

Schiedsrichterhandbuch

Karambol

(September 2015)



Herausgeber : Bayerischer Billardverband

Verantwortlich: Ferdinand Müller, Landesschiedsrichterobmann

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 gar eines gesamten Turniers positiv gestalten oder negativ beeinträchtigen. 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 nur durch gut fundiertes Fachwissen und durch sinnvoll-konsequente Anwendung dieses Wissens gegenüber jedem Spieler aber auch Zuschauer gerecht werden kann. 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.
- Da es seit meiner Ernennung zum Landesschiedsrichterobmann Karambol im Jahre 2009 weder Ausbildungsangebote noch ein neues Schiedsrichterhandbuch seitens der DBU gegeben hat, habe ich mich entschlossen, für Bayern ein neues Handbuch herauszugeben. Es soll unseren Schiedsrichtern die nötigen Hilfen zur Bewältigung ihrer Aufgaben an die Hand geben und unseren Sportlern gleiche und faire Chancen für unseren wunderbaren Sport bieten.
- Ferdinand Müller, Schiedsrichterobmann des BBV
September 2015

Inhaltsverzeichnis

Seite 5-41 (von 79)

Vorwort	Seite 3
SCHIEDSRICHTERORDNUNG	
§1 Geltungsbereich	Seite 6
§ 2 Verantwortung für die Partie Abs. 1-5	Seite 7
§ 3 Verhalten des Schiedsrichters Abs. 1-5	Seite 8
§ 4 Kleidung des Schiedsrichters	Seite 9
§5 Schiedsrichterwechsel	Seite 10
§ 6 Ansagen des Schiedsrichters Abs. 1-17	Seite 11-15
§ 7 Befugnisse des Schiedsrichters Abs. 1-13	Seite 16-19
§ 8 Entscheidungen des Schiedsrichters Abs. 1-11	Seite 20-23
§ 9 Sonstige Bestimmungen 1	Seite 24
WAS DER SCHIEDSRICHTER WISSEN MUSS	
Einstoßzeit	Seite 25
Bandenentscheid	Seite 26
Anstoß	Seite 27
Karambolage	Seite 28
Fehler (1-6)	Seite 29
Fehler (7 a-h)	Seite 30
Fehler (7 i-l und 8)	Seite 31
Pause während der Partie	Seite 32
Spielball	Seite 33
Feststehen des Spielballes	Seite 34
Hinausspringen eines oder mehrerer Bälle	Seite 35
Besonderheiten der einzelnen Disziplinen	Seite 36
Besonderheiten der einzelnen Disziplinen	Seite 37
Banden-Disziplinen	Seite 38
Nachstoß	Seite 39
Aufnahmenbegrenzung	Seite 40
Aufgeben der Partie	Seite 41

ERLÄUTERUNG WICHTIGER BEGRIFFE

Anker (Bilder 5 u. 6)	Seite 42
Anstoss	Seite 43
Anstoßlinie (Bild 1)	Seite 44
Anstoßstrecke (Bild 2)	Seite 45
Aufnahmebegrenzung	Seite 46
Aufsetzmarken (Bild 1)	Seite 47
Ball 1/Ball 2/Ball 3	Seite 48
Disziplinen	Seite 49
Herein, Drin, Rittlings	Seite 50
Nachstoß	Seite 51
Spielarten	Seite 52
Bild 1: Aufsetzmarken	Seite 53
Bild 2: Bandenentscheid	Seite 54
Bild 3: Anstoß	Seite 55
Bild 4: Aufsetzen	Seite 56
Bild 5: Cadre 41/1 und 47/2	Seite 57
Bild 6: Cadre 71/1 und 71/2	Seite 58
Bild 7 - 14: Herein, Drin, Rittlings	Seite 59-66
Beispiel 1-12: Aufsetzen der Bälle im Dreiband	Seite 67-78
Wichtige französische Begriffe	Seite 79

SCHIEDSRICHTERORDNUNG

§1 (Geltungsbereich)

1. Diese Schiedsrichterordnung findet Anwendung bei allen klassischen Karambol-Wettbewerben, die der bayerische Billardverband veranstaltet. Eingeschlossen sind alle Bundesligaspiele, die in bayerischen Vereinen stattfinden.

SCHIEDSRICHTERORDNUNG

§ 2 (Verantwortung für die Partie)

Abs. 1-5

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 technischen Ergebnisse (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 gestört wird.
4. Der Anschreiber ist für seine Eintragungen auf dem Partiezettel selbst verantwortlich; er überwacht auch die Anzeigetafel.
5. 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 hundert erreichten Punkten sofort zu aktualisieren. Die Zahl der Aufnahmen ist auf der Anzeigetafel zu ändern, wenn der Spieler 2 seine Aufnahme beendet hat. Am Anfang der Partie wird die erste Aufnahme an der Anzeigetafel auf 1 gestellt.

