

1. Administratives Ermessen
2. Ausnahmen zu den Spielregeln
3. Kleiderordnung
4. **Aufbauhilfe ("Template")**
5. Spiel mit „Area Referee“ (Ein Schiedsrichter für mehrere Tische)
6. Bestrafung von unsportlichem Verhalten
7. Vorgehensweise bei Protesten
8. Anweisungen für Schiedsrichter
9. Auskünfte des Schiedsrichters
10. Zusatz zum 8-Ball
11. Wiederherstellen einer Position
12. Akzeptanz des Materials
13. Entleeren von Taschen
14. Time Out
15. Reihenfolge des Anstoßens
16. Der Aufbau beim 9-Ball
17. **Zusätzliche Bedingungen für den Anstoß**
18. **3-Punkte Regel - "Kitchen Rule" Ablenken der Spielkugel beim Anstoß**
19. Zeitlimit „Shot Clock“
20. Nur Fouls mit der Spielkugel
21. Verspätetes Antreten
22. Störungen von außerhalb
23. Coaching
24. Höhere Gewalt
25. Verbleib am Sitzplatz
26. Zeitgleiches Treffen der Kugeln
27. Ansage press liegender Kugeln

Aus Gründen der Vereinfachung wurden in diesen Turnierrichtlinien nur maskuline Pronomina verwendet. Dies stellt natürlich keinerlei Hinweis oder gar Empfehlung dar. Die Regeln beziehen sich auf alle Spieler, Mannschaften und Offizielle gleichermaßen.

Sollten zwischen dieser deutschen Übersetzung und dem englischsprachigen Original Widersprüchlichkeiten oder Probleme bei der Auslegung auftreten, ist im Zweifel die Originalfassung der WPA (World Pool Billiard Association) maßgebend.

1. Administratives Ermessen

- (1) Die hier vorliegenden Richtlinien befassen sich mit der Kleiderordnung, Weisungen für die Schiedsrichter, Vorgehensweisen bei Protesten und weiteren Themen, die für die Organisation und den Ablauf einer Veranstaltung geregelt werden müssen, in den Poolbillard Spielregeln jedoch nicht behandelt werden.
- (2) Einige Richtlinien können je nach Turnier unterschiedlich gestaltet werden. Hierzu zählen zum Beispiel: die Anzahl von Gewinnspielen oder -sätzen die zum Partiegewinn führen oder abweichende Regelungen zum Anstoßrecht.
- (3) Es obliegt dem Veranstalter eines Turniers, die Richtlinien für das Turnier in einer individuellen Turnier-Ausschreibung festzulegen.
- (4) Individuell ausgeschriebene Turnier-Richtlinien können keinesfalls die Spielregeln oder Teile von diesen, außer Kraft setzen. Die offiziellen Poolbillard Regeln haben immer Priorität.

2. Ausnahmen zu den Spielregeln

- (1) Die jeweils aktuell gültige Spielregel darf nicht abgeändert werden, es sei denn, es liegt eine wirksame Ausnahmegenehmigung seitens des WPA Sports Director oder eines anderen WPA Offiziellen für das betreffende Turnier vor.
- (2) Jegliche, für das betreffende Turnier wirksame, Änderung der Spielregeln sollte anlässlich des Player's Meeting in schriftlicher Form erläutert werden.

3. Kleiderordnung

Die Kleiderordnung für Wettbewerbe im Rahmen des Spielbetriebes der Deutschen Billard Union, ist in der jeweils aktuell gültigen Sport- und Turnierordnung (STO) geregelt. Die STO umfasst alle Veranstaltungen auf Bundesebene.

Die nachstehend aufgeführten Richtlinien gelten für den internationalen Spielbetrieb.

