

SPIEL - REGEL

des

BAYERISCHEN POOL BILLARD VERBANDES

1. ANSTOß :

Um einen korrekten Eröffnungsstoß ausführen, muß der eröffnende Spieler (mit Lageverbesserung im Kopffeld) entweder eine Kugel versenken oder mindestens zwei farbige Kugeln eine Bande anlaufen lassen.

Gelingt im das nicht, so begeht er ein Foul und der dann aufnahmeberechtigte Spieler kann die Position so übernehmen und weiter spielen oder die Kugeln neu aufbauen lassen und selbst eine neuen Eröffnungsstoß durchführen oder den Gegner neu anstoßen lassen.

Der Spieler bleibt am Tisch, wenn er mit einem korrekten Eröffnungsstoß eine Kugel versenkt.

Nach einem korrekten Eröffnungsstoß bleibt so lange Auswahl, bis im Spielbetrieb eine Kugel ohne Foul versenkt wurde. Besteht Auswahl, so muss vor dem Stoß immer eine Zahlengruppe angesagt werden.

Fällt einem Spieler bei einemkorrekten Eröffnungsstoß die Weiße, bleiben alle versenkten Kugeln in den Taschen und der dann Aufnahmeberechtigte Spieler hat Lageverbesserung im Kopffeld und darf keine Kugel direkt anspielen, die sich im Kopffeld befindet. **Dieser Spieler hat dabei Auswahl.**

Verlässt beim Eröffnungsstoß eine farbige Kugel oder die 8 den Tisch, so kann der Gegenspieler selbst einen neuen Eröffnungsstoß durchführen oder den Gegner erneut anstoßen lassen.

Wird die 8 mit dem Eröffnungsstoß versenkt, so kann der Gegenspieler selbst einen neuen Eröffnungsstoß durchführen oder den Gegner erneut anstoßen lassen.

Um zu bestimmen, welcher Spieler das Recht des Anstoßes beim Entscheidungsspiel erhält, wird wie folgt verfahren

Beide Spieler haben Kugeln von gleicher Größe und Gewicht zu verwenden.

Mit freier Lageverbesserung im Kopffeld spielen beide Spieler ihre Kugel an die Fußbande und zurück an das Kopfende des Tisches, der eine links vom Kopfpunkt, der andere rechts davon.

Der Spieler dessen Kugel am nächsten an der innersten Kante der Kopfbande zum liegen kommt, gewinnt das Ausstoßen.

Das Ausspielen ist automatisch verloren, wenn die Kugel in die Spielhälfte des Gegners läuft, die Kugel die Fußbande nicht berührt, die Kugel versenkt wird, die Kugel vom Tisch springt, die Kugel eine Längsbande berührt, die Kugel so in einer Ecktasche liegen bleibt, daß sie hinter der Nase der Kopfbande zum liegen kommt, oder die Kugel mehr als einmal die Fußbande berührt.

Begehen beide Spieler solche Fehler oder der Schiedsrichter kann nicht genau bestimmen, welche Kugel näher an der Bande liegt, so wird das Ausstoßen wiederholt werden.

Spielt ein Spieler seine Kugel, so muss der Gegner seinen Stoß ausgeführt haben, bevor die Kugel des Spielers die Fußbande anläuft um ein gleichzeitiges Ausstoßen zu gewährleisten. Ist dies nicht der Fall, so muß das Ausstoßen wiederholt werden.

Diese Regel Änderung ist gültig ab der Spielsaison 2010 / 2011
Geändert 2010

2. VERSETZEN DES STOßBALLES :

Stoß ball darf an jeden beliebigen Punkt im Spielfeld Versetzt werden:

- 2.1 Wenn beim Stoß keine eigene oder der 8-Ball getroffen wird oder bei einem Stoß keine Kugel nach der Karambolage die Bande berührt.
- 2.2 Wenn die Eigene Kugel angespielt wird und keine Kugel nach der Karambolage die Bande berührt.
- 2.3 Wenn die gegnerische Kugel direkt oder über Bande angespielt wird. (über eigene Kugel erlaubt)
- 2.4 Wenn der 8 - Ball angespielt wird und keine Kugel nach der Karambolage die Bande berührt
- 2.5 Wenn der 8 - Ball angespielt wird und der Gegner schon auf den 8 – Ball spielt. (der 8 – Ball ist unterm Spiel eine neutrale Kugel, befindet sich auf dem Tisch nur eine Kugel Gruppe und der 8 –Ball darf dieser von dem Spieler der noch Kugeln hat, nicht mehr angespielt werden.)
- 2.6 Wenn Doppelstoß auf Stoßball erfolgt. (beim Spiel auf die 8 siehe Pkt. 7.8)
- 2.7 Wenn der Stoßball nach einem Anstoß - Faul mehr als die Hälfte seines Durchmessers über die Kopflinie hinaus gesetzt wird.
- 2.8 Wenn bei einem Stoß keine Bodenberührung (Fuß) vorhanden ist.
- 2.9 Wenn bei einem Stoß die Weiße Kugel in die Tasche gefallen ist.
- 2.10 Wenn unter dem Spiel eine Farbige Kugel von einem Spieler mit dem Cue, Hand oder einem Kleidungsstück berührt wird. (Bei dem 8 - Ball s. Pkt. 7.1)
- 2.11 Wenn man Stoßball über Farbige Kugel springen läßt. Sämtliche Kugeln die durch diesen Stoß versenkt wurden, werden auf verlangen des Gegners am Fußpunkt (s. Abb. 3) wieder aufgestellt.
- 2.12 Wenn ein Spieler den Tisch so berührt, das irgendeine Farbige Kugel (8 - Ball s. Pkt. 7.4) fällt. Diese Kugel wird auf verlangen des Gegners am Fußpunkt aufgestellt. (s.Abb. 3)
- 2.13 Wenn der Stoßball unberechtigt vom Tisch genommen wird.(Spieler oder Schiedsrichter)
- 2.14 Wenn eine Kugel des Gegners direkt oder über die Bande versenkt wird. Der Gegner kann sich die Kugel am Fußpunkt aufstellen lassen. Mit oder über eigener Kugel darf die gegnerische Kugel versenkt werden.
- 2.15 Wenn der 8 - Ball oder eine farbige Kugel unter dem Spiel den Tisch verläßt. (Der 8 – Ball wird dann am Fußpunkt aufgestellt. Bei einer farbigen Kugel entscheidet der Gegner ob diese am Fußpunkt aufgestellt wird oder nicht.)

3. EINSCHRÄNKUNGEN :

Beim Spiel mit dem Stoßball auf die benannte Kugel in die angesagte oder angedeutete Tasche dürfen vor und nach dem Versenken der angesagten Kugel beliebig viele Kugeln aus der eigenen und gegnerischen Zahlengruppe fallen. Fällt die angesagte Kugel nicht, oder sie fällt in eine andere Tasche werden alle eigenen, davor und nachher versenkten Kugeln auf Wunsch des Gegners am Fußpunkt aufgestellt. (s. Abb. 3) Die Gegnerischen Kugeln bleiben versenkt. Es bewirkt Spielabgabe ohne Versetzen des Stoßballs.

3.1 Versenkt man eine eigene Kugel durch einen nicht offensichtlichen Stoß ohne Taschen - Bestimmung, wird die dabei versenkte Kugel auf Wunsch des Gegners am Fußpunkt aufgestellt (s. Abb. 3) Dies ergibt Spielabgabe. Stoßball darf nicht versetzt werden.

3.2 Bei einem Anstoß - Faul darf der Stoßball nur im Kopffeld Versetzt werden.

4. SCHIEDSRICHTER :

Vor jeder Spielpaarung sollte von jeder Mannschaft ein Schiedsrichter bestimmt werden, geschieht dies nicht, darf auch kein Außenstehender in das Spiel eingreifen.

4.1 Jeder Schiedsrichter ist berechtigt, die Spieler nach jedem Protest auf dessen Folgen aufmerksam zu machen.

4.2 Bei Uneinigkeit beider Schiedsrichter wird das Spiel sofort neu aufgestellt.

4.3 Der Schiedsrichter darf den Spieler nicht auf die Taschenansage für die farbigen Kugeln aufmerksam machen.

5. KARAMBOLAGE UND KOMBINATIONSSTÖßE :

Wird mit dem Stoß ball eine eigene Kugel über eine gegnerische Kugel versenkt kommt diese auf jeden Fall auf den Fußpunkt wenn der Gegner dieses wünscht. (s.Abb. 3) dies ergibt Spielabgabe mit Versetzen.