SCHIEDSRICHTERORDNUNG

§ 3 (Verhalten des Schiedsrichters)

Abs. 1-5

1. Der Schiedsrichter darf kein Mitgefühl zum Ausdruck bringen.
2. Der Schiedsrichter übt sein Amt unauffällig aus; er hat sich überflüssiger Mimik und 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 nimmt der Schiedsrichter - so weit es die Umstände zulassen - Rücksicht darauf, dass er die Spielszene nicht verdeckt.
5. In der Konzentrationsphase des Spielers (dies ist die Phase kurz vor und während des Stoßes) verhält sich der Schiedsrichter regungslos, soweit ihm dies die korrekte Wahrnehmung seiner Aufgaben gestattet. Hierbei steht der Schiedsrichter so, dass er die Karambolage am besten sehen kann. Wenn nötig, kann der Schiedsrichter den Spieler nach dem Stoß zur Seite schieben, wenn er ihm die Blickrichtung versperrt.

SCHIEDSRICHTERORDNUNG

§ 4 (Kleidung des Schiedsrichters)

1. Die Schiedsrichterkleidung wird vom Veranstalter oder vom Ausrichter des Turniers im Einvernehmen mit dem Veranstalter bestimmt.

SCHIEDSRICHTERORDNUNG

§5 (Schiedsrichterwechsel)

1. Dauert eine Partie vorausschaubar länger als zwei Stunden, sollte der Schiedsrichter ausgewechselt werden. Im Satzsystem sollte nach jedem Satz gewechselt werden.

SCHIEDSRICHTERORDNUNG

§ 6 (Ansagen des Schiedsrichters)

Abs. 1-5

1. Der Schiedsrichter sagt das Notwendige in der ihm vorgeschriebenen Weise mit deutlicher Stimme an.
2. Beim BBV bedienen sich 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 ausführen wird, sagt der Schiedsrichter an: „(Name des Spielers oder Verein Mannschaft) - 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, z. B. „Müller - fünfzehn“ oder „BC München-eins“.
5. Der Schiedsrichter sagt dem Spieler an, wenn dieser „noch fünf“, „noch vier“, „noch drei“, „noch zwei“ und „noch einen“ Punkt zu machen hat; im Dreiband beginnt diese Ansage mit „noch drei“. Im Satzsystem wird nach der Ansage „noch zwei“ Satz- oder Matchball angesagt.

SCHIEDSRICHTERORDNUNG

§ 6 (Ansagen des Schiedsrichters)

Abs. 6-9

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.
7. 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.
8. 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 Weiß“ bzw. „fest an Rot“ bzw. „fest an Beiden“ bzw. „fest an der Bande“ bzw. „fest an Weiß und Bande“ bzw. „fest an Rot und Bande“.
9. Lässt die Position der Bälle keinen Zweifel zu, woran der Spielball feststeht, genügt die Ansage „fest“.

SCHIEDSRICHTERORDNUNG

§ 6 (Ansagen des Schiedsrichters)

Abs. 10-12

10. Hat der Schiedsrichter mehrere Ansagen zu machen, geschieht dies in der folgenden Reihenfolge:
 1. in der laufenden Aufnahme erzielte Punkte,
 2. letzte, noch zu erzielende Punkte,
 3. Position der Bälle (z. B. „herein“) und
 4. Festliegen/Freiliegen des Spielballes.
11. Setzt der Schiedsrichter den Spieler ab, weil er mit dem falschen Ball gespielt hat, darf er ihm den Grund, aus Fairness dem anderen Spieler gegenüber, nicht nennen. In allen anderen Fällen benennt der Schiedsrichter die Fehler nur nach Aufforderung durch den Spieler.
12. Wird die Partie mit Aufnahmebegrenzung gespielt, gibt der Schiedsrichter beim letzten Spielerwechsel bekannt: (Name des Spielers) - letzte Aufnahme".

