des Kopffeldes liegen.

(3) Ebenso muß die Weiße, wenn Sie im Kopffeld frei verlegt werden darf, hinter der Kopflinie liegen. Sie darf nicht direkt auf ihr liegen.

### **1.16 Generelle Regel, alle Fouls**

Obwohl die Bestrafungen für Fouls von Spielart zu Spielart variieren, gelten folgende Regeln für alle Fouls:

a) die Aufnahme des Spielers ist beendet b) bei einem vorherigen Stoß zählen alle mit Fouls versenkten Kugeln nicht zur Wertung für den Spieler und der Stoß ist ungültig c) sämtliche mit Foul versenkte Kugeln werden nur dann wieder aufgebaut, wenn die speziellen Spielregeln dies verlangen.

### **1.17 Kein Kontakt mit einer Farbigen**

Berührt die Weiße eine unkorrekte farbige Kugel als erste, liegt ein Foul vor. Das Wegspielen von einer Kugel ist nicht als Treffen derselben anzusehen.

### **1.18 Korrekter Stoß**

(1) Ein Spieler muß die Weiße gegen eine farbige Kugel spielen und infolgedessen muß dann

- a) eine farbige Kugel versenkt werden oder
  - b) die Weiße oder eine farbige Kugel gegen eine Bande laufen, es sei denn, eine spezielle Spielart bestimmt dies anders.
- (2) Werden diese Bedingungen nicht erfüllt, so liegt ein Foul vor.

### **1.19 Versenken der Weißen**

- (1) Wird die Weiße infolge eines Stoßes in eine Tasche gespielt, so liegt ein Foul vor.
- (2) Berührt die Weiße eine bereits versenkte Kugel (z.B. wenn eine Tasche voll ist), so liegt ein Foul vor.

### **1.20 Fouls durch das Berühren von Kugeln**

- (1) Zur Ausführung eines korrekten Stoßes, darf die Weiße mit der sich an der Queuespitze befestigten Pomeranze berührt werden.
- (2) Werden die sich im Spiel befindliche Weiße oder die farbigen Kugeln mit etwas anderem (Körper, Kleidung, Kreide, Queuehilfe, Queuespitze etc.) gestoßen, berührt oder bewegt, liegt ein Foul vor.
- (3) Immer, wenn ein Schiedsrichter eine Partie überwacht, muß jede bewegte farbige Kugel in ihrer neuen Position verbleiben und der Gegner hat nicht das Recht, diese wieder zurücklegen zu lassen.

### **1.21 Foul während der Lageverbesserung**

Wird eine farbige Kugel während der Lageverbesserung berührt, liegt ein Foul vor.

### **1.22 Fouls durch Durchstoßen**

- (1) Berührt die Weiße die betreffende farbige Kugel vor der Ausführung des Stoßes, so kann der Spieler in Richtung der Farbigen stoßen, vorausgesetzt, daß er mit seinem Queue stößt und nicht schiebt.
- (2) Berührt das Queue die Weiße mehr als einmal während des Stoßes oder wenn das Queue noch Kontakt mit der Weißen hat, während oder nachdem die Farbige getroffen wurde, so liegt ein Foul vor (siehe Regel 2.20, um diese Art Stoß zu beurteilen).
- (3) Falls eine dritte Kugel in der Nähe ist, so sollte vorsichtig vorgegangen werden, um mit dieser Kugel kein Foul gemäß des ersten Teils dieser Regel zu begehen.

### **1.23 Druckstoß-Fouls**

Wird die Weiße mit der Pomeranze geschoben und hat länger Kontakt mit ihr als ein entsprechender Stoß, so liegt ein Foul vor. (Diese Stöße werden üblicherweise Druckstöße genannt.)

### **1.24 Fouls in der Verantwortlichkeit des Spielers**

- (1) Der Spieler trägt die Verantwortung für Kreide, Queuehilfe, Queueschleifer und jegliche anderen mitgebrachten Gegenstände oder Ausrüstungsgegenstände, die er benutzt oder am Tisch verwendet.
- (2) Läßt der Spieler ein Stück Kreide fallen oder bricht ihm der Kopf des Hilfsqueues ab und berührt er damit irgendeine sich im Spiel befindliche Kugel (oder, wenn ohne Schiedsrichter gespielt wird, nur die Weiße), so liegt ein Foul vor.

### **1.25 Unkorrektes Abheben von Kugeln**

Trifft ein Spieler die Weiße absichtlich unterhalb der Mitte mit dem Ziel, sie springen zu lassen um eine versperrte Kugel zu spielen, liegt ein Foul vor. Diese Situation kann versehentlich auftreten und ist dann nicht als Foul zu werten. Berührt z.B. das Ferrul oder die Spitze die Weiße während eines solchen Stoßes, liegt ein Foul vor.

