

**3.9 Standardfouls**

- (1) Begeht der an der Aufnahme befindliche Spieler ein Foul, wechselt die Aufnahme zum Gegner.
- (2) Die Spielkugel (Weiße „Ball in Hand“) ist dem Gegner in die Hand zu geben. Er darf sie überall auf der Spielfläche platzieren (siehe 1.5 Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch – Weiße „Ball in Hand“).
- (3) Folgende Fouls sind Standardfouls in der Disziplin 8-Ball:
  - a) 6.1 Spielkugel fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch
  - b) 6.2 Falsche Objektkugel - Die erste Objektkugel, die durch die Spielkugel berührt wird, muss immer der eigenen Gruppe des Spielers zugehörig sein. Ausnahme: Offener Tisch (siehe 3.4 Offener Tisch / Wahl der Gruppe).
  - c) 6.3 Keine Bande nach der Karambolage
  - d) 6.4 Kein Fuß auf dem Boden
  - e) 6.5 Kugel, die vom Tisch springt (siehe 3.7 Wiedereinsetzen von Objektkugeln)
  - f) 6.6 Berühren der Kugeln
  - g) 6.7 Durchstoß / Press liegende Kugeln
  - h) 6.8 Schieben der Spielkugel
  - i) 6.9 Sich noch bewegende Kugeln
  - j) 6.10 Freie Lageverbesserung im Kopffeld
  - k) 6.11 Spielen aus dem Kopffeld
  - l) 6.12 Queue auf dem Tisch
  - m) 6.13 Spielen ohne Aufnahmeberechtigung
  - n) 6.15 Zeitspiel

**3.10 Schwerwiegende Fouls**

- (1) Die Fouls, die unter „3.8 Verlust des Spiels“ beschrieben werden, bedeuten den Verlust des gegenwärtigen Spiels.
- (2) Für ein Foul gemäß Regel „6.16 Unsportliches Verhalten“ wird der Schiedsrichter, unter Berücksichtigung der besonderen Art des Fouls, eine angemessene Strafe verhängen.

**3.11 Unentschieden**

- (1) Wertet der Schiedsrichter ein Spiel als „Unentschieden“, wird das Spiel neu begonnen.
- (2) Der Spieler, der ursprünglich das als „Unentschieden“ gewertete Spiel angestoßen hat, stößt erneut an (siehe 1.12 Unentschieden).

**IV. 14.1 endlos**

- (1) 14.1 endlos, auch bekannt als „Straight Pool“, wird mit 15 nummerierten Objektkugeln und der Spielkugel gespielt.
- (2) 14.1 endlos ist ein Ansagespiel.
- (3) Jede Objektkugel, die regelgerecht versenkt wurde, zählt einen Punkt.
- (4) Derjenige Spieler, der als erster die vorher bestimmte Punktzahl erreicht hat, gewinnt das Spiel.
- (5) Sind 14 Objektkugeln versenkt, wird das Spiel unterbrochen. Die 15te Objektkugel und die Spielkugel verbleiben in ihren Positionen, die versenkten 14 Objektkugeln werden wieder aufgebaut. Der an der Aufnahme befindliche Spieler setzt seine Aufnahme fort.

**4.1 Entscheidung über den Anstoß**

- (1) Der Spieler, der das Ausstoßen gewonnen hat, bestimmt, wer den ersten Anstoß ausführt (siehe 1.2 Ausstoßen des Anstoßrechts).

**4.2 Der Aufbau beim 14.1 endlos**

- (1) Für den Eröffnungsstoß werden die 15 Objektkugeln zu einem Dreieck aufgebaut, wobei die vorderste Objektkugel auf dem Fußpunkt liegt.
- (2) Bei jedem neuen Aufbau ist der Fußpunkt frei zu lassen, sofern mit nur 14 Objektkugeln wieder aufgebaut wird.