SCHIEDSRICHTERORDNUNG

§ 6 (Ansagen des Schiedsrichters)

Abs. 13-15

13. Bei Disziplinen mit Sperrfeldern (Freie Partie, Cadre-Partien) bezeichnet der Schiedsrichter dem Spieler die jeweils bedeutsame Position der mit dem Spielball zu treffenden Bälle 2 und 3. Er sagt:
 1. „herein“, wenn beide Bälle in eines der Sperrfelder hineingelaufen und dort zum Stillstand gekommen sind;
 2. „drin“, wenn die Bälle 2 und 3 oder einer dieser Bälle das Sperrfeld nach dem nächsten Stoß nicht verlassen hat;
 3. „rittlings“, wenn es dem Spieler zu verdeutlichen gilt, dass die Bälle 2 und 3 nicht in dem selben Sperrfeld liegen.
14. Werden bei Cadre-Partien mit Anker zwei Ballpositionsangaben erforderlich, so ist die auf das Cadrefeld bezogene Position der Bälle grundsätzlich zuerst anzugeben, z. B. „drin“ (im Cadrefeld) - „herein“ (im Anker).
15. Ist die Position der Bälle 2 und 3 ausschließlich für eines der Cadrefelder von Bedeutung, genügt diese eine Angabe.

SCHIEDSRICHTERORDNUNG

§ 6 (Ansagen des Schiedsrichters)

Abs. 16-17

16. Hingegen ist der Bezeichnung einer bedeutsamen Ballposition im Anker stets die Angabe der Ballposition im Cadrefeld voranzusetzen, auch dann, wenn im Cadrefeld keine „herein“ oder „drin“-Situation besteht; in diesem Fall bedient sich der Schiedsrichter ersatzweise des Begriffs „rittlings“, z. B. „rittlings - herein“ (keinesfalls "Anker herein").
17. Der Schiedsrichter vermeidet zwei gleichlautende Ballpositionsangaben; er sagt nicht „herein - herein“ oder „drin - drin“, sondern „herein beide“ oder „drin beide“.

SCHIEDSRICHTERORDNUNG

§ 7 (Befugnisse des Schiedsrichters)

Abs. 1-5

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 Alkoholverbotes der Spieler unmittelbar vor und während einer Partie, was gleichermaßen für ihn selbst gilt, verantwortlich.
3. Beträgt sich ein Spieler ungebührlich, wird er vom Schiedsrichter verwarnt. Nach Beendigung der Partie ist die Turnierleitung darüber zu unterrichten.
4. Im Wiederholungsfall kann der Schiedsrichter die Partie abbrechen und sie für diesen Spieler als verloren erklären. Hierüber ist die Turnierleitung sofort in Kenntnis zu setzen. Bei sehr schwerwiegenden Vorkommnissen kann der Schiedsrichter die Partie auch abbrechen, ohne den Spieler vorher verwarnt zu haben.
5. Der Schiedsrichter ist nicht befugt, den Spieler auf einen Fehler, den dieser zu begehen im Begriff ist, aufmerksam zu machen.

SCHIEDSRICHTERORDNUNG

§ 7 (Befugnisse des Schiedsrichters)

Abs. 5-7

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. Grundsätzlich sind immer alle Bälle zu reinigen, es sei denn ein Spieler wünscht, dass nur sein eigener Spielball gereinigt werden soll. Ebenso kann der Gegner erklären, dass sein Ball nicht gereinigt werden soll.
6. Nur der Schiedsrichter setzt die Bälle auf die Aufsetzmarken bzw. auf die von ihm sorgfältig markierten Stellen, von denen er Bälle weggenommen hat.
7. Die Kennzeichnung des Platzes der zu entfernenden Bälle geschieht durch Markierungen. Hierzu bringt der Schiedsrichter an drei verschiedenen Stellen des von der Beleuchtung auf das Billardtuch geworfenen Ballschattens kleine Markierungen mit spitzem weißen Kreidestift an, die nach der Rückplatzierung des Balles bzw. der Bälle zu entfernen sind. Für das Markieren ist auch ein Positionsmarker erlaubt. Andere Markierungshilfsmittel sind unzulässig. Bei mehreren Schattenwirkungen eines Balles ist der am kräftigsten ausgebildete Schlagschatten zu markieren.

SCHIEDSRICHTERORDNUNG

§ 7 (Befugnisse des Schiedsrichters)

Abs. 8-10

8. Der Schiedsrichter achtet darauf, dass jeder Spieler während der Dauer der Partie den ihm zu Beginn 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 alle Bälle zum Stillstand gekommen sind, nimmt der Schiedsrichter den bereits gezählten Punkt zurück, und der Gegner kommt ans Spiel. Stellt der Schiedsrichter fest, dass der Spieler im Begriff ist mit dem falschen Ball zu spielen, hat die Ansage unmittelbar nach dem Stoß zu erfolgen, auch wenn dadurch der Schiedsrichter dem Spieler ein Hinweis des Vergehens gegeben wird..
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. Auch muss der Schiedsrichter in der Freien Partie oder in Cadre-Partien die vorgeschriebenen Ballpositionsangaben machen, selbst wenn er dadurch verdeutlicht, welcher der Spielball ist.