### **1.26 Jump Shots**

Soweit es in speziellen Spielregeln nicht ausdrücklich untersagt ist, kann die Weiße durch Anheben des Queues so gestoßen werden, daß Sie von der Spielfläche abhebt und springt. Jegliches Abrutschen während eines solchen "Jump-shots" ist als Foul zu werten.

### **3.27 Kugeln, die vom Tisch springen**

(1) Kugeln, die nach dem Stoß außerhalb der Spielfläche zur Ruhe kommen (z.B. auf der Bande, auf der Tischkante, auf dem Boden etc.), werden als vom Tisch gesprungene Kugeln angesehen.

(2) Kugeln können auf den Tisch oder die Banden springen und werden nicht als vom Tisch gesprungene Kugeln angesehen, wenn Sie aus eigener Kraft auf die Spielfläche zurückkehren und dabei nichts berührt haben, was nicht zum Tisch gehört.

(3) Der Tisch besteht aus den Teilen, die fest mit ihm verbunden sind. (Kugeln, die etwas berühre, das nicht zum Tisch gehört, z.B. Lampen, Kreide auf der Tischkante und den Banden etc., werden auch dann als vom Tisch gesprungene Kugeln gewertet, wenn Sie aus eigener Kraft nach Kontakt mit diesen Dingen auf die Spielfläche zurückkehren.)

(4) In allen Pocket-Billiard-Spielarten liegt ein Foul vor, wenn der Stoß zur Folge hat, daß die Weiße oder eine farbige Kugel vom Tisch springt.

(5) Die vom Tisch gesprungenen farbigen Kugeln werden wieder aufgebaut (außer im 9-Ball), nachdem alle anderen Kugeln aufgehört haben, sich zu bewegen. Für das Wiedereinsetzen der Weißen siehe die speziellen Spielregeln der Spielarten.

### **1.28 Besondere Strafe für absichtliche Fouls**

(1) Die sich im Spiel befindliche Weiße darf mit nichts anderem (z.B. Ferrul, Spitze etc.) als der am Queue befestigten Pomeranze bewegt werden.

(2) Während ein solcher Kontakt automatisch gemäß Regel 3.19 als Foul zu werten ist, kann der Schiedsrichter, wenn er glaubt, daß die Berührung absichtlich erfolgt ist, den Spieler einmal pro Partie warnen, daß eine zweite solche Berührung zum Spielverlust führt.

(3) Tritt eine zweite dieser absichtlichen Berührungen auf, so ist die Partie beendet.

### **1.29 Ein-Foul-Grenze**

(1) Ein Spieler kann pro Aufnahme nur ein Foul begehen, es sei denn, daß spezielle Spielregeln dies anders vorschreiben.

(2) Falls verschiedene Strafen angewandt werden können, so bestimmt die schwerste der angedrohten Strafen, welches Foul gewertet wird.

### 1.30 Kugeln, die sich plötzlich bewegen

- (1) Wenn sich eine Kugel auf der Stelle bewegt, dreht oder auf sonst eine Art und Weise "selbst bewegt", so bleibt die Kugel in der Position, die Sie einnimmt und das Spiel geht weiter.
- (2) Eine nah am Loch liegende Kugel, die "von allein" in das Loch fällt, nachdem Sie für mindestens 5 Sekunden ruhig lag, wird so nah wie möglich wieder an ihre ursprüngliche Position gelegt und das Spiel geht weiter.
- (3) Falls eine farbige Kugel "von allein" in ein Loch fällt, während ein Spieler auf Sie spielt und die Weiße über den Punkt, an dem die Farbige lag, hinausläuft und Sie nicht treffen kann, so werden beide Kugeln, Farbige und Weiße, wieder in die Position gelegt, die Sie vor dem Stoß hatten und der Spieler muß den Stoß neu ausführen. Jegliche anderen farbigen Kugeln, die im Zusammenhang mit diesem Stoß bewegt wurden, müssen wieder in ihre ursprüngliche Position gelegt werden, bevor der Stoß neu ausgeführt wird.