- (3) Maßgeblich zur Bestimmung der Lage von Kugeln ist die auf dem Tisch eingezeichnete Markierung des Dreiecks. **Die gilt auch, wenn der Tisch "getapped" wurde.**

#### 4.3 Eröffnungsstoß

- (1) Folgende Bedingungen gelten für den Eröffnungsstoß:

- a) Die Spielkugel muss aus dem Kopffeld mit Ansage gespielt werden. Es ist eine Objekt- kugel und eine Tasche oder eine „Sicherheit“ anzusagen.
- b) Wird keine angesagte Objektkugel versenkt, müssen die Spielkugel und zwei Objektku- geln mindestens eine Bande anlaufen (siehe 8.4 Anlaufen an eine Bande).

**Kommentar:** D.h., die Spielkugel und zwei Objektkugeln müssen NACH der Karambolage eine oder mehrere Banden anlaufen.

- (2) Sind vorgenannte Bedingungen nicht erfüllt worden, liegt ein Anstoßfoul vor. Dem betref- fenden Spieler sind zwei Punkte abzuziehen (siehe 4.10 Anstoßfoul). Der nun aufnahme- berechtigte Gegner kann den Tisch unverändert übernehmen und weiterspielen oder den Eröffnungsstoß durch den eröffnenden Spieler erneut ausführen lassen.
- (3) Der eröffnende Spieler muss den Eröffnungsstoß so oft ausführen, bis er entweder die Be- dingungen für einen korrekten Eröffnungsstoß erfüllt oder der Gegner den Tisch unverän- dert übernimmt (siehe 4.11 (1) Schwerwiegende Fouls).

#### 4.4 Fortsetzung des Spiels und Sieg

- (1) Ein Spieler bleibt an der Aufnahme, solange er regelgerecht angesagte Objektkugeln ver- senkt oder er das Spiel gewinnt, weil er das festgelegte Ausspielziel erreicht hat.
- (2) Sind 14 Objektkugeln regelgerecht versenkt worden, wird das Spiel unterbrochen und die Objektkugeln werden wieder aufgebaut.

#### 4.5 Spiel mit Ansage

- (1) Jeder Stoß muss, wie unter „1.6 Spiel mit Ansage“ beschrieben, angesagt werden.
- (2) Ein Spieler kann zu jeder Zeit eine „Sicherheit“ ansagen und spielen. Danach wechselt die Aufnahmeberechtigung. Jegliche Objektkugel, die hierbei versenkt wurde, wird wieder ein- gesetzt.

#### 4.6 Wiedereinsetzen von Objektkugeln

- (1) Objektkugeln, die mit einem Foul versenkt wurden oder vom Tisch gesprungen sind, sowie Objektkugeln, die mit einer „Sicherheit“ versenkt wurden, werden wieder eingesetzt (siehe 1.4 Wiedereinsetzen von Kugeln).
- (2) Ist die 15. Objektkugel wieder einzusetzen und die 14 anderen Objektkugeln sind nach dem Wiederaufbau bzw. dem darauf folgenden Stoß nicht berührt worden, wird sie auf dem Fußpunkt wieder eingesetzt. Hierzu darf ein Dreieck benutzt werden.

**Kommentar:** Verweis auf das Rundschreiben des BSO Pool vom 17.08.2006  
([www.billard-union.de/images/attachment/162.pdf](http://www.billard-union.de/images/attachment/162.pdf))

- a) Wird der Breakball mit „Sicherheit“ (oder mit Foul) versenkt und muss wieder aufgebaut werden, so wird wie folgt verfahren: Wenn beim Versenken des Breakballs das aufgebaute Dreieck NICHT berührt wurde, so darf ein Dreieck benutzt werden, um dem Gegner einen korrekten Aufbau zu gewährleisten. Dieses gilt jedoch nicht für getappte Tische, da auf ent- sprechend präparierten Tischen immer Platz für die vorderste Kugel vorhanden ist.
- b) Wenn beim Versenken des Breakballs das aufgebaute Dreieck berührt wurde (auch wenn sich dabei die Objektkugeln nicht aus ihrer Lage bewegt haben), so MUSS die wiederaufzu- bauende Objektkugel auf der Längslinie press an das Dreieck aufgebaut werden.

#### 4.7 Punkte erzielen und Zählweise

- (1) Ein aufnahmeberechtigter Spieler erzielt mit jeder regelkonform angesagten und versenk- ten Objektkugel einen Punkt. Jede bei einem solchen Stoß zusätzlich versenkte Objektku- gel zählt ebenfalls einen Punkt für den Spieler.