SCHIEDSRICHTERORDNUNG

§ 7 (Befugnisse des Schiedsrichters)

Abs. 11-13

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 unerlaubt Aktion bereits eingenommen hatten bzw. mutmaßlich 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 dreißig bis sechzig Sekunden setzen. Hat der Spieler innerhalb dieser Frist nicht abgestoßen meldet der Schiedsrichter „nicht gespielt“, und der Gegner kommt aus der bestehenden Ballposition heraus ans Spiel.

SCHIEDSRICHTERORDNUNG

§ 8 (Entscheidungen des Schiedsrichters)

Abs. 1-2

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. Die danach getroffene Entscheidung des amtierenden Schiedsrichters ist endgültig und kann auch später nicht angefochten werden.
2. Bezieht sich eine solche Bitte des Spielers auf eine Tatsachentscheidung, versucht der Schiedsrichter, den Fall gedanklich zu rekonstruieren, wobei er - wie in allen anderen Fällen – den Schreiber oder Zweitschiedsrichter (Auswechselschiedsrichter) hinzuziehen kann. Die danach getroffene Entscheidung des amtierenden Schiedsrichters ist endgültig und kann auch später nicht angefochten werden.

SCHIEDSRICHTERORDNUNG

§ 8 (Entscheidungen des Schiedsrichters)

Abs. 3-5

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.

SCHIEDSRICHTERORDNUNG

§ 8 (Entscheidungen des Schiedsrichters)

Abs. 6-8

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 dem Zweck dienen sollen, den Spieler zu beeinträchtigen, handelt der Schiedsrichter im Sinne § 7 Abs.3.
7. Die Bitte des Spielers/Gegners um Entscheidungsüberprüfung darf, auf denselben Fall bezogen, nur einmal vorgebracht werden.
8. 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.

SCHIEDSRICHTERORDNUNG

§ 8 (Entscheidungen des Schiedsrichters)

Abs. 9-11

9. 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 entdeckt wurde, gelten als korrekt gespielt.
10. Ist nach einem vom Schiedsrichter unentdeckten Fehler zur nächsten Karambolage abgestoßen worden, so sind alle gezählten Punkte gültig, und der Spieler bleibt am Spiel.
11. Eventuell auftretende, nicht in dieser Ordnung oder in anderen Bestimmungen der DBU erfasste Ausnahmefälle bleiben dem Entscheid des Schiedsrichters überlassen. Ein solcher Fall wird vom Schiedsrichter nach Beendigung der Partie durch eine entsprechende Anmerkung auf dem Partiezettel aktenkundig gemacht.

SCHIEDSRICHTERORDNUNG

§ 9

(Sonstige Bestimmungen)

1

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.

WAS DER SCHIEDSRICHTER WISSEN MUSS

Einstoßzeit

1. Vor Partiebeginn wacht der Schiedsrichter darüber, dass die Spieler die zur Gewöhnung an das Spielmaterial vorgesehene Einstoßzeit nicht überschreiten.
2. Jedem Spieler ist es gestattet, das Spielmaterial vor jeweils seiner ersten Partie auf einem der Billards fünf Minuten, vor jeder weiteren Partie auf demselben Billard und am selben Turniertag drei Minuten auszuprobieren. In der Bundesliga beträgt die Einspielzeit 10 Minuten.
3. Der Schiedsrichter kündigt dem Spieler die letzte Minute seiner Einstoßzeit an.

WAS DER SCHIEDSRICHTER WISSEN MUSS

Bandenentscheid

1. Nach Beendigung der Einstoßzeit beider Spieler setzt der Schiedsrichter die beiden Bälle zum Bandenentscheid auf, einen auf der nach rechts, den anderen auf der nach links verlängerten Anstoßstrecke etwa in der Mitte zwischen äußerer Aufsetzmarke und der Bande. Der rote Ball liegt hierbei auf seiner für den Anstoß bestimmten Aufsetzmarke. Die Spieler stoßen sodann möglichst gleichzeitig ihren Ball in Richtung auf die obere kurze Bande ab. Als „möglichst gleichzeitig“ gilt noch, wenn der zweite Ball abgestoßen wurde, bevor der erste die obere kurze Bande erreicht hat.
2. Der Spieler, dessen Ball am nächsten bei der unteren kurzen Bande zum Stillstand kommt, kann bestimmen, wer anstoßen darf.
3. Wenn ein Spieler beim Bandenentscheid seinen Ball tuschiert oder den roten Ball trifft oder die obere kurze Bande nicht erreicht oder zuerst die lange Bande anspielt oder wenn der abgestoßene zweimal hin- und herläuft oder ein Spieler das Zusammentreffen beider Spielbälle verursacht. so gilt dies als Fehler; das Anstoßwahlrecht erhält der Spieler, der keinen Fehler gemacht hat.
4. Bleiben die Spielbälle in gleicher Entfernung von der unteren kurzen Bande stehen oder wurde zum Bandenentscheid nicht „möglichst gleichzeitig“ abgestoßen, wird er wiederholt.
5. Wer dem Gegner keine Gelegenheit zum rechtzeitigen Abstoß lässt oder wer trotz Gelegenheit zweimal zu spät abstößt verliert das Anstoßwahlrecht.

