



Offizielle Poolbillard Regeln

Anmerkung der Übersetzung:

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

Die Kapiteleinteilung entspricht dem WPA Reglement. Nur für die Schweiz massgebende Kapitel wurden übersetzt.
Nicht massgebende Kapitel sind dem WPA Reglement zu entnehmen.

<https://wpapool.com/rules>

Basierend auf:

- WPA Rules of Play 15.09.2025
- WPA Rule Regulations 15.09.2025
- EPBF-Auslegung 2025



Sprachliche Gleichbehandlung

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

Vorbehalt

Der Vorstand von Swisspool behält sich vor, Änderungen, Ergänzungen und Anpassungen an in diesem Reglement aufgeführten Bestimmungen gemäss Sektionsreglement vorzunehmen.

Abweichungen

Bei Abweichungen zu den in anderen Organen (Homepage usw.) veröffentlichten Artikeln, ist dieses Reglement massgebend. Bei Abweichungen zur französischen Version dieses Reglements, ist die deutsche Version massgebend.

Abkürzungsverzeichnis:

SOA	Swiss Olympic Association
SBV	Schweizerischer Billardverband
SPS	Swisspool Series
DV	Delegiertenversammlung
VS	Vorstandssitzung
SM	Schweizermeisterschaften
TK	Technische Kommission
WPA	World Pool-Billiard Association
EPBF	European Pocket Billiard Federation
EM	Europameisterschaften
ET	Eurotour-Turnier
WM	Weltmeisterschaften

Alle Reglemente von Swisspool:

- Sektions-Reglement (SKR)
- Wettspiel-Reglement (WSR)
- Turnierleiter-Reglement (TLR)
- Finanz- und Spesen-Reglement (FSR)
- Nationalmannschafts-Reglement (NR)
- Jugend-Reglement (JR)
- Disziplinar- und Straf-Reglement (DSR)
- Schiedsrichter-Reglement (SR)

Dokumentenhistorie

Index	Datum:	Änderung:	Grund:	Autor:
0000	01.07.2007	Erstellung		S. Specchia
0001	01.07.2017	Neuüberarbeitung	Neue Regeln und Integration 10-Ball; Regularien als Anhang integriert	A. Hanauer
0002	05.12.2019	Überarbeitung	Fehlerkorrekturen, Änderungen Regularien	D. Meierhofer
0003	08.10.2020	Überarbeitung	Fehlerkorrekturen, Integration Shot Clock und Time-Out, Anpassung EPBF Anhang 21	D. Meierhofer
0004	21.11.2021	Überarbeitung	Fehlerkorrekturen, Anhang 23 Coaching	D. Meierhofer
0005	20.11.2022	Überarbeitung	Fehlerkorrekturen, Anh.6, Anh.14, Anh.19	D. Meierhofer
0006	23.02.2023	Überarbeitung	Anpassung Anh. 6 und Anh. 14 (EPBF)	D. Meierhofer
0007	21.11.2023	Überarbeitung	Anpassung Anh. 17.1, sowie «QT» wird zu «SPS»	D. Meierhofer
0008	Dez. 2025	komplette Überarbeitung		D. Meierhofer

Folgende Artikel wurden angepasst:

Inhaltsverzeichnis

1 Allgemeine Spielregeln	6
1.1 Verantwortlichkeit des Spielers	6
1.2 Ausstossen des Anstossrechts	6
1.3 Anstoss Reihenfolge	6
1.4 Der Gebrauch der Ausrüstung	7
1.5 Wiedereinsetzen der Kugeln	7
1.6 Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch (Ball in Hand)	7
1.7 Standard Ansagespiel	8
1.8 Zur Ruhe kommende Kugeln	8
1.9 Wiederherstellung einer Position	8
1.10 Störung von ausserhalb	8
1.11 Veranlassen von Entscheidungen und Regelung von Protesten	8
1.12 Aufgabe	9
1.13 Patt	9
1.14 Paraspot / Behindertensport	9
2 Definitionen	10
2.1 Teile des Tisches	10
2.2 Versenkte Kugel	11
2.3 Anstoss	11
2.4 Die Weisse	12
2.5 Disziplin	12
2.6 Vom Tisch gesprungene Kugeln	12
2.7 Anlaufen an einer Bande	12
2.8 Aufnahme	12
2.9 Jump Shot	12
2.10 Partie / Match	12
2.11 Abrutschen	13
2.12 Objektkugeln	13
2.13 Position der Kugeln	13
2.14 Rack	13
2.15 Wiederherstellen einer Position	13
2.16 Sicherheitsstoss	13
2.17 Versenken des Spielballs	13
2.18 Satz	14
2.19 Stoss	14
2.20 Wiedereinsetzen von Kugeln	14
3 Fouls	15
3.1 Weisse fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch	15
3.2 Falsche Kugel	15
3.3 Keine Bande nach der Karambolage	15
3.4 Kein Fuss auf dem Boden	15
3.5 Kugel, die vom Tisch springt	15
3.6 Berühren der Kugeln	15
3.7 Durchstoss / Pressliegende Kugeln	16
3.8 Schieben der Weissen	16
3.9 Sich noch bewegende Kugeln	16
3.10 Falsches Positionieren der Weissen	16
3.11 Unkorrektes Spiel aus dem Kopffeld	16
3.12 Stossen ausserhalb der eigenen Aufnahme	16
3.13 Drei aufeinanderfolgende Fouls	17
3.14 Zeitspiel	17
3.15 Aufbauhilfen-Foul	17
3.16 Unsportliches Verhalten	17
4 Achtball (8-Ball)	18
4.1 Entscheidung über den Anstoss	18
4.2 Der Aufbau beim Achtball	18
4.3 Der Anstoss	19

4.4	Offener Tisch/Wahl der Gruppe	19
4.5	Fortführung des Spiels	19
4.6	Stöße, die angesagt werden müssen	20
4.7	Wiedereinsetzen der Kugeln	20
4.8	Verlust des Spiels	20
4.9	Standard Fouls	20
4.10	Schwerwiegende Fouls	20
4.11	Patt	20
5	Neunball (9-Ball)	21
5.1	Entscheidung über den Anstoss	21
5.2	Der Aufbau beim Neunball	21
5.3	Korrekt Anstoss	21
5.4	Zweiter Stoss des Spiels – Push Out	21
5.5	Fortführung des Spiels	22
5.6	Wiedereinsetzen der Kugeln	22
5.7	Standardfouls	22
5.8	Schwerwiegende Fouls	22
5.9	Patt	22
6	Zehnball (10-Ball)	23
6.1	Entscheidung über das Anstossrecht	23
6.2	Der Aufbau beim Zehnball	23
6.3	Korrekt Anstoss	23
6.4	Zweiter Stoss des Spiels - Push Out	23
6.5	Ansagespiel	24
6.6	Unkorrekt versenkte Kugeln	24
6.7	Fortführung des Spiels	24
6.8	Wiedereinsetzen der Kugeln	24
6.9	Standardfouls	24
6.10	Schwerwiegende Fouls	25
6.11	Patt	25
7	14-1 Endlos	26
7.1	Das Ausstossen	26
7.2	Der Aufbau beim 14-1 Endlos	26
7.3	Eröffnungsstoss	26
7.4	Fortsetzung des Spiels und Sieg	26
7.5	Ansagespiel	26
7.6	Wiedereinsetzen der Kugeln	26
7.7	Erzielen von Punkten	27
7.8	Spezielle Situation beim Aufbau	27
7.9	Standardfouls	28
7.10	Anstossfoul	28
7.11	Schwerwiegende Fouls	28
7.12	Patt	28
8	Blackball	29
9	Heyball	29
10	Pyramid	29
11	Artistic Pool	29
12	One-Pocket	29
13	Bank Pool	29
14	IEPF „International Rules“	29
Anhang:		30
A.	Regularien (Verband / Turnierleitung)	30
1.	Administratives ermessen	30
2.	Ausnahme von Regeln	30
3.	Dress-Code	30
4.	Aufbauhilfe	30

4.1.	Positionierung der Aufbauhilfe	30
4.2.	Entfernung der Aufbauhilfe	31
4.3.	Spezifikation der Aufbauhilfe	31
5.	Das Spiel mit Schiedsrichtern für bestimmte Bereiche (Area referee)	31
6.	Bestrafung von unsportlichem Verhalten	32
7.	Regelung von Protesten	32
8.	Anweisungen für Schiedsrichter	33
9.	Antwortverhalten des Schiedsrichters	33
10.	8-Ball Ergänzung	33
11.	Wiederherstellung einer Position	34
12.	Akzeptieren des Materials	34
13.	Kugeln aus den Taschen nehmen	34
14.	Time-Out	35
15.	9-Ball und 10-Ball Aufbau	36
16.	Zusätzliche Break-Regeln	36
16.1.	Drei Kugeln Regel	36
17.	Ablenkung der Weissen nach dem Eröffnungsstoss	36
18.	Überschreiten des Zeitlimits / Zeitlimit pro Stoss (Shot Clock)	37
19.	Nur Fouls mit der Weissen - gelöscht	37
20.	Verspätetes Antreten	37
21.	Störung von ausserhalb	37
22.	Coaching	38
23.	Höhere Gewalt	38
24.	Verbleiben des Spielers im Stuhl	38
25.	Unsicherheit bei der Schiedsrichterentscheidung	38
26.	Ansage von press liegenden Kugeln	38
27.	Doppel	39
28.	Regelung für das Aufstellen	39
29.	Spieler übernimmt die Rolle des Schiedsrichters	39
30.	Parasport / Behindertensport	39

1 Allgemeine Spielregeln

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

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

Die Disziplinen unterscheiden sich je nachdem, welche Kugeln als legale Ziele gelten und welche Anforderungen zum Gewinnen eines Spiels erfüllt sein müssen.

1.1 Verantwortlichkeit des Spielers

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

1.2 Ausstossen des Anstossrechts

Das Ausstossen ist der erste Stoss des Spiels und bestimmt die Reihenfolge des Anstosses. Derjenige Spieler, der das Ausstossen gewinnt, bestimmt wer beginnt.

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

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

- Über die Längsachse rollt.
- Die Fussbande öfter als einmal berührt.
- In eine Tasche fällt oder vom Tisch springt.
- Eine Seitenbande berührt.
- Innerhalb einer Ecktasche hinter der Kante der Kopfbande zu liegen kommt.

Das Ausstossen gilt auch dann als verloren, wenn beim Spiel auf die Weisse ein Foul gemäss Kapitel [3](#) begangen wird, Ausnahme der Regel [3.9 Sich noch bewegende Kugeln](#).

Die Spieler müssen das Ausstossen wiederholen, wenn:

- Ein Spieler seine Kugel erst dann stösst, nachdem die Kugel des Gegners schon die Fussbande berührt hat.
- Der Schiedsrichter nicht bestimmen kann, welche der beiden Kugeln näher zur Kopfbande liegt.
- Beide Spieler eine Regelwidrigkeit beim Ausstossen begangen haben.

