



Billardverband Niederrhein e.V.

Schiedsrichter-Handbuch

Karambol

(Überarbeiteter Entwurf, Dirk Roos, 01.05.2014)

Schiedsrichter-Handbuch Karambolage

Inhalt

Vorwort	3
Schiedsrichterordnung	4
§1 (Geltungsbereich)	4
§2 (Verantwortung für die Partie)	4
§3 (Verhalten des Schiedsrichters)	4
§4 (Kleidung des Schiedsrichters)	5
§5 (Schiedsrichterwechsel)	5
§6 (Ansagen des Schiedsrichters)	5
§7 (Befugnisse des Schiedsrichters)	6
§8 (Entscheidungen des Schiedsrichters)	8
§9 (Sonstige Bestimmungen)	8
Was der Schiedsrichter wissen muss	10
Einstoßzeit	10
Bandenentscheid	10
Anstoß	11
Karambolage	11
Fehler	11
Pause während der Partie	12
Spielball	12
Feststehen des Spielballs	12
Hinausspringen eines oder mehrerer Bälle	13
Besonderheiten der einzelnen Disziplinen	13
Nachstoß	14
Aufnahmen-Begrenzung	15
Aufgeben der Partie	15
Internationale Ansagen und Begriffe	16

Vorwort

Jeder Billardschiedsrichter muss sich der Bedeutung seiner Funktion, die hohe Anforderungen an ihn stellt, bewusst sein.

Seine Leistungen können den Verlauf einer Partie oder eines ganzen Turniers positiv gestalten oder negativ beeinflussen.

Die Turnieratmosphäre einerseits und die Entfaltung sportlichen Leistungsvermögens der Teilnehmer andererseits hängen maßgeblich davon ab, wie der Schiedsrichter sein wichtiges Amt ausübt. Hierin liegt für den Schiedsrichter ein hohes Maß an Verantwortung, dem er durch gut fundiertes Fachwissen und sinnvoll-konsequente Anwendung dieses Wissens gegenüber jedem Spieler gerecht werden muss.

Zum Fachwissen gehört nicht nur das Beherrschen der Spielregeln, sondern nicht zuletzt auch die Kenntnis der für den Schiedsrichter selbst geltenden Regeln, die ihm Rechte gewähren und Pflichten auferlegen. Daneben gilt es für den Schiedsrichter, mit den eigens für ihn bestimmten Verhaltensregeln vertraut zu sein, die ihn bei eingehender Beachtung in die Lage versetzen, sich unmissverständlich auszudrücken und vermeidbare Störeinflüsse durch die eigene Person auszuräumen.

Dieses in Anlehnung an die internationalen Schiedsrichterreglements und die einschlägigen Bestimmungen der DBU verfasste Handbuch soll dem Billardschiedsrichter die zur Bewältigung seiner Aufgaben nötigen Hilfen an die Hand geben.

Wolfgang Dickmann – Ex-Schiedsrichterobmann der DBU

Überarbeitete Fassung Stefan Andres, BSO / Dirk Roos, LSO BV Niederrhein – Mai 2014

Schiedsrichterordnung

§1 (Geltungsbereich)

Diese Schiedsrichterordnung findet Anwendung bei allen klassischen Karambol-Wettbewerben, die die Deutsche Billard-Union (DBU) und ihr untergeordneten Verbände ausrichten.

§2 (Verantwortung für die Partie)

- (1) Der Schiedsrichter leitet die Partie alleinverantwortlich. Die Verantwortung des Schiedsrichters für die Partie beginnt, sobald die Turnierleitung die Spieler zur Partie aufruft, und sie endet mit der Abgabe der Spielergebnisse (Partiezettel) an die Turnierleitung.
- (2) Zu Beginn kontrolliert der Schiedsrichter die Bälle und das Billard auf Sauberkeit und achtet darauf, dass die für die zu spielende Disziplin erforderlichen Markierungen auf dem Billardtuch vorhanden sind. Gegebenenfalls veranlasst er das Notwendige.
- (3) Der Schiedsrichter achtet auf die Vorschriftsmäßigkeit der Spielerkleidung und darauf, dass der Spieler vom Gegner nicht beeinflusst oder in anderer Weise gestört wird.
- (4) Der Anschreiber ist für seine Eintragungen auf dem Partiezettel selbst verantwortlich und überwacht auch die Anzeigetafel.

Auf der Anzeigetafel wird nach jeder Aufnahme eines Spielers der aktuelle Spielstand angezeigt. Während einer laufenden Aufnahme ist der Spielstand auf der Anzeigetafel bei jeweils 100 erreichten Punkten sofort zu aktualisieren. Die Zahl der Aufnahmen ist auf der Anzeigetafel zu ändern, wenn der mit dem weißen Ball Spielende seine Aufnahme beendet hat*.