- (1) Die Kleidung eines jeden Spielers muss der Art und Ebene des Wettbewerbs an dem er teilnimmt angemessen sein. Alle sichtbaren Kleidungsstücke müssen sauber, gepflegt und in einem guten Zustand sein. Ist ein Spieler über die Zulässigkeit seiner Kleidung unsicher, muss er vor Beginn seines Spiels die Turnierleitung konsultieren um eine Klärung herbei zu führen.
 - (2) Die Turnierleitung befindet abschließend über die Zulässigkeit einer Kleidung. In besonderen Fällen kann die Turnierleitung von ihrem Ermessenspielraum Gebrauch machen und einen Verstoß gegen die Kleiderordnung tolerieren. Hierzu zählen zum Beispiel Fälle, in denen Reisegepäck abhanden gekommen ist oder auch körperliche Einschränkungen.
Ein Spieler kann wegen eines Verstoßes gegen die Kleiderordnung disqualifiziert werden. Ist nichts Gegenteiliges vor der Veranstaltung angekündigt, gilt die WPA Kleiderordnung.
 - (3) Folgende Vorschriften gelten derzeit für Weltmeisterschaften und World Tour Veranstaltungen:
Herren
 - Erlaubt ist ein konventionelles Oberhemd (**mit oder ohne Weste**) oder Poloshirt oder **Langarmshirt** mit Kragen in beliebiger Farbe. Es muss sich in einem guten, sauberen und gepflegten Zustand befinden.
 - Das Oberhemd oder Poloshirt muss in die Hose gesteckt sein.
 - T-Shirts sind nicht erlaubt.
 - Oberhemd oder Poloshirt müssen mindestens kurzärmelig sein.
 - Erlaubt sind konventionelle Anzughosen in beliebiger Farbe die sich in einem guten, sauberen und gepflegten Zustand befinden.
 - Nicht erlaubt sind sogenannte „Denim“- oder „Blue Jeans“ jeglicher Form und Farbe. Anzughosen in „Jeans-Design“ sind zulässig.
 - Passend zur Kleidung, müssen klassische, konventionelle Herrenschuhe beliebiger Farbe getragen werden.
-

- Turnschuhe, sonstige Freizeitschuhe und Sandalen sind nicht erlaubt.
- Elegante Sportschuhe deren Obermaterial aus dunklem Leder oder lederähnlichem Material besteht, sind grundsätzlich erlaubt. Letztlich liegt deren Zulässigkeit jedoch im Ermessen der Turnierleitung.

Damen

- Erlaubt sind konventionelle Oberhemden, Poloshirts, Blusen, elegante Tops oder Abendkleidung, **die die Schultern bedecken.**
- T-Shirts sind nicht erlaubt.
- Erlaubt sind konventionelle Anzughosen in beliebiger Farbe die sich in einem guten, sauberen und gepflegten Zustand befinden.
- Nicht erlaubt sind sogenannte „Denim“- oder „Blue Jeans“ jeglicher Form und Farbe. Anzughosen in „Jeans-Design“ sind zulässig.
- Weibliche Sportler dürfen einen Rock tragen, der jedoch die Knie bedecken muss.
- Passend zur Kleidung, müssen klassische, konventionelle Damenschuhe beliebiger Farbe getragen werden.
- Turnschuhe, sonstige Freizeitschuhe und Sandalen sind nicht erlaubt.
- Elegante Sportschuhe deren Obermaterial aus dunklem Leder oder lederähnlichem Material besteht, sind grundsätzlich erlaubt. Letztlich liegt deren Zulässigkeit jedoch im Ermessen der Turnierleitung.

4. Aufbauhilfe ("Template")

Die Aufbauhilfe "Template" kann für folgendes Disziplinen genutzt werden:
8-Ball, 9-Ball oder 10-Ball. In der Disziplin 14.1 ist die Aufbauhilfe nicht erlaubt.