1.3 Anstoss Reihenfolge

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

1.4 Der Gebrauch der Ausrüstung

Die Ausrüstung der Spieler muss den Anforderungen der Ausrüstungsspezifikationen der WPA entsprechen. Spieler dürfen grundsätzlich keine neuartigen Ausrüstungsgegenstände benutzen. Falls ein Spieler über den Gebrauch eines bestimmten Ausrüstungsgegenstandes unsicher ist, sollte er dessen Gebrauch vorher mit der Turnierleitung absprechen. Die Ausrüstung darf nur für den Zweck benutzt werden, für den sie gedacht ist (siehe [3.17 Unsportliches Verhalten](#)).

Die folgende Auflistung beschreibt unter anderem den normalen Gebrauch:

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

1.5 Wiedereinsetzen der Kugeln

Das Einsetzen von Kugeln (auf den Tisch zurückgelegt) erfolgt, indem man die Kugel auf der Längslinie (Mittellinie des Tisches) so nahe wie möglich zum Fusspunkt in Richtung der Fussbande hin aufbaut, ohne andere Kugeln zu bewegen, die den Aufbau beeinträchtigen. Falls die wiederaufzubauende Kugel nicht auf den Fusspunkt gelegt werden kann, soll sie (wenn möglich) press an eventuell im Weg liegende Kugeln gelegt werden.

Ist jedoch die weisse Kugel diejenige, welchen den Aufbau behindert, so darf die wiedereinzusetzende Kugel nicht press an die Weisse gelegt werden; ein kleiner Abstand muss eingehalten werden.

Falls der gesamte Raum hinter dem Fusspunkt in Richtung Fussbande von Kugeln belegt ist, werden die wiedereinzusetzenden Kugeln oberhalb des Fusspunkts und so nah wie möglich an diesen aufgebaut.

1.6 Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch (Ball in Hand)

Bei einer Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch kann der Spieler die Weisse irgendwo auf der Spielfläche platzieren (siehe [2.1 Teile des Tisches](#)) und kann die Weisse so lange bewegen und neu legen, bis er einen Stoss ausführt (siehe die Definition [2.19 Stoss](#)).

Der Spieler darf jedes Teil seines Queues einschliesslich der Pomeranze dazu benutzen, die Weisse zu verlegen. Er darf jedoch keine nach vorne gerichtete Stossbewegung dabei ausführen.

Bei einigen Spielarten und bei fast allen Anstössen kann das Verlegen der Weissen auf das Kopffeld begrenzt sein. In diesen Fällen müssen die Regeln [3.10 Falsches Positionieren der Weissen](#) und [3.11 Unkorrektes Spiel aus dem Kopffeld](#) beachtet werden.

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

1.7 Standard Ansagespiel

Bei Ansagespielen müssen sowohl die Kugel als auch die Tasche angesagt werden, es sei denn, beides ist offensichtlich.

Stossdetails wie die Anzahl der angelaufenen Banden oder eventuell andere Kugeln die berührt oder versenkt werden sind irrelevant.

Pro Stoss darf nur eine Kugel angesagt werden.

Damit ein angesagter Stoss zählt, muss der Schiedsrichter der Überzeugung sein, dass der Stoss so ausgeführt wurde, wie er gedacht war.

Falls also irgendwelche Unklarheiten entstehen könnten, z.B. durch Banden, Kombinationsstösse o.ä., sollte der Spieler lieber die Kugel und die Tasche ansagen, in die er spielen möchte.

Falls der Schiedsrichter oder der Gegner sich nicht sicher sind, was der sich am Tisch befindende Spieler vorhat, dürfen sie sich nach der Ansage erkundigen.

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

1.8 Zur Ruhe kommende Kugeln

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

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

1.9 Wiederherstellung einer Position

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

1.10 Störung von ausserhalb

Falls während eines Stosses eine Störung von ausserhalb auftritt, die sich auf den Stoss auswirkt, wird der Schiedsrichter die Kugeln so aufbauen, wie sie vor dem Stoss gelegen haben und der Stoss wird wiederholt. Falls die Störung keine Auswirkung auf den Stoss hatte, wird der Schiedsrichter alle, von der Störungen betroffenen, Kugeln an ihre ursprüngliche Position zurücklegen und das Spiel wird fortgesetzt.

Können die Kugeln nicht wieder an ihre ursprüngliche Position zurückgelegt werden, wird die Situation wie ein Patt behandelt.

1.11 Veranlassen von Entscheidungen und Regelung von Protesten

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

Eine Schiedsrichterentscheidung ist ein Tatsachenentscheid und ist endgültig.

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

Der Schiedsrichter unterricht die Partie, während der Protest behandelt wird (siehe auch Regel [3.16 Unsportliches Verhalten](#) Absatz 4).

Fouls müssen unverzüglich benannt werden (siehe [3 Fouls](#)).

1.12 Aufgabe

Wenn ein Spieler aufgibt, hat er die Partie verloren.

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

1.13 Patt

Falls der Schiedsrichter der Ansicht ist, dass während eines Spiels keiner der Spieler Anstalten macht, das Spiel zu gewinnen, so kündigt er ein Patt an.

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

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

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

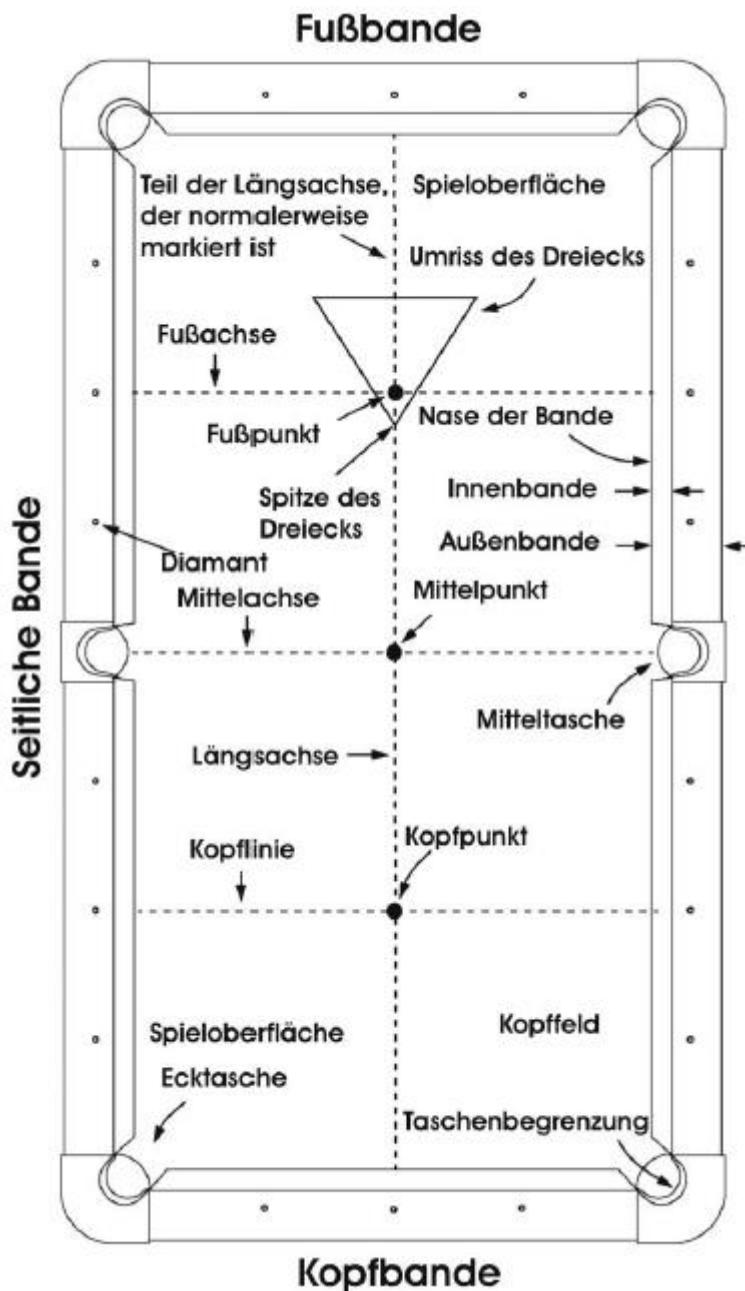
1.14 Parasport / Behindertensport

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

2 Definitionen

Folgende Definitionen werden in diesen Spielregeln verwendet:

2.1 Teile des Tischs



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

Der Tisch besteht aus **Aussenbanden**, **Innenbanden**, der **Spieloberfläche** und den **Taschen**.

Das **Fussende** des Tischs ist das Ende, wo normalerweise die Objektkugeln zu Beginn eines Spiels aufgebaut werden.

Das **Kopfende** ist dort, von wo aus man mit der Weissen das Spiel beginnt.

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

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

- Die **Längsachse**, die mittig durch den Tisch verläuft.
- Die **Kopflinie**, die ein Viertel des Tisches nahe der Kopfbande begrenzt.
- Die **Fussachse**, die ein Viertel des Tisches nahe der Fussbande begrenzt.
- Die **Mittelachse**, die zwischen den beiden Mitteltaschen verläuft.

Diese gedachten Linien werden nur so markiert, wie im weiteren Verlauf hier beschrieben. Die Aussenbanden haben Einlegearbeiten, welche als „**Diamanten**“ bezeichnet werden.

Die Diamanten markieren ein Viertel der Breite und ein Achtel der Länge des Tisches, gemessen von den Nasen der Banden.

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

- Der Fusspunkt, wo sich Längsachse und Fussachse treffen.
- Der Kopfpunkt, wo sich Längsachse und Kopflinie treffen.
- Der Mittelpunkt, wo sich Längsachse und Mittelachse treffen.
- Die Kopflinie.
- Die Längsachse zwischen Fusspunkt und Fussbande.
- Das Dreieck, entweder durchgezeichnet oder als Eckgrafik, je nachdem, welches Spiel gespielt wird.

2.2 Versenkte Kugel

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

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

Läuft eine Kugel an den Rand einer Tasche und bleibt dort scheinbar bewegungslos für fünf Sekunden oder länger liegen, so gilt sie nicht als versenkt, auch wenn sie später „von alleine“ noch in die Tasche fallen sollte. Siehe auch [1.8 zur Ruhe kommende Kugeln](#) für weitere Details.

Während dieser Zeitspanne von fünf Sekunden muss der Schiedsrichter darauf achten, dass kein weiterer Stoß ausgeführt wird.

Eine Objektkugel, die aus einer Tasche auf die Spieloberfläche zurückspringt, gilt nicht als versenkt.

Berührt die Weisse eine bereits versenkte Kugel, so gilt sie als versenkt egal, ob sie aus der Tasche auf die Spieloberfläche zurückspringt oder nicht.

Der Schiedsrichter leert volle Taschen und entfernt die versenkten Kugeln. Die Verantwortung dieser Aktion obliegt dem Spieler.

2.3 Anstoss

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

2.4 Die Weisse

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

Bei allen Pool Billard Disziplinen benutzen beide Spieler dieselbe Weisse.

