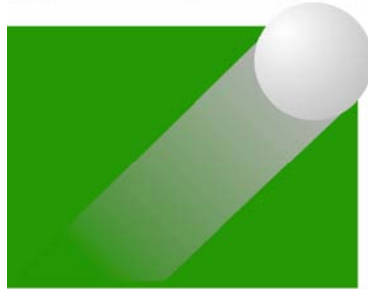


DBU



Deutsche
Billard
Union

Deutsche Billard-Union e.V.

**Spielregeln
Eurokegel**

Stand: 08/2019

INHALTSVERZEICHNIS

1. ALLGEMEINES

2. SPIELMATERIAL

- 2.1 Materialnormen
- 2.2 Kegel
- 2.3 Bälle
- 2.4 Queue
- 2.5 Auflagerechen

3. ZWECK DES SPIELS, DIE PARTIE

4. KORREKTER STOß

5. ALLGEMEINE VORSCHRIFTEN

5.1 Punkte und Wertigkeit

5.2 Fall der Kegel

5.3 Anfang der Partie

5.4 Eröffnungsstellung, Anfangsstellung, Vorteilsstellung, Vorteilszone

5.5 Ablauf der Partie

5.6 Pause während der Partie

5.7 Aufgabe während der Partie

5.8 Ende der Partie

5.9 Satz- und Matchpunkte, Generaldurchschnitt

5.10 Turniere und Mannschaftswettkämpfe

6. SPEZIELLE VORSCHRIFTEN

6.1 Fußzone

6.2 Benennung des Spielballes

6.3 Platz der Sportler

6.4 Markierung auf dem Billard

6.5 Coaching / Beratung während des Spiels

6.6 Spiel mit und ohne Schiedsrichter

6.7 Versetzen der Bälle

7. ERGÄNZENDE DEFINITIONEN

7.1 Bezeichnung der Bälle

7.2 Aus dem Billard springende Bälle

7.3 Durchstoß / Press liegende Bälle

7.4 Jump Shot

7.5 Abrutschen

8. FEHLER

8.1 Fehler des Sportlers

8.1.1 Fehler bei korrektem Stoß

8.1.2 Fehler bei inkorrektem Stoß

8.2 Nicht vom Sportler verschuldete Fehler

8.3 Unsportliches Verhalten

9. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

Anlage 1 – Tisch, Aufsetzmarkierungen, Fußzone

Anlage 2 – Kegelbild, Kegel, Bälle

1. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

Die Spielregeln für Eurokegel 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

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

(2) Eurokegel wird auf Tischen der Größe 210 x 105 cm und 230 x 115 cm ausgetragen.

2.2 Kegel

Die 5 Kegel bestehen aus hellem Holz. Einer dieser Kegel ist farbig markiert oder aus einem dunkleren Holz hergestellt. Die Abmessungen der Kegel sind in Anlage 2 dargestellt.

2.3 Bälle

Eurokegel wird mit 3 Bällen (weiß, gelb, rot) gespielt, wobei der gelbe und der weiße Ball gepunktet sind.

2.4 Queue

(1) Die Bälle werden mit Hilfe eines aus Holz oder aus einem anderen Material gefertigtem 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.

2.5 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 SPIELS, DIE PARTIE

- (1) Der Zweck des Spiels besteht darin, die festgelegte Anzahl von Punkten zu erreichen. Der Sportler, 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 (ungerader Anzahl) ausgespielt werden.
- (2) Die Sportler spielen auf einem Tisch gegeneinander.
- (3) Der Sportler erhält Punkte, wenn ein Stoß regelkonform ausgeführt worden ist und wenn Punkte erzielt worden sind. Hat der Sportler einen Fehler begangen, so erhält er Fehlerpunkte, die seinem Gegner als Punkte gutgeschrieben werden.
- (4) Ein Stoß ist regelkonform, wenn der Sportler mit seinem Spielball den Ball des Gegners auf direktem Weg oder über Vorbande zuerst trifft und dabei keine Fehler (siehe Tz. 4) begangen wurden.

4. KORREKTER STOß

Ein Stoß gilt als korrekt, wenn der Spielball den Gegnerball zuerst oder mit Vorbande direkt trifft und die Position, in der sich die Bälle zum Stoßbeginn befinden, zulässig ist. Zu beachten ist die Erklärungen 7.3 (Durchstoß / Press liegende Bälle).

