

5.0 REGELN FÜR TURNIERSPIEL

- (1) Die folgenden Regeln beziehen sich auf das Spiel, die Zählweise, das Fungieren der Offiziellen und die Verantwortlichkeiten während der Turnierwettkämpfe bei sämtlichen Billardveranstaltungen.
- (2) Die Grundsätze und die Prinzipien dieser Regeln sind als ein Teil der Allgemeinen Regel des Spiels anzusehen und sollten so passend wie möglich auf jedes Spiel angewendet werden, ob es sich um ein formelles Turnier handelt oder nicht.
- (3) Aus Gründen der Einfachheit und der Klarheit wurden bei diesen Regeln nur maskuline Pronomina verwendet. Die Regeln beziehen sich aber auf alle Spieler oder Teams.

5.1 Verantwortlichkeit des Spielers

- (1) Es obliegt der Verantwortlichkeit des Spielers, sich aller Regeln, Regelungen und Zeitplanungen betreffend des Turniers bewußt zu sein.
- (2) Während Turnieroffizielle jede vernünftige Anstrengung unternehmen sollten, solche Informationen rechtzeitig für die Spieler bereit zu halten, so verbleibt die letztendliche Verantwortung beim Spieler selbst. (*Ausnahme siehe Regel Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.*)
- (3) Falls solche Informationen nicht weitergegeben werden, kann der Spieler daraus keinen Regreß geltend machen. Der Spieler ist für die Einschätzung der Situation und/oder die Kenntnis der Regeln selbst verantwortlich.

5.2 Akzeptanz der Ausrüstung

- (1) Der Spieler soll sich vor seinem Spiel davon überzeugen, daß die Kugeln und die restliche Ausrüstung dem Standard entsprechen und erlaubt sind.
- (2) Spieler, die mit ihrem Spiel begonnen haben, können die Rechtmäßigkeit der benutzten Ausrüstung nicht mehr in Frage stellen (es sei denn, der Gegner und die Turnieroffiziellen stimmen der Beanstandung beide zu gegen die Ausrüstung und die von den Turnieroffiziellen vorgeschlagene Abhilfe).

5.3 Gebrauch von Ausrüstung

- (1) Spieler dürfen Ausrüstung oder Hilfsmittel nicht auf eine Art benutzen, die nicht mit der ursprünglich zgedachten Art übereinstimmt. Puderbehälter, Kreideblöcke etc. dürfen beispielsweise nicht dazu benutzt werden, um die Höhe des Hilfsqueues (oder der eigenen Hand) zu vergrößern.
- (2) Es dürfen nicht mehr als zwei Hilfsqueues gleichzeitig benutzt werden, wobei diese Hilfsqueues nichts anderes als die Spitze des Queues unterstützen dürfen.
- (3) Kugeln, die aus dem Spiel sind, oder jegliche anderen Kugeln dürfen nicht dazu benutzt werden, um Abstände oder irgend etwas anderes zu messen. Ausgenommen hiervon ist die Feststellung des Siegers beim Ausstoßen.
- (4) Wird das Spiel nicht geleitet und ist der Tisch nicht entsprechend markiert, darf das Dreieck von Spielern benutzt werden, um festzustellen, ob sich eine Kugel im Dreieck befindet.

5.4 Ausrüstungsbeschränkungen

- (1) Spieler dürfen Kreide, Puder, Hilfsqueues und Queues nach ihrer eigenen Wahl benutzen.
- (2) *Die Turnieroffiziellen können einem Spieler jedoch Einschränkungen auferlegen, wenn er sich bezüglich der Hausgegebenheiten oder der normalen Turnierkonditionen störend verhält.*
- (3) Es dürfen nur Jump-Queues benutzt werden, die nachfolgende Bedingungen erfüllen:
 - der Durchmesser der Pomeranze muß mindestens 9 mm und darf höchstens 14 mm betragen
 - das Queue muß länger als 1 Meter sein

Kommentar: *Beispielsweise darf es einem Spieler untersagt werden*

- rote Kreide auf grünem Tuch zu benutzen

- kann ein Spieler angewiesen werden, nicht so viel Puder zu verwenden, daß dadurch die Kugeln oder das Tuch beeinflusst werden

- kann einem Spieler untersagt werden, ein Queue mit einer Lärm verursachenden Einrichtung zu benutzen, welches die anderen Teilnehmer stört. Turnieroffizielle im Sinne dieser Regel sind der jeweils betroffene Schiedsrichter und der Turnierleiter. Sämtliche Queues und Ausrüstungsgegenstände, die benutzt werden, müssen genehmigt sein.