2.5 Disziplin

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

2.6 Vom Tisch gesprungene Kugeln

Eine Kugel gilt als vom Tisch gesprungen, wenn sie woanders als auf der Spieloberfläche zur Ruhe kommt und nicht in eine Tasche versenkt wurde.

Eine Kugel gilt auch als vom Tisch gesprungen, wenn sie vom Tisch gesprungen wäre, aber von einem Gegenstand wie der Lampe, einem Stück Kreide oder dem Spieler zurück auf den Tisch gelenkt wurde.

Eine Kugel, die auf der Bande entlangläuft, gilt nicht als vom Tisch gesprungen, wenn sie auf die Spieloberfläche zurückläuft oder in eine Tasche fällt.

2.7 Anlaufen an einer Bande

Eine Bandenberührungen einer Kugel gilt als erfolgt, wenn die Kugel vor dem Stoss diese Bande nicht berührt hat und sie im Verlauf des Stosses berührt.

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

Eine Kugel, die versenkt wurde oder vom Tisch gesprungen ist, gilt als habe sie eine Bande berührt.

Jegliche Kugel wird als nicht an einer Bande press liegend angesehen, solange sie nicht vom Schiedsrichter, Spieler oder Gegner als solche angesagt worden ist (siehe auch Regularien [26 Ansage von press liegenden Kugeln](#)).

2.8 Aufnahme

Als Aufnahme bezeichnet man es, wenn ein Spieler an der Reihe ist.

Die Aufnahme beginnt, wenn der Spieler laut Spielregel an der Reihe ist und sie endet nach der Ausführung eines Stosses, wenn die Spielregel besagt, dass er keinen weiteren Stoss durchführen darf.

In einigen Spielen kann es der Fall sein, dass der Spieler die Wahl hat, ob er einen Stoss ausführen möchte oder nicht.

Lehnt der Spieler in einer solchen Situation die Aufnahme ab, muss der Gegner weiterspielen (z.B. nach einem Push Out im Neunball).

Der Spieler, der an der Reihe ist, wird „der aufnahmeberechtigte Spieler“ genannt.

2.9 Jump Shot

Bei einem Jump Shot springt die Weisse über eine Objektkugel, die als Hindernis im Weg liegt oder über einen Teil einer Bande.

Ob so ein Stoss regelkonform ist oder nicht liegt daran, wie er ausgeführt wird und welche Absicht der aufnahmeberechtigte Spieler hatte.

Ein regelgerechter Jump Shot wird ausgeführt, indem das Queue hinten angehoben und die Weisse nach unten in Richtung der Spieloberfläche gestossen wird, von der sie dann zurückspringt.

2.10 Partie / Match

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

2.11 Abrutschen

Um einen Abrutscher handelt es sich, wenn die Pomeranze von der Weissen abrutscht.

Dies geschieht meistens, wenn die Weisse dezentral getroffen wird oder sich zu wenig Kreide auf der Pomeranze befindet.

In der Regel wird das Abrutschen von einem scharfen Klicken und durch einen blanken Punkt auf der Pomeranze begleitet.

Obwohl es bei einigen Abrutschern vorkommen kann, dass die Ferrule seitlich die Weisse berührt, wird das Abrutschen nur dann als Foul gegeben, wenn solch ein Kontakt klar erkannt werden kann.

Ein Stoss, bei dem die Pomeranze die Spieloberfläche und die Weisse ungefähr gleichzeitig trifft, damit die Weisse von der Spieloberfläche abhebt, um über ein Hindernis zu springen, wird wie ein Abrutschen behandelt.

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

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

2.12 Objektkugeln

Die Objektkugeln werden im Normalfall so mit der Weissen angespielt, damit sie in eine Tasche fallen.

Sie sind in der Regel von eins bis zur Anzahl der in der Disziplin verwendeten Bälle nummeriert.

Farben und Markierungen der Kugeln werden in den Ausrüstungsspezifikationen der WPA beschrieben.

2.13 Position der Kugeln

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

2.14 Rack

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

2.15 Wiederherstellen einer Position

Wenn die Lage von Kugeln verändert wurde, können die Regeln der Disziplin verlangen, dass sie wieder an ihren ursprünglichen Platz zurückgelegt werden.

Der Schiedsrichter wird die Kugeln so genau wie möglich an ihre ursprüngliche Position zurücklegen.

2.16 Sicherheitsstoss

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

Die Aufnahme wechselt nach Beendigung des Sicherheitsstosses zum Gegner.

2.17 Versenken des Spielballs

Fällt bei einem Stoss die Weisse in eine Tasche, gilt sie als versenkt.

2.18 Satz

Bei einigen Spielen wird die Partie in Teile unterteilt, die sogenannten "Sätze".

Um die Partie zu gewinnen, muss eine vorher bestimmte Anzahl von Sätzen gewonnen werden.

Um einen Satz wiederum zu gewinnen, muss eine vorher bestimmte Anzahl von Punkten oder Spielen gewonnen werden.

2.19 Stoss

Ein Stoss beginnt, wenn die Pomeranze die Weisse während einer nach vorne gerichteten Stossbewegung des Queues berührt.

Ein Stoss endet, wenn alle sich im Spiel befindlichen Kugeln aufgehört haben, sich zu drehen oder zu bewegen.

Ein Stoss wird als regelgerecht angesehen, wenn der Spieler während des Stosses kein Foul begangen hat.

2.20 Wiedereinsetzen von Kugeln

In einigen Spielen kann es notwendig werden, dass Objektkugeln, ausser für den Anstoss, wieder auf der Spielfläche aufgebaut werden müssen.

Sie werden dann als „wiederaufgebaut“ oder „wiedereingesetzt“ bezeichnet (siehe auch [1.5 Wiedereinsetzen von Kugeln](#)).

3 Fouls

Die folgenden Handlungen beschreiben Fouls beim Poolbillard.

Sie gelten, wenn sie in den speziellen Spielregeln der einzelnen Spiele genannt sind.

Falls mehrere Fouls während eines Stosses begangen werden, so zählt bezüglich des Strafmaßes nur das schwerwiegendste.

Wird ein Foul nicht erkannt, bevor der nächste Stoss ausgeführt wurde, so gilt das Foul als nicht begangen.

3.1 Weisse fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch

Wenn die Weisse in eine Tasche fällt oder vom Tisch springt, so ist das ein Foul.

Siehe [2.2 Versenkte Kugel](#) und [2.6 Vom Tisch gesprungene Kugeln](#).

3.2 Falsche Kugel

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

3.3 Keine Bande nach der Karambolage

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

3.4 Kein Fuss auf dem Boden

Wenn der sich am Tisch befindliche Spieler in dem Moment, wo er im Zuge seines Stosses mit der Pomerange die Weisse berührt, nicht mindestens mit einem Fuss den Boden berührt, so wird der Stoss als Foul gewertet.

3.5 Kugel, die vom Tisch springt

Es ist ein Foul, eine Objektkugel vom Tisch springen zu lassen.

Ob diese Kugel neu aufgebaut wird oder nicht, bestimmt die spezielle Spielregel des jeweiligen Spiels (siehe [2.6 Vom Tisch gesprungene Kugel](#)).

3.6 Berühren der Kugeln

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

Es ist ebenso ein Foul, die Weisse zu berühren, zu bewegen oder ihren Lauf zu verändern, ausser während des Verlegens bei der Lageverbesserung und während des normalen Kontaktes zwischen der Pomerange und der Weissen während einer nach vorne gerichteten Stossbewegung.

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

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

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

3.7 Durchstoss / Pressliegende Kugeln

Wenn das Queue des Spielers die Weisse während eines Stosses mehr als einmal berührt, wird der Stoss als Foul gewertet.

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

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

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

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

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

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

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

3.8 Schieben der Weissen

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

3.9 Sich noch bewegende Kugeln

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

3.10 Falsches Positionieren der Weissen

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

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

3.11 Unkorrektes Spiel aus dem Kopffeld

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

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

Die Weisse muss entweder die Kopflinie überqueren oder eine Kugel treffen, die sich ausserhalb des Kopffeldes befindet, ansonsten ist der Stoss ein Foul und der Gegner erhält Lageverbesserung entsprechend den speziellen Regeln des gerade gespielten Spiels.

3.12 Stossen ausserhalb der eigenen Aufnahme

Es ist ein Standardfoul, unabsichtlich ausserhalb der eigenen Aufnahme zu stossen.

Normalerweise wird dann so weitergespielt, wie die Kugeln liegen geblieben sind.

Als [3.16 Unsportliches Verhalten](#) wird ein Spielen ausserhalb der eigenen Aufnahme gewertet, wenn dies der Spieler absichtlich macht.

3.13 Drei aufeinanderfolgende Fouls

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

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

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

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

3.14 Zeitspiel

Ist der Schiedsrichter der Meinung, dass ein Spieler zu langsam spielt, kann er den Spieler anweisen, schneller zu spielen.

Beschleunigt der betreffende Spieler sein Spieltempo nicht, kann der Schiedsrichter ein Zeitlimit für die Partie verhängen, welches für beide Spieler gilt.

Überschreitet einer der Spieler das für das Turnier festgelegte Zeitlimit, gilt das als Standardfoul und der Gegner übernimmt die Aufnahme entsprechend der Regeln für das gerade gespielte Spiel, wie nach einem Foul zu verfahren ist.

Eine absichtliche Spielverzögerung kann gemäss Regel [3.16 Unsportliches Verhalten](#) geahndet werden.

3.15 Aufbauhilfen-Foul

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

3.16 Unsportliches Verhalten

Die normale Strafe für unsportliches Verhalten ist die gleiche wie nach einem schwerwiegenden Foul. Es steht dem Schiedsrichter jedoch frei, eine Strafe zu verhängen, die er für angemessen hält.

Unter anderem kann der Schiedsrichter folgende Strafen aussprechen:

- eine Verwarnung
- ein Standardfoul, welches bei Bedarf zur Drei-Foul-Strafe dazugerechnet wird
 - Betrifft dieses ausgesprochene Standardfoul das dritte Foul der Drei-Foul-Strafe, so führt dies zum Verlust eines Spiels, Satzes oder einer Partie.
- Disqualifikation eines Spielers vom Turnier samt Verlust jeglichen Preisgelds, Pokale und Ranglistenpunkte.