- (1) Die dreieckige Markierung am Fußende des Tisches bezeichnet den Bereich für den Aufbau der Objektkugeln. **Diese Markierung muss vor Beginn des Turniers eingezeichnet sein. Eine vertikale Linie muss für die Positionierung der Aufbauhilfe ("Template") gezogen werden. Diese Linie soll lang genug sein, um das oberste und unterste Loch der Aufbauhilfe korrekt zu positionieren.**
- (2) Entfernen der Aufbauhilfe („Template“)
Nach dem Eröffnungsschuss 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 2 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 darstellen. Der Gegner oder Schiedsrichter kann zur Markierung der Kugeln, die das Entfernen der Aufbauhilfe stören, ball marker oder Kreidestücke benutzen. Die Aufbauhilfe muss von der Spielfläche inklusive der Banden entfernt werden und die Kugeln müssen wieder in die ursprüngliche Position gelegt werden.
- (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. Spiel mit „Area Referee“ (Ein Schiedsrichter für mehrere Tische)

- (1) Der Einsatz von Schiedsrichtern bei einem Turnier kann so organisiert sein, dass ein Schiedsrichter nicht nur für einen Tisch zuständig ist, sondern für mehrere Tische gleichzeitig („Area Referee“). Auch unter diesem Umstand sind alle Spieler gefordert sich an die Spielregeln zu halten.

- (2) Für diesen Fall wird empfohlen wie folgt zu verfahren:
- a) Der nicht am Tisch befindliche Spieler übernimmt die Aufgaben des Schiedsrichters.
 - b) Es besteht grundsätzlich der Anspruch auf eine, aus Sicht der Spieler, ordentliche Schiedsrichterleistung. Jeder Spieler hat daher das Recht eine Partie anzuhalten, bis dies gewährleistet ist. Zur ordnungsgemäßen Beurteilung eines bevorstehenden, heiklen, Stoßes kann der „Area Referee“ hinzugezogen werden. Beide Spieler können dies jederzeit tun, sofern sie sich entweder selber oder den jeweils Anderen, als außer Stande ansehen, die erforderliche Schiedsrichterleistung zu erbringen.
 - c) Ist ein Streitfall eingetreten zu dem ein hinzugezogener „Area Referee“ eine Entscheidung treffen muss, obwohl er das Entstehen der strittigen Situation nicht beobachtet hat, ist er verpflichtet mit der größtmöglichen Sorgfalt zu verfahren um den Sachverhalt vollständig zu verstehen. Hierzu kann er zum Beispiel geeignete Zeugen befragen, Videoaufnahmen betrachten oder den Stoß, als solchen, nachvollziehen.
 - d) Ist das Vorliegen eines Fouls strittig und ein hinzugezogener „Area Referee“ hat, zur Beurteilung des Vorfalls, außer den gegensätzlichen Aussagen der beteiligten Spieler keinerlei Möglichkeit einer Beweisaufnahme, muss angenommen werden, dass kein Foul vorliegt.

6. Bestrafung von unsportlichem Verhalten

- (1) Zur Bestrafung von unsportlichem Verhalten stehen den Schiedsrichtern und den Turnieroffiziellen in den Spielregeln und den Regularien eine beträchtliche Anzahl unterschiedlichster Maßnahmen zur Verfügung.
- (2) Zur Festlegung eines Strafmaßes sollte ein Fall umfassend betrachtet werden. Hierzu zählen Sachverhalte wie: vorangegangenes Benehmen, bereits erteilte Verwarnungen, Schwere des Verstoßes und Informationen die eventuell anlässlich eines „Player’s Meeting“ bekannt gegeben wurden.
- (3) Ebenso sollte die Wertigkeit des Turniers berücksichtigt werden. Von Spielern die an Veranstaltungen teilnehmen die dem Leistungssport zuzurechnen sind, darf angenommen werden, dass sie mit den Regeln und Verfahrensweisen vertraut sind. Bei Spielern auf Veranstaltungen mit Einstiegsniveau kann dies nicht vorausgesetzt werden.