5. ALLGEMEINE VORSCHRIFTEN

5.1 Punkte und Wertigkeit

- (1) Punkte können erzielt werden:
 - a) durch das Umwerfen der Kegel durch Bälle:
 - dabei muss entweder der Gegnerball zuerst eine Bande treffen (Spielball - Gegnerball - Gegnerball an Bande - Gegnerball wirft Kegel) oder
 - es muss der rote Ball eine Bande treffen, sofern der Stoß korrekt ausgeführt wurde (Spielball - Gegnerball - roter Ball - roter Ball an Bande - roter Ball wirft Kegel).
 - der Stoß kann jedoch auch über Vorbande ausgeführt werden.
 - der Gegnerball oder der rote Ball kann als Bande genutzt werden (Schieber)
 - o Spielball - Gegnerball - Gegnerball nimmt roten Ball als Bande - Gegnerball wirft Kegel
 - o Spielball - Gegnerball - Spielball nimmt Gegnerball als Bande - Spielball trifft roten Ball - roter Ball wirft Kegel
 - b) durch eine echte Karambolage: Eine echte Karambolage ist erzielt, **wenn der Stoß korrekt ausgeführt wurde**, der Spielball zunächst den Ball des Gegners trifft und danach den roten Ball.
 - c) durch Kegelschlag: Kegelschlag liegt vor, wenn einer oder mehrere fallende oder gefallene Kegel durch laufende Bälle in das Kegelbild gelenkt werden.
- (2) Zumessung der Punkte:
 - a) echte Karambolage 4 Punkte
 - b) der mittlere (markierte) Kegel 4 Punkte
 - c) alle anderen Kegel 2 Punkte

- (3) Die Gesamtzahl der mit einem Stoß erzielten Punkte ergibt sich aus der Addition der Kegel- und Karambolage-Punkte zzgl. eventueller Fehlerpunkte.
- (4) Erst nach Beendigung eines Stoßes sind die Punkte erzielt.

5.2 Fall der Kegel

- (1) Kegel gelten als gefallen, wenn
 - a) der Kegel auf dem Tisch oder außerhalb zum liegen kommt
 - b) der Kegel seinen Schwerpunkt verlassen hat und am weiteren Fallen gehindert wird
- (2) Gefallene Kegel dürfen erst dann aufgesetzt werden, wenn die Bälle zur Ruhe gekommen sind oder die Möglichkeit einer nochmaligen Ballberührung ausgeschlossen ist.

5.3 Anfang der Partie

- (1) Die Partie beginnt, sobald der Schiedsrichter die Bälle für den Bandenentscheid aufgestellt hat.
- (2) Der Sportler, der den Bandenentscheid gewinnt, entscheidet, ob er selbst oder der Gegner die Partie beginnt. Der die Partie beginnende Sportler erhält den weißen Ball, der andere den markierten weißen oder gelben Ball als Spielball. Die Sportler behalten ihre Spielbälle über die gesamte Partie.

5.4 Eröffnungsstellung, Anfangsstellung, Vorteilsstellung, Vorteilszone

- (1) Als Eröffnungsstellung ist die Lage der Bälle und Kegel beim 1. Stoß eines Spiels definiert. Die Anfangsstellung ist die Lage der Bälle und Kegel beim 1. Stoß des Satzes. Von Vorteilsstellung spricht man, sobald die Bälle aufgrund von Fehlern des Gegners neu aufgesetzt werden; hier kommt für die Lage des Spielballs die Vorteilszone hinzu (siehe Anlage 1).
- (2) Für den Eröffnungs- und Anfangsstoß platziert der Schiedsrichter die Bälle und Kegel wie folgt:
 - a) den roten Ball auf den unteren mittleren Aufsetzpunkt
 - b) den **Objektball** auf den oberen Aufsetzpunkt
 - c) den **Spielball** nach Wahl des Sportlers auf einen der unteren Aufsetzpunkte rechts oder links des roten Balles
 - d) den markierten (farbigen) Kegel auf den mittleren Kegel-Aufsetzpunkt
 - e) die anderen Kegel auf die äußeren Kegel-Aufsetzpunkte
- (3) Wenn die Partie in Sätzen gespielt wird, wechseln sich die Sportler mit dem Beginn der Sätze ab, was ungeachtet der Anzahl der zu spielenden Sätze geschieht. Für die Anfangsstellung wechseln dabei die Spielbälle der Sportler ihre Position.
- (4) **Spielt der Sportler einen Ball aus der Eröffnungsstellung (Eröffnungsballe), der Anfangsstellung (Anfangsballe) oder der Vorteilsstellung (Vorteilsballe), ist dieser entweder mit Vorbande oder direkt über mindestens zwei Banden zu spielen. Andererseits wird der Stoß als unkorrekt gewertet.**