- (2) Fouls werden geahndet, indem Punkte vom Punktestand des Spielers abgezogen werden, der das Foul begangen hat.
- (3) Auf Grund von Fouls können Spielstände negativ sein.

#### 4.8 Situationen beim Wiederaufbau

- (1) Behindern die Spielkugel oder die 15te Objektkugel den Wiederaufbau der 14 anderen Objektkugeln zu einem neuen Dreieck, finden die folgenden Regeln Anwendung.
- (2) Eine Kugel behindert den Aufbau, sobald sie innerhalb der Markierung liegt oder die eingezeichnete Markierung überragt.
- (3) Der Schiedsrichter wird nach Aufforderung feststellen, ob sich eine Kugel im Dreieck befindet und somit den Aufbau behindert oder nicht.
- Wird die 15. Objektkugel gleichzeitig mit der 14. Objektkugel versenkt, werden alle 15 Kugeln wieder zu einem Dreieck aufgebaut.
  - Behindern die 15. Objektkugel und die Spielkugel beide den Aufbau, werden alle 15 Objektkugeln wieder zu einem Dreieck aufgebaut und die Spielkugel wird mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld gespielt.
  - Behindert nur die 15. Objektkugel den Aufbau, wird sie auf den Kopfpunkt gelegt oder auf den Mittelpunkt, sofern die Spielkugel den Kopfpunkt blockiert.
  - Behindert die Spielkugel den Aufbau, wird sie wie folgt verlegt:
    - Liegt die 15. Objektkugel außerhalb des Kopffeldes oder auf der Kopflinie, wird die Spielkugel mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld gespielt.
    - Liegt die 15. Objektkugel innerhalb des Kopffeldes, wird die Spielkugel auf den Kopfpunkt gelegt. Ist der Kopfpunkt belegt, wird sie auf den Mittelpunkt gelegt.
- (4) Nach jedem Wiederaufbau steht es dem aufnahmeberechtigten Spieler frei, welche Objektkugel er zuerst anspielt.
- (5) Zum besseren Verständnis der folgenden Tabelle liegen die Aufbaugrafiken als Anhang diesem Regelwerk bei.
- (6) Befindet sich die Spielkugel oder die letzte Objektkugel knapp außerhalb der Dreieck-Markierung und es muss wiederaufgebaut werden, so kann der Schiedsrichter die Position der Kugel markieren und sich den Wiederaufbau dadurch erleichtern. Damit kann verhindert werden, dass der Schiedsrichter aus Versehen die Position der Kugel verändert. Nach dem Aufbau der 14 Kugeln wird die markierte Kugel wieder zurückgesetzt.

| Die Spielkugel liegt...<br>15. Objekt-<br>kugel liegt ... | Innerhalb des Dreiecks                                 | Nicht im Dreieck und nicht<br>auf dem Kopfpunkt*                                                  | Auf dem Kopfpunkt*                                |
|-----------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| Im Dreieck                                                | 15. Kugel: Fußpunkt<br>Spielkugel: Aus dem Kopffeld    | 15. Kugel: Kopfpunkt<br>Spielkugel: In Position                                                   | 15. Kugel: Mittelpunkt<br>Spielkugel: In Position |
| Versenkt                                                  | 15. Kugel: Fußpunkt<br>Spielkugel: Aus dem Kopffeld    | 15. Kugel: Fußpunkt<br>Spielkugel: In Position                                                    | 15. Kugel: Fußpunkt<br>Spielkugel: In Position    |
| Im Kopffeld aber nicht auf<br>dem Kopfpunkt*              | 15. Kugel: In Position<br>Spielkugel: Kopfpunkt        |                                                                                                   |                                                   |
| Außerhalb des Kopffelds<br>und nicht im Dreieck           | 15. Kugel: In Position<br>Spielkugel: Aus dem Kopffeld |                                                                                                   |                                                   |
| Auf dem Kopfpunkt*                                        | 15. Kugel: In Position<br>Spielkugel: Mittelpunkt      | *Auf dem Kopfpunkt bedeutet, dass die Kugel den Aufbau einer anderen auf dem Kopfpunkt behindert. |                                                   |