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

- Ablenkung des Gegners
- Die Position der Kugeln anders als durch einen Stoss zu verändern
- Während eines Stosses absichtlich abzurutschen
- Weiter zu spielen, nachdem ein Foul begangen oder das Spiel unterbrochen wurde
- Während des Spiels Trainingsstösse zu spielen
- Den Tisch zu markieren
- Das Spiel zu verzögern
- Unpassendes Zubehör zu benutzen

4 Achtball (8-Ball)

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

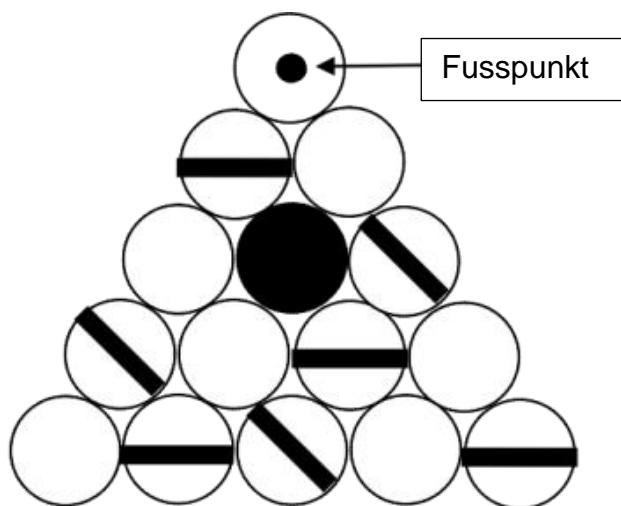
Achtball ist ein Ansagespiel.

4.1 Entscheidung über den Anstoss

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

4.2 Der Aufbau beim Achtball

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



Der Aufbau beim Achtball, Beispiel

4.3 Der Anstoss

Die folgenden Regeln finden auf den Anstoss Anwendung:

- Die Weisse wird aus dem Kopffeld gespielt.
- **Keine Kugel muss angesagt werden und die Weisse muss keine spezielle Kugel zuerst treffen.**
- Falls der anstossende Spieler eine Kugel versenkt und dabei kein Foul begeht, bleibt er an der Aufnahme und der Tisch ist für ihn „offen“ (siehe [4.4 Offener Tisch / Wahl der Gruppe](#)).
- Wenn keine Objektkugel versenkt wird, müssen mindestens vier Objektkugeln eine oder mehrere Banden anlaufen oder der Anstoss wird als unzulässig gewertet.
Ist das der Fall, hat der dann aufnahmeberechtigte Spieler folgende Optionen:
 1. Er kann die Situation so übernehmen, wie sie ist.
 2. Er kann wiederaufbauen lassen und einen neuen Anstoss ausführen.
 3. Er kann wiederaufbauen und den Gegner einen neuen Anstoss ausführen lassen.
- Falls die 8 bei einem korrekt ausgeführten Anstoss versenkt wird, so ist dies kein Foul. Geschieht dies, hat der Spieler folgende Optionen:
 1. Er kann die 8 wiederaufbauen lassen und die Situation so übernehmen, wie sie ist.
 2. Er kann einen neuen Anstoss ausführen.
- Wenn der Spieler beim Anstoss die 8 versenkt und die Weisse ebenfalls in eine Tasche fällt (siehe Definition in [2.17 Versenken der Weissen](#)), dann hat der Gegner folgende Optionen:
 1. Er kann die 8 wiederaufbauen lassen und mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld weiterspielen.
 2. Er kann selbst einen neuen Anstoss ausführen.
- Wenn beim Anstoss eine Objektkugel vom Tisch springt, so gilt dies als Foul.
Diese Kugel bleibt aus dem Spiel (ausser der 8; sie wird wiederaufgebaut).
Der dann aufnahmeberechtigte Spieler hat folgende Optionen:
 1. Er kann die Situation übernehmen wie sie ist.
 2. Er kann mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld weiterspielen.
- Wenn der Spieler beim Anstoss ein Foul begeht, welches nicht in diesem Abschnitt aufgeführt ist, kann der Gegner:
 1. die Situation übernehmen, wie sie ist.
 2. mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld weiterspielen.

4.4 Offener Tisch / Wahl der Gruppe

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

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

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

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

4.5 Fortführung des Spiels

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

4.6 Stösse, die angesagt werden müssen

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

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

4.7 Wiedereinsetzen der Kugeln

Wenn die 8 während des Anstosses versenkt wird oder vom Tisch springt, wird sie wieder eingesetzt oder alle Kugeln werden neu aufgebaut (siehe [4.3 Der Anstoss](#) und [1.5 Wiedereinsetzen von Kugeln](#)). Keine andere Objektkugel wird ansonsten wiederaufgebaut.

4.8 Verlust des Spiels

Der Spieler verliert ein Spiel, wenn er

- ein Foul begeht, während er die 8 versenkt.
- die 8 versenkt, solange sich noch eine oder mehrere Kugeln seiner Gruppe auf dem Tisch befinden.
- die 8 in eine nicht angesagte Tasche versenkt.
- die 8 vom Tisch springen lässt.

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

4.9 Standard Fouls

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

Folgende Vergehen sind Standardfouls im Achtball:

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

4.10 Schwerwiegende Fouls

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

4.11 Patt

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

5 Neunball (9-Ball)

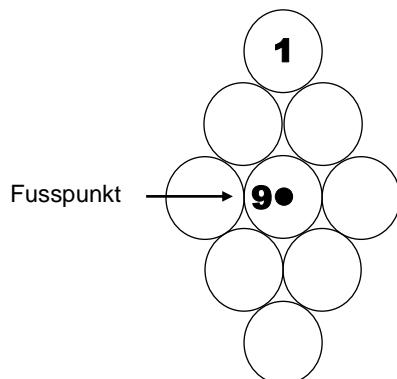
Neunball wird mit neun Objektkugeln, die von eins bis neun nummeriert sind und einer weissen Kugel gespielt. Die Kugeln werden in aufsteigender numerischer Reihenfolge angespielt. Derjenige Spieler, der die 9 korrekt versenkt, gewinnt das Spiel.

5.1 Entscheidung über den Anstoss

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

5.2 Der Aufbau beim Neunball

Die Objektkugeln werden in Form einer Raute so eng wie möglich zusammengelegt, wobei die Kugel 1 an der vorderen Spitze und die Kugel 9 in der Mitte der Raute platziert wird. Die Kugel 9 liegt dabei auf dem Fusspunkt. (siehe auch Regularien [15 9-Ball und 10-Ball Aufbau](#)).



Der Aufbau beim Neunball

5.3 Korrekter Anstoss

Folgende Regeln gelten für den Anstoss:

- Die Weisse wird aus dem Kopffeld gespielt.
- Falls keine Kugel versenkt wird, müssen mindestens vier Objektkugeln eine oder mehrere Banden anlaufen oder der Stoss gilt als Foul.

Turnierleiter können zusätzliche Anstoss-Regeln definieren (siehe auch Regularien [16 Zusätzliche Break-Regeln](#)).

5.4 Zweiter Stoss des Spiels – Push Out

Falls beim Anstoss kein Foul begangen wurde, kann der danach aufnahmeberechtigte Spieler entscheiden, ein Push Out zu spielen. Er muss diese Absicht dem Schiedsrichter mitteilen.

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

Falls bei einem Push Out kein Foul begangen wird, kann der Gegner sich aussuchen, wer als nächstes stossen muss.

5.5 Fortführung des Spiels

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

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

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

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

5.6 Wiedereinsetzen der Kugeln

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

5.7 Standardfouls

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

Folgende Vergehen sind Standardfouls im Neunball:

- [3.1 Weisse fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch](#)
- [3.2 Falsche Kugel:](#)
 - Die erste Objektkugel, die von der Weissen berührt wird, muss immer die Kugel mit der niedrigsten Nummer sein, die sich noch auf dem Tisch befindet.
- [3.3 Keine Bande nach der Karambolage](#)
- [3.4 Kein Fuss auf dem Boden](#)
- [3.5 Kugel, die vom Tisch springt:](#)
 - Die einzige Kugel, die wiedereingesetzt wird, wenn sie vom Tisch gesprungen ist, ist die 9.
- [3.6 Berühren der Kugeln](#)
- [3.7 Durchstoss/Pressliegende Kugeln](#)
- [3.8 Schieben der Weissen](#)
- [3.9 Sich noch bewegende Kugeln](#)
- [3.10 Falsches Positionieren der Weissen](#)
- [3.12 Stossen ausserhalb der eigenen Aufnahme](#)
- [3.14 Zeitspiel](#)
- [3.15 Aufbauhilfen-Foul](#)

5.8 Schwerwiegende Fouls

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

5.9 Patt

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

6 Zehnball (10-Ball)

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

6.1 Entscheidung über das Anstossrecht

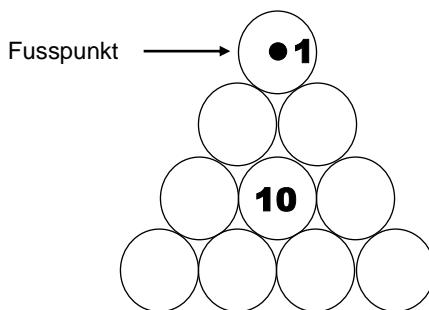
Derjenige Spieler, der das Ausstossen gewinnt, bestimmt, wer den ersten Anstoss durchführen muss (siehe [1.2 Ausstossen des Anstossrechts](#) und [1.3 Anstoss Reihenfolge](#)).

6.2 Der Aufbau beim Zehnball

Die Objektkugeln wenden so eng wie möglich aneinandergelegt, in der Form eines Dreiecks, wobei die 1 an der vorderen Spitze und die 10 in der Mitte des Dreiecks platziert wird.

Die 1 liegt auf dem Fusspunkt.

Ausser der 1 und der 10 werden alle anderen Kugeln nach dem Zufallsprinzip aufgebaut. Es darf keinem absichtlichen Muster gefolgt werden. (siehe auch Regularien [15 9-Ball und 10-Ball Aufbau](#)).



Der Aufbau beim Zehnball

6.3 Korrekter Anstoss

Folgende Regeln gelten für den Anstoss:

- Die Weisse wird aus dem Kopffeld gespielt.
- Falls keine Kugel versenkt wird, müssen mindestens vier Objektkugeln an eine oder mehrere Banden laufen oder der Stoss gilt als Foul (siehe auch Regularien [16 Zusätzliche Break-Regeln](#)).

6.4 Zweiter Stoss des Spiels - Push Out

Falls beim Anstoss kein Foul begangen wurde, kann der danach aufnahmeberechtigte Spieler entscheiden, ob er einen Push Out spielen will.

Er muss diese Absicht dem Schiedsrichter mitteilen.

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

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

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

6.5 Ansagespiel

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

6.6 Unkorrekt versenkte Kugeln

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

6.7 Fortführung des Spiels

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

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

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

6.8 Wiedereinsetzen der Kugeln

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

Keine andere Objektkugel wird ansonsten wiederaufgebaut.