### 1.31 Wiedereinsetzen der Kugeln

- (1) Falls spezielle Spielregeln das Wiedereinsetzen von Kugeln verlangen, so werden diese nach Beendigung des Stoßes auf der Längslinie aufgesetzt.
- (2) Eine einzelne Kugel wird auf den Fußpunkt gesetzt.
- (3) Falls mehrere Kugeln wieder eingesetzt werden müssen, so werden diese auf der Längslinie in aufsteigender numerischer Reihenfolge aufgebaut, wobei die erste Kugel auf den Fußpunkt kommt und die anderen dahinter in Richtung Fußbande.
- (4) Falls Kugeln auf oder nahe des Fußpunktes oder der Längslinie das Aufbauen behindern, so werden diese Kugeln auf der Längslinie so nah wie möglich am Fußpunkt aufgebaut, ohne die sich bereits dort befindlichen Kugeln zu bewegen.
- (5) Wiedereingesetzte Kugeln müssen so nah wie möglich oder presst (nach Ermessen des Schiedsrichters) an dort bereits liegende Kugeln gesetzt werden, ausgenommen die Weiße stört den Aufbau.
- (6) Kugeln, die an der Weißen wieder eingesetzt werden, müssen so nah wie möglich, dürfen aber nicht press liegen.
- (7) Sollte für wiedereinzusetzende Kugeln nicht genügend Platz auf der Längslinie zwischen dem Fußpunkt und der Fußbande sein, so werden diese Kugeln auf der gedachten "Verlängerung" der Längslinie (zwischen Fußpunkt und Mittelpunkt) so nah wie möglich am Fußpunkt wieder eingesetzt. Dabei wird die gleiche numerische Reihenfolge eingehalten wie beim Wiedereinsetzen hinter dem Fußpunkt (Kugel mit der niedrigsten Zahl am nächsten zum Fußpunkt).

### 1.32 Eingeklemmte Kugeln

- (1) Falls zwei oder mehrere Kugeln in der Tasche auf eine Art und Weise eingeklemmt sind, daß eine oder mehrere in der Luft hängen, so soll der Schiedsrichter die Position der Kugeln prüfen und wie folgt verfahren:
  - a) die Kugeln sollen direkt von oben angeschaut werden
  - b) jede Kugel, die seiner Meinung nach auf geradem Weg nach unten in das Loch fallen würde, ist als gefallen anzusehen.
  - c) jede Kugel, die seiner Meinung nach auf die Tischplatte fallen würde, ist als nicht gefallen anzusehen.

(2) Die Kugeln werden dann gemäß der Einschätzung des Schiedsrichters aufgebaut und das Spiel wird gemäß der speziellen Spielregel fortgeführt, so als ob die Situation der eingeklemmten Kugeln gar nicht aufgetreten wäre.

### **1.33 Zusätzlich versenkte Kugeln**

Führt ein Spieler einen korrekten, zur Wertung zählenden Stoß durch, durch den eine oder mehrere Farbige zusätzlich zu der angesagten, beabsichtigten oder berechtigten Kugel oder Kugeln fallen, so werden diese zusätzlichen Kugeln nach den Regeln des jeweiligen Spiels gezählt.

### **1.34 Störung von außerhalb**

(1) Falls Kugeln während des Spiels von einem unbeteiligten Dritten bewegt werden (oder ein Spieler so angerempelt wird, daß dies das Spiel direkt beeinflusst), so werden die Kugeln direkt nach der Störung so nah wie möglich an ihre ursprüngliche Position gelegt und das Spiel wird fortgeführt, ohne daß der Spieler eine Strafe erhält.

(2) Wird das Spiel geleitet, so setzt der Schiedsrichter die Kugeln wieder ein. Diese Regelung bezieht sich auch auf die Störung durch "höhere Gewalt", wie z.B. Erdbeben, Hurricane, Herunterfallen der Tischlampe, Stromausfall etc..

(3) Können die Kugeln nicht in ihre ursprüngliche Lage zurückgelegt werden, so wird das Spiel neu begonnen. Es stößt der Spieler neu an, der auch ursprünglich angestoßen hat.

(4) Regel 1.34 (3) bezieht sich nicht auf 14/1-endlos, wo das Spiel aus aufeinanderfolgenden Brettern besteht. Das derzeitige Brett wird abgebrochen und ein komplettes neues Dreieck wird aufgebaut und die Anforderungen des Eröffnungsstoßes müssen erfüllt werden. (Die Spieler stoßen neu aus.) Die Punktwertung wird mit dem Ergebnis weitergeführt, wie es zur Zeit der Störung war.

### **1.35 Anstoßrecht nacheinander folgender Spiele**

(1) In einer Partie, bei der sogenannte "schnelle Spiele" (z.B. 9-Ball, 8-Ball etc.) gespielt werden, beginnt der Sieger eines Spiels das nächste Spiel.

(2) Folgende Alternativmöglichkeiten können jedoch vor dem Turnier von den Turnieroffiziellen bekanntgegeben werden:

a) die Spieler eröffnen abwechselnd

b) der Verlierer beginnt

c) der nach Punkten führende Spieler beginnt.

### **1.36 Spiel in Aufnahmen**

(1) Während eines Spiels wechseln sich die Spieler mit ihren Aufnahmen am Tisch ab.

(2) Eine Aufnahme ist beendet, wenn es einem Spieler entweder nicht gelingt, korrekt eine Kugel zu versenken oder wenn er ein Foul begeht.