Tabelle 1: Zusammenfassung der Regeln für 14.1 - Situationen beim Aufbau

#### 4.9 Standardfouls

- (1) Begeht der aufnahmeberechtigte Spieler ein Standardfoul, wird ein Punkt von seinem Punktestand abgezogen und die Aufnahmeberechtigung wechselt zum Gegner.
- (2) Die Spielkugel verbleibt an ihrer Position.
- (3) Folgende Fouls sind Standardfouls in der Disziplin 14.1 endlos:
  - a) 6.1 Spielkugel fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch Die Weiße wird mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld gespielt (siehe 1.5 Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch / Weiße „Ball in Hand“)
  - b) 6.3 Keine Bande nach der Karambolage
  - c) 6.4 Kein Fuß auf dem Boden
  - d) 6.5 Kugel, die vom Tisch springt (Alle Objektkugeln, die vom Tisch springen, werden wieder aufgebaut).
  - e) 6.6 Berühren der Kugeln
  - f) 6.7 Durchstoß / Press liegende Kugeln
  - g) 6.8 Schieben der Spielkugel
  - h) 6.9 Sich noch bewegende Kugeln
  - i) 6.10 Freie Lageverbesserung im Kopffeld
  - j) 6.11 Spielen aus dem Kopffeld - Handelt es sich um ein Foul gemäß des zweiten Abschnitts von 6.11, so hat der dann aufnahmeberechtigte Spieler Lageverbesserung aus dem Kopffeld.
  - k) 6.12 Queue auf dem Tisch
  - l) 6.13 Spielen ohne Aufnahmeberechtigung
  - m) 6.15 Zeitspiel

#### 4.10 Anstoßfoul

- (1) Ein Anstoßfoul wird, wie unter „4.3 Eröffnungsstoß“ beschrieben, mit dem Abzug von zwei Punkten bestraft.
- (2) Ebenfalls besteht die Möglichkeit, dass der Anstoß neu ausgeführt werden muss.
- (3) Sind ein Anstoßfoul und ein Standardfoul zur selben Zeit begangen worden, so gilt das Anstoßfoul.

#### 4.11 Schwerwiegende Fouls

- (1) Für die Regel „6.14 Drei aufeinander folgende Fouls“ gelten nur Standardfouls. Ein Anstoßfoul zählt also nicht zu der Drei-Foul-Regel.
- (2) Ein Punkt wird wie üblich für das dritte Foul abgezogen. Zusätzlich werden 15 Punkte vom Punktestand des Spielers abgezogen, der das dritte aufeinanderfolgende Foul begangen hat. Seine Fouls sind damit aufgehoben.
- (3) Alle 15 Kugeln werden wieder aufgebaut und der Spieler, der das Foul begangen hat, muss einen neuen Eröffnungsstoß ausführen. Hierbei gelten die gleichen Bedingungen wie für den Eröffnungsstoß.
- (4) Begeht ein Spieler ein Foul gemäß „6.17 Unsportliches Verhalten“, so liegt die Strafe dafür im Ermessen des Schiedsrichters. Sie soll der Art und Weise des Verhaltens Rechnung tragen.

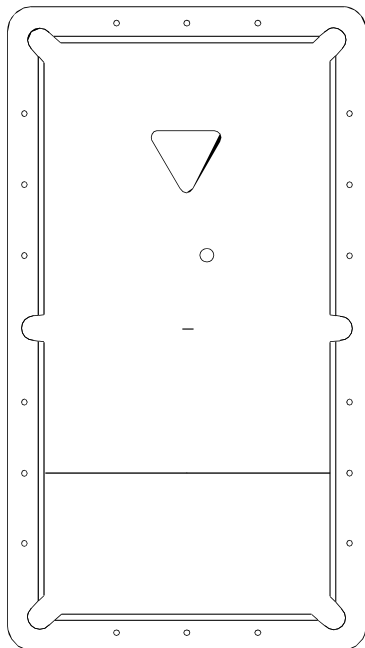
#### 4.12 Unentschieden

Falls der Schiedsrichter die Spielsituation als „Unentschieden“ wertet, muss ein neuer Eröffnungsstoß ausgeführt werden. Beide Spieler stoßen das Anstoßrecht neu aus. (siehe 1.12 Unentschieden).