6.9 Standardfouls

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

Folgende Vergehen sind Standardfouls im Zehnball:

- [3.1 Weisse fällt in eine Tasche oder springt von Tisch](#)
- [3.2 Falsche Kugel:](#)
 - Die erste Objektkugel, die von der Weissen berührt wird, muss immer die Kugel mit der niedrigsten Nummer sein, die sich noch auf dem Tisch befindet.
- [3.3 Keine Bande nach der Karambolage](#)
- [3.4 Kein Fuss auf dem Boden](#)
- [3.5 Kugel, die vom Tisch springt:](#)
 - Die einzige Kugel, die wiedereingesetzt wird, wenn sie vom Tisch gesprungen ist, ist die 10.
- [3.6 Berühren der Kugeln](#)
- [3.7 Durchstoss/Pressliegende Kugeln](#)
- [3.8 Schieben der Weissen](#)
- [3.9 Sich noch bewegende Kugeln](#)
- [3.10 Falsches Positionieren der Weissen](#)
- [3.12 Stossen ausserhalb der eigenen Aufnahme](#)
- [3.14 Zeitspiel](#)
- [3.15 Aufbauhilfen-Foul](#)

6.10 Schwerwiegende Fouls

Die Strafe für drei Fouls gemäss Regel [3.13 Drei aufeinanderfolgende Fouls](#) ist der Verlust des derzeit gespielten Spiels.

Für Fouls gemäss Regel [3.16 Unsportliches Verhalten](#) wird der Schiedsrichter die Strafe entsprechend der Art und Weise des begangenen Fouls anpassen.

6.11 Patt

Falls der Schiedsrichter ein Spiel als Patt wertet, wird das Spiel neu begonnen.

Der Spieler, der ursprünglich das als Patt bewertete Spiel angestossen hat, hat wiederum das Anstossrecht (siehe [1.13 Patt](#)).

7 14-1 Endlos

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

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

7.1 Das Ausstossen

Die Spieler stossen aus, um zu bestimmen, wer den ersten Stoss ausführen muss. (siehe [1.2 Ausstossen des Anstossrechts](#)).

7.2 Der Aufbau beim 14-1 Endlos

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

Bei jedem neuen Aufbau wird die vorderste Kugel weggelassen, wenn nur 14 Kugeln aufgebaut werden. Die auf dem Tisch aufgezeichnete Markierung des Dreiecks bestimmt, ob eine für einen Break beabsichtigte Kugel sich im Dreieck oder ausserhalb befindet (siehe [7.8 Spezielle Situation beim Aufbau](#)). Wenn der Tisch getappt ist, muss der Umkreis des Dreiecks nach wie vor eingezeichnet sein, da dieser massgeblich ist, um zu entscheiden, ob eine Kugel sich im Dreieck befindet oder nicht. Eine Aufbaufolie (Template) wird nicht verwendet.

7.3 Eröffnungsstoss

Die folgenden Regeln gelten für den Eröffnungsstoss:

- Die Weisse muss aus dem Kopffeld gespielt werden.
- Falls keine angesagte Kugel versenkt wird, müssen die Weisse und zwei Objektkugeln nach dem Kontakt mit dem Rack je eine Bande anlaufen, ansonsten gilt der Stoss als Anstossfoul (siehe [2.7 Anlaufen an eine Bande](#)). Ein solches Foul wird bestraft, indem dem Spieler zwei Punkte von seinem Punktestand abgezogen werden (siehe [7.10 Anstossfoul](#)). Der Gegner kann dann die Situation so übernehmen wie sie ist oder er kann verlangen, dass der Spieler, der das Anstossfoul begangen hat, einen erneuten Anstoss ausführen muss. Dies kann er solange machen, bis der anstossende Spieler die Anstossbedingungen erfüllt oder er die Situation übernimmt (siehe [7.11 Schwerwiegende Fouls](#)).

7.4 Fortsetzung des Spiels und Sieg

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

7.5 Ansagespiel

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

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

7.6 Wiedereinsetzen der Kugeln

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

7.7 Erzielen von Punkten

Der Spieler kann Punkte erzielen, indem er regelkonform angesagte Kugeln versenkt.
Jede Kugel, die bei einem solchen Stoss zusätzlich versenkt wird, zählt ebenfalls einen Punkt.

Fouls werden durch Punkteabzug vom Punktestand des Spielers, der das Foul begangen hat, bestraft.
Der Punktestand kann aufgrund von Strafpunkten negativ sein.

7.8 Spezielle Situation beim Aufbau

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

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

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

Aufbausituationen:

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

Wenn die weisse Kugel oder der letzte Objektball sehr nahe am Dreieck liegen, so soll der Schiedsrichter die Position dieser Kugel markieren, damit sie allenfalls zurückgelegt werden kann, wenn beim neuen Rackaufbau diese Kugel berührt und verschoben wird.

Eine solche Berührung wird nicht als Foul taxiert.

Die Weisse liegt → Der 15. Objektball liegt	Innerhalb des Dreiecks	Nicht im Dreieck und nicht auf dem Kopfpunkt*	Auf dem Kopfpunkt*
Im Dreieck	15. Kugel: Fusspunkt Weisse: Im Kopffeld	15. Kugel: Kopfpunkt Weisse: Bleibt dort	15. Kugel: Mittelpunkt Weisse: Bleibt dort
Versenkt	15. Kugel: Fusspunkt Weisse: Im Kopffeld	15. Kugel: Fusspunkt Weisse: Bleibt dort	15. Kugel: Fusspunkt Weisse: Bleibt dort
Im Kopffeld aber nicht auf dem Kopfpunkt*	15. Kugel: Bleibt dort Weisse: Kopfpunkt		
Ausserhalb des Kopffeldes und nicht im Dreieck	15. Kugel: Bleibt dort Weisse: Im Kopffeld		
Auf dem Kopfpunkt*	15. Kugel: Bleibt dort Weisse: Mittelpunkt	<i>*Auf dem Kopfpunkt bedeutet, dass die Kugel den Aufbau einer anderen auf dem Kopfpunkt behindert</i>	

Zusammenfassung der Regeln für 14-1 Endlos Situationen beim Aufbau

7.9 Standardfouls

Falls der aufnahmeberechtigte Spieler ein Standardfoul begeht, wird ein Punkt von seinem Punktstand abgezogen und die Aufnahme wechselt zu seinem Gegner.

Die Weisse verbleibt auf ihrer Position, ausser wie unten beschrieben.

Folgende Vergehen sind Standardfouls im 14-1 Endlos:

- [3.1 Weisse fällt in eine Tasche oder springt von Tisch](#)
 - Die Weisse wird mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld gespielt (siehe [1.6 Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch \(Ball in Hand\)](#))
- [3.3 Keine Bande nach der Karambolage](#)
- [3.4 Kein Fuss auf dem Boden](#)
- [3.5 Kugel, die vom Tisch springt:](#)
 - Alle Objektkugeln, die vom Tisch springen, werden wieder aufgebaut.
- [3.6 Berühren der Kugeln](#)
- [3.7 Durchstoss/Pressliegende Kugeln](#)
- [3.8 Schieben der Weissen](#)
- [3.9 Sich noch bewegende Kugeln](#)
- [3.10 Falsches Positionieren der Weissen](#)
- [3.11 Unkorrektes Spiel aus dem Kopffeld](#)
 - Handelt es sich um ein Foul gemäss zweitem Abschnitt von 3.11, so hat der dann aufnahmeberechtigte Spieler Lageverbesserung aus dem Kopffeld.
- [3.12 Stossen ausserhalb der eigenen Aufnahme](#)
- [3.14 Zeitspiel](#)
- [3.15 Aufbauhilfen-Foul](#)

7.10 Anstossfoul

Ein Anstossfoul wird, wie unter [7.3 Eröffnungsstoss](#) beschrieben, mit dem Abzug von zwei Punkten bestraft. Ebenfalls besteht die Möglichkeit, dass der Anstoss neu ausgeführt werden muss.

Falls ein Anstossfoul und ein Standardfoul zur selben Zeit begangen werden, so gilt das Anstossfoul.

7.11 Schwerwiegende Fouls

Für Regel [3.14 Drei aufeinanderfolgende Fouls](#) gelten nur Standardfouls.

Ein Anstossfoul zählt also nicht zu der Drei-Foul-Regel.

Ein Punkt wird, wie üblich, für das dritte Foul abgezogen.

Dazu werden dann noch einmal 15 Punkte vom Punktestand des Spielers abgezogen, der das dritte aufeinanderfolgende Foul begangen hat. Seine Fouls sind damit aufgehoben.

Alle 15 Kugeln werden wieder aufgebaut und der Spieler, der das Foul begangen hat, muss einen neuen Eröffnungsstoss ausführen (siehe [7.3 Eröffnungsstoss](#)).

Hierbei gelten die gleichen Bedingungen, wie für den Eröffnungsstoss.

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

7.12 Patt

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

8 Blackball

siehe WPA Reglement Rules of Play

9 Heyball

siehe WPA Reglement Rules of Play

10 Pyramid

siehe WPA Reglement Rules of Play

11 Artistic Pool

siehe WPA Reglement Rules of Play

12 One-Pocket

siehe WPA Reglement Rules of Play

13 Bank Pool

siehe WPA Reglement Rules of Play

14 IEPF „International Rules“

siehe WPA Reglement Rules of Play

Anhang:

A. Regularien (Verband / Turnierleitung)

1. Administratives ermessen

Regularien regeln abweichende Spielregeln, Proteste und andere Dinge, die nicht Teil der eigentlichen Spielregel sind, aber für die einzelnen Veranstaltungen geregelt sein müssen.
Einige Aspekte der Anwendung der Regularien variieren von Turnier zu Turnier, wie zum Beispiel die Anzahl der zu gewinnenden Sätze in einem Spiel oder die Regelung des Anstossrechts.

Die Veranstalter eines Turniers dürfen die Regularien für dieses Turnier festlegen. Diese Regularien haben nicht die gleiche Kraft wie die Spielregeln. Die Spielregeln haben immer Priorität.
Die Turnierleitung muss die Regularien rechtzeitig bekannt geben.

Einige dieser Regelungen, wie z.B. Dress-Code, sind im Wettspielreglement zu finden.

2. Ausnahme von Regeln

Von den aktuellen Regeln darf nur in Ausnahmesituationen abgewichen werden.
Dazu bedarf es einer Einwilligung von Swisspool (**Sportchef** oder anderem Vorstandsmitglied) für ein bestimmtes Turnier.
Eine schriftliche Erklärung an alle Spieler ist Pflicht.

3. Dress-Code

Die Kleidung eines jeden Spielers muss jederzeit dem Niveau des Wettbewerbs angepasst sein und sollte sauber, gepflegt und in gutem Zustand sein.

Falls sich ein Spieler unsicher ist über seine Kleidung, sollte er den Turnierleiter vor seinem Spiel ansprechen und fragen, ob seine Kleidung den Regeln entspricht.

Der Turnierleiter befindet abschliessend über die Zulässigkeit der Kleidung.

Bei aussergewöhnlichen Umständen darf der Turnierleiter einem Spieler erlauben, während seines Spiels gegen die Kleiderordnung zu verstossen, z.B. wenn der Koffer auf dem Flug verloren ging.

Ein Spieler kann wegen eines Verstosses gegen die Kleiderordnung disqualifiziert werden.

Bezüglich der Definitionen der verschiedenen Dress-Codes wird auf das Wettspielreglement verwiesen.

4. Aufbauhilfe

Statt mit dem traditionellen Dreieck kann der Aufbau auch mittels Tapping oder mit Folien erfolgen.

