

Regelhandbuch der Deutschen Billard Union



Stand 13.07.08

**Gültige Deutsche Fassung der
Poolbillardregeln der WPA
Poolbillardregularien der WPA**

§ 4. 14.1. Endlos

- (1) 14.1. Endlos, auch bekannt als Straight Pool, wird mit einem durchnummerierten Kugelsatz (von 1 bis 15) und einem weißen Spielball gespielt.
- (2) Jede korrekt gesenkte Kugel zählt einen Punkt und der erste Spieler, der eine bestimmte Anzahl von Punkten erreicht, gewinnt das Spiel.
- (3) 14.1. Endlos ist ein Spiel, in dem nach 14 korrekt versenkten Kugeln, diese wieder aufgebaut werden, damit das Spiel fortgesetzt werden kann.

§ 4.1 Ausstoßen

- (1) Die Spieler stoßen für den Anstoß aus (siehe auch §1.2 Anstoßbestimmung).

§ 4.2 Der 14.1. Aufbau

- (1) Für einen korrekten Anstoß werden die 15 Kugeln unsortiert zu einem Dreieck aufgebaut.
- (2) Wenn zum Breakball aufgebaut wird, wird genügend Platz auf dem Fußpunkt für eine Kugel gelassen.
- (3) Die aufgezeichnete Dreieckslinie ist die entscheidende Linie zur Festlegung, ob eine Kugel innerhalb oder außerhalb des Dreiecks liegt.

§ 4.3 Eröffnungsstoß

- (1) Die folgenden Regeln werden auf den Anstoß angewandt:
 - a. Der Spieler beginnt mit „Ball in Hand“ im Kopffeld
 - b. Keine Kugel muss angesagt werden.
 - Sollte keine angesagte Kugel gesenkt werden, müssen mindestens zwei Objektkugeln und der Spielball eine oder mehrere Banden berühren (siehe auch §8.4 Kugel an die Bande). Ansonsten ist dieser Stoß ein Foul und es werden dem Aufnahmeberechtigten zwei Punkte abgezogen (siehe auch §4.10 Anstoßfoul). Der jetzt aufnahmeberechtigte Spieler hat folgende Wahlmöglichkeiten:
 - I. Er übernimmt die Lage der Kugeln und spielt von dort weiter, wo der Spielball liegen bleibt.
 - II. Er lässt den Gegner solange den Anstoß ausüben, bis er ihn regelkonform ausführt, wobei für jeden weiteren nicht Korrekt ausgeführten Anstoß wieder zwei Punkte abgezogen werden (siehe auch § 4.11 Weitergehende Fouls).

§ 4.4 Verbleib an der Aufnahme

- (1) Der aufnahmeberechtigte Spieler verbleibt solange am Tisch und an der Aufnahme bis er es nicht mehr schafft, korrekt gespielte Kugeln zu versenken, ansonsten gewinnt er das Spiel durch Erreichen der Spieldistanz.
- (2) Wenn 14 Kugeln korrekt versenkt wurden wird kurz unterbrochen, um diese 14 Kugeln wieder aufbauen zu lassen.

§ 4.5 Ansagepflichtige Stöße

- (1) Stöße müssen, wie in §1.6 (Standard Ansagen) erklärt, angesagt werden.
- (2) Der Aufnahmeberechtigte kann eine Sicherheit ansagen. Aufgrund dieser Ansage wechselt die Aufnahmeberechtigung und die mit Sicherheit versenkte Kugel wird wieder aufgebaut.

§ 4.6 Wiederaufzubauende Kugeln

- (1) Alle mit Foul, Sicherheit oder ohne irgendeine Ansage versenkte oder vom Tisch geflogene Kugeln werden wieder aufgebaut (siehe §1.4 Wiederaufbau von Kugeln).
- (2) Sollte der 15. Ball wieder aufgebaut werden müssen und die restlichen 14 aufgebauten Kugeln wurden noch nicht berührt, so wird er auf den Fußpunkt aufgebaut. Dabei kann ein Dreieck benutzt werden, um einen korrekten Aufbau zu gewährleisten.

§ 4.7 Zählweise

- (1) Der Aufnahmeberechtigte Spieler erhält für jede korrekt gelochte Kugel einen Punkt.
- (2) Jede zusätzlich dazu gesenkte Kugel zählt ebenfalls für den Aufnahmeberechtigten.
- (3) Fouls werden vom aktuellen Punktestand des foulspielenden Spieler abgezogen.
- (4) Spielstände können aufgrund von Fouls negativ sein.

§ 4.8 Aufbausituationen

- (1) Wenn der Spielball oder/und die 15. Kugel den Aufbau des Dreiecks behindern, werden die folgenden Aufbauregeln angewandt.
- (2) Eine Kugel wird als störend definiert, wenn sie im Dreieck liegt oder nur die Linie des Dreiecks so berührt, dass ein problemloses Aufbauen nicht mehr möglich ist.
- (3) Der Schiedsrichter wird nach Aufforderung feststellen, ob die Kugel den Aufbau behindert oder nicht.
 - a) Wenn die 15. Kugel gleichzeitig mit der 14. Kugel versenkt wurde, werden alle Kugeln zu einem kompletten Dreieck aufgebaut.