WAS DER SCHIEDSRICHTER WISSEN MUSS

Anstoß

1. Spielball des den Anstoß ausführenden Spielers ist grundsätzlich der weiße Ball (Cadre, Einband, Freie) bzw. der weiße mit den roten Punkten im Dreiband.
2. Zum Anstoß setzt der Schiedsrichter die Bälle wie folgt auf:
 - den roten Ball auf die obere Marke der Längsachse,
 - den Ball des Gegners auf die untere Marke der Längsachse (mittlere Marke der Anstoßstrecke),
 - den Spielball auf die rechte oder linke Mark der Anstoßstrecke – je nach Wusch des anstoßenden Spielers.
3. Beim Anstoß muss der rote Ball direkt angespielt werden.

WAS DER SCHIEDSRICHTER WISSEN MUSS

Karambolage

1. Eine Karambolage ist zustande gekommen, wenn der Spielball die beiden anderen Bälle getroffen hat. Sie ist gültig, wenn alle Bälle zum Stillstand gekommen sind, der Spieler zuvor etwaige Bedingungen erfüllt und keinen Fehler gemacht hat.

WAS DER SCHIEDSRICHTER WISSEN MUSS

Fehler (1-6)

1. Während der Partie hat nur der Schiedsrichter in Erfüllung seiner Aufgaben das Recht, die Bälle zu berühren.
2. Jede direkte oder indirekte Berührung eines Balles durch den Spieler, mit Ausnahme der zum Abstoß erforderlichen einmaligen Berührung des Spielballes mit dem Queueleder, gilt als Fehler, und der Gegner kommt ans Spiel.
3. Gleiches gilt, wenn der Spieler einen Gegenstand auf einen Ball fallen lässt oder einen solchen Gegenstand auf die Spielfläche anbringt und dieser mit einem Ball in Berührung kommt.
4. Ein unzulässig berührter Ball muss grundsätzlich an der Stelle belassen werden, die er nach der Berührung eingenommen hat.
5. Wenn jedoch der Spieler durch direkten oder indirekten Kontakt einen Ball bewegt, ohne den Stoß auszuführen (Tuschieren) und dies als mutwillig anzusehen ist, kann der Gegner vom Schiedsrichter verlangen, dass er den Ball bzw. die Bälle so exakt wie möglich auf die ursprüngliche Position zurück legt.
6. Führt der Spieler nach Abstoß seines Spielballes eine unerlaubte weitere Aktion aus, die das ursprüngliche Ballverhalten verändert, so findet § 7 (11) der Schiedsrichterverordnung Anwendung.

WAS DER SCHIEDSRICHTER WISSEN MUSS

Fehler (7 a-h)

7. Desweiteren gilt als Fehler, und der Gegner kommt ans Spiel,
 - a) wenn bei der Ausführung des Stoßes einer oder mehrere Bälle aus der Spielfläche hinauspringen (die mit Tuch bezogene 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 Merkzeichen anbringt;
 - d) wenn der Spieler zum Zeitpunkt des Abstoßens nicht wenigstens mit einem Fuß den Boden berührt;
 - e) wenn der Spieler „durchstößt“; ein Durchstoß liegt vor, wenn der Spielball mehrmals in Folge berührt wird, oder wenn der Spielball bei der Berührung mit Ball 2 oder mit einer Bande noch Kontakt mit dem Queueleder hat;
 - f) wenn der Spieler einen mit dem Spielball feststehenden Ball direkt anspielt, ohne einen Kopfstoß-Rückläufer auszuführen;
 - g) wenn der an einer Bande feststehende Spielball direkt gegen diese Bande gestoßen wird;
 - h) wenn der Schiedsrichter zu Beginn oder während einer Aufnahme feststellt, dass der Spieler nicht mit seinem Ball spielt;

WAS DER SCHIEDSRICHTER WISSEN MUSS

Fehler (7 i-l und 8)

- 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, statt 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 zur Wahrnehmung seiner Aufgaben rechtzeitig und unmissverständlich unterbrochen hat.
8. Ein durch eine dritte Person verursachter Fehler darf dem Spieler nicht zur Last gelegt werden. Sind in einem solchen Fall Bälle von der Stelle gerückt worden, setzt der Schiedsrichter sie möglichst genau so wieder auf, wie sie vorher gestanden haben.