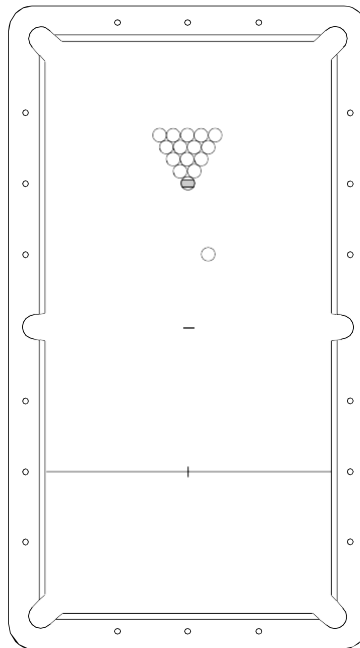
**Kommentar:** Nach einem für Unentschieden erklärten „Rack“ wird das Spiel und die Zählweise bei dem Punktestand weitergeführt, wie vor dem „Unentschieden“. Es wird kein neues Spiel angefangen, sondern in derselben Aufnahme weitergespielt.

**Anlage 1 - Aufbau grafiken****Beispiel 1**

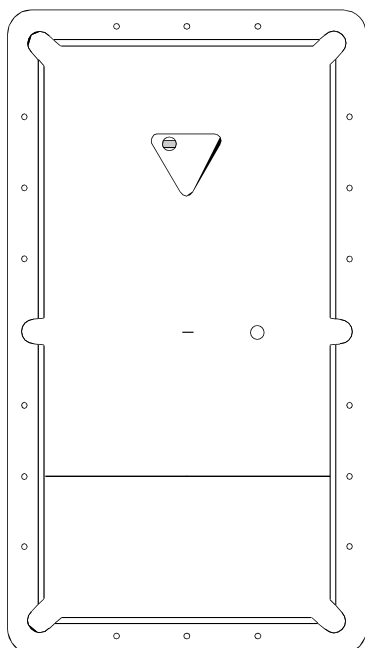
Die 14. und 15. Kugel wurden  
versenkt.



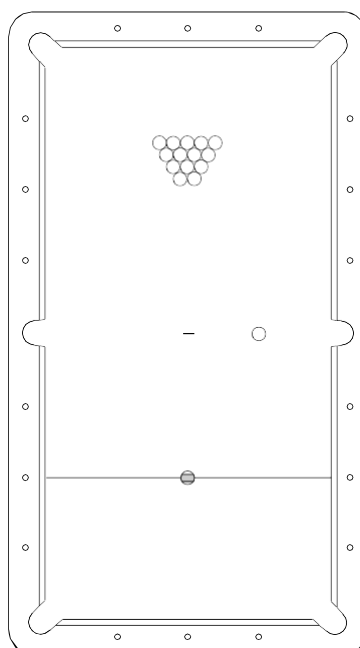
Das Dreieck wird komplett neu auf-  
gebaut. Die Weiße bleibt liegen.

**Beispiel 2**

Die 15. Kugel behindert den Aufbau;  
die Weiße liegt irgendwo auf dem  
Tisch.

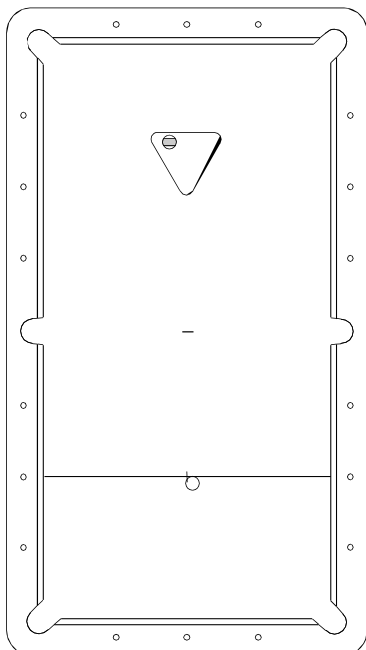


Die 15. Kugel kommt auf den  
Kopfpunkt. Die Weiße bleibt liegen.

