

# Spielregeln Pool

## 2.0 ANWEISUNGEN FÜR SCHIEDSRICHTER

- 2.1 Turnieroffizielle/Schiedsrichter
- 2.2 Befugnisse des Schiedsrichters
- 2.3 Verantwortlichkeit des Schiedsrichters
- 2.4 Letztendliche Turnierbefugnis
- 2.5 Wetten durch Schiedsrichter
- 2.6 Vor dem Spiel
- 2.7 Der Aufbau
- 2.8 Lochansage
- 2.9 Foulansage
- 2.10 Gleichzeitiges Treffen
- 2.11 Ausräumen der Taschen
- 2.12 Säubern der Kugeln
- 2.13 Wiedereinsetzen der Kugeln
- 2.14 Erfragen von Informationen
- 2.15 Unzweckmäßiger Gebrauch von Ausrüstung
- 2.16 Verbindliche Warnungen
- 2.17 Wiederherstellen einer Position
- 2.18 Störung von außerhalb
- 2.19 Unkorrekt bewegte Kugeln
- 2.20 Beurteilung von Durchstößen
- 2.21 Warnung "Außerhalb des Kopffeldes"
- 2.22 Platzzuweisung des Spielers
- 2.23 Verbot der Annahme von Ratschlägen von außerhalb
- 2.24 Störung oder Belästigung von außerhalb
- 2.25 Langsames Spiel
- 2.26 Proteste
- 2.27 Zeitweilig gestopptes Spiel
- 2.28 Unsportliches Verhalten

## 2.0 ANWEISUNGEN FÜR SCHIEDSRICHTER

### 2.1 Turnieroffizielle/Schiedsrichter

Überall dort, wo sich diese Regeln auf den "Schiedsrichter" beziehen, ist zu beachten, daß dort wo dies sinnvoll erscheint, die Vorrechte und das Ermessen des Schiedsrichters ebenfalls auf andere bezeichnete Turnieroffizielle angewendet werden können.

**Kommentar:** *Der Schiedsrichter muß immer unparteiisch sein und sich so verhalten.*

## **2.2 Befugnisse des Schiedsrichters**

(1) Der Schiedsrichter sorgt für Ordnung und für die Einhaltung der Regeln während des Spiels. Er ist die letzte Instanz in Bezug auf Tatsachenentscheidungen.

(2) Der Schiedsrichter ist komplett verantwortlich für die Partie, die er gerade leitet. Er kann nach seinem Ermessen andere Turnieroffizielle wegen Regelinterpretationsfragen, Positionierung der Kugeln etc. ansprechen.

(3) Jegliche Entscheidungen werden jedoch von ihm und nur von ihm alleine gefällt. Gegen diese Entscheidungen kann kein Spieler Einspruch bei höheren Turnieroffiziellen einlegen. Nur wenn der Schiedsrichter bezüglich einer Regel oder deren Anwendung einen Fehler begeht, kann ein höherer Turnieroffizieller ihn überstimmen.

## **2.3 Verantwortlichkeit des Schiedsrichters**

(1) Der Schiedsrichter ist komplett verantwortlich für jegliche Anfragen eines Spielers bezüglich des Spielgeschehens, wie zum Beispiel, ob eine Kugel im Dreieck ist oder außerhalb, ob eine Kugel im Kopffeld liegt, wie der Spielstand ist, wieviele Punkte noch zum Sieg fehlen, ob ein Spieler aus einer Sicherheit heraus spielt, ob ein Spieler oder sein Gegner ein Foul hat, welche Regel angewendet würde, wenn ein bestimmter Stoß ausgeführt würde etc..

(2) Wird die Erklärung einer Regel gewünscht, so wird der Schiedsrichter die betreffende Regel so gut er kann erklären, aber jegliche Fehlaussage des Schiedsrichters kann einen Spieler nicht davor schützen, daß die eigentliche aktuelle Regel angewendet wird.

(3) Der Schiedsrichter darf auf keine Art und Weise seine subjektive, das Spiel betreffende, Meinung, äußern, wie zum Beispiel, ob ein guter Stoß machbar ist oder nicht, ob ein Kombinationsstoß geht oder nicht, ob der Tisch schnell oder langsam zu spielen ist etc..

## **2.4 Letztendliche Turnierbefugnis**

(1) Obwohl diese Regeln versuchen, die große Mehrheit der bei Turnieren auftretenden Situationen abzudecken, könnte sich immer noch ein gelegentlicher Bedarf nach Interpretation der Regeln und ihrer korrekten Anwendung unter unüblichen Umständen ergeben.