WAS DER SCHIEDSRICHTER WISSEN MUSS

Pause während der Partie

1. Im Regelfall wird eine Partie ohne Zwischenpause ausgetragen.
2. Der Schiedsrichter muss eine Pause von drei Minuten (möglichst nicht vor der Hälfte der Partie) genehmigen, wenn einer der Spieler vor Partiebeginn darum gebeten hat.
3. Diese Pause ist auch ohne die im voraus erfolgte Bitte zu genehmigen, wenn beide Spieler sich während der Partie darüber geeinigt haben.
4. Eine längere Pause oder weitere Pausen können nur in besonderen Ausnahmefällen und nur von der Turnierleitung gestattet werden.
5. Eine Pause darf nicht während einer Serie oder einer Verlängerung genehmigt werden.

WAS DER SCHIEDSRICHTER WISSEN MUSS

Spielball

1. Die Spieler behalten während der gesamten Partie ihren Spielball, auch in der Verlängerung, sowie im Satzsystem.
2. Beim Aufsetzen der Bälle zu Beginn und während der Partie hat sich der Spieler davon zu überzeugen, welcher sein Spielball ist
3. Eine durch falsches Aufsetzen der Bälle verursachte Spielballverwechslung geht zu Lasten des Spielers.

WAS DER SCHIEDSRICHTER WISSEN MUSS

Feststehen des Spielballes

1. Stellt sich der Spielball an einen der beiden anderen Bälle oder an beide fest, so richtet sich die Folge nach der jeweiligen Disziplin.
 - Freie Partie:
 - Alle Bälle müssen wie zum Anstoß aufgesetzt werden.
 - Cadre und Einband:
 - Der Spieler hat das Wahlrecht, die Bälle wie zum Anstoß aufsetzen zu lassen, den nicht feststehenden Ball anzuspülen oder mit Vorbande zu spielen oder einen vor- und zurücklaufenden Kopfstoß auszuführen; bei dieser Ausführungsart darf der vorher feststehende Ball direkt getroffen werden, d. h. ohne Zuhilfenahme des freistehenden Balles oder einer Bande.
 - Dreiband:
 - Der Spieler hat das Wahlrecht wie beim Einband und bei den Cadre-Disziplinen.
 - Wählt der Spieler das Aufsetzen der Bälle, werden nur die feststehenden Bälle, d. h. der Spielball und der Ball (ggf. die Bälle), mit dem der Spielball unmittelbaren Kontakt hat, in folgender Weise aufgesetzt:
 - der Spielball auf die mittlere Marke der Anstoßstrecke,
 - der Ball des Gegners auf die Marke im Mittelpunkt des Billards (mittlere Marke der Längsachse),
 - der rote Ball wie zum Anstoß (obere Marke).
 - Wenn die für das Aufsetzen eines der feststehenden Bälle vorgesehene Marke durch den dritten Ball blockiert ist, wird der feststehende Ball auf die Marke gesetzt, die dem blockierenden Ball zukommen würde.

WAS DER SCHIEDSRICHTER WISSEN MUSS

Hinausspringen eines oder mehrerer Bälle

1. Freie Partie, Einband und Cadre-Partien:
 - Alle Bälle werden wie zum Anstoß aufgesetzt.
2. Dreiband:
 - Es werden nur der oder die hinausgesprungenen Bälle aufgesetzt, und zwar in gleicher Weise wie feststehende Bälle.
3. Springen alle Bälle hinaus, werden sie wie feststehende Bälle aufgesetzt.
4. Beachte: Beim Aufsetzen nach Hinausspringen ist „Spielball“ der Ball des nunmehr ans Spiel kommenden Spielers!

WAS DER SCHIEDSRICHTER WISSEN MUSS

Besonderheiten der einzelnen Disziplinen

1. Grundsätzlich darf der Spieler im Verlauf einer Serie beliebig viele Karambolagen hintereinander machen, bis er die vorgegebene Spieldistanz erreicht hat.
2. Unterschiedliche, an die jeweilige Disziplin gebundene Bedingungen, die der Spieler zu beachten hat, sollen ihm das Serienspiel erschweren.
3. Es sind dies die Sperrflächen in der Freien Partie und in den Cadre-Disziplinen sowie bestimmte Auflagen in den Banden Disziplinen.
4. Freie Partie
 - In der Freien Partie hat der Spieler die gesamte Spielfläche zur uneingeschränkten Verfügung, mit Ausnahme der Sperrflächen innerhalb der vier „Eckenabstriche“, in denen folgende Regelung gilt: Innerhalb eines Eckenabstrichs darf der Spieler nicht beliebig viele Karambolagen machen; spätestens beim zweiten Stoß muss er wenigstens einen der beiden mit dem Spielball zu treffenden Bälle aus dieser Sperrfläche hinaustreiben, oder der oder die hinausgetriebenen Bälle sofort in die selbe Sperrfläche zurückkehren dürfen; in ihr darf der Spieler erneut eine Karambolage ausführen.