7. Vorgehensweise bei Protesten

- (1) Ist eine übergeordnete Entscheidung gefordert, muss in erster Instanz der Schiedsrichter angesprochen werden.
- (2) Der Schiedsrichter wird unter Einbeziehung aller gebotenen Sorgfalt und Mittel eine Entscheidung treffen.
- (3) Gegen die Entscheidung des Schiedsrichters kann vor einem Oberschiedsrichter Protest eingelegt werden.
- (4) Letzte Instanz zur Behandlung eines Protestes ist die Turnierleitung. Die Entscheidung der Turnierleitung ist, außer bei WPA Weltmeisterschaften, endgültig.
- (5) Bei WPA Weltmeisterschaften kann als letzte Instanz nach der Turnierleitung, für den Fall seiner persönlichen Anwesenheit, der WPA Sports Director angerufen werden. Für einen solchen Protest ist durch den Protestführer eine Sicherheitsleistung in Höhe von 100 USD zu hinterlegen. Ist der Protest erfolgreich, wird der Betrag erstattet.
- (6) Ein Protest zu einer Entscheidung kann zu jeder Angelegenheit nur einmal geführt werden. Sollte ein Spieler dieselbe, bereits abschließend beschiedene, Angelegenheit ein weiteres Mal hinterfragen, ist dies als unsportliches Verhalten zu werten.

8. Anweisungen für Schiedsrichter

- (1) Ein Schiedsrichter trifft, seine Entscheidungen unter Einbeziehung aller, die jeweilige Situation, betreffenden Tatsachen. Basis seiner Entscheidungen ist das jeweils anzuwendende Regelwerk. Ein Schiedsrichter achtet darauf, dass ständig gleichbleibend faire Spielbedingungen für das von ihm betreute Spiel vorherrschen.
-

- (2) Sollten Umstände eintreten, die einen gleichbleibend fairen Partieverlauf erschweren oder unmöglich machen, wird der Schiedsrichter die Partie anhalten.
- (3) Ein Spiel wird auch dann angehalten, wenn eine Entscheidung oder eine Regelfrage strittig ist.
- (4) Ein Schiedsrichter wird Fouls benennen und Ansagen in besonderen Situationen vornehmen, sofern die Spielregel dies vorsieht.
- (5) Sofern im Regelwerk vorgesehen, ist der Schiedsrichter in der Pflicht auf Fragen zu antworten, zum Beispiel nach der Anzahl gegenwärtiger Fouls, Ratschläge zu einer Spielsituation oder Ausführungen zur Auslegung einer Regel oder ähnliche Stellungnahmen sind einem Schiedsrichter nicht gestattet, es sei denn eine Spielregel sieht dies ausdrücklich vor.
- (6) Ein Schiedsrichter kann einem Spieler in der Form assistieren in dem er zum Beispiel das Hilfsqueue reicht oder entgegennimmt oder, falls nötig, die Lampe für die Ausführung eines Stoßes beiseite hält.
- (7) Ist für ein Spiel eine Drei-Foul-Strafe vorgesehen, muss der Schiedsrichter bei Begehen des zweiten Fouls in Folge dies ansagen. Kommt der betreffende Spieler wieder an den Tisch, ist der Schiedsrichter gehalten erneut mit einer Warnung auf diesen Umstand hinzuweisen. Das erste Foul muss nicht als solches angesagt werden. Dies kann jedoch so gehandhabt werden, um spätere Missverständnisse auszuschließen.
- (8) Ist eine Zähltafel vorhanden die den Spieler und die Anzahl seiner Fouls anzeigt, müssen Fouls nicht gesondert angesagt werden.

9. Auskünfte des Schiedsrichters

- (1) Ein Schiedsrichter erteilt auf Anfrage der Spieler Auskünfte zum laufenden Spiel und der anzuwendenden Regeln. Hierzu zählen Fragen wie, liegt eine Kugel im Dreieck, liegt eine Kugel im Kopffeld, Fragen zum Spielstand, Fragen bezüglich der Punktezahl die zum Sieg benötigt wird, Fragen zur Anzahl gegenwärtiger Fouls oder welche Regel hinsichtlich eines zur Ausführung anstehenden Stoßes greift.
- (2) Muss der Schiedsrichter eine Regel oder deren Auslegung erläutern, wird er dies so gut er kann tun. Eine falsche oder missverständliche Äußerung eines Schiedsrichters zu einer Regel schützt jedoch keinen Spieler vor deren tatsächlichen Auswirkungen.
- (3) Ein Schiedsrichter darf keinerlei subjektive Meinung oder Hinweise zum Spiel abgeben, die geeignet sind den Spielverlauf zu beeinflussen. Beratungen zu möglichen Lösungswegen in einer Spielsituation, Äußerungen zu möglicherweise zielführenden Stößen, Hinweise auf vorliegende Kombinationsstöße, Hinweise zum Spielverhalten oder den Eigenschaften des Tisches sind nicht statthaft.