5.5 Tischmarkierungen

- (1) Beim Aufbau der Kugeln muß ein Dreieck benutzt werden.
- (2) Vor dem Wettbewerb muß jeder Tisch und jedes darauf benutzte Dreieck so markiert werden, daß sichergestellt ist, daß dasselbe Dreieck während des gesamten Turniers auf demselben Tisch verwendet wird.
- (3) An folgenden Stellen muß eine dünne und klar sichtbare Bleistiftlinie auf dem Tuch zu sehen sein
 - a) um die äußeren Ecken des Dreiecks herum, um genaues und gleichbleibendes Aufbauen der Kugeln und genaue Beurteilung der Positionen zu gewährleisten;
 - b) auf der Längslinie, um genaues Wiedereinsetzen der Kugeln zu gewährleisten;
 - c) auf der Kopflinie, um genau entscheiden zu können, ob sich Kugeln im oder außerhalb des Kopffeldes befinden.
- (4) Der Kopfpunkt, Mittelpunkt und der Fußpunkt müssen ebenfalls markiert werden, entweder mit leichten "+"-Zeichen mit Bleistift oder mit Standard-Punktmarkierungen, falls diese benutzt werden. Bei Spielen, wo dies nicht erforderlich ist, müssen Mittel- und Kopfpunkt nicht markiert sein.

5.6 Administratives Ermessen

- (1) Der Ausrichter eines jeden Turniers kann sich das Recht vorbehalten, Regeln und vernünftige, passende Verfahrensrichtlinien für das jeweilige Turnier einzusetzen, welche z.B. die Anzugsordnung, die Art der Zahlung des Startgelds, die Rückerstattungsversicherung des Startgelds, die Flexibilität des Zeitplans, die Verfahrensrichtlinien für Zweiergruppen etc. betreffen können.
- (2) Um jedoch für ein Turnier die Genehmigung der WPA zu erhalten, bedarf es der Einhaltung gewisser Erfordernisse, in erster Linie bezüglich der Preisgeldgarantien.

5.7 Verspäteter Beginn

- (1) Ein Spieler muß bereit sein, seine Partie innerhalb von 5 Minuten nach Beginn der Partie anzutreten oder sein Gegner gewinnt kampflos.
- (2) Der Beginn der Partie ist die Zeit, zu welcher die Partie starten soll oder die Zeit, zu der die Partie angekündigt wird, je nachdem, welcher Zeitpunkt später liegt.

Kommentar: Ein Spieler, der in einer Einzelveranstaltung verspätet antritt, muß disqualifiziert werden, egal, ob ein Gruppen-System, einfaches oder doppeltes K.O.-System gespielt wird. Alle Ergebnisse dieses Spielers werden gestrichen. Bezüglich des Mannschaftswettbewerbs werden die Verfahrensrichtlinien vom Veranstalter der jeweiligen Veranstaltung festgelegt.

5.8 Kein Üben während der Partie

Während der Begegnung ist das Üben nicht erlaubt. Spielt ein Spieler einen Stoß, der nicht zur Partie gehört, so begeht er ein Foul.