WAS DER SCHIEDSRICHTER WISSEN MUSS

Besonderheiten der einzelnen Disziplinen

5. Für alle Sperrflächen - auch für die anderer Disziplinen - gilt: Ein mit seiner Mitte auf dem Strich einer Sperrfläche stehender Ball wird bei der Beurteilung bedeutsamer Ballpositionen zum Nachteil des Spielers gewertet.
6. Cadre-Disziplinen
7. Es sind folgende Cadre-Disziplinen zu unterscheiden:
 - 47/1, 47/2, 71/2 >>auf dem Match-Billard
 - 38/2, 58/2 >>auf dem Halbmatch-Billard
 - 35/2, 52/2 >>auf dem kleinen Billard
 - Alle Cadre-Disziplinen haben gemeinsam, dass die gesamte Spielfläche des Billards in Sperrflächen aufgeteilt wird, sichtbar durch feine, parallel zu den Banden aufgetragene Kreidestriche. Die Zahl vor dem Schrägstrich einer Cadre-Disziplin gibt in cm den Abstand der Kreidestriche zu jeder Band an (Bilder 5 und 6). Die daraus entstehenden neun bzw. sechs Sperrflächen sind die sogenannten Cadrefelder. Die Zahl hinter dem Schrägstrich einer Cadre-Disziplin gibt an, bei dem wievielten Stoß wenigstens einer der beiden gemeinsam in einer Sperrfläche liegenden, mit dem Spielball zu treffenden Bälle hinausgetrieben werden muss; die Rückkehrmöglichkeit besteht auch hier. Bei den Cadre-Disziplinen auf dem Match-Billard (großes Billard) werden an den Fußpunkten der Cadrestriche sogenannte Anker als zusätzliche Sperrflächen eingezeichnet (17,8 cm im Quadrat). Ein Anker befindet sich jeweils zur Hälfte in benachbarten Cadrefeldern (Bilder 5 und 6). Für das Spielen im Anker gelten die gleichen Bedingungen wie für das Spielen im Cadrefeld der entsprechenden Disziplin.

WAS DER SCHIEDSRICHTER WISSEN MUSS

Banden-Disziplinen

1. Das sogenannte Bandenspiel erlaubt zwei Varianten, je nach dem, ob es gegen eine Bande (im weiteren Einband genannt) oder gegen drei Banden (im weiteren Dreiband genannt) gespielt wird.
2. Für diese Disziplinen sind keinerlei Kreidestrich-Markierungen auf dem Tuch erforderlich.
3. Beim Einband muss der Spielball, bevor er den letzten Ball trifft, wenigstens eine Bande berührt haben.
4. Beim Dreiband muss der Spielball, bevor er den letzten Ball trifft, wenigstens dreimal eine oder mehrere Banden berührt haben.

WAS DER SCHIEDSRICHTER WISSEN MUSS

Nachstoß

1. Zum Nachstoß werden die Bälle wie zum Anstoß aufgesetzt.
2. Beim Spiel ohne Aufnahmenbegrenzung hat der Gegner den Nachstoß, wenn der Spieler, der um eine Aufnahme voraus ist, den letzten Punkt der Partie gemacht hat.
3. Sieger der Partie ist, wer bei Aufnahmengleichheit als einziger die vorgegebene Spieldistanz erreicht hat.
Ausnahme: Satzsystem
4. Wenn im Nachstoß die vorgegebene Spieldistanz auch vom zweiten Spieler erreicht wird, endet die Partie unentschieden.

WAS DER SCHIEDSRICHTER WISSEN MUSS

Aufnahmenbegrenzung

1. Beim Spiel mit Aufnahmenbegrenzung muss die Partie bis zur letzten Aufnahme gespielt werden, wenn nicht wenigstens einer der Spieler die vorgegebene Spieldistanz vorher erreicht hat.
2. Hat der Spieler, der seinem Gegner um eine Aufnahme voraus ist, den letzten Punkt der Partie gemacht oder hat er die letzte Aufnahme der Partie erreicht, so hat der Gegner den Nachstoß.
3. Sieger der Partie ist, wer bei Aufnahmengleichheit als einziger die vorgegebene Spieldistanz erreicht oder wer nach der letztmöglichen Aufnahme die meisten Punkte erzielt hat.