10. Zusatz zum 8-Ball

- (1) Ist die Verteilung der Gruppen entschieden und ein Spieler versenkt versehentlich eine Objektkugel der gegnerischen Gruppe, muss dies unverzüglich und vor dem nächsten Stoß des Spielers als Foul angesagt werden.
- (2) Wird zu einem bereits fortgeschrittenen Stadium eines Spiels durch einen der Spieler oder den Schiedsrichter festgestellt, dass die Gruppen verwechselt wurden, wird das Spiel abgebrochen und wiederholt. Der ursprünglich anstoßende Spieler eröffnet auch das zu wiederholende Spiel.

11. Wiederherstellen einer Position

- (1) Ist die Position einer oder mehrerer Kugeln wieder herzustellen, liegt die Verantwortung für die korrekte Ausführung dieser Maßnahme ausschließlich beim Schiedsrichter.
 - (2) Zur Entscheidungsfindung über das Positionieren von Kugeln kann ein Schiedsrichter sich aller ihm geeignet erscheinenden Mittel bedienen. Er kann auch einen oder beide Spieler befragen. Die Meinung der Spieler kann seine Entscheidungsfindung unterstützen, ist jedoch nicht bindend.
 - (3) Eine wieder hergestellte Position kann von beiden beteiligten Spielern je einmalig bemängelt und zur Diskussion gestellt werden. Die dann, vom Schiedsrichter als abschließend und korrekt wieder hergestellt, eingestufte Position, ist zu akzeptieren. Ein erneuter Protest ist nicht zulässig.
-

12. Akzeptanz des Materials

- (1) Ist ein Turnier oder eine Partie gestartet, besteht für die Spieler keine Möglichkeit mehr die Rechtmäßigkeit oder die Qualität des zu bespielenden Materials zu bemängeln.
- (2) Proteste zur Beschaffenheit des Materials sind vor Beginn eines Turniers durch den Schiedsrichter oder die Turnierleitung an den Turnierveranstalter zu richten.

13. Entleeren von Taschen

- (1) Damit eine Kugel als eingespielt gelten kann, muss sie die Bedingungen, die in Regel 8.3 (Versenkte Kugeln) beschrieben werden, erfüllen. Es ist Aufgabe des Schiedsrichters die Taschen zu entleeren. Die Verantwortung dafür, dass dies geschieht liegt jedoch bei den Spielern. Auswirkungen oder gar Fouls durch nicht geleerte Taschen sind demnach hinzunehmen.
- (2) Ist kein Schiedsrichter am Tisch (z.B. bei Spiel mit „Area Referee“) kann der am Tisch befindliche Spieler diese Aufgabe selbst übernehmen. Er muss dies jedoch zuvor seinem Gegenspieler unmissverständlich ankündigen.