5.1 Bei Kombinationsstößen ist darauf zu achten, das die Kugel die Versenkt werden soll, auch angesagt wird.

5.2 Kombinationsspiele sind erlaubt und müssen nicht einzeln angesagt werden, z. B. 8er Ball eigene Kugel.

5.3 Spielt eine Partei nur mehr auf den 8 - Ball sind Kombinationsspiele mit dieser Ku-gel nicht mehr erlaubt, da diese in diesem Fall eine gegnerische Kugel geworden ist. (Siehe Pkt. 2.5)

6. Spiel auf 8 - Ball :

Beim Spiel auf den 8 - Ball dürfen vor oder nach dem Versenken des 8 - Balles eine oder mehrere Kugeln des Gegners fallen.

6.1 Spielt eine Partei den 8 – Ball

6.1.1 muß dieser Spieler auch den 8 - Ball spielen siehe Pkt. 2.2 und 2.3

6.1.2 muß der Gegner seine Kugel spielen da der 8 - Ball in diesem Fall eine gegnerische Kugel ist. (siehe Pkt. 2.2 und 2.3)

6.1.3 darf der Stoßball ohne die 8 in die Tasche fallen. (dies ergibt Spielabgabe siehe 2.10)

6.1.4 Kombinationsspiel ist nicht mehr erlaubt. (Siehe Pkt. 5.3)

7. SPIEL VERLOREN:

Das Spiel ist verloren, wenn

7.1 Der Ball während des Spieles mit dem Cue, der Hand oder mit Kleidungsstücke berührt oder versenkt wird.

7.2 Beim Versenken des 8 - Balles der Stoßball mit versenkt wird.

7.3 Wenn der Spieler den 8 - Ball durch einen nicht offensichtlichen Stoß versenkt und die Tasche, wohin er den 8 - Ball spielen will nicht bestimmt hat, oder der eigene Schiedsrichter seinen Spieler an die Taschenwahl aufmerksam macht.

(Nicht offensichtliche Stöße sind Banden oder Kombinationsstöße.)

7.4 Ein Spieler den Tisch so berührt, das der 8 - Ball fällt.

7.5 Ein Spieler eine farbige Kugel unberechtigt vom Billardtisch nimmt.

7.6 Beim Spiel auf 8 - Ball dieser nicht in die angesagte Tasche fällt, sondern in eine andere.

7.7 Wenn der 8 - Ball mit einer farbigen Kugel versenkt wird.

7.8 Wenn der 8 - Ball mit einem Doppelstoß versenkt wird.

7.9 Ein Schiedsrichter, auf verlangen eines Spielers, gleich welcher Partei er angehört, eine farbige Kugel anstatt des Stoßballes vom Tisch nimmt.

8. GRUNDREGEL FÜR STOßBALL :

Der Stoßball darf versetzt werden, wenn

8.1 Gegnerische Kugel direkt oder über Bande angespielt wird.

8.2 Bei einem Stoß keine Kugel nach der Karambolage eine Bande berührt. (wird eine Kugel versenkt zählt dies als Bande)

8.3 Beim versetzen darf sich der Spieler die Weiße mit der Hand oder jedem Teil des Queues (inklusive der Pomeranze) dort hinlegen, wo er sie plazieren möchte (wenn nötig, mehr als einmal).

Positioniert der Spieler die Weiße nach einem Anstoß - Faul außerhalb des Kopffeldes ergibt das automatisch eine Spielabgabe.

9. PATTSITUATION :

Wenn nach drei aufeinanderfolgenden Stößen eines jeden Spieler (insgesamt 6 Stöße) klar wird, daß keiner der Spieler ernsthaft versucht, das Spiel zu gewinnen (Entscheidung der Schiedsrichter), weil das Anspielen einer Kugel wahrscheinlich den Verlust des Spiels zur folge haben würde, so wird die Partie neu begonnen. Der Anstoß wird wie unter Punkt 1 ermittelt.

10. SONSTIGES :

Fällt nach Beendigung eines Stoßes eine Kugel ohne offensichtliche Fremdeinwirkung, wird diese am Fußpunkt aufgestellt. (Ein Stoß ist beendet wenn alle Kugeln zum Stillstand gekommen sind und der Tisch vom Spieler nicht mehr berührt wird)

Der Gegnerische Spieler darf den am Tisch befindenden Spieler in keiner weise irritieren sollte dies doch geschehen, hat der am Tisch befindende Spieler das Recht diesen Spieler aufzufordern, daß er dies zu unterlassen hat. Bei Zuwiderhandlung kann die Mannschaft nach Punkt 8.24 der Sportordnung bestraft werden.