5.5 Ablauf der Partie

- (1) Jeder Sportler hat maximal zwei Stöße, bei denen er Punkte erzielen kann. Erzielt der Sportler im ersten Stoß keine Pluspunkte, so **darf er keinen zweiten Stoß ausführen** und der Gegner spielt weiter. **Auf den zweiten Stoß darf der Sportler nicht verzichten.**
- (2) Die Kegel müssen vor jedem Stoß neu aufgesetzt werden. Kegel, die nicht aufgesetzt werden können, werden aus dem Spiel genommen **und auf dem Bandenspiegel des Billardtisches abgestellt**. Gleiches gilt für Kegel, die einen Ball berühren, aber ihren Schwerpunkt noch nicht verlassen haben. Sobald ihr Aufsetzpunkt komplett frei ist, werden sie wieder aufgestellt.
- (3) Der Sportler ist berechtigt, von ihrer Aufsetzmarkierung verschobene Kegel vom Schiedsrichter richtig aufsetzen zu lassen **oder auf dem Bandenspiegel stehende Kegel durch den Schiedsrichter versetzen zu lassen, damit sie beim Stoß nicht ablenken.**
- (4) Auf Verlangen des Sportlers reinigt der Schiedsrichter die Bälle. Press liegende Bälle werden erst nach Stoßausführung gereinigt.

5.6 Pause während der Partie

- (1) Partien, die nur auf eine festgelegte Punktzahl gespielt werden, werden im Allgemeinen ohne Pause gespielt. Bei größeren Spieldistanzen kann jedoch für beide Sportler eine Pause von 5 Minuten eingelegt werden, wenn ein Sportler die Hälfte der notwendigen Punkte erstmalig erreicht.
- (2) Bei Partie, die in Sätzen gespielt werden, können Pausen von 5 Minuten zwischen den Sätzen eingelegt werden. Diese Pausen können aber nur nach Sätzen mit gerader Nummer eingelegt werden (bei „Best of 3“ nach dem 2. Satz, bei „Best of 5“ nach dem 2. und 4. Satz, usw.).
- (3) **Pausen sind mit dem Schiedsrichter abzustimmen.**
- (4) Pausen bzw. Unterbrechungen aufgrund von Krankheit oder sanitären Bedürfnissen liegen im Ermessen des Schiedsrichters.

5.7 Aufgabe während der Partie

- (1) Wenn ein Sportler während einer Partie aufgibt, hat er die Partie verloren.
- (2) Ein Sportler, der während einer Partie ohne Erlaubnis des Schiedsrichters seinen Platz verlässt, verliert durch dieses Verhalten die Partie. Fälle höherer Gewalt entscheidet die Turnierleitung.
- (3) Jeder Sportler, der sich nach ausdrücklicher Aufforderung durch den Schiedsrichter weigert die Partie fortzusetzen, wird vom Turnier ausgeschlossen.

5.8 Ende der Partie

- (1) Eine Partie besteht aus einer bestimmten Anzahl von Punkten (Spieldistanz), die von der Turnierleitung festgelegt werden.
- (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 Sportler die verlangte Punktzahl nicht erreicht hat.
- (3) In einer Partie, die in Sätzen gespielt wird, **ist zu beachten, dass sobald ein Sportler**
 - a) **die für den Satz festgelegte Anzahl von Punkten erreicht hat, gilt der Satz als beendet und der Sportler als dessen Gewinner.**
 - b) **die notwendige Anzahl von Sätzen für sich entscheiden konnte (z. B. 2 in einer Partie „Best of 3“), wird er zum Sieger der Partie erklärt und diese ist sofort zu beenden.**

5.9 Satz- und Matchpunkte, Generaldurchschnitt

- (1) In Partien, die nur auf eine bestimmte Anzahl von Punkten (Spieldistanz) gespielt werden, erhält der Gewinner 1 Matchpunkt und der Verlierer 0 Matchpunkte.
- (2) In Partien, die in Sätzen gespielt werden, erhalten die Sportler pro gewonnenen Satz einen Satzpunkt. Der Gewinner der Partie erhält 1 Matchpunkt und der Verlierer 0 Matchpunkte.
- (3) Der Generaldurchschnitt (GD) ist der Quotient aus den eigenen Punkten geteilt durch die vom Gegner erzielten Punkte.

