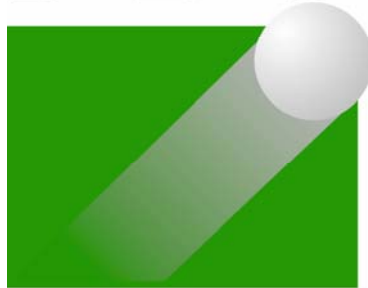


DBU



Deutsche
Billard
Union

Deutsche Billard-Union e.V.

Spielregeln 5-Kegel-Billard

Stand: 08/2019

INHALTSVERZEICHNIS

1. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

2. SPIELMATERIAL

2.1 Materialnormen

2.2 Aufsetzmarken und Positionslinien

2.3 Queue

2.4 Kegel

2.5 Auflagerechen

3. ZWECK DES SPIELES, DIE PARTIE

3.1 Zweck des Spieles

3.2 Zumessung der Punkte

3.3 Anfang der Partie

3.4 Bandenabstoß

3.5 Ausgangsstellung, Spielball

3.6 Pause während der Partie

3.7 Aufgabe während der Partie

3.8 Ende der Partie, Matchpunkt und Satzpunkt

3.9 Pressbälle

3.10 Aus dem Billard springende Bälle

3.11 Fall der Kegel

3.12 „Freier Ball“

4. SPEZIELLE VORSCHRIFTEN

4.1 Fußzone

4.2 Bezeichnung des Spielballes

4.3 Platz der Spieler

4.4 Markierung auf dem Billard

4.5 Zeitbeschränkung

5. DIE FEHLER

5.1 Fehler des Spielers

5.2 Nicht vom Spieler verschuldete Fehler

6. TURNIERE UND MANNSCHAFTSWETTKÄMPFE

7. SPIELSYSTEM DOPPEL- UND STAFFELSPIEL

7.1 Doppelspiel (Zwei vs. Zwei)

7.2 Staffelspiel

8. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

Anlage 1 - Kegelbild, Kegel, springende Bälle

Anlage 2 - Positionierung der Marken und Linien

1. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

Die Spielregeln für das 5-Kegel-Billard ergänzen die Satzung und Ordnungen der Deutschen Billard-Union (DBU). Sie sind bei allen Meisterschaften und allen von der DBU anerkannten Turnieren anzuwenden.

2. SPIELMATERIAL

2.1 Materialnormen

Die für Billardtische, Banden, Tuch, Bälle und die Sportstätte geltenden Normen sind in den durch die DBU erlassenen Materialnormen beschrieben.

2.2 Aufsetzmarken und Positionslinien

(1) Als Aufsetzmarken (s. Anlage 2) werden die Positionen bezeichnet, die die Bälle oder Kegel entweder zu Beginn der Partie oder im Verlauf derselben einnehmen sollten, wenn Sie sich nach dem Stillstand gegenseitig berühren oder wenn Sie aus dem Billard befördert worden sind. Sie werden durch ein mit Kreide, Bleistift oder Tinte so fein wie möglich einzuzeichnendes Kreuz markiert. Andere Markierungen sind nicht zulässig.

(2) Positionslinien (s. Anlage 2) sind auf dem Tisch mit Kreide, Bleistift oder Tinte so fein wie möglich einzuzeichnen. Andere Markierungen sind nicht zulässig.

(3) Die Bodenlinien können durch Anbringen von Klebestreifen markiert werden.

2.3 Queue

(1) Die Bälle werden mit Hilfe eines aus Holz oder aus einem anderen Material gefertigten stabförmigen Spielgerätes ("Queue" genannt) in Bewegung gebracht.

(2) Das Queue muss an einem Ende (Spitze) mit einer ledernen Scheibe („Pomeranze“) versehen sein. Sämtliche Stoßarten dürfen nur mit der belederten Queuespitze ausgeführt werden.

(3) Das Queue kann aus einem einzigen Stück oder aus mehreren Teilen bestehen, wobei die Länge, das Gewicht und der Durchmesser frei bestimmt werden können. Ein Spieler kann ein oder mehrere Queues seiner Wahl benutzen.

2.4 Kegel

Die in der Anlage 1 beschriebenen fünf Kegel sind rund, 25 mm hoch und aus festem Material. Sie haben alle eine einheitliche Farbe oder vier Kegel sind weiß und der fünfte - mittlere Kegel - ist rot. Ihr Durchmesser beträgt 6 mm am Kopf, 10 mm an der dicksten Stelle des unteren Teils und 7 mm an der Basis.

2.5 Auflagerechen

Der Spieler hat das Recht, sich des "Auflagerechens" zu bedienen welcher dazu bestimmt ist, die Hand in einigen schwer einzunehmenden Positionen zu ersetzen.