§3 (Verhalten des Schiedsrichters)

- (1) Der Schiedsrichter darf kein Mitgefühl zum Ausdruck bringen.
- (2) Der Schiedsrichter übt sein Amt unauffällig aus; er hat sich überflüssiger Mimik oder Gestik zu enthalten
- (3) Der Schiedsrichter wählt seinen Standort am Billard jeweils so, dass er alle für seine Entscheidung bedeutsamen Aktionen genau beobachten kann, ohne dabei dem Spieler im Wege zu stehen.
- (4) Bei Fernsehübertragungen *oder größerem Publikum* nimmt der Schiedsrichter, soweit es die Umstände zulassen, Rücksicht darauf, dass die Spielszene nicht verdeckt wird.
- (5) In der Konzentrationsphase des Spielers verhält sich der Schiedsrichter regungslos, soweit ihm das die korrekte Wahrnehmung seiner Aufgaben gestattet. Hierbei steht der Schiedsrichter möglichst weder im Rücken des Spielers, noch unmittelbar in dessen Stoßrichtung.

§4 (Kleidung des Schiedsrichters)

Die Schiedsrichterkleidung wird vom Veranstalter oder vom Ausrichter des Turniers im Einvernehmen mit dem Veranstalter *und dem Schiedsrichter-Obmann* bestimmt.

§5 (Schiedsrichterwechsel)

Dauert eine Partie vorausschaubar länger als eine Stunde, sollte der Schiedsrichter etwa zur Hälfte der Partie ausgewechselt werden. Im Satzsystem wird nach jedem Satz gewechselt.

§6 (Ansagen des Schiedsrichters)

- (1) Der Schiedsrichter sagt das Notwendige in der ihm vorgeschriebenen Weise mit deutlicher Stimme an.
- (2) Bei von der DBU oder ihren untergeordneten Verbänden veranstalteten Turnieren bedienen sich die Schiedsrichter der deutschen Sprache. Bei internationalen Turnieren ist für Schiedsrichteransagen die französische Sprache obligatorisch; lediglich das Zählen der gültigen Karambolagen darf in der Landessprache des Schiedsrichters erfolgen.
- (3) Sobald nach dem Bandenentscheid feststeht, welcher Spieler den Anstoß ausführt, sagt der Schiedsrichter an: „(Name des Spielers) beginnt“.
- (4) Begeht der Spieler einen Fehler und wird abgesetzt, nennt der Schiedsrichter zuerst dessen Namen und dann die Zahl der in dieser Aufnahme erzielten gültigen Karambolagen *.
- (5) Der Schiedsrichter sagt dem Spieler *einmalig in der Partie* an, wenn dieser „noch 5“, „noch 4“, „noch 3“, „noch 2“ und „noch einen“ Punkt zu machen hat. Im Dreiband werden lediglich die letzten 3 Punkte angesagt. Im Satzsystem wird der letzte Punkt als „Satzball“ oder „Matchball“ angesagt.
- (6) Stellt sich beim Ansagen der noch zu erzielenden Punkte heraus, dass beim Anschreiben ein Irrtum unterlaufen ist, muss der Irrtum nach Maßgabe des tatsächlichen Spielstandes korrigiert werden, d.h. der Spieler muss die für die Beendigung der Partie tatsächlich noch erforderlichen Punkte erzielen.
Nur dann, wenn der Schiedsrichter nach Ankündigung von nur noch einem zu erzielenden Punkt die letzte Karambolage für gültig erklärt hat, ist ein beim Anschreiben unterlaufener Irrtum unerheblich. In diesem Fall wird dem Spieler die zur Beendigung der Partie erforderliche Gesamtzahl gültiger Karambolagen als gemacht zuerkannt.
- (7) Entsteht der Eindruck, dass der Spielball an einem der anderen Bälle oder an beiden oder an der Bande feststehen könnte, lautet das Prüfergebnis des Schiedsrichters entweder „frei“ oder „fest an <Farbe>“ oder „fest an beiden“ oder „fest an der Bande“ oder „fest an <Farbe> und Bande“. Lässt die Position der Bälle keinen Zweifel zu, woran der Spielball feststeht, genügt auch die Ansage „fest“.