(2) Der Turnierleiter oder ein anderer Turnieroffizieller, dem für ein Turnier die letztendliche Befugnis erteilt worden ist, trifft dann solche Entscheidungen (außer Tatsachenentscheidungen des Schiedsrichters) nach seinem Ermessen. Diese sind endgültig.

## **2.5 Wetten durch Schiedsrichter**

Jegliches Wetten bezüglich der Spiele, der Spieler oder des Turniers ist den Schiedsrichtern strengstens untersagt. Wetten eines Schiedsrichters (oder anderer Turnieroffizieller) hat dessen sofortige Ablösung und den Entzug jeglicher für das Turnier zugesagten finanziellen Mittel zur Folge.

## **2.6 Vor dem Spiel**

Falls vor dem Spiel erforderlich reinigt der Schiedsrichter Tisch und Kugeln oder läßt diese reinigen. Er stellt sicher, daß Kreide, Puder, Hilfsqueues verfügbar sind. Falls erforderlich markiert er die Punkte, die

Kopflinie, die Längslinie und die äußeren Ecken des Dreiecks mit einem Bleistift oder läßt diese markieren.

***Kommentar:** Dies trifft zu, falls der Ausrichter Kreise, Puder und Hilfsqueues bereitgestellt hat. Der Umstand, daß keine Kreide, kein Puder oder keine Hilfsqueues vorhanden sind, bedeutet nicht, daß der Spieler deswegen nicht anzutreten braucht.*

## 2.7 Der Aufbau

Der Schiedsrichter baut die Kugeln so nah wie möglich auf, was bedeutet, daß jede Kugel die benachbarte Kugel berühren sollte. Es ist davon abzusehen, Kugeln mehr als notwendig zu "klopfen". Zur Glättung des Tuches ist dem Durchbürsten der Gegend, wo das Dreieck aufgebaut wird, der Vorzug zu geben. Baut ein Schiedsrichter die Kugeln für ein Spiel auf, ist es keinem Spieler erlaubt, währenddessen oder nachher den Aufbau zu kontrollieren.

***Kommentar:** Falls ein Spieler mit dem Aufbau nicht zufrieden ist, so kann er den Schiedsrichter bitten, noch einmal neu aufzubauen. Ist der Schiedsrichter mit dem Aufbau jedoch zufrieden, so muß der Spieler spielen. Weigert sich der Spieler zu spielen, wird Regel 2.28 angewandt.*

## 2.8 Lochansage

(1) Bei Spielen mit Lochansage kann der Spieler eine Kugel seiner Wahl spielen, muß jedoch, bevor er stößt, Kugel und Loch ansagen. Er muß keine Details ansagen wie Carambolagen, Kombinationen oder Banden (solange dies korrekt ist). Jegliche zusätzlich zu einer korrekt versenkten Kugel gesenkte Kugel wird zugunsten des Spielers gewertet.

(2) Falls ein Schiedsrichter einen Stoß unkorrekt ansagt, so sollte ihn der Spieler korrigieren, bevor er den Stoß ausführt.

(3) Kommt jedoch aus irgendwelchen Gründen eine Falschaussage zustande, so wird der Stoß gewertet, wenn der Schiedsrichter der Auffassung ist, daß der Stoß wie geplant ausgeführt wurde.

***Kommentar:** Offensichtliche Stöße müssen nicht angesagt werden.*

## 2.9 Foulansage

Der Schiedsrichter sagt Fouls sofort an, nachdem Sie begangen worden sind und weist den aufnahmeberechtigten Spieler darauf hin, daß er die Weiße frei plazieren darf, wenn dies gemäß den Regeln zutrifft.

***Kommentar:** Der Schiedsrichter sagt "Foul", sobald ein solches begangen worden ist, nicht erst, wenn alle Kugeln zur Ruhe gekommen sind. Die Foul-Ansage sollte laut genug sein, so daß auch das Publikum dies hören kann. Offensichtliche Fouls sollen auch bekanntgegeben werden.*

## 2.10 Gleichzeitiges Treffen

Sieht der Schiedsrichter, daß die Weiße eine korrekte und eine in diesem Moment unkorrekte Kugel ungefähr gleichzeitig trifft und er kann nicht genau sagen, welche Kugel zuerst getroffen wurde, so hat er im Zweifel für den anstoßenden Spieler zu entscheiden.