3. ZWECK DES SPIELES, DIE PARTIE

3.1 Zweck des Spiels

- (1) Der Zweck des Spieles besteht darin, die von der DBU festgelegte Anzahl von Punkten zu erreichen. Der Spieler, der diese bestimmte Distanz als erster erreicht, gewinnt die Partie. Wenn mit dem letzten Stoß die Distanz überspielt wird, ist die Punktzahl auf die Distanz zu reduzieren. Die zu erreichende Punktzahl kann entweder in einem einzigen Satz oder in mehreren Sätzen (ungerade Anzahl) ausgespielt werden.
- (2) Die Spieler spielen abwechselnd, Stoß für Stoß.
- (3) Der Spieler erhält Pluspunkte, wenn der Stoß regelkonform ausgeführt worden ist und wenn Punkte erzielt worden sind. Wenn die Ausführung eines Stoßes korrekt ist, aber keine Punkte erzielt wurden, so erhält der Spieler keinerlei Punkte. Hat der Spieler einen Fehler begangen, so erhält er Fehlerpunkte, die seinem Gegner als Pluspunkte gutgeschrieben werden.
- (4) Ein Stoß ist regelkonform und bringt dem Ausführenden Pluspunkte ein, wenn der Spielball den Ball des Gegners berührt und
 - a) ihn in das Kegelbild lenkt (*weiß auf gelb, gelb ins Kegelbild*)
 - b) danach den roten Ball berührt und den roten Ball und/oder den Ball des Gegners in das Kegelbild lenkt (*weiß auf gelb, weiß weiter auf rot, rot/gelb ins Kegelbild*)
 - c) dieser danach den roten Ball berührt und der Ball des Gegners und/oder der rote Ball in das Kegelbild eindringen (*weiß auf gelb, gelb auf rot, rot/gelb ins Kegelbild*)
 - d) dann den roten Ball berührt, der gleichfalls vom Ball des Gegners berührt wird und dann den Ball des Gegners oder der rote Ball in das Kegelbild eindringen (*weiß auf gelb, weiß weiter auf rot und gelb auf rot, rot/gelb ins Kegelbild*)
 - e) dann den roten Ball berührt (*weiß auf gelb, gelb auf rot*)
 - f) danach den roten Ball berührt (*weiß auf gelb, weiß weiter auf rot*)
 - g) dann den roten Ball berührt, und wenn bei diesem Stoß der Ball des Gegners gleichfalls den roten Ball berührt (*weiß auf gelb, weiß weiter auf rot und gelb auf rot*).
- (5) Wenn der Spielball nur den Ball des Gegners berührt ist der Stoß regelkonform, er bringt aber weder Plus- noch Minuspunkte.
- (6) Ist der Stoß nicht regelkonform ausgeführt worden, erhält der Spieler Fehlerpunkte, die seinem Gegner als Pluspunkte gutgeschrieben werden. Der Stoß ist nicht regelkonform:
 - a) wenn der Spielball den Ball des Gegners nicht berührt
 - b) wenn der Spielball zuerst den roten Ball berührt und/oder einen oder mehrere Kegel umwirft, bevor er den Ball des Gegners berührt
 - c) nachdem der Spielball den Ball des Gegners berührt und danach Kegel umwirft, wenn gleich der Ball des Gegners und/oder der rote Ball ebenfalls Kegel umwerfen
 - d) wenn er mit dem falschen Ball spielt
 - e) wenn er den einen oder anderen der im betreffenden Kapitel aufgezählten Fehler begeht, selbst wenn mit diesem Stoß auch Pluspunkte erzielt worden sind oder nicht.

3.2 Zumessung der Punkte

- (1) Punktwertung der Kegel:
 - a) die äußeren weißen Kegel zählen je 2 Punkte;
 - b) der rote Mittelkegel zählt 4 Punkte;
 - c) der rote Mittelkegel zählt 10 Punkte, wenn er allein umgeworfen wird, egal ob das Kegelsbild vollständig ist oder nicht.
- (2) Punktwertung der Karambolage:
 - a) die Berührung des Spielballes mit dem Ball des Gegners und danach mit dem roten Ball zählt 4 Punkte
 - b) wenn der Spielball den Ball des Gegners gegen den roten Ball lenkt zählt 3 Punkte.
 - c) für die Zumessung der Punkte gilt nur die erste Karambolage gemäß o. g. Ausführung.
- (3) Die Gesamtzahl der mit einem Stoß erzielten Punkte ergibt sich aus der Addition der Kegel- und der Karambolage-Punkte.
- (4) Der Wert der Minuspunkte ist im entsprechenden Kapitel angegeben.
- (5) Wenn mit einem Stoß Fehlerpunkte erzielt werden, sind sämtliche Punkte des Stoßes dem Gegner als Pluspunkte gutzuschreiben.
- (6) Wenn durch den Spieler der Stoß regelkonform ausgeführt wurde, aber keine Punkte erzielt wurden, erfolgt keine Ansage durch den Schiedsrichter.
Bei der Zumessung von Fehlerpunkten, wird die vom Schiedsrichter angesagte Punktzahl in Pluspunkte gewandelt und dem Gegner des Verursachers gutgeschrieben.

3.3 Anfang der Partie

Die Partie beginnt, sobald der Schiedsrichter die Bälle für den Anfangsstoß (Bandenabstoß) aufgestellt hat.

3.4 Bandenabstoß

- (1) Der Schiedsrichter stellt die beiden weißen (oder farbigen) Bälle auf die Grundlinie (auf der Höhe der zweituntersten Aufsetzmarke) und beidseitig ca. 30 cm von der langen Bande entfernt. Den roten Ball stellt er auf die halbhohe Aufsetzmarke. Er stellt gleichfalls die Kegel in der Mitte des Billardtisches wie im Anhang angegeben auf. Für den Bandenabstoß stellt der Schiedsrichter den markierten oder farbigen Ball links auf, der andere weiße Ball wird rechts aufgestellt. Wenn beide Spieler darauf bestehen, mit dem gleichen Ball zu spielen so lost der Schiedsrichter aus.
- (2) Sobald die Bälle und die Kegel aufgestellt sind, beginnen die Spieler an der oberen kurzen Bande. Die beiden weißen Bälle müssen in Bewegung sein, bevor einer davon die obere Bande berührt. Wenn das nicht zutrifft, wird der Bandenabstoß wiederholt. Der Spieler, der zweimal eine Wiederholung verursacht, verliert die Anfangswahl. Die vertretungsweise Ausführung des Bandenabstoßes ist nicht gestattet.
- (3) Wenn sich beim Bandenabstoß die Bälle berühren, so verliert der fehlerhaft handelnde Spieler (außerhalb seiner Hälfte des Billardtisches) das Wahlrecht zu entscheiden, ob er anfangen möchte.