- (8) Hat der Schiedsrichter mehrere Ansagen zu machen, geschieht dies in der Reihenfolge
 - a) in der laufenden Aufnahme erzielte Punkte
 - b) noch zu erzielende Punkte
 - c) Position der Fälle zu Sperrzonen
 - d) Festliegen des Spielballs
- (9) Setzt der Schiedsrichter den Spieler ab, darf er ihm den Grund nennen – er muss es tun, wenn der Spieler darum bittet. *[Kommentar: auch wenn dadurch dem Gegner das Spielen mit dem falschen Ball o.ä. angezeigt wird]*
- (10) Wird die Partie mit Aufnahmebegrenzung gespielt, gibt der Schiedsrichter beiden Spielern die „letzte Aufnahme“ bekannt.
- (11) Bei Disziplinen mit Sperrfeldern bezeichnet der Schiedsrichter dem Spieler die jeweils bedeutsame Position, der mit dem Spielball zu treffenden Bälle 2 und 3. Er sagt:
 - a) herein, wenn Ball 2 und 3 in eines der Sperrfelder hineingelaufen sind (Ausnahme Cadre */1: „drin“)
 - b) drin, wenn Ball 2 und 3 nach der Karambolage im gleichen Sperrfeld geblieben sind (Ausnahme Cadre */1: absetzen)
 - c) rittlings, um dem Spieler zu verdeutlichen, dass Ball 2 und 3 nicht im selben Sperrfeld liegen
- (12) Ist die Position der Bälle 2 und 3 nur für ein Sperrfeld von Bedeutung genügt diese eine Angabe. Ist die Position für 2 Sperrfelder relevant, erfolgt zusätzlich die Ansage je Sperrfeld indem der Schiedsrichter die Felder zeigt.
- (13) Werden bei Cadre-Disziplinen mit Anker zwei Ballpositionsangaben erforderlich, so wird zuerst die Position zum Sperrfeld und anschließend die Position zum Ankerfeld angegeben. Ist nur die Positionsangabe zum Ankerfeld relevant, erfolgt die Ansage „rittlings – herein“ oder „rittlings - drin“ (nicht „Anker herein“).
- (14) Der Schiedsrichter vermeidet zwei gleichlautende Positionsangaben – in diesem Falle lautet die Ansage „herein beide“ oder „drin beide“.

§7

(Befugnisse des Schiedsrichters)

- (1) Nur der Schiedsrichter überwacht das Befolgen der für die Spieler geltenden Bestimmungen. Er trifft die in seiner Befugnis liegenden Maßnahmen, die zu respektieren sind.
- (2) Der Schiedsrichter ist auch für die Einhaltung des Rauch- und Alkoholverbots, das gleichermaßen auch für ihn selbst gilt, verantwortlich.
- (3) Beträgt sich ein Spieler ungebührlich, wird er vom Schiedsrichter verwarnet. Nach Beendigung der Partie ist die Turnierleitung darüber zu unterrichten. Im Wiederholungsfall oder bei sehr schwer wiegenden Vorkommnissen, kann der Schiedsrichter die Partie abbrechen und sie für den betroffenen Spieler als verloren erklären. Die Turnierleitung ist hierüber sofort in Kenntnis zu setzen. *[Anmerkung: der endgültige Spielabbruch sollte vorher mit dem Oberschiedsrichter oder der Turnierleitung abgesprochen werden]*
- (4) Der Schiedsrichter ist nicht befugt, einen Spieler auf einen Fehler, den dieser zu begehen im Begriff ist, aufmerksam zu machen.
- (5) Während der Partie kann der Schiedsrichter aus eigener Initiative oder auf Ersuchen des Spielers jederzeit das Säubern der Bälle oder des Billards veranlassen oder selbst vornehmen. Die Säuberung ist in kürzester Zeit auszuführen.