Kommentar: Dieses bezieht sich nicht nur auf den Tisch, an dem die Partie gespielt wird, sondern auch auf alle anderen Tische am Turnierort. Es ist ein Foul, wenn man einen Stoß spielt, der nicht zur aktuellen Partie gehört. Die Partie beginnt mit dem ersten Anstoß und endet mit der letzten versenkten Kugel im entscheidenden Spiel. Falls ein Spieler, der an der Reihe ist, den nächsten Anstoß auszuführen, ein Foul zwischen zwei Spielen begeht, so wird dieses Foul als Anstoßfoul gewertet. Falls sein Gegner in dieser Situation ein Foul begeht, so bekommt der Gegner ein Foul, welches auf die Drei-Foul-Strafe zählt, der Spieler muß aber trotzdem mit einem korrekten Anstoß beginnen. Falls ein Spieler weiterhin während seiner Partie unerlaubt Übungsstöße ausführt, so ist das als unsportliches Verhalten zu werten.

5.9 Keine Hilfe während der Partie

Während ein Spiel andauert, ist es dem Spieler untersagt, zur Planung oder Ausführung eines Stoßes, Zuschauer um Rat zu fragen. Falls ein Spieler um Rat fragt und solchen erhält, verliert er das Spiel.

Jeder Zuschauer, der spontan einem Spieler irgendwelche wichtige Hilfe anbietet, wird des Turnierorts verwiesen.

Kommentar: *Im 14/1 wird der Verlust des Spiels als spezielles vorsätzliches Foul wie in Punkt 4.7 Spielregeln (5) beschrieben gewertet.*

5.10 Nichtverlassen des Tisches

Ist die Aufnahme eines Spielers beendet, so muß er mit dem Spielen aufhören. Mißachtet er dies, so verliert er das Spiel (Ausnahme 14/1 - geregelt als "bewußtes Foul").

Kommentar: *Falls ein Foul ausgesprochen wird, während der Spieler sich im unmittelbaren Stoßvorgang befindet, so gilt dies nicht als der Verlust des Spiels.*

5.11 Langsames Spielen

- (1) Behindert ein Spieler nach Meinung des Schiedsrichters den Verlauf eines Turniers oder einer Partie durch ständiges langsames Spiel, so kann der Schiedsrichter diesen verwarnen und dann nach seinem Ermessen ein Zeitlimit von maximal 45 Sekunden pro Stoß für beide Spieler auferlegen (d.h., beide Spieler spielen unter Zeitlimit).
- (2) Falls der Schiedsrichter dieses Limit über einen Spieler verhängt und es überschritten wird, so zählt dies als Foul und der Gegner fährt gemäß den Regeln des gerade gespielten Spiels fort.
- (3) Während der Aufnahme eines Spielers beginnt die Zeitnahme, wenn ein Stoß beendet ist und dauert bis zur Berührung der Pomeranze mit der Weißen. Die Zeit, während der die Kugeln laufen, wird nicht gezählt.
- (4) Startet ein Spieler mit Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch, beginnt die Zeitnahme, sobald er in Besitz der Weißen ist und alle Kugeln aufgebaut bzw. wiedereingesetzt sind.
- (5) Zehn Sekunden, bevor die Zeit abläuft, sollte eine Ankündigung durch die Ansage von "Time" erfolgen.
- (6) Überschreitet ein Spieler das für ein Turnier festgelegte Zeitlimit, so liegt ein Foul vor und der Gegner fährt gemäß den Regeln des gerade gespielten Spiels fort.
- (7) Erfolgt die Zeitnahme für einen Stoß zu spät, weil der betreffende Zeitnehmer fahrlässig oder unaufmerksam war, so behält der Spieler den Nutzen des verspäteten Starts.

Kommentar: *Die Entscheidung, wie lange das Zeitlimit sein soll, obliegt dem Schiedsrichter oder Turnierausrichter. Es soll jedoch 45 Sekunden nicht überschreiten. Der Zeitschiedsrichter muß genau in der Sekunde "Foul" sagen, in welcher das Zeitlimit überschritten ist. Die Zeit beginnt, wenn die Weiße die Hand des Schiedsrichters verlassen hat.*

5.12 Zeitweilig gestopptes Spiel

Falls ein Spieler einen Stoß ausführt, während der Schiedsrichter die Partie unterbrochen hat, so verliert er das Spiel. Die Ankündigung der Unterbrechung wird als ausreichende Warnung angesehen (siehe auch Regel Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.).