- (4) Wenn die beiden weißen Bälle sich berühren, ohne das ein Fehlbarer bezeichnet werden kann oder wenn sich in gleicher Distanz vom unteren Rand stehen bleiben, lässt der Schiedsrichter den Abstoß wiederholen.
- (5) Wenn der Ball eines Spielers den roten Ball und /oder einen oder mehrere Kegel berührt, verliert der fehlerhaft handelnde Spieler die Anfangswahl.
- (6) Der Spieler, dessen Ball am nächsten bei der unteren Bande stehen bleibt, entscheidet, ob er oder der Gegner die Partie beginnt. Spieler 1 (Starter) erhält den weißen Ball, Spieler 2 den weißen markierten oder farbigen Ball.

3.5 Ausgangsstellung, Spielball

- (1) Der Schiedsrichter platziert die Bälle wie folgt (siehe Anlage):
 - a) den weißen Ball des Spielers, der den Anfangsstoß ausführen muss, frei in der unteren Hälfte des Billards;
 - b) der Ball des Gegners, der zweite weiße markierte oder farbige Ball, wird auf der oberen Aufsetzmarke, in der Nähe der oberen kurzen Bande aufgestellt;
 - c) der rote Ball wird auf die zweitoberste Aufsetzmarke, in der Mitte der oberen Hälfte des Billards aufgestellt.
- (2) Der Spieler, der den ersten Stoß ausführt, spielt mit dem weißen Ball, den er nach Belieben, aber nur mit Berührung durch das Queue, in der unteren Hälfte des Billards aufstellen darf, wobei der Ball aber in keiner Weise die Mittellinie überschreiten darf.
- (3) Nachdem der Spieler den Ort seines Balles bestimmt hat, muss er ihn so spielen, dass er den Ball des Gegners berührt (den markierten bzw. farbigen).
- (4) Mit dem Anfangsstoß können für den Ausführenden keine Punkte erzielt werden. Im Falle, dass der Spieler mit dem Anfangsstoß (ohne Fehler) Punkte erzielt, ist der Stoß gültig, die Punkte werden dem Gegner gutgeschrieben. Der Gegner setzt die Partie mit der liegenbleibenden Stellung (ohne „Freier Ball“) fort.
- (5) Wenn der Anfangsstoß gespielt ist, setzt der gegnerische Spieler die Partie mit dem markierten weißen bzw. farbigen Ball fort.
- (6) In dem Moment, in dem der erste Stoß ausgeführt wird, müssen sich der Fuß oder die Füße des Spielers, die den Boden berühren, vollkommen innerhalb der auf dem Boden gezogenen Linie befinden.
- (7) Wenn die Partie in Sätzen gespielt wird, wechseln sich die Spieler mit dem Beginn der Partie ab, was ungeachtet der Anzahl der zu spielenden Sätze geschieht.
- (8) Wie auch immer die Partie gespielt wird, so behalten die Spieler während der gesamten Dauer der Partie den gleichen Ball bei.

3.6 Pause während der Partie

- (1) Jeder Spieler bzw. jedes Spielpaar oder jede Spielstaffel kann einmal pro Partie eine Pause von 5 Minuten beim Schiedsrichter beantragen.
- (2) Diese Pause hat grundsätzlich zwischen den Sätzen zu erfolgen, jedoch können beide Pausen nicht zwischen den gleichen Sätzen erfolgen.

3.7 Aufgabe während der Partie

- (1) Ein Spieler, der während eines Matches ohne Erlaubnis des Schiedsrichters seinen Platz verlässt, verliert durch dieses Verhalten die Partie.
- (2) Jeder Spieler, der sich nach ausdrücklicher Aufforderung durch den Schiedsrichter weigert die Partie fortzusetzen, wird von der Meisterschaft ausgeschlossen.

3.8 Ende der Partie, Matchpunkt und Satzpunkt

- (1) Eine Partie besteht aus einer von der DBU festgelegten bestimmten Anzahl von Punkten (Spieldistanz).
- (2) Jede begonnene Partie muss bis zum letzten Punkt ausgespielt werden. Eine Partie ist beendet, sobald der Schiedsrichter den letzten Punkt als "gut" angesagt hat, selbst wenn man nach dem Stoß feststellen sollte, dass der Spieler die verlangte Punktzahl nicht erzielt hat.
- (3) In einer Partie, die in Sätzen gespielt wurde, sind die nachfolgenden Bestimmungen zu beachten:
 - a) sobald einer der Spieler die für den Satz festgelegte Anzahl von Punkten erreicht hat, gilt der betreffende Satz als beendet, und er ist sein Gewinner.
 - b) sobald einer der Spieler die notwendige Anzahl von Sätzen für sich entscheiden konnte (2 in einer Partie von 3 Sätzen), wird er zum Sieger der Partie erklärt und diese ist sofort zu beenden.
- (4) In einer 3-Satz-Partie werden die Partie- und Satzpunkte am Ende der Partie wie folgt zugeteilt:

Ergebnis	dem Sieger		dem Verlierer	
	2 : 0	1 Matchpunkt	3 Satzpunkte	0 Matchpunkte
2 : 1	1 Matchpunkt	2 Satzpunkte	0 Matchpunkte	1 Satzpunkt

- (5) In einer 5-Satz-Partie werden die Partie- und Satzpunkte am Ende der Partie wie folgt zugeteilt:

Ergebnis	dem Sieger		dem Verlierer	
	3 : 0	1 Matchpunkt	5 Satzpunkte	0 Matchpunkte
3 : 1	1 Matchpunkt	4 Satzpunkte	0 Matchpunkte	1 Satzpunkt
3 : 2	1 Matchpunkt	3 Satzpunkte	0 Matchpunkte	2 Satzpunkte

3.9 Pressbälle

- (1) Sobald der Spielball an einem der beiden oder an beiden Bällen press steht, darf der Spieler nicht direkt auf diesen Ball oder auf beide Bälle spielen.
- (2) Sobald der Spielball an einer Bande fest anliegt, hat der Spieler nicht das Recht, direkt auf diese Bande zu spielen.
- (3) Bei der Ausführung des Stoßes, der sich aus Tz. 3.9 Absatz (1) und (2) ergibt, muss der Spieler den Spielball aus der Pressstellung mittels eines Vorband- oder Kopfstoßes befreien, so dass der Pressball sich nicht bewegt. Es gilt jedoch nicht als Fehler, wenn der Pressball sich nur dann bewegt, weil er den Halt, den ihm der Spielball gegeben hat, verloren hat.
- (4) Falls es unmöglich ist einen Stoß ausführen, ohne dass ein Fehler begangen wird, wählt der Spieler frei aus, ob er nur den Spielball berühren oder ob er einen Stoß ausführen will, um die bestmögliche Verteidigungslage zu erreichen.

3.10 Aus dem Billard springende Bälle

- (1) Ein Ball gilt aus dem Billard gesprungen, sobald er außerhalb **des Bandenspiegels** niederfällt oder **den Bandenspiegel** berührt.
- (2) Die Tatsache, dass ein Ball aus dem Billard springt, stellt einen Fehler dar und wird auch als ein solcher behandelt.
- (3) Wenn einer oder mehrere Bälle aus dem Billard springen, so werden nur die aus dem Billard gesprungenen Bälle vom Schiedsrichter wie folgt für die Ausführung eines Stoßes „Freier Ball“ platziert:
 - a) Wenn der Ball, der aus dem Billard springt, der des Spielers ist, der gerade spielt, wird dieser vom Schiedsrichter auf der Aufsetzmarke in der Nähe der kurzen Bande aufgestellt und zwar in dem Teil des Billardtisches, der dem gegenüberliegt, in dem sich der Ball des Spielers befindet, der den Stoß „Freier Ball“ ausführen muss. Wenn die dem Ball entsprechende Aufsetzmarke besetzt oder verdeckt ist, wird der Ball auf der anderen Seite des Billardtisches auf die entsprechende Aufsetzmarke gelegt.
 - b) Wenn der Ball, der aus dem Billard springt, der des Gegners ist, so wird er vom Schiedsrichter für die Ausführung eines "Ball in der Hand" in dem Teil des Billards platziert, der dem Teil gegenüberliegt, in dem sich der Ball des Spielers befindet, der diesen Stoß ausführen wird.
 - c) Wenn es sich bei dem Ball, der aus dem Billard springt, um den roten Ball handelt, so wird er vom Schiedsrichter in seine Anfangsposition auf der zweitobersten Aufsetzmarke gesetzt. Wenn die dem Ball entsprechende Aufsetzmarke besetzt oder verdeckt ist, so wird der Ball auf der anderen Seite des Billardtisches auf die entsprechende Aufsetzmarke gelegt. Daraufhin stellt der Schiedsrichter den Ball des Spielers zur Ausführung des Stoßes „Freier Ball“ in dem Teil des Billards auf, der den gegenüberliegt, in dem sich der Ball des Spielers befindet, der den Stoß ausführt.
 - d) Für die Ausführung der oben genannten Punkte a) bis c) profitiert der betreffende Spieler gleichermaßen von den Möglichkeiten der Tz. 3.12 Absatz (5), der den Stoß „Freier Ball“ betrifft.

3.11 Fall der Kegel

- (1) Ein Kegel gilt als umgeworfen, wenn dessen Basis den Kontakt mit dem Tuch vollkommen verloren hat.
- (2) Ein umgeworfener Kegel, der sich von selbst irgendwie wiederaufrichtet, gilt als gefallen und seine Punkte werden gezählt.
- (3) Unter Vorbehalt der Tz. 3.11 Absatz (5) und (7) gilt ein Kegel gleichfalls als gefallen, wenn er von einem anderen Kegel umgeworfen worden ist. Die erzielten Punkte werden regulär zur Gesamtzahl des Stoßes dazu addiert.
- (4) Ein Kegel gilt nicht als gefallen, wenn er teilweise oder ganz verschoben wurde, seine Basis jedoch in Kontakt mit dem Tuch bleibt. Der Schiedsrichter stellt ihn wie folgt auf seinen Platz zurück, bevor der nächste Stoß ausgeführt wird:
 - a) Falls am Ende des Stoßes der genannte Kegel keinen Ball berührt und sein ursprünglicher Platz frei ist, wird er auf diesen Platz zurückgelegt. Falls sein ursprünglicher Platz von irgendeinem Ball belegt ist, wird er außerhalb des Spieles aufbewahrt, bis zum Ende des Stoßes, der seinen Platz freimacht.
 - b) Wenn am Ende des Stoßes der genannte Kegel irgendeinen Ball berührt, bleibt er solange in dieser Lage, egal ob sein ursprünglicher Platz frei oder besetzt ist, bis nach Tz. 3.11 Absatz (4) Buchstabe a) verfahren werden kann. Solange er sich in einer Lage wie in diesem Abschnitt beschrieben befindet, gilt er als im Spiel und die erreichten Punkte werden normal gezählt.
- (5) Wenn ein Kegel, der gegen den Spielball lehnt, im Moment des Stoßes, in die entgegengesetzte Richtung fällt, wird dieser nicht als umgeworfen betrachtet. Es ist aber auch kein Fehler und falls es möglich ist, entfernt der Schiedsrichter ihn alsbald von der Spielfläche. Falls dieses nicht möglich ist, werden mögliche durch diesen verursachte Punkte weder im positiven noch im negativen Sinne gemäß oben stehenden Tz. 3.11 Absatz (3) gezählt.
- (6) Wenn ein Kegel, der gegen einen anderen als den Spielball lehnt, im Moment der Bewegung dieses Balles in die entgegengesetzte Richtung fällt, wird dieser als umgeworfen betrachtet.
- (7) Wenn ein Kegel von selbst oder ohne Einwirkung des Spielers fällt, so stellt der Schiedsrichter ihn wenn möglich sofort wieder an seinen Platz, auch während der Ausführung des Stoßes. Wenn dieses nicht möglich ist, gilt dieser nicht als umgeworfen und mögliche von diesem Kegel verursachte Punkte werden weder im positiven noch im negativen Sinne gemäß der Tz. 3.11 Absatz (3) gezählt.
- (8) Wenn der Platz eines oder mehrerer Kegel ganz oder teilweise von einem Ball besetzt ist, entfernt der Schiedsrichter die betreffenden Kegel und der Stoß wird mit den verbleibenden Kegeln durchgeführt. Die entfernten Kegel zählen nicht und werden für den folgenden Stoß wieder platziert.