Beim Tapping wird eine spezielle Vorlage benutzt, um kleine Löcher in das Tuch zu drücken, damit die Kugeln kompakt im Rack liegen bleiben.

Die Aufbauhilfe (Folie) darf in folgenden Disziplinen verwendet werden:

- Achtball
- Neunball
- Zehnball
- Heyball

Im 14-1 Endlos ist es nicht erlaubt, die Aufbauhilfe zu verwenden.

4.1. Positionierung der Aufbauhilfe

Der Tisch muss markiert sein bevor der Event startet.

Eine vertikale Linie muss zur Positionierung der Aufbauhilfe eingezeichnet sein.

Diese Linie muss lang genug sein, um durch das oberste und unterste Loch der Aufbauhilfe zu reichen.

4.2. Entfernung der Aufbauhilfe

Nach dem Eröffnungsstoss muss die Aufbauhilfe so schnell wie möglich durch den Schiedsrichter vom Spielfeld entfernt werden, ohne irgendwelche Kugeln zu berühren.

Falls kein Schiedsrichter verfügbar ist und die Aufbauhilfe nicht entfernt werden kann, ohne Kugeln zu bewegen, muss die Aufbauhilfe durch den Gegner entfernt werden.

Gibt es keinerlei Behinderungen, kann der sich am Tisch befindliche Spieler die Aufbauhilfe entfernen.

Mit oder ohne Schiedsrichter darf die Aufbauhilfe nur entfernt werden, wenn sie durch nicht mehr als zwei Kugeln blockiert wird.

Als Ausnahme hier gilt, wenn eine oder mehrere Kugeln, die das Entfernen der Aufbauhilfe behindern, press an anderen Kugeln liegen. In diesem Fall bleibt die Aufbauhilfe so lange an Ort und Stelle, bis die press liegende(n) Kugel(n) keine Behinderung mehr für das Entfernen der Aufbauhilfe darstellt.

Der Gegner oder Schiedsrichter kann zur Markierung der Kugeln, die das Entfernen der Aufbauhilfe stören, Ballmarker oder Kreidestücke benutzen.

Die Aufbauhilfe muss von der Spielfläche inklusive der Banden entfernt und die Kugeln müssen wieder in die ursprüngliche Position gelegt werden.

4.3. Spezifikation der Aufbauhilfe

Die Aufbauhilfe sollte aus Plastik bestehen, nicht dicker als 0,14mm sein und darf den Tisch auf keine Weise beeinträchtigen. Die Aufbauhilfe darf nicht auf den Tisch geklebt werden.

5. Das Spiel mit Schiedsrichtern für bestimmte Bereiche (Area referee)

Es besteht die Möglichkeit, dass ein Turnier mit Schiedsrichtern für bestimmte Bereiche gespielt wird, wobei jeder Schiedsrichter für mehrere Tische zuständig ist und kein Schiedsrichter konstant an einem bestimmten Tisch verbleibt.

In diesem Fall wird von den Spielern erwartet, alle Regeln des Spiels zu befolgen. Es wird empfohlen wie folgt in dieser Situation zu verfahren:

- Der sich nicht am Tisch befindliche Spieler muss alle Aufgaben des Schiedsrichters übernehmen.
- Falls der sich am Tisch befindliche Spieler vor einem bestimmten Stoss der Meinung ist, dass sein Gegner nicht in der Lage sein wird, den bevorstehenden Stoss ordentlich zu beurteilen, kann der für den Bereich zuständige Schiedsrichter gerufen werden, um sich den Stoss anzuschauen.
- Der sich nicht am Tisch befindliche Spieler kann den Schiedsrichter auch rufen, wenn er meint, dass er nicht in der Lage ist, den bevorstehenden Stoss zu bewerten oder dies nicht will.
- Jeder der Spieler hat das Recht das Spiel anzuhalten, bis er zufrieden gestellt ist mit der Art, wie die Situation geregelt wird.

Wenn ein Disput zwischen zwei Spielern ansteht, die ohne Schiedsrichter am Tisch spielen und der Platzschiedsrichter (Area referee) gerufen wird, um eine Entscheidung zu treffen, ohne die jeweilige Situation gesehen zu haben, sollte der Schiedsrichter grösste Sorgfalt an den Tag legen, um die Situation so gut wie möglich zu verstehen.

Dazu könnte auch gehören, glaubwürdige Zeugen zu befragen, Videoaufnahmen anzuschauen oder den Stoss nachzuvollziehen.

Wenn von dem Platzschiedsrichter verlangt wird zu entscheiden, ob ein Foul vorgelegen hat und es keine Beweise gibt ausser, dass der Gegner meint, ein Foul gesehen zu haben, während der Spieler meint, kein Foul begangen zu haben, so wird angenommen, dass kein Foul vorgelegen hat.

6. Bestrafung von unsportlichem Verhalten

Die Regeln und Regularien geben dem Schiedsrichter und/oder der Turnierleitung diverse Möglichkeiten einen Spieler für ein unsportliches Verhalten zu bestrafen.

Bei solchen Entscheidungen sollen jedoch verschiedene Faktoren beachtet werden z.B. vorheriges Verhalten, bereits erteilte Verwarnungen sowie die Schwere des Regelverstosses.

Abhängig von der Schwere des Vergehens stehen folgende Strafmöglichkeiten zur Verfügung:

- Ermahnung: Leichteste Form, um einen Spieler auf sein Verhalten aufmerksam zu machen.
- Verwarnung: Klares Zeichen, um dem Spieler das Fehlverhalten aufzuzeigen.
- Spielverlust: Erhält ein Spieler bei 8, 9, oder 10-Ball diese Strafe, so wird dem Gegner ein Punkt gutgeschrieben. Bei 14-1 werden dem Gegner sofort 15 Punkte gutgeschrieben.
Passiert das Vergehen bei 14-1 während der Aufnahme des nicht fehlbaren Spielers, kann der nicht fehlbare Spieler seine Aufnahme weiter spielen. Wenn die Aufnahme beendet ist, muss der fehlbare Spieler den Tisch gemäss den Spielregeln akzeptieren (z.B. Position, Ball in Hand hinter der Kopflinie etc.).
Wenn das Vergehen bei 14-1 während der Aufnahme des fehlbaren Spielers auftritt, endet die Aufnahme und der nicht fehlbare Spieler kann entweder den Tisch gemäss den Spielregeln akzeptieren oder er kann wählen, welcher Spieler einen neuen Eröffnungsstoss ausführen muss.
- Matchverlust oder Disqualifikation: Diese Strafe sollte nur in Rücksprache mit der Turnierleitung ausgesprochen werden.

Diese Regelungen gelten für Turniere in der Schweiz. Da alle Turnierspieler mit den Regeln und Regularien vertraut sein müssen, gilt das Unwissenheits-Prinzip nicht.

7. Regelung von Protesten

Falls ein Spieler eine Entscheidung gefällt haben möchte, ist die erste Person, die er ansprechen muss, der Schiedsrichter.

Der Schiedsrichter fällt seine Entscheidung mit allen Mitteln, die ihm passend erscheinen.

Wenn der Spieler gegen diese Entscheidung protestieren möchte, kann er den Hauptschiedsrichter kontaktieren und danach den Turnierleiter.

Bei normalen Turnieren ist die Entscheidung des Turnierleiters endgültig.

Es ist einem Spieler nur einmal gestattet, eine Entscheidung eines Schiedsrichters zu hinterfragen. Sollte der Spieler dieselbe Sache zum zweiten Mal hinterfragen, so wird dies als unsportliches Verhalten gewertet.

Ein Protest muss die Vorgaben (Vorgehen, Form, Fristen, Kosten) gemäss Disziplinarreglement erfüllen und einhalten.

Gegen eine Tatsachenentscheidung eines Schiedsrichters kann der Spieler keinen Protest einlegen.

8. Anweisungen für Schiedsrichter

Der Schiedsrichter wendet die Spielregel an, kümmert sich darum, dass faire Spielbedingungen herrschen, benennt Fouls und handelt, wenn erforderlich, so wie es die Regeln bestimmen.

Der Schiedsrichter wird das Spiel anhalten, wenn die Umstände kein faires Spiel zu lassen. Das Spiel wird auch angehalten, wenn eine Entscheidung oder eine Regelung strittig ist.

Der Schiedsrichter wird Fouls benennen und andere bestimmte Situationen wie von der Regel gefordert kommentieren.

Der Schiedsrichter beantwortet Fragen, wie von der Regel gefordert, wie zum Beispiel die gegenwärtige Anzahl von Fouls.

Er darf keinen Ratschlag geben in Bezug auf die Anwendung der Regel oder andere das Spiel betreffende Punkte, wo es die Regel nicht ausdrücklich verlangt, dass der Schiedsrichter sich äussert.

Er kann dem Spieler behilflich sein das Hilfsqueue zu nehmen und wieder wegzulegen.

Falls dies für einen Stoss notwendig ist, kann der Schiedsrichter oder ein anderer Helfer die Lampe aus dem Weg halten.

Wenn in einem Spiel die Drei-Foul-Regel Gültigkeit hat, sollte der Schiedsrichter das zweite Foul zu dem Zeitpunkt ansagen, wenn es passiert und noch einmal, wenn der Spieler, der zwei Fouls hat, zum Tisch zurückkehrt.

Das erste Foul muss nicht als erstes Foul angesagt werden. Dies kann jedoch so gehandhabt werden, um spätere Missverständnisse auszuschliessen.

Wenn es eine Zähltafel gibt, auf der die Fouls für die Spieler ersichtlich sind, müssen die Fouls nicht gesondert angesagt werden.

9. Antwortverhalten des Schiedsrichters

Der Schiedsrichter wird Fragen des Spielers beantworten, die objektive Sachen betreffen wie:

- Wo liegt ein Ball (im Dreieck oder nicht, im Kopffeld oder nicht)?
- Wie viel Punkte brauche ich noch bis zum Sieg?
- Wie viele Fouls hat mein Gegner?
- Welche Regel kommt zur Anwendung, wenn ich einen bestimmten Stoss mache. etc.

Wenn es der Klärung einer Regelung bedarf, wird der Schiedsrichter die betreffende Regel so gut wie er kann beantworten; aber jegliche falsche Behauptung des Schiedsrichters schützt den Spieler nicht davor, dass die eigentliche Regel angewandt wird.

Der Schiedsrichter darf keine subjektive Meinung äussern, die das Spiel beeinflussen könnte, z.B. ob ein guter Stoss in einer bestimmten Situation ausgeführt werden könnte oder ob eine Kombination gespielt werden könnte oder wie sich der Tisch spielen lässt, etc.

10. 8-Ball Ergänzung

Wenn die Gruppen bestimmt sind und ein Spieler aus Versehen eine Kugel der gegnerischen Gruppe anspielt und diese versenkt, muss das Foul gegeben werden, bevor er seinen nächsten Stoss ausführt.