- (6) Nur der Schiedsrichter setzt die Bälle auf die Aufsetzmarken bzw. auf die von ihm sorgfältig markierten Stellen, von denen er die Bälle weggenommen hat.
- (7) Die Kennzeichnung des Platzes der zu entfernenden Bälle geschieht durch Markierungen. Hierzu bringt der Schiedsrichter an drei Stellen des von der Beleuchtung auf das Billardtuch geworfenen Ballschattens kleine Markierungen mit einem Kreidestift an, die nach Rückplatzierung zu entfernen sind. Andere Hilfsmittel zur Markierung sind unzulässig. Bei mehreren Schattenwirkungen eines Balles ist der am kräftigsten ausgebildete Schatten zu markieren.
- (8) Der Schiedsrichter achtet darauf, dass jeder Spieler während der Partie den ihm zugewiesenen Spielball behält.
- (9) Der Schiedsrichter zählt einen Punkt, wenn die Karambolage erfolgt ist und die an die Disziplin gebundenen Bedingungen erfüllt wurden, ohne dass der Spieler einen Fehler gemacht hat. Begeht der Spieler jedoch im weiteren einen Fehler, bevor die Bälle zum Stillstand gekommen sind, nimmt der Schiedsrichter den bereits gezählten Punkt zurück, und der Gegner kommt ans Spiel.
- (10) Weder zu Beginn, noch während einer Aufnahme, darf der Schiedsrichter dem Spieler dessen Spielball bezeichnen, auch dann nicht, wenn der Spieler ihn darum bittet. Sollte jedoch der markierte weiße Ball nicht eindeutig erkennbar sein, muss der Schiedsrichter diesen dem Spieler bezeichnen. Auch muss der Schiedsrichter in der Freien Partie oder in Cadre-Partien die vorgeschriebenen Positionsangaben machen, selbst wenn er dadurch verdeutlicht, welcher der Spielball ist.
- (11) Führt der Spieler nach Abstoß seines Spielballes beabsichtigt oder unbeabsichtigt eine weitere, nicht erlaubte Aktion aus, die das ursprüngliche Ballverhalten verändert, so werden die betreffenden Bälle vom Schiedsrichter an die Stelle gesetzt, die sie ohne die unerlaubte Aktion bereits eingenommen hätten. Für eine sich daraus ergebende ungenaue Platzierung der Bälle kann der Schiedsrichter nicht verantwortlich gemacht werden.
- (12) Wenn die Position der Bälle eine längere Überlegungszeit des Spielers erfordert oder wenn der Spieler aus anderen Gründen das Spieltempo verlangsamt, kann der Schiedsrichter für die Ausführung des Stoßes ein Limit von 60 Sekunden setzen. Hat der Spieler innerhalb dieser Frist nicht abgestoßen, meldet der Schiedsrichter „nicht gespielt“ und der Gegner kommt aus der bestehenden Position heraus ans Spiel.
- (13) *Zeitlimit:*
 - a) *Bei Partien, die gem. Turnierausschreibung unter Zeitlimit gespielt werden, muss eine Uhr für Spieler, Schiedsrichter und Schreiber gut sichtbar über dem Tisch oder am Tisch des Schreibers platziert werden – die Uhr zählt im Sekundenrhythmus abwärts und gibt ein akustisches oder optisches Signal 10 Sekunden vor Ablauf der Zeit, sowie ein weiteres deutliches akustisches oder optisches Signal mit Ablauf der Zeit.*
 - b) *Die Bedienung der Uhr kann durch den Schiedsrichter oder durch einen eingewiesenen Schreiber bzw. zweiten Schiedsrichter erfolgen. Die Uhr wird für jeden Stoß zurückgesetzt und gestartet, wenn alle Bälle zur Ruhe gekommen sind und der Spieler an den Tisch kommt.*
 - c) *Der Abstoß muss vor dem akustischen oder optischen Signal für Ablauf der Zeit erfolgen, ansonsten ist der Stoß ungültig und es wird der Anfangsball für den nachfolgenden Spieler aufgestellt.*
 - d) *Auf Anmerkung des Spielers oder durch den Schiedsrichter selbst, kann die Uhr angehalten werden, wenn der Spieler durch eine Störung jeglicher Art am Stoß oder an der Bewegung am Tisch gestört wird. Die Uhr wird wieder gestartet, sobald die Störung nicht mehr vorliegt. Die Uhr wird nicht angehalten für das verlängern des Spielqueues bzw. die zu Hilfenahme einer Verlängerung.*

- e) *Während die Zeit angehalten ist, darf der Spieler keine weiteren Stoßvorbereitungen durchführen.*
- f) *Erlaubt die Turnierregel eine Zeitverlängerung/Auszeit muss der Spieler diese dem Schiedsrichter deutlich anzeigen. Der Schiedsrichter bestätigt die Zeitverlängerung/Auszeit dem Schreiber und die Uhr wird gestoppt bzw. die Zeit verlängert. Der Schreiber markiert die Nutzung der Auszeit entsprechend.*

§8

(Entscheidungen des Schiedsrichters)

- (1) Sofern der Spieler über die Richtigkeit einer Schiedsrichterentscheidung Zweifel hegt, darf er den Schiedsrichter bitten die Entscheidung nachzuprüfen. Der Schiedsrichter ist verpflichtet, dieser Bitte nachzukommen.
- (2) Bezieht sich eine solche Bitte des Spielers auf eine Tatsachenentscheidung, versucht der Schiedsrichter den Fall gedanklich zu rekonstruieren, wobei er, wie in allen anderen Fällen, den Zweitschiedsrichter hinzuziehen kann. Die danach getroffene Entscheidung des Schiedsrichters am Tisch ist endgültig und kann auch später nicht angefochten werden.
- (3) Tatsachenentscheidungen sind solche Entscheidungen, die der Schiedsrichter aufgrund einer inzwischen veränderten, nicht mehr objektiv wiederherstellbaren Sachlage getroffen hat.
- (4) Einsprüche des Spielers wegen unrichtiger Anwendung der Spielregeln sind vom Schiedsrichter gleichfalls zu prüfen. Gibt der Schiedsrichter dem Einspruch nicht statt, kann der Spieler seine Einwendungen unverzüglich bei der Turnierleitung vorbringen. Diese prüft den Einspruch des Spielers und trifft die endgültige Entscheidung.
- (5) Einsprüche müssen sofort nachdem der vermeintliche Anlass vorgefallen ist beim Schiedsrichter vorgebracht werden.
- (6) Auch der Gegner kann den Schiedsrichter bitten, eine Entscheidung neu zu überdenken. Wenn sich seine Bitten jedoch häufen und der Schiedsrichter zu der Auffassung gelangt, dass sie nur den Zweck erfüllen sollen, den Spielfluss zu stören, handelt der Schiedsrichter im Sinne des §7 Absatz (3).
- (7) Die Bitte des Spieler/Gegners um Entscheidungsüberprüfung darf – auf denselben Fall bezogen – nur einmal geäußert werden.