3.12 „Freier Ball“

- (1) Wenn ein Fehler gemäß Tz. 5.1 Absatz (3) ff begangen worden ist, profitiert der folgende Spieler von einer Position, die „Freier Ball“ genannt wird. Diese Ausführung erfolgt mit dem eigenen Ball.
- (2) Nach dem fehlerhaften Stoß nimmt der Schiedsrichter den Ball des Spielers, der den nächsten Stoß ausführen muss in die Hand und stellt ihn nach Belieben in die entgegengesetzte Hälfte des Billards, in der sich der Ball des Spielers befindet, der soeben gespielt hat. Dessen Ball bleibt in seiner Position liegen.
- (3) Der betreffende Spieler nimmt dann seinen, vom Schiedsrichter platzierten Ball, den er nach Belieben, jedoch nur mit dem Queue in dieser Hälfte des Billards platzieren kann, wobei dieser Ball nicht die Mittellinie des Billardtisches überragen darf.
- (4) Wenn der Ball des Gegners sich exakt auf der Mitte befindet, wird der Spielball in der unteren Hälfte des Billardtisches für die Ausführung des Anfangsstoßes platziert.
- (5) Der Spieler, der den Stoß „Freier Ball“ ausführen muss, entscheidet selbst, ob er aus der erreichten Position gemäß den oben stehenden Bestimmungen spielen will oder ob er vom Schiedsrichter verlangen soll, dass dieser nur den Ball des Gegners in die Ausgangsposition stellen soll. Wenn diese Position aber vom roten Ball besetzt ist, dann wird der Ball des Gegners auf der entsprechenden Aufsetzmarke im anderen Teil des Billardtisches platziert. In diesem Fall wechselt auch der Spielball in die andere Hälfte des Billardtisches.
- (6) Wenn der Spieler, der den Stoß „Freier Ball“ ausführen muss, den Spielball berührt bevor der Schiedsrichter diesen platziert hat, gilt dies als Fehler und der Gegner ist ebenfalls mit einer Position „Freier Ball“ an der Reihe.
- (7) Bei der Ausführung des Stoßes „Freier Ball“ muss der Spieler den Fuß oder die Füße, die den Boden berühren, innerhalb der Fußzone Tz. 4.1 platzieren.

4. SPEZIELLE VORSCHRIFTEN

4.1 Fußzone

Beim Anfangsstoß und der Position „Freier Ball“ müssen sich beide Beine des Sportlers hinter dem Billardtisch befinden. Zwischen den gedachten Verlängerungen der Außenkanten der langen Banden müssen sich der Fuß bzw. die Füße, die den Boden berühren befinden. Mindestens ein Fuß muss beim Abstoß den Boden berühren.

4.2 Bezeichnung des Spielballs

Auf Verlangen des Spielers zeigt der Schiedsrichter diesem, welches sein Ball ist. Die Anzeigetafel muss so ausgerüstet sein, dass jederzeit ersichtlich ist, welcher Spieler mit dem markierten oder farbigen Ball spielt.

4.3 Platz der Spieler

Der Spieler, der nicht am Billardtisch steht, muss an dem dafür vorgesehenen Platz stehend oder sitzend darauf warten, bis er an der Reihe ist. Er darf keinerlei Gesten oder Geräusche machen, die seinen Gegner stören könnten.

Dieser Platz kann ein Stuhl und/oder eine auf dem Boden markierte Fläche sein, die nicht überschritten werden darf.

4.4 Markierung auf dem Billard

Es ist dem Spieler verboten, auf der Spielfläche, auf den Banden oder auf deren Umfassung irgendwelche sichtbare Markierung anzubringen.