5.10 Turniere und Mannschaftswettkämpfe

- (1) Turniere und Wettkämpfe können sowohl als Einzel-, Doppel- oder Mannschaftswettbewerbe ausgetragen werden.
- (2) In Einzel-Wettbewerben treten in den Partien zwei Sportler gegeneinander an.
- (3) In Doppel-Wettbewerben treten pro Partie Teams von je zwei Sportlern gegeneinander an. Dabei gelten folgende Regelungen:
 - a) Die Teams können frei bestimmen, welcher Sportler den Bandenentscheid ausführt und welcher den Eröffnungsstoß.
 - b) Die Sportler der Teams spielen die Aufnahmen nach dem Muster: Sportler 1 von Team A, Sportler 1 von Team B, Sportler 2 von Team A, Sportler 2 von Team B, Sportler 1 von Team A, usw.
 - c) Die Sportler eines Doppels dürfen sich untereinander beraten. Dem Sportler, der nicht am Stoß ist, ist es jedoch untersagt, die Stoßposition mit oder ohne Queue einzunehmen. Den zu spielenden Ball darf er jedoch von allen Seiten betrachten. Die Beratung darf nur theoretischer Natur sein.
 - d) Sobald der Sportler, der den Stoß ausführt, in Spielposition ist, darf der andere Sportler nicht mehr eingreifen, weder mit Worten noch mit Gesten. **Andernfalls wird dies als Fehler in Form eines inkorrekten Stoßes betrachtet.**
 - e) Die Verwechslung der Sportler wird als Fehler **in Form eines inkorrekten Stoßes** betrachtet.

- (4) In Mannschafts-Wettbewerben treten pro Begegnung Teams von zwei Sportlern gegeneinander an. Dabei gelten folgende Regelungen:
- a) Die Begegnungen werden in mehreren Einzel-Partien und einer Doppel-Partie ausgetragen. Zunächst werden die Einzel-Partien im Modus Jeder-gegen-Jeden gespielt, wobei die Sportler eines Teams nicht gegeneinander antreten. Im Anschluss wird eine Doppel-Partie entsprechend **Tz. 5.10 Absatz (3)** gespielt.
 - b) Jede der Parteien wird bis zu einer bestimmten Punktzahl gespielt. Jede Partie wird als ein Satz der Begegnung gewertet.
 - c) Gewinner einer Begegnung ist das Team mit den meisten Satzpunkten.

6. SPEZIELLE VORSCHRIFTEN

6.1 Fußzone

Beim Eröffnungs-, Anfangs- sowie beim Vorteilsstoß ist die Fußzone zu beachten.

6.2 Benennung des Spielballes

Auf Verlangen des Sportlers zeigt der Schiedsrichter diesem, welches sein Ball ist. Die Anzeigetafel muss so ausgerüstet sein, dass jederzeit ersichtlich ist, welcher Spieler welchen Ball als Spielball hat.

6.3 Platz der Sportler

Die Spieler dürfen sich nicht gegenseitig behindern.

6.4 Markierung auf dem Billard

Es ist dem Sportler verboten, auf der Spielfläche, auf den Banden oder **dem Bandenspiegel** irgendwelche sichtbare Markierung anzubringen.

6.5 Coaching / Beratung während des Spiels

Das Coaching während des Spiels oder die Einflussnahme auf das Spiel von am Spiel nicht beteiligten Personen ist nicht gestattet. Sportler einer Mannschaft, die gemeinsam die Partie spielen, dürfen sich untereinander beraten.

6.6 Spiel mit und ohne Schiedsrichter

- (1) In Partien, bei denen
- a) 2 Schiedsrichter zur Verfügung stehen, ist der „Aufsetzer“ für die richtige Durchführung und Wertung der Partie verantwortlich. Im Zweifelsfall ist der „Schreiber“ zu Rate zu ziehen. Während oder nach Stoßausführungen hervorgebrachte Reklamationen des „Schreibers“, die der „Aufsetzer“ nicht erkannt hat, gelten als nicht geschehen.
 - b) 1 Schiedsrichter zur Verfügung steht, übernimmt er die Funktion des „Aufsetzers“. Die Sportler sind für das Notieren der Punkte selbst verantwortlich.
 - c) kein Schiedsrichter zur Verfügung steht, **ist jeweils der gegnerische Spieler für das Aufsetzen der Kegel verantwortlich.**

6.7 Versetzen der Bälle

- (1) Bälle dürfen ausschließlich durch den Schiedsrichter gereinigt oder versetzt werden. Zum Versetzen sollte ein Positionierer verwendet werden.
- (2) Bälle dürfen nicht mit der bloßen Hand berührt werden.
- (3) Beim Wegnehmen der Bälle zum Reinigen ist idealerweise ein Positionsmerker zu verwenden.