Sobald von einem Spieler oder dem Schiedsrichter erkannt wird, dass die Gruppen verwechselt wurden, wird das Spiel angehalten und von dem Spieler neu gebreakt, der den ursprünglichen Anstoss in dem Satz hatte.

11. Wiederherstellung einer Position

Jedes Mal, wenn die Position einer Kugel wiederhergestellt werden muss, ist es ausschliesslich die Aufgabe und Verantwortlichkeit des Schiedsrichters, dies durchzuführen.

Er kann sich zwecks Bildung seiner Meinung sämtlicher Hilfsmittel bedienen, die er für richtig hält.

Er kann mit einem oder beiden Spielern darüber sprechen. Die Meinung der Spieler ist für ihn jedoch nicht verbindlich.

Sein Urteilsvermögen zählt. Jeder der beteiligten Spieler hat das Recht, einmal die Entscheidung des Schiedsrichters infrage zu stellen.

Letzten Endes liegt es jedoch im Ermessen des Schiedsrichters, wie die Kugeln wiederaufgebaut werden.

12. Akzeptieren des Materials

Nachdem ein Turnier oder ein Match gestartet wurde, haben die Spieler nicht mehr das Recht, die Qualität oder die Rechtmässigkeit der Ausrüstung infrage zu stellen, welche bei dem Turnier benutzt wird. Dies kann nur durch einen Schiedsrichter oder den Turnierleiter geschehen.

Jegliche Proteste müssen vorher eingelegt sein.

13. Kugeln aus den Taschen nehmen

Damit eine Kugel als versenkt gelten kann, muss sie die Bedingungen erfüllen, die in Regel [2.2 Versenkte Kugel](#) beschrieben werden.

Obwohl die Aufgabe Taschen zu entleeren beim Schiedsrichter liegt, ist die letztliche Verantwortlichkeit für das Auftreten von Fouls als Resultat einer solchen Nachlässigkeit beim sich am Tisch befindlichen Spieler.

Sollte sich der Schiedsrichter nicht am Tisch befinden (z.B. bei einem Platz-Schiedsrichter), kann der sich am Tisch befindliche Spieler diese Aufgabe selbst erfüllen, vorausgesetzt er kündigt seine Absicht klar und deutlich seinem Gegner an.

14. Time-Out

Wenn es nicht anders von der Turnierleitung vorher bekannt gegeben worden ist, hat jeder Spieler ein Time-Out von maximal 5 Minuten pro Match zugut.

Bei Spielen mit kurzen Ausspielzielen z.B. bis zu 5 Siege in 8-Ball, besteht kein Anrecht auf ein Time-Out. Ein Turnierleiter kann unter gewissen Umständen, z.B. medizinische Gründe, weitere Time-Outs erlauben.

An den offiziellen Turnieren gilt folgende Regelung bezüglich Time-Out:

- Pro Partie hat jeder Spieler das Recht auf 1 Time-Out von max. 5 Minuten.
- Der Spieler, welcher ein Time-Out beziehen will, muss dies dem Schiedsrichter melden oder, wenn mit Tablets gespielt wird, den entsprechenden Knopf auf dem Tablet drücken. Fehlt ein Schiedsrichter und/oder ein Tablet, so muss dies dem Gegner klar kommuniziert werden.
- Das Time-Out kann nur beim Rackaufbau beansprucht werden (8, 9, und 10 Ball), bevor ein neuer Anstoss erfolgt ist, unbesehen davon wer das Anstossrecht hat.
- Bei 14-1 darf das Time-Out nur genommen werden, wenn die Kugeln wieder aufgebaut werden. Der Spieler am Tisch kann seine Aufnahme fortsetzen, sollte der Gegner sich entscheiden, sein Time-Out zu nehmen. Bezieht ein Spieler sein Time-Out beim 14-1 wenn er nicht am Tisch ist, so muss er sicherstellen, dass es einen Schiedsrichter gibt, der den Tisch während seiner Abwesenheit überwacht; Ansonsten hat er kein Recht gegen ein Fehlspiel des Spielers am Tisch zu protestieren.
- Während des Time-Outs wartet der Gegenspieler in seinem Stuhl. Verlässt der Gegner ebenfalls den Tisch, so gilt dies als Inanspruchnahme seines Time-Outs und er verwirkt damit das Recht ein weiteres Time-Out beziehen zu können.

Ein Spieler, welcher das Time-Out nimmt, sollte sich bewusst sein, dass seine Handlungen im Sinne des Spiels sein müssen und dass, wenn er sich anders verhält, er nach dem unsportlichem Verhalten bestraft wird.

Hat ein Spieler sein Time-Out schon in Anspruch genommen und verlässt ein weiteres Mal die Spielumgebung, so erfolgt eine Bestrafung (siehe nachfolgenden Punkt der Bestrafung).

Weitere Gründe, welche zu einer Bestrafung führen; sind folgende Aktivitäten während des Time-Outs:

- Time-Out während des Spiels nehmen (nicht beim Aufbau/Wiederaufbau)
- Rauchen (auch Elektro-Zigaretten), Schnupftabak, Snus und anderes
- Alkohol konsumieren
- Übungsstöße machen
- Zu spät vom Time-Out zurückkehren

Sanktionen:

- Erfolgt eine Verletzung der Time-Out-Regelung, so erfolgt folgende Sanktion:
 - Im 8-, 9- und 10-Ball Verlust eines Spiels, auch wenn dies zum Matchverlust führt.
 - Im 14-1 werden 15 Punkte dem Gegner gutgeschrieben.
 - Passiert das Vergehen bei 14-1 während der Aufnahme des nicht fehlbaren Spielers, kann der nicht fehlbare Spieler seine Aufnahme weiter spielen. Wenn die Aufnahme beendet ist, muss der fehlbare Spieler den Tisch gemäss den Spielregeln akzeptieren (z.B. Position, Ball in Hand hinter der Kopflinie etc.).
 - Wenn das Vergehen bei 14-1 während der Aufnahme des fehlbaren Spielers auftritt, endet die Aufnahme und der nicht fehlbare Spieler kann entweder den Tisch gemäss den Spielregeln akzeptieren oder er kann wählen, welcher Spieler einen neuen Eröffnungsstoß ausführen muss.
 - Wiederholungsfall im gleichen Turnier: Der Spieler wird disqualifiziert.

15. 9-Ball und 10-Ball Aufbau

Beim 9-Ball werden ausser der 1 und der 9 alle Kugeln, wie in Regel [5.2 Der Aufbau beim Neunball](#) beschrieben, nach dem Zufallsprinzip aufgebaut und sollten in keiner bestimmten Ordnung liegen. Beim 10-Ball findet diese Regel ebenfalls Anwendung ausser für die 1 und die 10.

Falls der Schiedsrichter nicht aufbaut und der Spieler der Meinung ist, dass der Gegner einzelne Kugeln innerhalb des Dreiecks an bestimmten Positionen absichtlich platziert, kann er einen Schiedsrichter oder den Turnierleiter darüber informieren.

Ist dieser der Meinung, dass der Spieler absichtlich Kugeln an bestimmten Positionen aufbaut, so wird der Spieler offiziell verwarnt.

Sollte ein verwarnter Spieler damit weitermachen, absichtlich Kugeln in dem Dreieck zu platzieren, wird er wegen unsportlichen Verhaltens bestraft.

16. Zusätzliche Break-Regeln

Die Turnierleitung kann bei Spielen, wie z.B. 9-Ball oder 10-Ball, die einen offenen Anstoss erfordern, zusätzliche Bedingungen für den Anstoss festlegen.

Zum Beispiel kann verlangt werden, dass für den Anstoss eine Break-Box gilt, die Weisse also nur in einer oder mehreren eingeschränkten Flächen hinter der Kopfelinie aufgelegt werden darf.

16.1. Drei Kugeln Regel

Die 3-Kugeln-Regel wird wie folgt angewendet:

- Während des Eröffnungsstosses müssen mindestens 3 Objektkugeln entweder versenkt werden oder die Kopfelinie überqueren oder es muss eine Kombination aus beiden Bedingungen vorliegen. Wenn zum Beispiel eine Objektkugel beim Eröffnungsstoss versenkt wird, müssen zwei weitere Objektkugeln die Kopfelinie überqueren.
- Die Kopfelinie gilt als überquert, wenn, von oben betrachtet, der Mittelpunkt des Objektballs hinter der Linie liegt.
- Falls ein Spieler die Bedingungen des korrekten Eröffnungsstosses nicht erfüllt, ansonsten aber einen korrekten Eröffnungsstoss ausführt, so kann der dann aufnahmeberechtigte Spieler entweder die Position übernehmen oder die Situation an den Spieler zurückgeben.
- Wenn der Spieler die Situation übernimmt, darf er kein Push Out spielen. Er muss einen korrekten Stoss auf die anzuspielende Kugel ausführen.
- Wird die Situation an den Spieler zurückgegeben, der den Anstoss ausgeführt hat, darf dieser ein Push Out spielen. Der Gegner darf danach entscheiden, ob er selber oder der Gegner weiterspielen muss.
- Falls ein Spieler beim Eröffnungsstoss die 9 versenkt, aber nicht die Bedingungen der **3-Kugeln-Regel** erfüllt, wird die 9 wiederaufgebaut, bevor der nächste Stoss ausgeführt werden kann.

Die **3-Kugeln-Regel** wird bei allen Turnieren der Kategorien SPS und SM gespielt. Bei OPEN und Wochenturnieren obliegt es der Turnierleitung, ob die **3-Kugeln-Regel** angewendet wird oder nicht. Dies muss jedoch bereits zum Zeitpunkt der Ausschreibung festgelegt und kommuniziert sein.

17. Ablenkung der Weissen nach dem Eröffnungsstoss

Es kann vorkommen, dass ein Spieler beim Anstoss abrutscht und versucht, die Weisse mit dem Queue oder anderen Hilfsmitteln von ihrem normalen Lauf abzuhalten.

Solche und ähnliche Aktionen sind absolut verboten und werden nach Regel [3.16 Unsportliches Verhalten](#) bestraft.

Zu keiner Zeit dürfen Spieler irgendeine Kugel, die sich im Spiel befindet, berühren. Ausnahme ist die an einem Queue befestigte Pomeranze, die während einer nach vorne gerichteten Stossbewegung gegen die Weisse trifft.

Die Strafe für solch ein Foul wird vom Schiedsrichter festgelegt nach den Grundsätzen für unsportliches Verhalten, geregelt in der Regel [3.16 Unsportliches Verhalten](#).

18. Überschreiten des Zeitlimits / Zeitlimit pro Stoss (Shot Clock)

Um den Zeitplan eines Turnieres besser kontrollieren zu können, kann jedem Match ein bestimmtes Zeitlimit gesetzt werden. Eine Shot Clock kann jederzeit implementiert werden. Die Entscheidung darüber liegt im Ermessen der Turnierleitung. Dieses Zeitlimit gilt für beide Spieler gleichermassen.