Diese Regel ist gültig ab der Spielsaison 2001 / 2002

Geändert ab der Saison 10 - 11

Abbildungen :

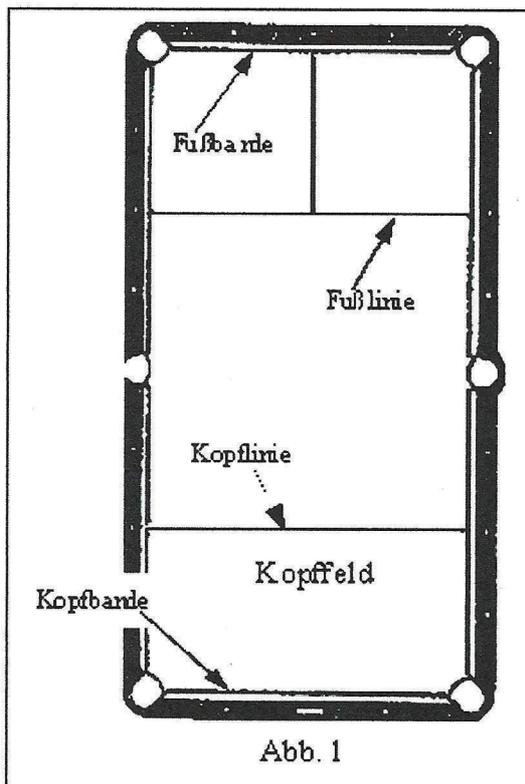


Abb. 1

*Der Billard Tisch muss wie bei Abb.1
Gekennzeichnet sein*

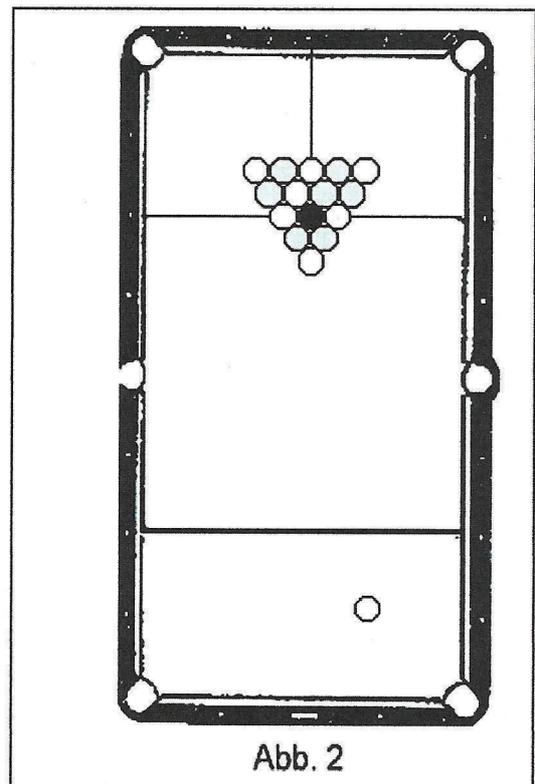


Abb. 2

*Beim Anstoß muß das Dreieck wie bei
Abb 2 aufgebaut werden.*

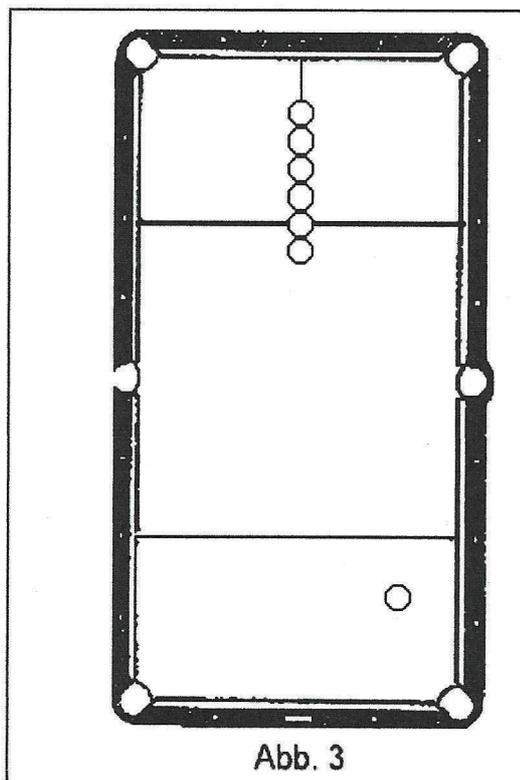


Abb. 3

*Kugeln die wieder auf den Tisch kommen
müssen wie in der Abb.3 aufgebaut werden,
sollte nach hinten kein Platz mehr sein
kommen sie vor die Fußlinie*