14. Time Out

- (1) In Partien, die bis 9 (8-Ball) beziehungsweise bis 13 (9-Ball) Gewinnspiele angesetzt sind, steht jedem Spieler ein Time Out von 5 Minuten zu. Bei kürzeren Ausspielzielen ist kein Time Out vorgesehen. Der Veranstalter eines Turniers kann eine abweichende Regelung vorgeben.
- (2) Um ein Time Out zu nehmen muss ein Spieler:
 - a) den Schiedsrichter über diese Absicht informieren
 - b) sichergehen, dass der Schiedsrichter dies zur Kenntnis genommen, und das Time Out im Spielbericht vermerkt hat.
 - c) sichergehen, dass der Schiedsrichter den Tisch als angehalten markiert. (Üblicherweise legt er dazu einen Queue quer über den Tisch).
- (3) Läuft ein Time Out, muss der Gegenspieler ebenso wie während einer Aufnahme, an seinem Sitzplatz verbleiben. Ein Entfernen vom Sitzplatz oder Tätigkeiten die nicht einem normalen Verhalten während einer laufenden Partie zuzurechnen sind, werden ebenso als Time Out angesehen und als solches gewertet. Der betreffende Spieler erhält kein weiteres Time Out.
- (4) In den Disziplinen 8-Ball, 9-Ball und 10-Ball kann ein Time Out nur zwischen den einzelnen Spielen genommen werden. Das Spiel wird angehalten.
- (5) In der Disziplin 14.1 endlos ist ein Time Out zwischen den Racks, also in der Phase eines Wiederaufbaus der Objektkugeln zu nehmen. Ein aufnahmeberechtigter Spieler kann auch während eines Time Out seines Gegenspielers die eigene Aufnahme fortsetzen. Für diesen Fall muss der abwesende Spieler dafür sorgen, dass ein Schiedsrichter die Partie überwacht. Bei einer Fortsetzung ohne Schiedsrichter besteht keinerlei Recht auf spätere Reklamationen.
- (6) Auch in der Phase eines Time Out ist jeder Spieler gehalten darauf zu achten, dass sein Benehmen und sein Handeln jederzeit mit den Prinzipien des Sports im Einklang stehen. Zuwiderhandlungen können als unsportliches Verhalten bestraft werden.
- (7) Bei Vorliegen medizinischer Indikationen, kann ein Turnierleiter von der vorgegebenen Anzahl der zulässigen Time Outs abweichen.

15. Reihenfolge des Anstoßens

Die Gestaltung des Anstoßrechtes ist Sache der Turnierleitung. Neben dem in den disziplinspezifischen Regeln vermerkten Standard, gibt es diverse Möglichkeiten wer das zweite Spiel einer Partie eröffnet. Gebräuchlich sind Winnerbreak (Gewinner des vorangegangenen Spiels stößt an) oder die Spieler haben abwechselnd je dreimal in Folge das Anstoßrecht.

16. Der Aufbau beim 9-Ball

- (1) In der Disziplin 9-Ball müssen außer der 9 und der 1 alle Objektkugeln wie in Regel 2.2 beschrieben nach dem Zufallsprinzip aufgebaut werden. Es darf nicht sortiert oder eine bestimmte Anordnung vorgenommen werden.
 - (2) Sofern kein Schiedsrichter den Aufbau vornimmt, sind hiermit die Spieler selbst betraut. Sollte einer der Spieler den Eindruck haben, dass ein Aufbau auf einen Verstoß gegen Absatz (1) zu überprüfen
-

sei, muss er einen Schiedsrichter oder die Turnierleitung hinzuziehen.

- (3) Ein Spieler der vorsätzlich Objektkugeln an bestimmten Positionen aufbaut ist offiziell zu verwarnen.
- (4) Ein einmal, in dieser Sache, verwarnter Spieler ist bei einem erneuten Verstoß gegen die in Absatz (1) genannten Bestimmungen, wegen unsportlichem Verhalten zu bestrafen.

17. **Zusätzliche Bedingungen für den Anstoß**

Die Organisatoren eines Turniers können zusätzliche Bedingungen für den Anstoß in Kraft setzen für Spiele, die mit einem "offenen Anstoß", wie zum Beispiel 9-Ball oder 10-Ball, beginnen. Es kann beispielsweise gefordert werden, die Spielkugel für den Anstoß innerhalb eines oder mehrerer markierten Bereichen hinter der Kopflinie zu platzieren (Break Box“).