§9

(Sonstige Bestimmungen)

- (1) Hat der Schiedsrichter dem Spieler fälschlicherweise einen Punkt zuerkannt, ist er berechtigt, die Entscheidung zurückzunehmen, sofern der Spieler noch nicht zur nächsten Karambolage abgestoßen hat.
- (2) Begeht der Spieler einen Fehler und spielt weiter, bevor der Schiedsrichter die Möglichkeit hatte, den Fehler anzusagen und das Weiterspielen zu unterbinden, muss der Schiedsrichter so vorgehen, als wenn der Spieler abgesetzt worden wäre, und der Schiedsrichter stellt die Bälle so exakt wie möglich in die Position zurück, in der die Bälle vor dem unerlaubten Weiterspielen gestanden haben.

- (3) Stellt der Schiedsrichter zu Beginn oder während einer Aufnahme fest, dass der Spieler mit dem falschen Ball spielt, ist der Spieler sofort abzusetzen. Die Bälle bleiben in der Stellung in die sie nach der Feststellung des Fehlers gelangt sind. Sämtliche in der betreffenden Aufnahme erzielten Punkte, abzüglich der Karambolage, bei der die Spielballverwechslung bemerkt wurde, gelten als korrekt gespielt. Ist nach einem vom Schiedsrichter unentdeckten Fehler zur nächsten Karambolage abgestoßen worden, so sind alle gezählten Punkte gültig und der Spieler bleibt am Spiel.
- (4) Eventuell auftretende, nicht in dieser Ordnung oder anderen Bestimmungen der DBU erfasste Ausnahmefälle bleiben dem Entscheid des Schiedsrichters überlassen. Ein solcher Fall wird nach Beendigung der Partie durch eine entsprechende Anmerkung auf dem Partiezettel aktenkundig gemacht.

Was der Schiedsrichter wissen muss

Einstoßzeit

Vor Partiebeginn sorgt der Schiedsrichter dafür, dass die Spieler die zur Gewöhnung an das Spielmaterial vorgesehene Einstoßzeit nicht überschreiten.

Jedem Spieler ist es gestattet, das Spielmaterial vor jeweils seiner ersten Partie auf einem der Billards 5 Minuten, vor jeder weiteren Partie auf demselben Billard und am selben Turniertag 3 Minuten auszuprobieren.

Der Schiedsrichter kündigt dem Spieler die letzte Minute der Einstoßzeit an.

[Anmerkung: abweichende Einstoßzeiten können durch die Turnierleitung festgelegt werden]

[Anmerkung: Während des Einstoßens ist es dem Schiedsrichter gestattet, den Spieler beim Aufsetzen der Bälle für den Anfangsball zu unterstützen]

Bandenentscheid

Nach Beendigung der Einstoßzeit beider Spieler setzt der Schiedsrichter die beiden Spielbälle zum Bandenentscheid auf. Die Bälle werden einer rechts und einer links auf die Verlängerung der Anstoßlinie etwa in der Mitte zwischen Bande und Aufsetzmarken platziert; der rote Ball liegt auf seiner Aufsetzmarke (siehe Abb. 2).

Die Spieler stoßen möglichst gleichzeitig ihren Ball gegen die obere kurze Bande ab. Als „möglichst gleichzeitig“ gilt noch, wenn der zweite Ball abgestoßen wird, bevor der erste die kurze Bande erreicht hat.

Der Spieler dessen Ball am nächsten bei der unteren Bande zum Stillstand kommt, darf bestimmen, wer den Anstoß ausführt.

Wenn ein Spieler beim Bandenentscheid

- seinen Ball touchiert oder
- den roten Ball trifft oder
- die obere kurze Bande nicht zuerst anspielt oder
- die obere kurze Bande mehrfach berührt oder
- das Zusammentreffen der beiden Spielbälle verursacht

begeht er einen Fehler und verliert das Anstoßwahlrecht.