7. ERGÄNZENDE DEFINITIONEN

7.1 Bezeichnung der Bälle

- (1) Als Spielball wird der Ball bezeichnet, mit dem der Sportler spielen muss, der sich am Stoß befindet. Dies kann der weiße oder gelbe Ball sein.
- (2) Als Gegnerball oder Objektball wird der Ball bezeichnet, den der Sportler für einen korrekten Stoß auf direktem oder indirektem Weg zuerst treffen muss. Dies kann der weiße oder gelbe Ball sein.

7.2 Aus dem Billard springende Bälle

- (1) Ein Ball gilt aus dem Billard gesprungen, wenn er
 - a) woanders als auf der Spielfläche zur Ruhe kommt
 - b) **den Bandenspiegel** des Billardtisches berührt und auf die Spielfläche zurückgelenkt wird
 - c) von einem Gegenstand (wie z.B. der Lampe, der Raumdecke, einem Stück Kreide) oder einem Sportler zurück auf die Spielfläche gelenkt wird
- (2) Die Tatsache, dass ein Ball aus dem Billard springt, stellt einen Fehler dar und wird entsprechend Tz. 8.1.2 geahndet.

7.3 Durchstoß / Press liegende Bälle

- (1) Berührt das Queue eines Sportlers den Spielball während des Stoßes sichtlich und / oder hörbar mehr als einmal, so ist dieser Stoß inkorrekt.
- (2) Liegt der Spielball direkt am Gegnerball „press“, darf in Richtung des Gegnerballs gespielt werden. Der Durchstoß ist zulässig.
- (3) Sobald der Spielball an einer Bande fest anliegt und mit dem Objektball „press“ liegt, hat der Sportler nicht das Recht, direkt auf diese Bande zu spielen. Spielt er direkt auf die Bande, gilt dies als inkorrekt Stoß.
- (4) Bei der Ausführung des Stoßes, der sich aus Tz. 7.5 Absatz (2) und (3) ergibt, muss der Sportler den Spielball mittels eines Vorband- oder Kopfstoßes befreien, so dass sich der „press“ liegende Ball nicht bewegt. Es gilt jedoch nicht als Fehler, wenn sich der „press“ liegende Ball nur dann bewegt, weil er den Halt, den ihm der Spielball gegeben hat, verloren hat.

- (5) Liegt der Spielball sehr dicht am Gegnerball, berührt diesen jedoch nicht (liegt nicht „press“), ist ein Durchstoß zulässig.
- (6) Ein Ansagen von „press“ liegenden Bällen durch den Schiedsrichter ist nicht erforderlich.
- (7) Der Spielball liegt „press“ am Gegnerball. Wird in diesem Fall der Spielball lediglich von dem Gegnerball weggespielt, ohne diesen zu bewegen, gilt der Gegnerball als nicht angespielt.

7.4 Jump Shot

- (1) Bei einem Jump Shot springt der Spielball über mindestens einen anderen Ball oder die Kegel.
- (2) Ob ein Jump Shot regelkonform gespielt wurde, ist an der technischen Ausführung und an der Intention des Vorhabens zu erkennen.
- (3) Üblicherweise wird ein regelkonformer Jump Shot so ausgeführt, indem das Queue hinten angehoben und der Spielball nach unten in Richtung der Spielfläche gestoßen wird, von der er dann zurückspringt.

7.5 Abrutschen

- (1) Um ein Abrutschen handelt es sich, wenn die Pomeranze von dem Spielball abrutscht. Dies geschieht meistens, wenn der Spielball dezentral getroffen wird oder sich zu wenig Kreide auf der Pomeranze befindet.
- (2) In der Regel geht das Abrutschen mit einem scharfen klickenden Geräusch einher. An der Pomeranze ist meist eine blank geriebene Stelle erkennbar.
- (3) Es ist möglich, dass bei einem Abrutschen der Spielball mit der Ferrule berührt wird. Dies ist nur dann als Fehler zu werten, wenn ein solcher Kontakt zweifelsfrei erkannt wurde. In dem Fall handelt es sich um einen inkorrekten Stoß.
- (4) Ein Stoß, bei dem die Pomeranze die Spielfläche und den Spielball annähernd gleichzeitig trifft und dadurch ein Abheben des Spielballes von der Spielfläche bewirkt, wird wie ein Abrutschen behandelt.