- b) Wenn beide Kugeln (Objekt- und Spielkugel) den Aufbau behindern, wird ebenfalls ein komplettes Dreieck aufgebaut, wobei der Spielball mit freier Lageverbesserung ins Kopffeld kommt.
- c) Wenn nur die Objektkugel den Aufbau behindert, kommt diese auf den Kopfpunkt und die restlichen 14 Objektkugeln werden aufgebaut, wobei auf dem Fußpunkt ein entsprechender Platz freigelassen wird.
- d) Wenn nur der Spielball den Aufbau behindert, wird folgendermaßen aufgebaut:
 - wenn die Objektkugel auf der Kopflinie oder irgendwo außerhalb des Kopffeldes liegt, kommt der Spielball mit freier Lageverbesserung ins Kopffeld.
 - wenn die Objektkugel innerhalb des Kopffeldes liegt, kommt der Spielball auf den Kopfpunkt oder wenn dieser besetzt ist, auf den Mittelpunkt (dabei kann der Kopfpunkt durchaus frei, jedoch nicht nutzbar sein, da die Objektkugel zu nahe an dem Kopfpunkt liegt).
- e) In jedem Fall gibt es keinerlei Bedingungen, welche Kugel nach dem Wiederaufbau gespielt werden muss.

	Spielball liegt	Im Dreieck	Nicht im Dreieck und nicht auf dem Kopfpunkt *	Auf dem Kopfpunkt *
15. Objektkugel liegt				
Im Dreieck		15. Kugel: Fußpunkt Spielball: Ball in Hand im Kopffeld	15. Kugel: Kopfpunkt Spielball: Bleibt wo er liegt	15. Kugel: Mittelpunkt Spielball: Bleibt wo er liegt
in der Tasche, korrekt versenkt		15. Kugel: Fußpunkt Spielball: Ball in Hand im Kopffeld	15. Kugel: Fußpunkt Spielball: Bleibt wo er liegt	15. Kugel: Fußpunkt Spielball: Bleibt wo er liegt
Im Kopffeld und nicht auf dem Kopfpunkt*		15. Kugel: Bleibt wo sie liegt Spielball: Kopfpunkt		
Außerhalb des Kopffeldes und nicht im Dreieck		15. Kugel: Bleibt wo sie liegt Spielball: Im Kopffeld		
Auf dem Kopfpunkt*		15. Kugel: Bleibt wo sie liegt Spielball: Mittelpunkt	* Auf dem Kopfpunkt bedeutet, dass der Kopfpunkt nicht genutzt werden kann, da entweder der Objektball oder der Spielball zu nah an ihm liegt.	

§ 4.9 Standard Fouls

- (1) Wenn der aufnahmeberechtigte Spieler ein Standard Foul macht, so wird ihm ein Punkt von seinem aktuellen Punktestand abgezogen und die Kugel (oder Kugeln), die gefallen sind, werden wieder aufgebaut.

(2) Der Spielball verbleibt in seiner jetzigen Lage, soweit es im vorherigen Text nicht anders vermerkt ist.

(3) Die folgenden Fouls gelten im 14.1. endlos als Standard Fouls:

- §6.1 Spielball in der Tasche oder vom Tisch
Spielball wird mit Ball in Hand im Kopffeld verlegt.
- §6.3 Keine Bande nach Karambolage
- §6.4 Kein Fuß auf dem Boden
- §6.5 Kugel vom Tisch.
Alle vom Tisch gefallen Kugeln werden wieder aufgebaut.
- §6.6 Berührte Objektkugel
- §6.7 Doppelstoß / Press liegende Kugeln
- §6.8 Geschobener Stoß
- §6.9 Kugeln noch in Bewegung
- §6.10 Schlechte Positionierung des Spielballs
- §6.11 Unkorrektes Spielen aus dem Kopffeld
Ein Foul nach § 6.11 (2) wird mit einem Ball in Hand im Kopffeld bestraft.
- §6.12 Queue auf der Spielfläche
- §6.13 Spielen ohne Aufnahmeberechtigung
- §6.15 Langsames Spielen

§ 4.10 Anstoß Foul

- (1) Ein Anstoßfoul wird mit dem Verlust von ZWEI Punkten (-2), wie unter (§4.3 Eröffnungsstoß), und einem möglichen Neuanstoß geahndet.
- (2) Sollte während eines Eröffnungsstoßes sowohl ein Standardfoul, als auch ein Anstoßfoul passieren, so zählt vorrangig das Anstoßfoul.

§ 4.11 Weitergehende Fouls

- (1) Es werden für §6.14 (3 aufeinander folgende Fouls) nur Standardfouls gewertet, so dass ein Anstoßfoul nicht zu der 3-Foulstrafe gezählt wird.
- (2) Ein weiterer Punkt wird für das 3. Foul abgezogen. Zusätzlich dazu werden 15 Punkte abgezogen und die Foulnotierungen des foulspielenden Spielers werden gelöscht.
- (3) Alle 15 Kugeln werden wieder aufgebaut und der bestrafte Spieler **MUSS** einen neuen Anstoß unter den Anstoßbedingungen ausführen.
- (4) Sollte §6.16 (Unsportliches Verhalten) zum Tragen kommen, entscheidet der Schiedsrichter auf eine dem Verhalten entsprechende Bestrafung.

§ 4.12 Unentschieden

- (1) Sollte ein Unentschieden eintreten (siehe auch §1.12 Unentschieden), stoßen die Spieler neu aus.