Bleiben die Spielbälle in gleicher Entfernung zur unteren kurzen Bande liegen oder wurde nicht „möglichst gleichzeitig“ abgestoßen, wird der Bandenentscheidung wiederholt.

Wer dem Gegner keine Gelegenheit zum rechtzeitigen Abstoß lässt oder trotz Gelegenheit zweimal zu spät abstößt, verliert das Anstoßwahlrecht.

Anstoß

Der Anstoß einer Partie wird grundsätzlich mit dem (nicht markierten) weißen Ball durchgeführt.

Zum Anstoß setzt der Schiedsrichter die Bälle wie in Abbildung 3 gezeigt auf:

- der rote Ball auf die obere Aufsetzmarke der Längsachse (rote Aufsetzmarke)
- der Spielball des Gegners auf die untere mittlere Aufsetzmarke der Längsachse
- der Spielball auf die rechte oder linke Aufsetzmarke der Anstoßstrecke je nach Wunsch des Spielers

Beim Anstoß muss der rote Ball direkt angespielt werden.

Karambolage

Eine Karambolage ist zustande gekommen, wenn der Spielball die anderen beiden Bälle getroffen hat. Sie ist gültig, wenn alle Bälle zum Stillstand gekommen sind, alle Spielbedingungen erfüllt wurden und keine Fehler gemacht wurden.

Fehler

Während der Partie hat nur der Schiedsrichter in Erfüllung seiner Aufgaben das Recht, die Bälle zu berühren.

Jede direkte oder indirekte Berührung eines Balles durch den Spieler, mit Ausnahme der zum Abstoß einmaligen Berührung mit dem Queueleder, gilt als Fehler und der Gegner kommt an den Tisch.

Ein unzulässig berührter Ball muss grundsätzlich an der Stelle belassen werden, die er nach der Berührung eingenommen hat.

Wenn jedoch der Spieler durch direkten oder indirekten Kontakt einen Ball bewegt, ohne den Stoß auszuführen (Touchieren) und dies als mutwillig anzusehen ist, kann der Gegner vom Schiedsrichter verlangen, dass die ursprüngliche Position wieder hergestellt wird.

Führt der Spielernach Abstoß seines Spielballs eine unerlaubte weitere Aktion aus, die das ursprüngliche Ballverhalten verändert, so findet §7 (11) der Schiedsrichterordnung Anwendung.

Desweiteren gilt als Fehler, und der Gegner kommt ans Spiel:

- a) wenn bei der Ausführung des Stoßes ein Ball oder mehrere Bälle aus der Spielfläche herausspringen (der mit Tuch bezogene Teil der Bande gehört zur Spielfläche);
- b) wenn an die Disziplin geknüpfte Bedingungen nicht erfüllt werden;
- c) wenn der Spieler auf der Spielfläche oder auf der Bande sichtbare Markierungen anbringt;
- d) wenn der Spieler zum Zeitpunkt des Stoßes nicht wenigstens mit einem Fuß den Boden berührt;
- e) wenn der Spieler „durchstößt“: ein Durchstoß liegt vor, wenn der Spielball mehrmals in Folge mit dem Queue berührt wird oder wenn der Spielball bei Berührung mit Ball 2 oder einer Bande noch Kontakt mit dem Queueleder hat;
- f) wenn der Spieler einen mit dem Spielball feststehenden Ball direkt anspielt (ohne einen Kopfstoß-Rückläufer zu spielen);
- g) wenn der an einer Bande feststehende Spielball direkt gegen die Bande gestoßen wird
- h) wenn der Schiedsrichter zu Beginn oder während einer Aufnahme feststellt, dass der Spieler nicht mit seinem Ball spielt;

- i) wenn der Spieler abstößt, bevor alle Bälle zur Ruhe gekommen sind;
- j) wenn der Spieler einen Ball berührt oder wegnimmt, um einen Fremdkörper zu entfernen, anstatt den Schiedsrichter darum zu bitten;
- k) wenn der Spieler zur Überprüfung einer Schiedsrichterentscheidung das Tuch berührt oder in einer Weise mit dem Billard in Berührung kommt, die geeignet ist, die Lage der Bälle zu verändern;
- l) wenn der Spieler weiterspielt, obwohl der Schiedsrichter die Partie unterbrochen hat.

Ein durch eine dritte Person verursachter Fehler darf dem Spieler nicht zur Last gelegt werden. Sind in einem solchen Fall Bälle von ihren Positionen verrückt worden, stellt der Schiedsrichter die ursprüngliche Position nach bestem Wissen wieder her.