Kommentar: *Im 14/1 bedeutet der Verlust des Spiels ein spezielles vorsätzliches Foul, geregelt unter 4.7 Spielregeln (5).*

5.13 Time Out (entfallen)

5.14 Aufgabe

Gibt ein Spieler auf, so hat er die Partie verloren. Das Aufschrauben eines zusammengesraubten Queues, während der Gegner am Tisch ist, ist als Aufgabe anzusehen. Es bedarf bei der Aufgabe keiner vorherigen Verwarnung durch den Schiedsrichter.

Kommentar: *Ein Spieler, der nicht aufgeben, sondern nur seine Spitze wechseln möchte, sollte vorher den Schiedsrichter informieren. Das Einpacken eines einteiligen Queues kommt dem Aufschrauben eines zweiteiligen Queues gleich.*

5.15 Zählweise bei abgebrochenen Spielen

- (1) Spiele, die aus irgendwelchen Gründen, die in dieser Regel genannt sind, abgebrochen werden, werden in keiner Weise mit in die Wertung und/oder die Statistik des Turniers mit einbezogen. Dabei ist es unerheblich, ob es vor dem Abbruch zu irgendwelchen Wertungen gekommen ist. In der offiziellen Wertung werden keine Punkte aufgeschrieben, sondern nur die Notizen "W(F)" (Sieger) und "L(F)" (Verlierer) entsprechend bei den jeweiligen Spielern

eingetragen. (Spiele, die durch Disqualifikation beendet wurden, werden als abgebrochene Spiele im Sinne dieser Regel behandelt.)

- (2) Wird eine Partie aufgrund des Fehlverhaltens des Gegners abgebrochen und hat der Spieler eine hohe Serie (oder ähnliches, welches zur Belohnung ansteht) in der Partie erzielt, so zählt das Ergebnis für das Erreichen der Belohnung oder des Preises.

5.16 Spielen ohne Schiedsrichter

Ist kein Schiedsrichter verfügbar, so hat der Spieler dessen Aufgaben zu übernehmen, der sich im Moment nicht am Tisch befindet.

Kommentar: *Die folgenden Verfahrensweisen werden bei einem Spiel ohne Schiedsrichter nicht angewandt:*

- *Zeitlimit, Unsportliches Verhalten, Aufgabe, Kleidungs foul*

- (1) entfällt (siehe obenstehenden Kommentar)
- (2) *Wird ein Spiel ohne Schiedsrichter gespielt, so gilt es als Foul, wenn während eines Jumpshots, Bogenstoßes oder Kopfstoßes sich eine nicht anspielbare Kugel bewegt, weil versucht wurde, über Sie oder um Sie herum zu spielen (egal, ob die Kugel durch die Hand, das Queue, das Hilfsqueue oder den Durchstoß bewegt wurde).*
- (3) Sollte ein Stoß bevorstehen, der wahrscheinlich zu einer Streitsituation führen wird, so kann der Spieler, der gerade nicht am Tisch ist, zeitweise einen Turnieroffiziellen oder irgendeinen Dritten herbeirufen, welcher entscheiden soll, ob der Stoß korrekt ist oder nicht.

Kommentar: *Der herbeigerufene Dritte muß für beide Spieler akzeptabel sein.*

- (4) Jegliche Streitsituation zwischen zwei Spielern wird vom Turnierleiter oder dessen direktem Stellvertreter geschlichtet.
- (5) *Trifft die Weiße eine korrekte Farbige und eine momentan nicht korrekte Kugel ungefähr zum gleichen Zeitpunkt und kann nicht genau bestimmt werden, welche Kugel zuerst getroffen wurde, so ist im Zweifel für den anstoßenden Spieler zu entscheiden.*
- (6) Die Kugeln müssen so nah wie möglich zueinander aufgebaut werden, am besten press. Kugeln sollen nicht mehr als nötig "geklopft" werden. Zur Glättung des Tusches ist dem Durchbürsten der Vorzug zu geben.
(Weitere Anleitungen für Turnierspiel im nächsten Kapitel "Anweisungen für Schiedsrichter").