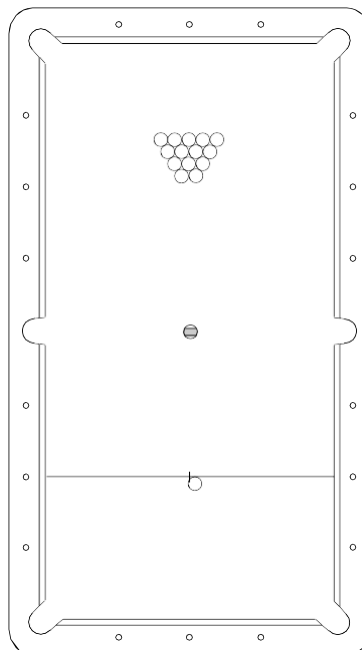


**Anlage 1 - Aufbaugrafiken****Beispiel 3**

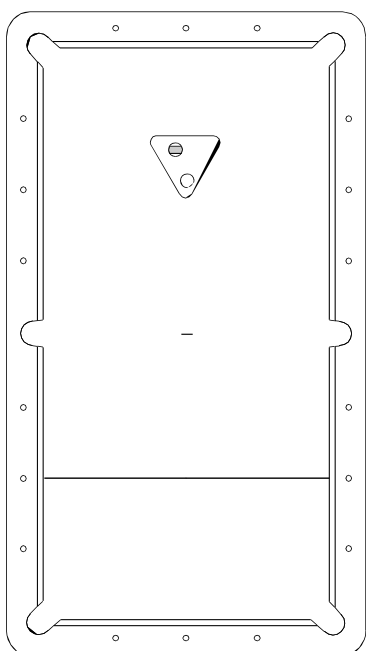
Die 15. Kugel behindert den Aufbau;  
die Weiße blockiert den Kopfpunkt.



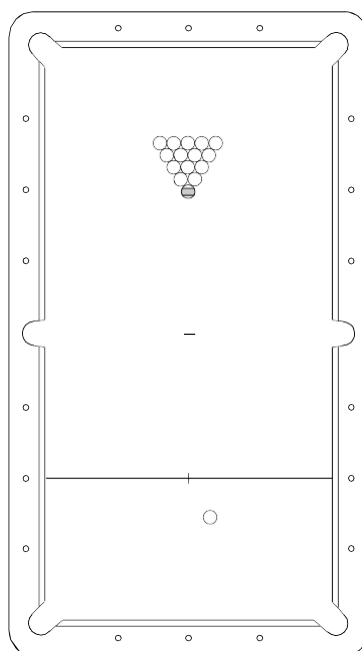
Die 15. Kugel kommt auf den  
Mittelpunkt. Die Weiße bleibt liegen.

**Beispiel 4**

Die Weiße und die 15. Kugel  
behindern beide den Aufbau.

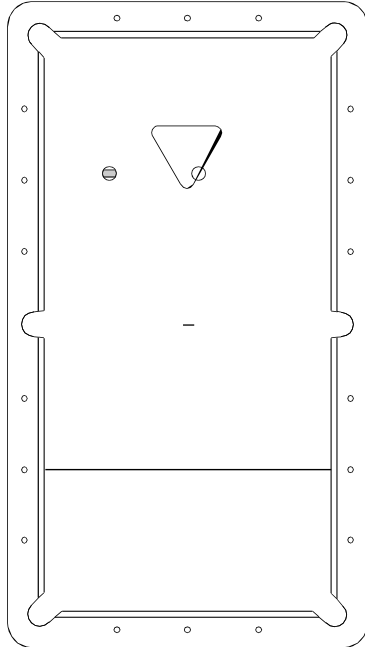


Das Dreieck wird komplett neu  
aufgebaut. Die Weiße wird irgendwo  
aus dem Kopffeld gespielt.