## 2.11 Ausräumen der Taschen

Wird auf Tischen ohne automatischen Kugelrücklauf gespielt, so entfernt der Schiedsrichter die Kugeln aus vollen oder nahezu vollen Taschen. Es liegt in der Verantwortlichkeit des Spielers, auf diese Tätigkeit zu achten. Der Spieler hat kein Einspruchsrecht, falls eine Kugel aus einer vollen Tasche zurückspringt.

***Kommentar:** Das Ausräumen der Taschen sollte das Spiel des Spielers nicht stören.*

## 2.12 Säubern der Kugeln

Während eines Spiels kann der Spieler den Schiedsrichter dazu auffordern, eine oder mehrere Kugeln zu reinigen. Der Schiedsrichter reinigt dann jede sichtbar verschmutzte Kugel.

## 2.13 Wiedereinsetzen der Kugeln

Um jegliche unnötige Anleitung durch einen Spieler beim Wiederaufbau der Kugeln zu vermeiden, sollte der Schiedsrichter die Kugeln so aufbauen, daß die Zahl auf der Kugel nach oben zeigt.

## 2.14 Erfragen von Informationen

Falls ein Schiedsrichter bei einem möglichen Foul keine gute Sicht gehabt hat, so kann er eine Entscheidung nach jeglichen Kriterien fällen, die er für richtig hält.

***Kommentar:** Falls ein Schiedsrichter bei einem möglichen Foul keine gute Sicht gehabt hat, so kann er einen anderen Turnieroffiziellen danach fragen, was passiert ist. Er muß dann alle Aussagen bewerten und seine Entscheidung treffen.*

## 2.15 Unzweckmäßiger Gebrauch von Ausrüstung

(1) Der Schiedsrichter sollte aufmerksam beobachten, ob ein Spieler Hilfsmittel oder Ausrüstungsgegenstände auf eine Art und Weise benutzt, die nicht der ursprünglich zugedachten entspricht. Turnieroffizielle sollten diesem Verhalten der Spieler entgegenwirken.

(2) Grundsätzlich wird ein Verhalten nach Regel 2.15 (1) nicht bestraft, da der Schiedsrichter oder ein Turnieroffizieller einschreiten muß, bevor ein solcher Fall eintritt. Sollte ein Spieler jedoch diese (oder jegliche andere) Anweisungen ignorieren, nachdem er ausdrücklich darauf hingewiesen wurde, daß diese Tätigkeit nicht erlaubt ist, so können die Turnieroffiziellen gegen diesen Spieler gemäß den Regelungen unter "Unsportlichem Verhalten" einschreiten. (Siehe auch Regeln 1.3 und 1.4.)

***Kommentar:** Siehe auch Regel 3.42*

## 2.16 Verbindliche Warnungen

(1) Wann immer der Schiedsrichter die Gelegenheit dazu hat, muß er einen Spieler warnen, wenn dieser dabei ist, ein schwerwiegendes Foul zu begehen (z.B. das dritte Foul in Folge, Frage nach Ratschlägen, Weiterspielen nachdem ein Foul ausgesprochen wurde). Ansonsten wird jegliches Foul als ein normales Foul gewertet (außer wo gesondert vermerkt).

(2) In den Spielen, wo dies zutrifft, muß der Schiedsrichter den Spieler informieren, daß dieser zwei Fouls hat. Unterläßt er dies, so wird angenommen, daß der Spieler nur ein Foul vor dem Stoß hatte.

(3) Der Schiedsrichter muß dem Spieler ansagen, daß eine Kugel press an der Bande liegt. Anderenfalls wird die Situation so gewertet, als habe der Spieler die Kugel mit dem Stoß an die Bande gespielt.

(4) Der Schiedsrichter muß den Spieler rechtzeitig vor einem Stoß informieren, je nachdem, wann der Spieler ihm die Zeit dazu gibt. Eine Warnung, die in dem Moment ausgesprochen wird, wenn ein Spieler stößt, wird als ungenügend angesehen. Dem Spieler muß genügend Zeit gegeben werden, auf die Warnung zu reagieren.

*Kommentar: Ein Foul wird als schwerwiegend angesehen, wenn es den Verlust des Spiels bedeutet.*

## **2.17 Wiederherstellen einer Position**

Ist es erforderlich eine Position wiederherzustellen, hat der Schiedsrichter die Position der bewegten Kugel so gut es geht wiederherzustellen. Ist der Schiedsrichter unsicher, kann er zu diesem Zweck um Rat fragen.