8. FEHLER

8.1 Fehler des Sportlers

- (1) Fehler verursachen Fehlerpunkte für den betreffenden Sportler, die dem Gegner gutgeschrieben werden. Werden mit dem Stoß auch Pluspunkte erzielt, so wird das Gesamtergebnis aus Plus- und Fehlerpunkten dem Gegner gutgeschrieben. Wenn ein Sportler während eines Stoßes mehrere Fehler begeht, so wird dies als ein Fehler gewertet.
- (2) Fehler beenden eine Aufnahme. Wurden mit dem ersten Stoß einer Aufnahme bereits Pluspunkte erzielt, so verbleiben diese beim jeweiligen Sportler.
- (3) Bei der Wertung der Fehler wird unterschieden, ob der Stoß korrekt oder inkorrekt ausgeführt wurde. Alle Stöße, die nicht der Definition eines korrekten Stoßes (s. Tz. 4.) entsprechen, gelten als inkorrekt.

8.1.1 Fehler bei korrektem Stoß

- (1) Fehler infolge eines korrekten Stoßes werden bestraft, indem die in diesem Stoß erzielten Punkte dem gegnerischen Spieler gutgeschrieben werden. Zusätzlich erfolgt ein Spielwechsel.
- (2) Spielt der Spieler direkt ohne Bande auf den Gegnerball, der dann - ohne vorher eine Bande zu berühren - Kegel wirft (Spielball - Gegnerball - Kegel), gilt dies als korrekter Stoß, jedoch als Fehler. Der gegnerische Spieler bekommt die Punkte entsprechend gutgeschrieben und hat die Wahl, ob er mit der resultierenden Position oder in Vorteilsstellung fortfahren möchte.

8.1.2 Fehler bei inkorrektem Stoß

- (1) Bei Fehlern infolge eines inkorrekten Stoßes werden die erzielten Punkte dem gegnerischen Spieler gutgeschrieben. Es erfolgt Spielerwechsel, jedoch kann der gegnerische Spieler entscheiden
 - a) ob er mit der vorhandenen Stellung weiterspielen möchte oder
 - b) ob der Gegnerball und der Objektball in Vorteilsstellung (roter Ball und Gegnerball auf Aufsetzmarkierungen, Spielball in Vorteilszone) gesetzt werden sollen. In dem Fall hat der Spieler Wahlrecht, an welcher Stelle der Vorteilszone (siehe Anlage 1) der Spielball zum Weiterspielen positioniert werden soll.
- (2) Bei Fehlern nach Tz. 16 und 17 (aus dem Billard gesprungene Bälle), besteht kein Wahlrecht und der gegnerische Spieler hat das Spiel gemäß Tz. 8.1.2 Absatz (1) Buchstabe b) fortzusetzen. Die während des Stoßes erzielten Punkte werden dem Gegner gutgeschrieben.
- (3) Die nachfolgenden Fehler werden wie beschrieben geahndet:
 - a) wenn die Bälle zu Beginn der Partie und in anderen festgelegten Fällen nicht auf ihre Aufsetzmarkierungen gesetzt wurden
 - b) wenn der rote Ball vor dem Gegnerball getroffen wurde
 - c) wenn mit dem falschen Ball gespielt wurde
 - d) wenn ein Stoß mit irgendeinem anderen Teil des Queues als der belederten Queuespitze (Pomeranze) ausgeführt wurde
 - e) wenn bei einem Stoß der Spielball mehr als einmal mit der belederten Queuespitze (Pomeranze) berührt wurde (beachte Tz. 7.3)
 - f) wenn in Bandenrichtung auf einen Ball gespielt wird, der an einer Bande „press“ liegt (Tz. 7.3)

- g) wenn der Sportler während der Stoßausführung in den beschriebenen Fällen mit dem Fuß oder den Füßen, die den Boden berühren, die Fußzone ganz oder teilweise überschritten hat
- h) wenn in Doppelbegegnungen ein Sportler eines Teams noch eingreift, wenn der andere Sportler bereits seine Spielposition eingenommen hat (Tz. 5.10 Absatz (3) Buchstabe d)) oder nicht korrekt wechselt (Tz. 5.10 Absatz (3) Buchstabe e))
- i) wenn während des Stoßes nicht mindestens ein Fuß den Boden berührt
- j) wenn ein Fuß das **Tuch** berührt
- k) wenn der Sportler in Vorbereitung oder während eines Stoßes, mit Ausnahme des eigentlichen Stoßens seines Balles, einen oder mehrere Bälle mit einem Teil seines Queues, mit einem Teil seines Körpers oder einem anderen Gegenstand berührt hat
- l) wenn der Sportler in Vorbereitung oder während eines Stoßes mit dem Queue, mit einem Teil seines Körpers oder mit einem anderen Gegenstand Kegel verschiebt oder umwirft
- m) wenn der Sportler Bälle berührt oder verschiebt. **Das Platzieren des Spielballs durch den Sportler mithilfe Queues ist beim Vorteilsball gestattet.**
- n) wenn ein Stoß ausgeführt wurde, bevor alle Bälle zur Ruhe gekommen sind (die Wertung erfolgt für den Folgestoß)
- o) wenn ein Stoß bei einem nicht zulässigen oder unvollständigen Kegelbild ausgeführt wurde (nicht aufgesetzte Kegel werden dabei ebenfalls gewertet)
- p) wenn ein Ball oder Bälle aus dem Billard gesprungen sind
- q) wenn ein aus dem Billard gesprungener Ball auf die Spielfläche zurückgelenkt wurde und dabei den Lauf oder die Position von anderen Bällen verändert und / oder dabei Kegel geworfen wurden