4.5 Zeitbeschränkung

- (1) Turniere bzw. Spiele können durch die Turnier- bzw. Wettkampfleitung als Turnier mit Zeitbeschränkung ausgeschrieben werden. Diese können entweder generell mit Zeitbeschränkung gespielt werden, oder wenn ein vorher gesetztes Zeitlimit für das Absolvieren bestimmter Satzanzahlen überschritten wird. In diesem Falle wird der nächste Satz mit Zeitbeschränkung gespielt. Diese Entscheidung fällt nur die Wettkampf- bzw. Turnierleitung.
- (2) Folgende Regeln gelten dabei:
 - a) Der Spieler verfügt für die Ausführung eines Stoßes über höchstens 40 Sekunden. Die Zeit wird vom Augenblick an gemessen, da der Schiedsrichter die Kegel und/oder die Bälle an ihren Platz zurückgelegt hat, oder vom Augenblick an, da die Bälle nach dem vorherigen Stoß stillstehen.
 - b) Falls während dieser 40 Sekunden der Spieler seinen Stoß nicht ausgeführt hat, werden ihm 2 Strafpunkte berechnet, die für den Gegenspieler gutgeschrieben werden. Von diesem Moment an hat er noch eine letzte Frist von 20 Sekunden, um seinen Stoß auszuführen. Wenn während dieser zweiten Frist der Stoß nicht ausgeführt wird, werden dem Spieler nochmals 2 Strafpunkte berechnet, die für den Gegenspieler gutgeschrieben werden. In dieser Lage hat der Spieler kein Recht mehr darauf, seinen Stoß auszuführen und der Gegenspieler übernimmt das Spiel, mit der Position „Freier Ball“.

5. DIE FEHLER

5.1 Fehler des Spielers

- (1) Fehler verursachen Fehlerpunkte für den betreffenden Spieler. Werden mit einem Stoß Pluspunkte und Fehlerpunkte erzielt, so wird das gesamte Ergebnis dem Gegner des Spielers gutgeschrieben, der den Fehler begangen hat. **Fehlerpunkte mehrerer begangener Fehler werden nicht addiert (Ausnahme dazu nur Tz. 5.1 Absatz (3) Buchstabe b).**
- (2) Als Fehler wird gewertet und nur mit den Kegel- oder eventuell mit den Karambolage-Punkten bestraft, ohne „Freier Ball“ oder andere zusätzliche Strafen auszulösen, wenn der Spielball, nachdem er den gegnerischen Ball korrekt berührte, ins Kegelbild eindringt.
- (3) Nachstehende Fehler bringen dem Gegner den Stoß „Freier Ball“. Alle diese Fehler werden mit 2 Punkten bestraft, zusätzlich zu eventuellen Kegelpunkten und/oder die durch den „roten Ball“ erreichten Punkte:
 - a) wenn der Schiedsrichter feststellt, dass der Spieler mit dem falschen Ball gespielt hat
 - b) wenn der Spieler den roten Ball vor dem gegnerischen Ball trifft **(nur diese Fehlerpunkte werden zu evtl. anderen Fehlerpunkten addiert)**
 - c) wenn der Spieler einen oder mehrere Kegel trifft, bevor er den gegnerischen Ball berührt
 - d) wenn der Spieler den gegnerischen Ball nicht oder unkorrekt trifft,
 - e) wenn in Ausführung des Stoßes einer oder mehrere Bälle aus dem Billard springen (unabhängig von der Anzahl hinausgesprungener Bälle)

- f) wenn der Spieler spielt bevor alle drei Bälle stillstehen
- g) wenn der Spieler zum Stoßen irgendeinen anderen Teil des Queues als die belederte Queuespitze benutzt
- h) wenn der Spieler beim Stoß seinen Ball mehr als einmal berührt
- i) wenn der Spieler Bälle oder Kegel berührt oder verschiebt, um haftende Fremdkörper an diesen zu entfernen, anstatt zu verlangen, dass der Schiedsrichter dieses tut
- j) wenn der Spieler einen Ball oder Kegel durch direkten oder indirekten Kontakt verschiebt, ohne dass diese Verschiebung die direkte Folge seines Stoßes ist.
- k) wenn der Spieler direkt gegen einen Ball oder eine Bande spielt, die direkten Kontakt mit seinem Spielball haben, ohne vorher diesen Kontakt mit einem Stoß (vom Ball/Bande weg) aufzuheben.
- l) wenn der Spieler im Moment des Stoßes nicht mit mindestens einem Fuß den Boden berührt, oder wenn er beim Anfangsstoß oder bei einem Stoß „Freier Ball“ die Fußzone mit einem oder beiden Füßen ganz oder teilweise überschreitet. Der Verwendung von Spezialschuhen ist nicht gestattet.
- m) wenn bei der Aufstellung des Spielballes für den Anfangsstoß oder einen Stoß „Freier Ball“ der Spieler diesen Ball mit etwas anderem als dem Queue oder nicht berührt und/oder diesen berührt bevor der Schiedsrichter ihn platziert
- n) wenn der Spielball über das Kegelbild und/oder über den roten Ball springt ohne vorher den gegnerischen Ball berührt zu haben

***Kommentar:** Unter der Bedingung, dass kein Kegel umgeworfen wird, wird das Rollen des Spielballes durch das Kegelbild nicht als Fehler geahndet.*

- o) wenn der Spieler, mit Ausnahme des eigentlichen Stoßes seines Balles, irgendeinen der Bälle oder Kegel mit einem Teil des Queues, mit der Hand oder mit irgendeinen Gegenstand berührt
- p) wenn der Spieler durchstößt

***Kommentar:** Ein Durchstoß liegt vor, wenn: - die belederte Queuespitze mehrmals den Ball berührt, der in Bewegung gesetzt werden soll - wenn die belederte Queuespitze noch mit dem Spielball in diesem Moment in Berührung ist, wenn dieser einen anderen Ball oder eine Bande berührt.*

- (4) Die Ansagen des Schiedsrichters beschränken sich auf: „Fehler“ und „Freier Ball“

5.2 Nicht vom Spieler verschuldete Fehler

Ein Fehler der durch eine Drittperson, Schiedsrichter inbegriffen, verursacht wird und bei dem unabsichtlich Bälle oder Kegel verschoben werden, ist dem Spieler nicht anzulasten. In diesem Fall sind die Bälle und Kegel vom Schiedsrichter so exakt wie möglich in der Position aufzustellen, die sie einnahmen oder einnehmen würden. Wenn dies nicht mehr nachvollziehbar ist, kann der Schiedsrichter auf Anfangsstellung entscheiden.