*Kommentar: Der Schiedsrichter kann die betroffenen Spieler fragen, andere Schiedsrichter oder Turnieroffizielle. Seine Entscheidung ist jedoch endgültig.*

## **2.18 Störung von außerhalb**

(1) Falls während eines Stoßes eine Störung von außerhalb auftritt und der Stoß dadurch beeinflusst wird, stellt der Schiedsrichter die Lage vor dem Stoß wieder her und der Stoß wird wiederholt.

(2) Hatte die Störung keinen Einfluß auf den Stoß, dann legt der Spieler die durch die Störung bewegten Kugeln an ihre alte Position zurück und das Spiel geht weiter.

(3) Falls die Kugeln nicht in ihre ursprüngliche Lage zurückgelegt werden können, so wird das Spiel neu begonnen. Dabei hat der Spieler Anstoß, der das Spiel auch ursprünglich begonnen hat.

*Kommentar: Siehe auch Regel 3.34*

## **2.19 Unkorrekt bewegte Kugeln**

Jeder Spieler, der nach Meinung des Schiedsrichters eine Kugel absichtlich mit unkorrekten Mitteln bewegt hat (Reißen am Tuch, Drücken oder Schieben des Tisches etc.), verliert das Spiel und/oder die Partie durch Abbruch (Entscheidung und Ermessen des Schiedsrichters siehe "Unsportliches Verhalten"). Eine vorherige Warnung durch den Schiedsrichter ist nicht erforderlich.

*Kommentar: Der Schiedsrichter sollte niemals auf den Verlust der Partie entscheiden. Das ist Sache des Turnierleiters.*

## **2.20 Beurteilung von Durchstößen**

(1) Beträgt die Entfernung zwischen der Weißen und der farbigen Kugel weniger als die Stärke eines Stückes Kreide, so hat der Schiedsrichter besondere Aufmerksamkeit walten zu lassen.

(2) Läuft in einer solchen Situation die Weiße der farbigen Kugel mehr als eine halbe Kugelstärke nach, so liegt ein Foul vor. Dies gilt nicht, wenn der Schiedsrichter sicher sagen kann, daß ein korrekter Stoß ausgeführt wurde.

***Kommentar:** Wenn die Weiße schneller ist als die Farbige, dann muß es ein Durchstoß gewesen sein. Das heißt umgekehrt nicht, daß der Stoß korrekt gewesen sein muß, wenn die Weiße langsamer läuft als die Farbige. Durchstöße können oftmals am Klang erkannt werden.*

## **2.21 Warnung "Außerhalb des Kopffeldes"**

(1) Darf ein Spieler die Weiße im Kopffeld verlegen, so muß ihn der Schiedsrichter warnen, wenn er sieht, daß der Spieler von außerhalb des Kopffeldes spielen möchte.

(2) Stößt der Spieler dann trotz der Warnung von der Kopflinie oder von außerhalb des Kopffeldes, so liegt ein Foul vor. Siehe die speziellen Spielregeln bezüglich der Bestrafung.

***Kommentar:** Siehe auch Regel 3.9*

## **2.22 Platzzuweisung des Spielers**

(1) Die Spieler müssen sich an dem Ihnen zugewiesenen Ort aufhalten, während der Gegner am Tisch ist.

(2) Sollte ein Spieler während der Partie den Spielort verlassen müssen, so hat er dafür den Schiedsrichter zu fragen und dessen Erlaubnis abzuwarten.

(3) Der Schiedsrichter sollte seine Aufmerksamkeit darauf richten, daß nicht unnötig viel Zeit gebraucht wird und daß ein Spieler dieses Privileg nicht dazu mißbraucht, seinen Gegner zu beeinträchtigen.

***Kommentar:** Siehe auch Regel 1.13*

## **2.23 Verbot der Annahme von Ratschlägen von außerhalb**

(1) Sofern es nicht durch turnierspezifische Regeln ausdrücklich erlaubt ist, ist es dem Spieler untersagt, wissentlich jede Art von Ratschlägen von außerhalb anzunehmen.

(2) Während des Spiels ist es dem Spieler untersagt, mit anderen Personen als den Turnieroffiziellen oder seinem Gegner Kontakt aufzunehmen.

(3) Sollte ein Spieler eine Unterhaltung begehren, um z.B. ein Getränk oder einen Ausrüstungsgegenstand zu bestellen, oder hat er irgend einen anderen erlaubten Grund, so muß er dies entweder durch einen Turnieroffiziellen oder mit der Genehmigung und unter Beobachtung des Schiedsrichters tun.