8.2 Nicht vom Sportler verschuldete Fehler

- (1) Werden nach einem Stoß Kegel an den Sportler, an sein Queue oder an den Schiedsrichter geworfen und fallen zurück auf die Spielfläche, ohne ein irreguläres Ergebnis zu verursachen, so gilt dies als nicht geschehen. Werden dabei von den zurückfallenden Kegeln weitere Kegel geworfen, werden diese weder positiv noch negativ gewertet.
- (2) Stößt ein Sportler durch besondere Umstände an das Billard und es fallen dabei Kegel oder werden Bälle bewegt, ohne dass ein Queuestoß ausgeführt wurde, wird dies nicht als Stoß gewertet. In diesem Falle werden die Bälle vom Schiedsrichter an die vor dem Vorfall innegehabten Plätze gestellt (sinngemäß). Ist dies nicht möglich, so wird die Partie mit der Vorteilsstellung fortgesetzt.
- (3) **Ein Fehler, der durch eine dritte Person (Schiedsrichter inbegriffen), verursacht wird und bei dem Bälle verschoben werden, ist dem Sportler nicht anzulasten. In diesem Fall sind die Bälle und Kegel vom Schiedsrichter so exakt wie möglich in der Position aufzustellen, die sie einnahmen, bevor die Berührung passierte. Erfolgte die Berührung bei liegenden Bällen, ist mit dem Stoß fortzufahren; bei Berührung laufender Bälle ist der Stoß zu wiederholen.**