18. **3-Punkte Regel - "Kitchen Rule"**

- (1) Während des Eröffnungstosses müssen mindestens 3 Objektkugeln entweder versenkt werden oder die Kopflinie berühren oder es muss eine Kombination aus beiden Bedingungen vorliegen. Wenn zum Beispiel eine Objektkugel beim Eröffnungstoss versenkt wird, müssen weitere zwei Objektkugeln die Kopflinie berühren. Oder, wenn zwei Objektkugeln versenkt wurden, muss noch eine Objektkugel die Kopflinie berühren.
- (2) Falls ein Spieler die Bedingungen unter (1) nicht erfüllt, ansonsten aber einen korrekten Eröffnungstoss ausführt, so kann der dann aufnahmeberechtigte Spieler entweder die Position übernehmen oder die Situation an den Spieler zurückgeben.
- (3) Wenn er die Situation übernimmt, darf der dann aufnahmeberechtigte Spieler kein Push-Out spielen. Er muss einen korrekten Stoss auf die anzuspielende Kugel ausführen.
- (4) Wird die Situation an den Spieler zurückgegeben, darf dieser ein Push-Out spielen. Der Gegner darf dann entscheiden, ob er selber oder der Spieler weiterspielen muss.
- (5) Falls ein Spieler beim Eröffnungstoss die „9“ versenkt, aber nicht die Bedingungen der 3-Punkte-Regel erfüllt, wird die „9“ wieder aufgebaut, bevor der nächste Stoss ausgeführt werden kann.

Die 3-Punkte-Regel wird auf allen WPA Veranstaltungen gespielt, zusammen mit dem „Tappen“ oder der Aufbauhilfe.

19. **Ablenken der Spielkugel beim Anstoß**

Es kann passieren, 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 6.16 (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 6.17.

20. **Zeitlimit „Shot Clock“**

- (1) Ein Zeitlimit zur Ausführung eines Stoßes kann durch die beteiligten Spieler oder einen Turnieroffiziellen zu jeder Zeit beantragt werden.
- (2) Die Turnierleitung oder ein hierzu autorisierter Offizieller entscheidet ob ein Zeitlimit verhängt wird oder nicht.
- (3) Ist ein Zeitlimit verhängt worden, gilt dieses für beide Spieler. Ein offiziell beauftragter Zeitnehmer wird die Einhaltung des Zeitlimits für die Dauer der Partie überwachen.
- (4) Es wird empfohlen, wie folgt zu verfahren:
 - a) Für jeden Stoß ist ein Zeitlimit von 35 Sekunden vorgesehen. 10 Sekunden vor Ablauf des Zeitlimits ist eine Warnung auszusprechen.
 - b) Einmalig pro Spiel steht jedem Spieler eine Verlängerung von 25 Sekunden zu.
 - c) Die Zeitnahme beginnt erst, wenn alle Kugeln zur Ruhe gekommen sind. Sich drehende Kugeln sind noch in Bewegung.
 - d) Die Zeitnahme endet, wenn die Pomeranze die Spielkugel berührt, um einen Stoß auszuführen oder wenn ein Spieler das Zeitlimit überschreitet.

e) Ist das vorgegebene Zeitlimit überschritten worden, ist dies ein Standardfoul.

21. Nur Fouls mit der Spielkugel

- (1) Wird ohne Schiedsrichter gespielt kann vereinbart werden, dass nur Fouls mit der Spielkugel als solche gewertet werden. Fouls durch versehentliches Berühren oder Bewegen einer oder mehrerer Objektkugeln werden somit nicht geahndet.
- (2) Ist jedoch zu erwarten, dass durch unkorrekt berührte oder bewegte Kugeln das Resultat eines Stoßes beeinträchtigt oder verfälscht wird, muss dem Gegenspieler die Möglichkeit eingeräumt werden zu prüfen ob die ursprüngliche Lage wieder hergestellt werden sollte oder nicht. Setzt ein Spieler seine Aufnahme fort ohne seinem Gegenspieler diese Möglichkeit einzuräumen, ist dies ein Foul. Der Gegenspieler erhält „Ball in Hand“.
- (3) Ist eine ursprüngliche Lage wieder herzustellen, muss dies im Einvernehmen beider Spieler geschehen.