(4) Hat der Schiedsrichter Grund zu der Annahme, daß ein Spieler wissentlich Unterstützung bezüglich des Spiels von außerhalb anfordert oder akzeptiert, so muß er die entsprechenden Schritte wegen "unsportlichem Verhaltens" einleiten.

***Kommentar:** "Coaching" während des Time-Outs ist nicht erlaubt.*

## 2.24 Störung oder Belästigung von außerhalb

Falls ein Zuschauer, der nicht selbst Spieler des Turnier ist, die Spieler in irgendeiner Weise vorsätzlich optisch oder akustisch stört, kann der Schiedsrichter verlangen, daß der Zuschauer den Raum verläßt.

## 2.25 Langsames Spiel

(Siehe Punkt 1.11 dieser Regel.)

## 2.26 Proteste

(1) Ein Spieler kann vom Schiedsrichter oder von einem zuständigen Turnieroffiziellen eine Interpretation der Regel verlangen oder gegen eine Fehlentscheidung bezüglich eines Fouls protestieren.

(2) Der Protest oder die Anfrage haben vor dem nächsten Stoß zu erfolgen, da sie ansonsten nicht mehr berücksichtigt werden können. Wird dies unterlassen, so bleibt das Foul ohne Folgen und wird als nicht existent betrachtet.

(3) Der Schiedsrichter ist letzte Instanz bei Tatsachenentscheidungen.

(4) Glaubt ein Spieler, daß der Schiedsrichter die Regel unkorrekt anwendet und der Streitfall nicht dadurch gelöst werden kann, daß sich auf die Regel berufen wird, so muß der Schiedsrichter den Protest an den Turnierleiter oder dessen Stellvertreter weiterleiten. Die Entscheidung des Turnierleiters bezüglich der Regel ist endgültig.

(4) Ein Spieler kann auch protestieren, wenn er meint, daß der Schiedsrichter ungerechtfertigterweise ein Foul gegeben hat. In jedem Fall wird die Partie angehalten, bis der Protest behandelt wurde.

(5) Alle Spieler haben die Anfrage des Gegners, das Spiel anzuhalten, zu respektieren, wenn

a) ein Turnieroffizieller gerufen wird oder

b) der Schiedsrichter gebeten wird, eine Regelfrage zu kontrollieren oder durch einen anderen Turnieroffiziellen zu bestätigen

(6) Sollte eine solche Anfrage nicht respektiert werden, so kann dies eine Disqualifikation oder den Verlust der Partie wegen "unsportlichem Verhalten" nach sich ziehen.

## 2.27 Zeitweilig gestopptes Spiel

(1) Der Schiedsrichter kann eine Partie immer dann unterbrechen, wenn Spieler Protest einlegen oder wenn er meint, daß eine Fortführung des Spiels im Moment nicht durchführbar ist.

(2) Stört ein Zuschauer eine Partie, so kann die Partie gestoppt werden, bis dieser Zuschauer vom Spielort entfernt worden ist.

**Kommentar:** *Siehe auch Regel 1.12.*

## 2.28 Unsportliches Verhalten

(1) Der Schiedsrichter hat das Recht und die Pflicht, sicherzustellen, daß kein Spieler irgendwelche Aktivitäten unternimmt, die nach seiner Meinung ihrer Natur nach unsportlich sind, sich peinlich, störend oder schädlich auf andere Spieler, Turnieroffizielle oder Gäste oder den Sport generell auswirken.

(2) Der Schiedsrichter oder andere Turnieroffizielle haben das Recht, jeden Spieler, der sich unsportlich verhält, mit oder ohne Warnung zu disqualifizieren oder zu bestrafen.

***Kommentar:** Die Disqualifikation eines Spielers sollte, wenn überhaupt, nur nach Rücksprache mit einem Turnieroffiziellen erfolgen. Falls der Turnierleiter einer Disqualifikation zustimmt, so kann der betroffene Spieler immer noch dem Turnierleiter die Situation aus seiner Sicht schildern. Falls ein solches Verhalten von einem Spieler dann begangen wird, wenn er seinem Gegner eine klare Gewinnkugel zurückläßt, so wird als Strafe ein zusätzliches Spiel als verloren gewertet. Der Spieler darf nur im letzten, entscheidenden Spiel aufgeben (Schenken der letzten Kugel).*