Pause während der Partie

Eine Pause ist etwa zur Hälfte der Partie zu genehmigen, wenn sich beide Spieler darauf einigen.

Im Satzsystem sind Pausen nach jeweils 2 gespielten Sätzen vorgesehen.

Eine längere Pause oder zusätzliche Pausen können nur in Ausnahmefällen durch die Turnierleitung genehmigt werden.

Eine Pause darf nicht während einer Serie oder einer Verlängerung genommen werden.

[Anmerkung: ist erkennbar, dass ein Spieler die Toilette aufsuchen muss, ist das Spiel durch den Schiedsrichter kurzzeitig zu unterbrechen; dies ist nicht als Pause zu werten. Kommt der Schiedsrichter allerdings zur Überzeugung, dass diese Unterbrechungen den Spielfluss stören sollen, oder nutzt der Spieler die Unterbrechung nicht ausschließlich zum gedachten Zweck, ist dies als unsportliches Verhalten zu werten.]

Spielball

Die Spieler behalten während der gesamten Partie ihren Spielball; auch in der Verlängerung oder im Satzsystem.

Beim Aufsetzen der Bälle zu Beginn oder während der Partie hat der Spieler sich davon zu überzeugen, welcher sein Spielball ist.

Eine durch falsches Aufsetzen der Bälle verursachte Spielballverwechslung geht zu Lasten des Spielers.

Feststehen des Spielballs

Stellt sich der Spielball an einen der beiden anderen Bälle oder an beiden fest, so richtet sich die Folge nach der jeweiligen Disziplin.

Freie Partie: Alle Bälle werden zum Anstoß aufgesetzt

Cadre-Disziplinen und Einband:

Der Spieler hat das Wahlrecht:

- die Bälle wie zum Anstoß aufsetzen zu lassen
- den nicht feststehenden Ball anzuspielen oder Vorbande zu spielen
- einen vor- und zurücklaufenden Kopfstoß auszuführen

Dreiband:

Der Spieler hat das Wahlrecht wie beim Einband oder beim Cadre.

Wählt der Spieler das Aufsetzen der Bälle, werden nur die feststehenden Bälle in folgender Weise aufgesetzt:

- den Spielball auf die mittlere Markierung der Anstoßstrecke
- den Ball des Gegners auf die Markierung auf der Tischmitte
- den roten Ball auf seine Aufsetzmarke

Wenn die betroffene Aufsetzmarke durch einen nicht aufzusetzenden Ball blockiert ist, wird der feststehende Ball auf die Markierung gesetzt, die dem blockierenden Ball zukommen würde.

Hinausspringen eines oder mehrerer Bälle

Freie Partie und Cadre: Alle Bälle werden zum Anstoß aufgesetzt.

Dreiband: es werden nur die hinausgesprungen Bälle aufgesetzt und zwar in gleicher Weise, wie feststehende Bälle. Dies gilt auch wenn alle 3 Bälle vom Tisch springen.

[Anmerkung: beim Aufsetzen nach Hinausspringen eines Balles ist der Spielball der Ball des jetzt an den Tisch kommenden Spielers.]

Besonderheiten der einzelnen Disziplinen

Grundsätzlich darf der Spieler im Verlauf einer Serie beliebig viele Karambolagen hintereinander machen, bis er die vorgeschriebene Spieldistanz erreicht hat. Unterschiedliche an die Spieldisziplin gebundene Bedingungen sollen das Serienspiel erschweren. Es sind dies die Sperrflächen in den Cadre-Disziplinen sowie die Auflagen in den Bandenspielen.

Freie Partie

In der freien Partie hat der Spieler die gesamte Spielfläche zur uneingeschränkten Nutzung mit Ausnahme der Sperrflächen innerhalb der vier Eckenabstriche, in denen folgende Regelung gilt:

- befinden sich Ball 2 und 3 innerhalb eines Eckenabstriches muss der Spieler spätestens beim zweiten Stoß mindestens einen der beiden anzuspielenden Bälle aus der Sperrfläche herausspielen
- der oder die hinausgetriebenen Bälle dürfen sofort in diese Sperrfläche zurückkehren

Für alle Sperrflächen gilt (auch in den Cadre-Disziplinen), dass ein Ball, der genau mittig auf der Markierungslinie des Sperrfeldes liegt, zum Nachteil des Spielers gewertet wird.

[Anmerkung: die Position des Spielballs ist für die Betrachtung der Sperrfelder nicht relevant]

Cadre-Disziplinen

Es sind folgende Cadre-Disziplinen zu unterscheiden:

- a) 47/2 71/2 47/1 auf dem Match-Billard
- b) 38/2 58/2 auf dem Halbmatch-Billard
- c) 35/2 52/2 auf dem kleinen Billard

Alle Cadre-Disziplinen haben gemeinsam, dass die gesamte Spielfläche in Sperrflächen aufgeteilt wird, die durch feine Kreidelinien parallel zu den Banden markiert werden.