6. TURNIERE UND MANNSCHAFTSWETTKÄMPFE

(1) Turniere und Mannschaftswettkämpfe bei denen:

- a) 2 Schiedsrichter zur Verfügung stehen, ist der „Aufsetzer“ für die richtige Durchführung und Wertung des Matches/Spiels verantwortlich. Im Zweifelsfall ist der „Schreiber“ zu Rate zu ziehen.
- b) 1 Schiedsrichter zur Verfügung steht, übernimmt er immer die Funktion des Aufsetzers. Die Spieler sind für das Notieren der Punkte selbst verantwortlich.
- c) kein Schiedsrichter zur Verfügung steht, sind die „Spieler“ für die richtige Durchführung und Wertung selbst verantwortlich

(2) Schiedsrichterentscheidungen sind bindend. Entscheidungen unterstehen der Turnier- und Wettkampfleitung.

(3) Die Spieler haben das Recht, einen vom Schiedsrichter nicht bemerkten Verstoß oder eine falsche Ansage, zu hinterfragen. Der Schiedsrichter kann dann seine Entscheidung ändern. Sobald der nächste Stoß ausgeführt wurde, verlieren Sie dieses Recht zu diesem Stoß.

(4) Legt ein Spieler gegen eine Schiedsrichterentscheidung Protest ein, so ist durch den

(5) Schiedsrichter bei Bedarf die Turnier- und Wettkampfleitung zur sofortigen Entscheidung hinzuzuziehen.

(6) Turnier- und Wettkampfleitungen sind vor Spielbeginn bekanntzugeben.

7. SPIELSYSTEM DOPPEL- UND STAFFELSPIEL

7.1 Doppelspiel (Zwei vs. Zwei)

- (1) Die Spieler können frei bestimmen, wer den ersten Stoß ausführt bzw. wer den Bandenausstoß ausführt.
- (2) Der Spielerwechsel in der Mannschaft findet immer dann statt, wenn gültige Punkte erzielt werden. Wenn dies Punkte für die eigene Mannschaft sind, dann wechselt der Gegner. Sind es Punkte durch Fehler für den Gegner, dann wechselt die Mannschaft selbst. Es findet aber nur immer ein Wechsel statt.

Beispiel:

Spieler 1 der Mannschaft A begeht einen Fehler und erzielt dadurch Punkte für den Gegner. In der Folge wechselt Mannschaft A. Zum nächsten Stoß spielt Spieler 1 der Mannschaft B. Er erzielt damit eigene Punkte. Ein erneuter Wechsel in Mannschaft A findet nicht statt, da diese ja schon gewechselt hat. Den nächsten Stoß führt Spieler 2 der Mannschaft A aus.

- (3) Die Spieler eines Doppels dürfen sich untereinander beraten, dem Spieler, der nicht am Stoß ist, ist es jedoch untersagt die Stoßposition einzunehmen, mit oder ohne Queue. Den zu spielenden Ball darf er jedoch mit einem gebührenden Abstand vom Billard von allen Seiten betrachten. Die Beratung darf nur theoretischer Natur sein.

- (4) Sobald der Spieler, der den Stoß ausführt, in Spielposition ist, darf der andere Spieler nicht mehr eingreifen, auch nicht mit Worten und Gesten.
- (5) Die Verwechslung des Spielers wird als Fehler betrachtet. Dem Gegner werden zwei Punkte gutgeschrieben und dem Ergebnis des Stoßes hinzugezählt. Die Partie wird mit „Freier Ball“ weitergeführt.

7.2 Staffelspiel

- (1) Beim Staffelspiel spielen (n) Spieler in einer Staffel.
- (2) Jeder Spieler bestreitet 1/n der Satzdistanz nacheinander.
- (3) Der Wechsel findet statt, wenn eine Staffel 1/n der Distanz erreicht bzw. überspielt hat auf beiden Seiten.
- (4) Der nächste Wechsel findet statt, wenn eine Staffel 2/n der Distanz erreicht hat. usw.
- (5) Den Bandenausstoß führt der erste Spieler jeder Staffel aus.

Beispiel:

Es spielen drei Spieler je Staffel mit Satzdistanz 150 Punkte.

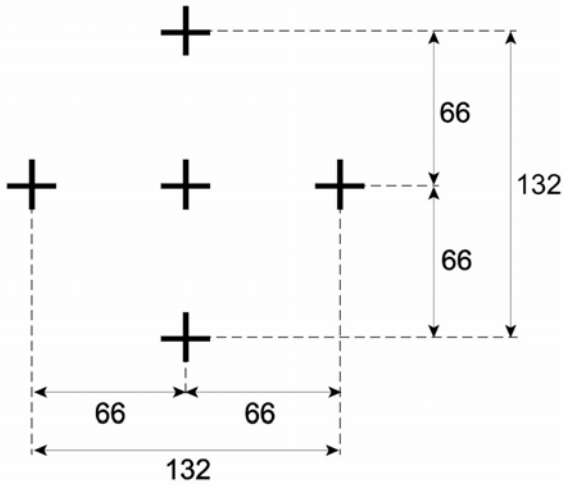
Spieler1 Staffel A vs. Spieler1 Staffel B. Beim Satzstand 52 : 44 wechseln die Spieler beider Staffeln. Beim Satzstand 88 : 101 wechseln wiederum die Spieler beider Staffeln. Die Spieler 3 jeder Staffel spielen nun bis zum Erreichen der Satzdistanz.

8. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

- (1) Eine Übertretung der vorstehenden Regel wird gemäß den Bestimmungen der Satzung und Ordnungen geahndet.
- (2) Die Untergliederungen haben sie bei allen Wettbewerben anzuwenden, die für eine Qualifikation zur Teilnahme an Wettbewerben auf nationaler Ebene maßgeblich sind.
- (3) Soweit durch die vorstehende Regel in Bestimmungen der Sport- und Turnierordnungen der DBU eingriffen wird bzw. diese im Widerspruch zu ihr stehen, gehen die Bestimmungen der Sport- und Turnierordnungen vor.
- (4) Die vorstehende Regel wurde gemäß den Bestimmungen der Satzung und der Ordnungen vom Präsidium verabschiedet und tritt mit sofortiger Wirkung in Kraft.

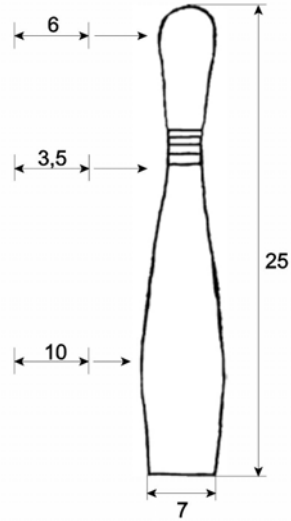
Anlage 1
Kegelbild, Kegel, springende Bälle

Das Kegelbild



alle Maße in mm

Der Kegel



alle Maße in mm

Springende Bälle

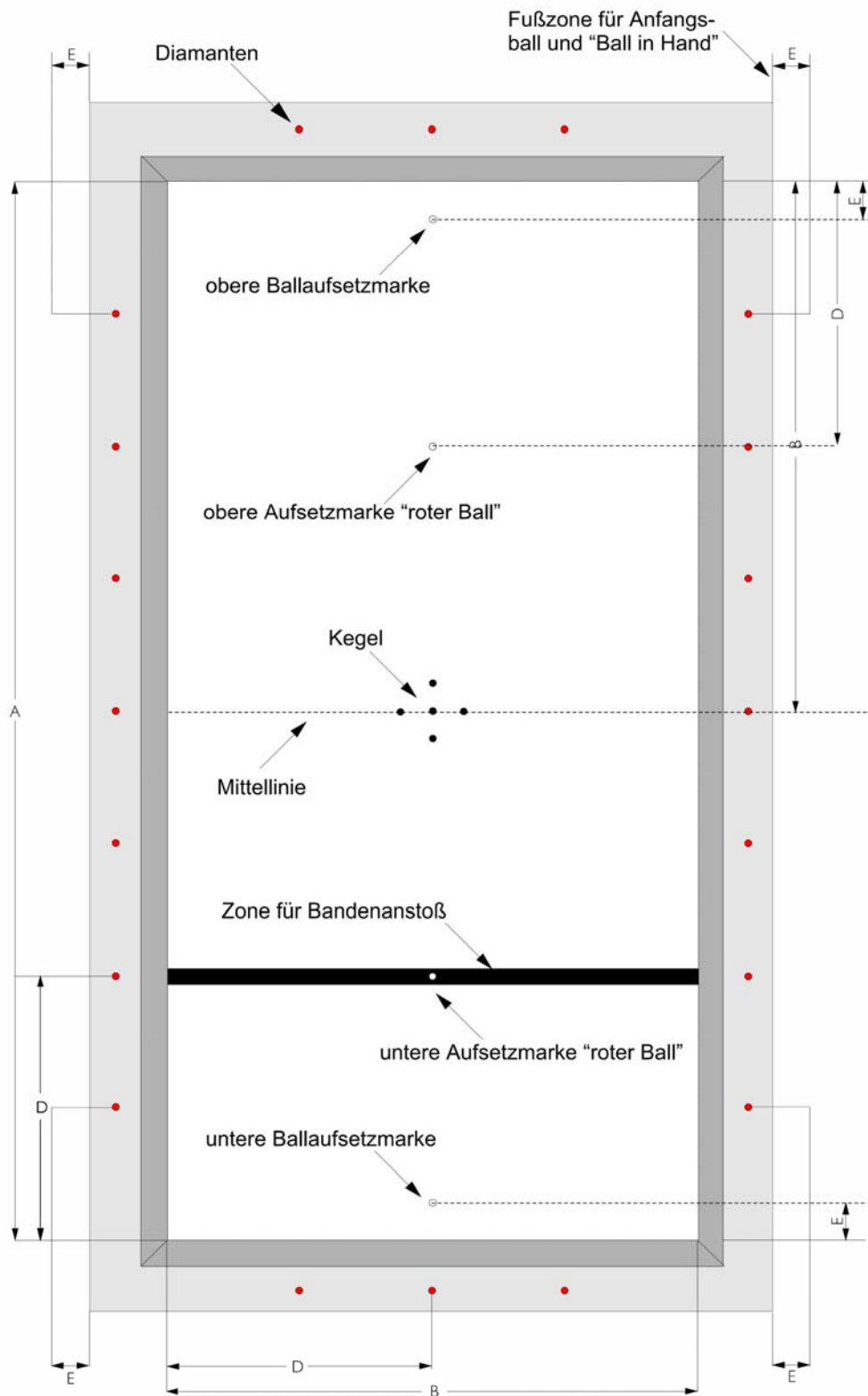


Stoß erlaubt



Stoß nicht erlaubt

Anlage 2 Positionierung der Marken und Linien



Längen			
A	284,00	D	71,00
B	142,00	E	10,00