22. Verspätetes Antreten

- (1) Jeder Spieler ist gehalten sich zum angesetzten Zeitpunkt seiner Partie am hierfür vorgesehenen Tisch, in spielbereitem Zustand, einzufinden.
- (2) Verspätet sich ein Spieler um mehr als 15 Minuten, verliert er die Partie.
- (3) Es wird empfohlen, wie folgt zu verfahren:
 - a) 1. Aufruf nach fünf Minuten.
 - b) 2. Aufruf nach zehn Minuten.
 - c) 3. und letzter Aufruf nach 14 Minuten mit dem Zusatz, dass der betreffende Spieler, sofern er sich nicht innerhalb einer Minute am Tisch einfindet, disqualifiziert wird.
- (4) Für Spieler, die sich wiederholt verspäten, kann diese Regelung verschärft werden.

23. Störungen von außerhalb

- (1) Regel 1.9 beschreibt die Störungen von außerhalb.
- (2) Ein Schiedsrichter sollte sicherstellen, dass Störungen von außerhalb vermieden werden. Spieler an benachbarten Tischen oder Zuschauer können zum Beispiel physisch oder verbal Störungen von außerhalb verursachen. Der Schiedsrichter kann die Partie anhalten bis die Ursache der Störung behoben ist.

24. Coaching

- (1) Es ist grundsätzlich erlaubt, dass ein Spieler in einer laufenden Partie Ratschläge von seinem Trainer erhält.
- (2) Eine permanente oder, Stoß für Stoß begleitende Einflussnahme eines Trainers ist gegen die Natur des Spiels und daher nicht erlaubt.
- (3) Es ist einem Trainer nicht gestattet an den Tisch heranzutreten.
- (4) Beraten „Coaching“ während eines Time Outs ist erlaubt.
- (5) Ist ein Schiedsrichter der Auffassung, dass ein Trainer eine Partie behindert oder sein Verhalten störend ist, kann er den betreffenden Trainer anweisen, sich vom Spielbereich zu entfernen.
- (6) Der Schiedsrichter und / oder die Turnierleitung können weitere und gegebenenfalls strengere Grenzen festlegen.

25. Höhere Gewalt

- (1) Höhere Gewalt sind unvorhersehbare Vorkommnisse deren Folge nicht durch die Spielregeln erfasst ist.
 - (2) In solchen Fällen entscheidet der Schiedsrichter nach bestem Wissen und Gewissen und unter Anwendung höchstmöglicher Fairness, über die weitere Verfahrensweise.
 - (3) Beispiel: Ein Zwischenfall macht es unumgänglich, dass eine laufende Partie auf einen anderen Tisch verlegt werden muss. Hier kann ein Schiedsrichter auf „Unentschieden“ erkennen, sofern er sich außer Stande sieht die Position der Kugeln exakt wieder herzustellen.
-

26. Verbleib am Sitzplatz

- (1) Der nicht aufnahmeberechtigte Spieler verbleibt an seinem Sitzplatz.
- (2) Sollte ein Spieler während eines Spiels den Spielbereich verlassen müssen, benötigt er dafür die Erlaubnis des Schiedsrichters.
- (3) Ein unerlaubtes Entfernen vom Spielbereich ist als „Unsportliches Verhalten“ einzustufen.

27. Zeitgleiches Treffen der Kugeln

Falls die Weiße eine eigene und eine fremde Kugel ungefähr gleichzeitig trifft und nicht sicher festgestellt werden kann, welche Kugel zuerst getroffen wurde, so wird im Zweifel für den Spiele entschieden und der Stoß als korrekt angesehen.

28. Ansage press liegender Kugeln

- (1) Die Lage von Objektkugeln die augenscheinlich „press“ an einer Bande oder „press“ an der Spielkugel („Weiße“) liegen, ist vom Schiedsrichter genau festzustellen und gegebenenfalls als „press“ anzusagen.
 - (2) Ist eine Lage unklar können beide Spieler den Schiedsrichter darauf aufmerksam machen und eine klärende Entscheidung einfordern. Die hierfür erforderliche Spielunterbrechung ist hinzunehmen.
-