(3) Wird eine Aufnahme ohne Foul beendet, so muß der dann Aufnahmeberechtigte Spieler die Position der Kugeln so akzeptieren, wie er Sie vorfindet.

### **1.37 Farbige presst an der Bande oder an der Weißen**

(1) Diese Regel bezieht sich auf jeden Stoß, bei dem der erste Kontakt der Weißen mit einer Farbigen erfolgt, die press an einer Bande oder an der Weißen selbst liegt.

Nachdem die Weiße die press liegende Farbige berührt, muß entweder

- a) eine Kugel versenkt werden
- b) die Weiße eine Bande anlaufen
- c) die Farbige eine Bande anlaufen (und nicht nur von der Bande abprallen, an der Sie liegt) oder
- d) eine andere Farbige eine Bande anlaufen, an der Sie nicht schon press gelegen hat.

(2) Nichterfüllen von zumindest einer dieser vier Bedingungen ist ein Foul. (Beachte: 14/1 und andere spezielle Regeln verlangen zusätzliche Bedingungen und Voraussetzungen bei dieser Regel; siehe spezielle Spielregel.)

(3) Eine Farbige wird solange nicht als press an der Bande liegend angesehen, bis Sie vor dem Stoß untersucht und dies entweder vom Schiedsrichter oder von einem der Spieler angekündigt wird.

### **1.38 Spielen aus dem Kopffeld**

(1) Spielt ein Spieler Lageverbesserung aus dem Kopffeld, so muß er die Weiße erst aus dem Kopffeld herausspielen, bevor Sie entweder eine Bande oder eine farbige Kugel berührt.

(2) Erfüllt der Spieler diese Bedingungen nicht, so begeht er ein Foul, falls das Spiel von einem Schiedsrichter geleitet wird. Wird ohne Schiedsrichter gespielt, kann der Gegner entweder ein Foul gelten lassen oder den Spieler den Stoß in der ursprünglichen Form wiederholen lassen (wobei dann kein Foul gewertet würde).

(3) Als Ausnahme von der Regel gilt und ein korrekter Stoß liegt vor, wenn eine Farbige auf der Kopflinie oder außerhalb des Kopffeldes liegt (und somit spielbar ist), sie aber so nah an der Kopflinie liegt, daß die Weiße sie berührt, bevor sie das Kopffeld verlassen hat.

(4) Wenn während ein Spieler bei Lageverbesserung im Kopffeld einen erlaubten Stoß versucht, die Weiße aus Versehen eine Kugel im Kopffeld direkt trifft und sie (die Weiße) dann aus dem Kopffeld herausläuft, so liegt ein Foul vor.

(5) Spielt der Spieler bei der Lageverbesserung im Kopffeld aus Versehen eine farbige Kugel an, so hat der Gegner die Wahl, entweder ein Foul gelten zu lassen und freie Lageverbesserung zu erhalten oder den Spieler den Stoß in der ursprünglichen Form wiederholen zu lassen.

(6) Falls ein Spieler unter den gleichen Bedingungen absichtlich Kugeln im Kopffeld bewegt, so handelt es sich um unsportliches Verhalten.

### **1.39 Foul mit der Weißen**

Während der Lageverbesserung mit der Weißen kann der Spieler seine Hand oder jeden beliebigen Teil des Queues (inklusive der Pomeranze) benutzen, um die Weiße zu positionieren. Sobald die Weiße in Position liegt, ist jede Stoßbewegung, bei der die Weiße berührt wird, ein Foul, wenn es sich dabei um einen unkorrekten Stoß handelt.

#### **1.40 Störung**

(1) Lenkt der sich nicht am Tisch befindliche Spieler den Gegner in seinem Spiel ab oder stört er ihn, so liegt ein Foul vor.

(2) Ein Spieler, der, obwohl er nicht an der Aufnahme ist, stößt oder irgendwelche Kugeln bewegt, hat eine Störung verursacht.

#### **1.41 Hilfsmittel**

(1) Es ist den Spielern untersagt, eine Kugel, das Dreieck oder irgendein anderes Messinstrument zu benutzen, um nachzumessen, ob die Weiße oder eine Farbige durch einen Zwischenraum etc. hindurch paßt.

(2) Das Queue darf zur Messung benutzt werden, solange der Spieler es in der Hand behält. Andernfalls begeht er ein Foul und macht sich des unsportlichen Verhaltens schuldig.

#### **1.42 Unkorrektes Markieren**

Wenn ein Spieler absichtlich den Tisch irgendwie markiert, um die Ausführung eines Stoßes zu unterstützen, sei es durch Anfeuchten des Tuches, durch Platzieren der Kreide auf der Bande oder sonst wie, so gilt dies als Foul. Bewegt der Spieler die Markierung vor dem Stoß weg, so erfolgt keine Strafe.