Die Zahl vor dem Schrägstrich einer Cadre-Disziplin gibt den Abstand der Linien in cm zur Bande an (siehe Abbildungen 5 und 6). Die daraus entstehenden 6 bzw. 9 Sperrflächen sind die sogenannten Cadre-Felder.

Die Zahl hinter dem Schrägstrich einer Cadre-Disziplin gibt an, nach dem wievielten Stoß mindestens einer der beiden anzuspielenden Bälle das Sperrfeld verlassen muss – die direkte Rückkehrmöglichkeit besteht auch hier.

Bei den Cadre-Disziplinen auf dem Match-Billard werden an den Fußpunkten der Cadrestriche sogenannte Anker als zusätzliche Sperrflächen eingezeichnete (17,8 cm im Quadrat). Ein Anker befindet sich zur Hälfte in benachbarten Cadre-Feldern (siehe Abbildungen 5 und 6). Für das Spielen im Ankerfeld gelten die gleichen Bedingungen, wie für alle anderen Sperrfelder.

Banden-Disziplinen

Das Bandenspiel erlaubt zwei Varianten, je nachdem ob es gegen eine Bande (im folgenden Einband genannt) oder gegen drei Banden (im folgenden Dreiband genannt) gespielt wird.

Für beide Bandendisziplinen sind keine Kreidemarkierungen auf dem Tuch erforderlich

Beim Einband muss der Spielball bevor Ball 3 trifft mindestens eine Bande berührt haben.

Beim Dreiband muss der Spielball bevor Ball 3 trifft mindestens drei Bandenberührungen haben.

[Anmerkung: auch dreimal die gleiche Bande]

Nachstoß

Zum Nachstoß werden die Bälle wie zum Anstoß aufgesetzt.

Beim Spiel ohne Aufnahmen-Begrenzung hat der Spieler mit dem markierten/gelben Ball Nachstoß, wenn sein Gegner den letzten Punkt zur erforderlichen Anzahl gemacht hat.

Sieger der Partie ist, wer bei Aufnahmen-Gleichheit als einziger die vorgegebene Spieldistanz erreicht hat (Ausnahme: Satzsystem).

Wenn im Nachstoß die vorgegebene Spieldistanz auch vom zweiten Spieler erreicht wird, endet die Partie unentschieden.

Aufnahmen-Begrenzung

Beim Spiel mit Aufnahmen-Begrenzung muss die Partie bis zur festgelegten Aufnahmezahl gespielt werden, wenn kein Spieler die vorgegebene Spieldistanz erreicht.

In der letzten Aufnahme erhält der Spieler mit dem markierten/gelben Ball die Bälle zum Anstoß aufgesetzt.

Sieger der Partie ist, wer die Spieldistanz als einziger erreicht hat oder nach der letzten Aufnahme die meisten Punkte erzielt hat.

Aufgeben der Partie

Eine Partie die vor ihrer Beendigung von einem der Spieler aufgegeben wird, gilt für diesen als verloren. Sie gilt auch für den Spieler verloren, der während einer Partie ohne Erlaubnis des Schiedsrichters seinen Platz [Anmerkung: die Spielstätte] verlässt. Für den Fall höherer Gewalt trifft die Turnierleitung eine Entscheidung.

Wer nach Aufforderung des Schiedsrichters die Partie nicht fortsetzt, verliert die Partie.

Internationale Ansagen und Begriffe

Französische Begriffe – verbindlich für alle internationalen Turniere

Markierter Ball	bille pointé
Weißer Ball	bille blanche
Roter Ball	bille rouge
Gelber Ball	bille jaune
Herein (beide)	entré (partout)
Drin (beide)	dedans (partout)
Rittlings	à cheval
Frei	libre
Drin geblieben	resté dedans
Ball herausgesprungen	bille dehors
Ball noch in Bewegung	billes en mouvement
Touchiert	touché
Durchgestoßen	queueté
Feststehen an ...	touche à la ...
Feststehenden Balle gespielt	bille en contact
Keine Bodenberührung	pied pas au sol
Markierung angebracht	marque
Falscher Ball	mauvaise bille
Nicht gespielt	non joué
Keine Bande	pas de bande
Eine Bande	une bande
Zwei Banden	deux bandex
Spielregeln nicht beachtet	indiqué selon ces règles
Noch 5,4,3,2,1	pour cinq, quatre, trois, deux, un
Satzball	balle de set
Matchball	balle de match

Englische Begriffe – bei Bedarf

Bande	cushion
Touchiert	touch