Wurde ein Zeitlimit pro Stoss verfügt, beträgt die Zeit pro Stoss (mit Ausnahme des zweiten Stosses nach dem Aufstellen, siehe unten) 35 Sekunden, mit einer Warnung nach 25 Sekunden. Jedem Spieler wird während jedem Spiel (Rack) eine Verlängerung von 25 Sekunden gewährt.

Die Zeit für den zweiten Stoss nach dem Aufstellen der Bälle beträgt 60 Sekunden, mit einer Warnung nach 50 Sekunden, die Verlängerung (Extension) von 25 Sekunden ist erlaubt.

Der zweite Stoss nach dem Aufstellen meint bei 8-, 9- und 10-Ball den Stoss unmittelbar nach dem Anstoss. Bei 14-1 betrifft dies den ersten Stoss nach einem korrekten Eröffnungsstoss, sowie den zweiten Stoss nach dem erneuten Aufstellen (Racking) der gefallenen Kugeln.

Die Shot Clock wird gestartet, wenn alle Kugeln (Objektbälle und der Spielball) zum Stillstand gekommen sind, einschliesslich sich drehender Kugeln und (falls zutreffend) der Spielball dem Spieler zur Verfügung steht. Die Shot Clock endet sobald der Spieler den Spielball mit der Queue-Spitze trifft, um einen Stoss auszuführen oder wenn die Zeit der Shot Clock für den Spielers abläuft.

Erfolgt innerhalb der vorgegebenen Zeit kein korrekter Stoss, so gilt dies als Standardfoul.

Der Schiedsrichter kann nach eigenem Ermessen entscheiden die Zeit anzuhalten oder zurückzusetzen (z.B. bei Störungen); Andernfalls verwendet der Spieler die eigene Zeit, auch in Situationen in denen sie darum bitten, dass ein Ball gereinigt wird.

19. Nur Fouls mit der Weissen - gelöscht

Dieser Regel wurde gelöscht und existiert nicht mehr (siehe www.wppool.com).

20. Verspätetes Antreten

Die Spieler müssen sich zu der Zeit, für die das Spiel angekündigt ist, am Tisch einfinden und bereit sein das Spiel zu beginnen.

Falls sich ein Spieler verspätet, hat er 15 Minuten Zeit an dem für seine Partie vorgesehenen Tisch zu erscheinen oder er verliert die Partie.

Wenn ein Spieler beim Aufruf der Partie (Durchsage / Tischzuweisung) nicht anwesend ist tritt nach 5 Minuten folgende Regelung in Kraft:

Der anwesende Spieler gewinnt das Ausspielen.

- Nach 5 Minuten: erneuter Aufruf sowie ein Spiel (8-, 9- und 10-Ball) oder 15 Punkte (14/1) für den anwesenden Spieler
- Nach 10 Minuten: erneuter Aufruf sowie ein Spiel oder 15 Punkte für den anwesenden Spieler
- Nach 14 Minuten: «letzte Minute»-Aufruf sowie ein Spiel oder 15 Punkte für den anwesenden Spieler
- Nach 15 Minuten verliert er die Partie (Forfait)

Nur Turnieroffizielle sind ermächtigt diese Regelung durchzusetzen.

Falls beide Spieler nicht anwesend sind, werden beide Spieler disqualifiziert.

21. Störung von ausserhalb

Regel [1.10 Störung von ausserhalb](#) beschreibt die Störungen von ausserhalb.

Der Schiedsrichter sollte sicherstellen, dass Störungen verhindert werden.

Diese könne beispielsweise von Zuschauern oder Spielern kommen, die sich in der Nähe des Tisches befinden.

Falls nötig, kann er die Partie unterbrechen.

Eine Störung kann physisch oder akustisch sein.

22. Coaching

Während eines Time-Outs kann ein Spieler beraten werden. Der Trainer darf jedoch die Spiel-Arena nicht betreten.

Sollte der Schiedsrichter oder ein Turnieroffizieller der Ansicht sein, dass der Trainer eine Partie behindert oder sein Verhalten störend ist, hat er das Recht den jeweiligen Trainer anzuweisen, sich vom Spielort zu entfernen.

23. Höhere Gewalt

Es kann passieren, dass während einer Partie etwas Unvorhersehbares passiert, das nicht durch die Spielregel abgedeckt ist. In diesen Fällen entscheidet der Schiedsrichter nach bestem Wissen und Gewissen wie weiter zu verfahren ist.

Beispielsweise kann es erforderlich werden, dass eine angefangene Partie auf einen anderen Tisch verlegt werden muss. In diesem Fall kann der Schiedsrichter das Spiel für Patt erklären, wenn er der Meinung ist, dass er die Situation der Kugeln nicht genau auf einem anderen Tisch wiederherstellen kann.

24. Verbleiben des Spielers im Stuhl

Der sich nicht am Tisch befindliche Spieler soll in seinem Stuhl sitzen bleiben, während sich der Gegner am Tisch befindet.

Sollte ein Spieler während eines Spiels den Spielbereich verlassen müssen, so benötigt er dafür vorab die Erlaubnis und Einwilligung des Schiedsrichters.

Verlässt ein Spieler den Bereich ohne Einwilligung des Schiedsrichters, wird dieses als unsportliches Verhalten gewertet.

25. Unsicherheit bei der Schiedsrichterentscheidung

Wenn der Schiedsrichter nicht feststellen kann, ob ein Spieler ein Foul begangen hat, wird der Stoß als korrekt gewertet.

26. Ansage von press liegenden Kugeln

Der Schiedsrichter sollte Kugeln, die nahe der Bande liegen, grosse Aufmerksamkeit zuteilwerden lassen. Er muss sie genau anschauen und feststellen, ob sie die Bande berühren oder nicht.

Danach hat er eventuell press liegende Kugeln anzusagen.

Dies gilt für Objektkugeln, wenn sie an der Bande liegen und die Weisse, wenn sie an einer anderen Kugel liegt.

Bei Bedarf kann der sich nicht am Tisch befindliche Spieler den Schiedsrichter darauf aufmerksam machen, solche Kugeln zu untersuchen.

Der sich am Tisch befindliche Spieler muss einer solchen Untersuchung entsprechend Zeit einräumen. Er kann selbst auch den Schiedsrichter auffordern, eine Kugel zu untersuchen.

27. Doppel

Im Doppel spielen die Spieler jedes Teams abwechselnd innerhalb eines Racks. Es gelten die folgenden Regeln.

- Wenn ein Team zum ersten Mal anstösst, entscheidet es, welcher Spieler den Anstoss ausführt.
- Die Spieler der beiden Teams wechseln sich beim Anstoss ab, unabhängig davon, welcher Spieler des Teams zuletzt geschossen hat.
- Das nicht anstossende Team gibt seinen beginnenden Spieler bei jedem Rack bekannt, wenn es an der Reihe ist, in diesem Rack zu stossen.
- Jeder Anstoss, normaler Stoss oder Push-Out zählt als erscheinen am Tisch. Das Zurückgeben nach einem Push-Out zählt nicht als erscheinen am Tisch. Beim Zurückgeben gibt es zwei Möglichkeiten, um zu entscheiden wer als nächstes stösst. Der Standardansatz ist „Push-Out für den Partner“, wobei der nächste Stoss nach dem Push-Out vom Partner gespielt wird. Alternativ können die Turnierverantwortlichen beschliessen, einen „Push-Out für sich selbst“-Ansatz zu verwenden, bei dem der nächste Stoss nach dem Push-Out von demselben Spieler gespielt wird, der den Push-Out gespielt hat.
- Die Diskussion innerhalb eines Teams über die Auswahl und Ausführung von Stößen ist kein Foul.
- Es ist ein Foul, versehentlich in der falschen Reihenfolge zu spielen. Es ist unsportliches Verhalten, absichtlich in der falschen Reihenfolge zu spielen.
- Wenn ein Team sich nicht sicher ist, welcher Spieler als nächster spielen soll, kann es die Gegner oder Schiedsrichter um eine Entscheidung bitten und die vereinbarte Antwort gilt als richtig, auch wenn sie sich später als falsch herausstellt.
- Beim 10-Ball geht der Stoss an den anderen Spieler des Teams über, wenn ein Stoss zurückgegeben wird, nachdem eine nicht angesagte Kugel versenkt wurde. Die Rückgabe zählt nicht als erscheinen am Tisch des anderen Teams.
- Bei 14-1 Endlos wird strikt auf den Wechsel der Stöße geachtet. Der Anstoss zu Beginn eines neuen Racks werden vom nächsten Spieler in der Reihenfolge gespielt und nicht nach Wahl. Bei einem Eröffnungsstoss zählt ein Verstoss gegen die Anstossregeln als erscheinen am Tisch, auch wenn ein erneuter Eröffnungsstoss verlangt wird.

28. Regelung für das Aufstellen

Wenn die Spieler für sich selbst aufstellen, können sie sich darauf einigen, ob sie für sich selbst oder für ihren Gegner aufstellen. Bei Uneinigkeit müssen die Spieler für ihren Gegner aufstellen und dabei ihr Bestes geben. Absichtlich nicht sein Bestes zu geben gilt als unsportliches Verhalten.

Wenn ein Schiedsrichter die Kugeln aufstellt, darf der Spieler das Rack nicht inspizieren oder berühren und muss ein regelkonformes Rack ohne Kommentar akzeptieren. Jeder Verstoss gegen diese Regel gilt als unsportliches Verhalten. Proteste können nur gegen offensichtlich falsche Aufstellungen eingelegt werden, bei denen die Ballplatzierung gegen die Regeln der Disziplin verstösst oder «höhere Gewalt», die nach Beendigung des Aufbaus durch den Schiedsrichter eintritt.

29. Spieler übernimmt die Rolle des Schiedsrichters

In Spielen ohne Tischschiedsrichter kann jeder Spieler das Spiel unterbrechen, wenn er der Meinung ist, dass ein Turnieroffizieller hinzugezogen werden sollte. Solange beide Spieler zustimmen, kann jeder Spieler vorübergehend die Schiedsrichterfunktion für Aktivitäten ausserhalb des Spiels übernehmen, wie z. B. das Aufstellen der Kugeln, das Entfernen einer Folie, das Reinigen der Kugeln, das Markieren der Kugeln oder das Verschieben der Kugeln in besonderen Aufstellungssituationen. Die gegenseitige Vereinbarung muss für jedes einzelne Auftreten einer solchen Aktivität sichergestellt werden. Wenn ein Spieler vorübergehend als Schiedsrichter fungiert, muss er nach bestem Wissen und Gewissen handeln, und versehentliche Fehler werden nicht als Fouls gewertet. Wenn ein Fehler zu einer Veränderung der Position einer oder mehrerer Kugeln führt, sollte die Position wiederhergestellt werden; ist dies nicht möglich, gilt die Situation als Patt. Jeder vorsätzliche Fehler, wie beispielsweise das absichtliche Verändern der Position eines Balls auf dem Tisch, wird als unsportliches Verhalten gewertet.

30. Parasport / Behindertensport

siehe WPA Rule Regulations