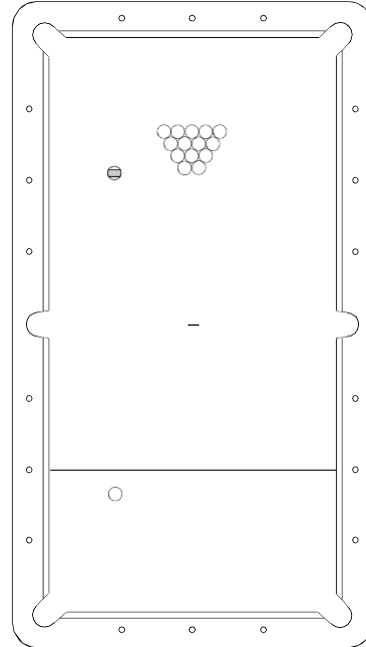


**Anlage 1 - Aufbau grafiken****Beispiel 5**

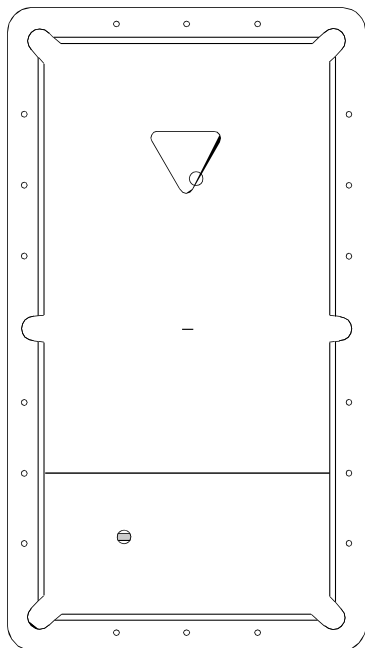
Die Weiße behindert den Aufbau; die 15. Kugel liegt nicht im Kopffeld.



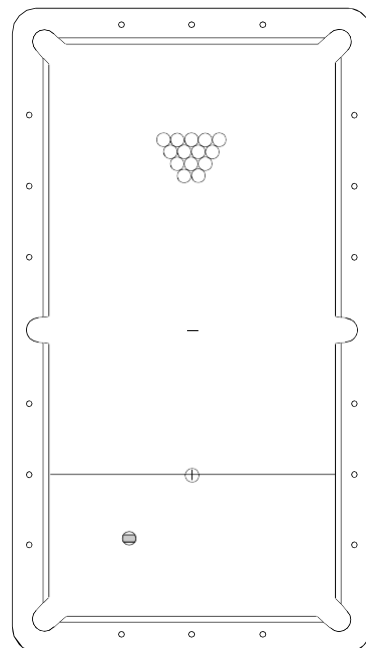
Die Weiße kann irgendwo im Kopffeld platziert werden. Die 15. Kugel bleibt liegen.

**Beispiel 6**

Die Weiße behindert den Aufbau; die 15. Kugel liegt im Kopffeld.

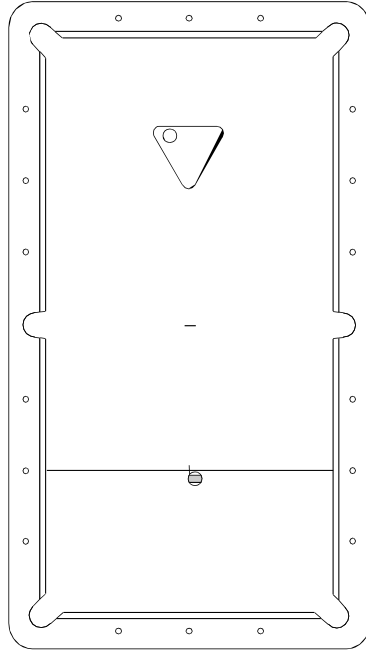


Die Weiße wird auf den Kopfpunkt gesetzt und darf in jede beliebige Richtung gespielt werden. Die 15. Kugel bleibt liegen.



**Anlage 1 - Aufbaugrafiken****Beispiel 7**

Die Weiße behindert den Aufbau; die 15. Kugel blockiert den Kopfpunkt.



Die Weiße wird auf den Mittelpunkt gesetzt. Die 15. Kugel bleibt liegen.