8.3 Unsportliches Verhalten

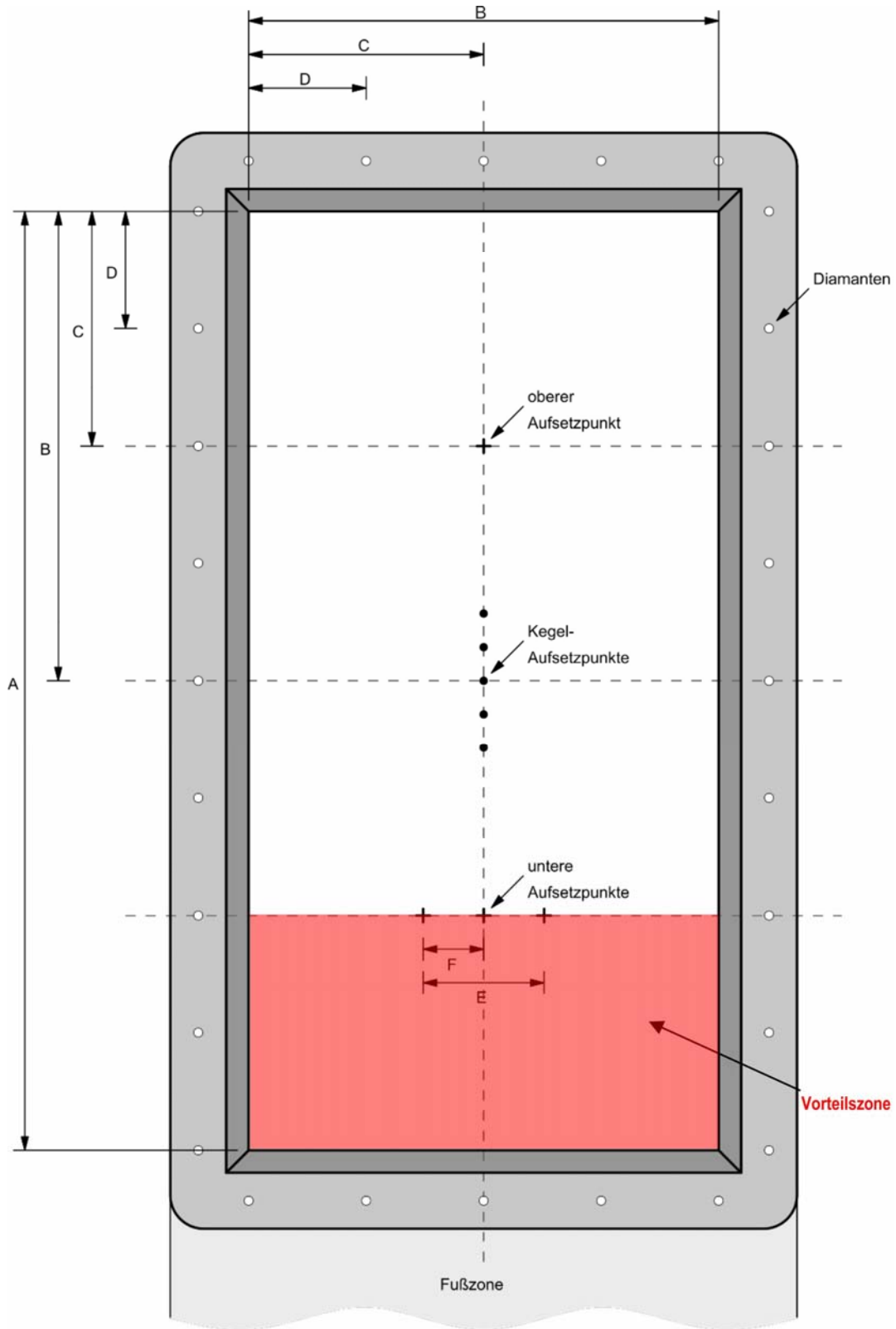
- (1) Als unsportliches Verhalten ist jegliches Verhalten einzuordnen, welches dem Billardsport schadet, wider die Natur des Spiels gerichtet ist, den allgemein gültigen Regeln für gutes Benehmen widerspricht oder einen sportlichen und fairen Verlauf einer Partie zerstört. Dazu gehören zum Beispiel:
- a) absichtliches Spielen von Fehlern
 - b) absichtliches Verändern der Position oder des Laufes von Bällen, anders als durch einen Stoß
 - c) absichtliches Abrutschen während eines Stoßes (Tz. 7.5 Absatz (4))
 - d) Ablenken des Gegners
 - e) Weiterspielen nach einem Fehler oder nach einer Spielunterbrechung
 - f) Üben während der Partie
 - g) Markieren des Tisches (Tz. 6.4)
 - h) Verzögern des Spiels
 - i) Benutzung nicht genehmigter Ausrüstung
- (2) Bei unsportlichem Verhalten kann ein Schiedsrichter unter Anderem Maßnahmen in der folgenden Reihenfolge ergreifen:
- a) eine Ermahnung aussprechen
 - b) eine Verwarnung aussprechen
 - c) auf einen Fehler mit bis zu 10 Fehlerpunkten entscheiden
 - d) den Verlust eines Satzes oder der Partie erklären
 - e) einen Sportler disqualifizieren (vom Turnierbetrieb ausschließen nebst Aberkennung sämtlicher Resultate und Verlust jeglicher Preisgelder)

Kommentar: Eine Disqualifikation sollte nur nach Absprache mit der Turnierleitung ausgesprochen werden.

9. 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
Tisch, Aufsetzmarkierungen, Fußzone

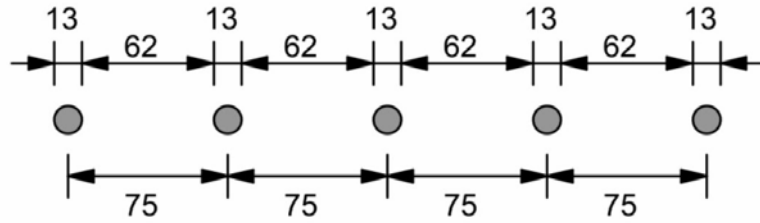


Längen (Angaben in cm)

	A	B	C	D	E	F
Turnierbillard	210,00	105,00	52,50	26,25	27,00	13,50
Halbmatch-Billard	230,00	115,00	57,50	28,75	27,00	13,50

Anlage 2
Kegelbild, Kegel, Bälle

Kegelbild (Angaben in mm, Toleranzen +/- 0,2)



Kegel / Bälle (Angaben in mm, Toleranzen +/- 0,2)