WAS DER SCHIEDSRICHTER WISSEN MUSS

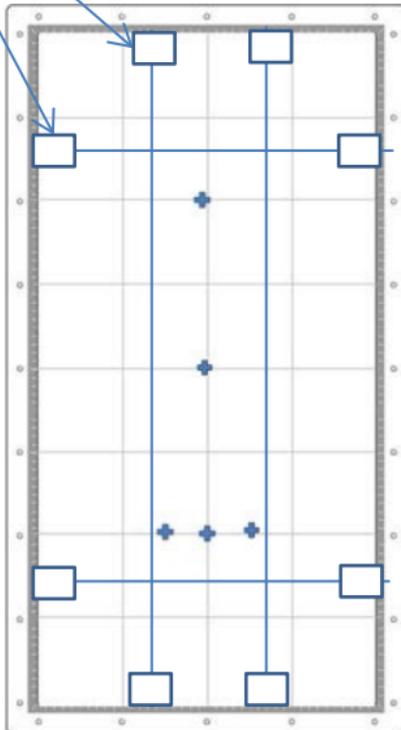
Aufgaben der Partie

1. Eine Partie, die vor ihrer Beendigung aufgegeben wird, gilt als verloren.
2. Sie gilt auch für den Spieler als verloren, der während der Partie ohne Erlaubnis des Schiedsrichters seinen Platz verlässt. Für den Fall, dass höhere Gewalt die Ursache sein sollte, trifft die Turnierleitung eine Entscheidung.
3. Wer nach Aufforderung des Schiedsrichters die Partie nicht fortsetzt, wird vom Turnier ausgeschlossen.

ERLÄUTERUNG WICHTIGER BEGRIFFE

ANKER (Bilder 5 u. 6)

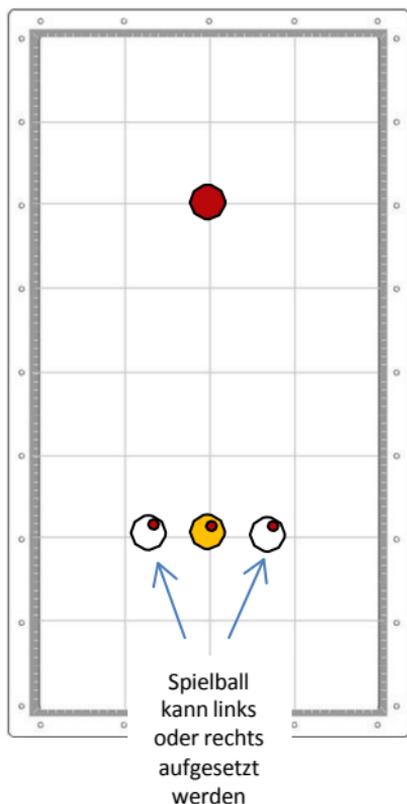
1. ANKER sind kleine, zusätzliche Sperrflächen bei bestimmten Cadre-Disziplinen.



ERLÄUTERUNG WICHTIGER BEGRIFFE

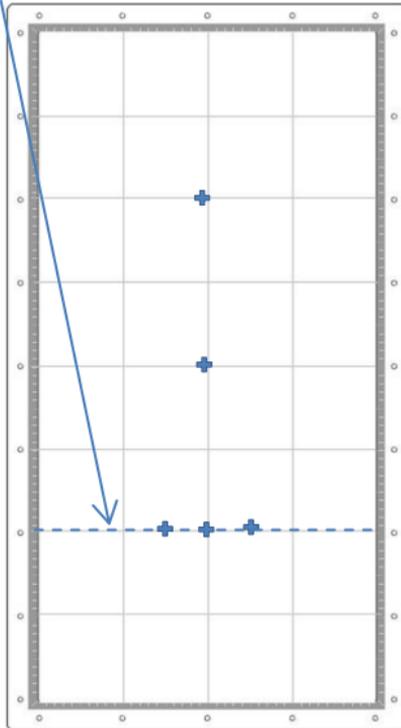
ANSTOß

1. Anstoß ist der Stoß, mit dem die Partie vom ersten Spieler begonnen wird. Die Bälle liegen hierbei in bestimmten Positionen. Jede Partie wird mit dem weißen Ball (Cadre, Einband, Freie Partie) bzw. dem weißen mit roten Punkten (Dreiband) begonnen.



ERLÄUTERUNG WICHTIGER BEGRIFFE ANSTOßLINIE (Bild 1)

1. Die Anstoßlinie ist eine gedachte, durch die untere Aufsetzmarke der Längsachse rechtwinklig verlaufende Linie.



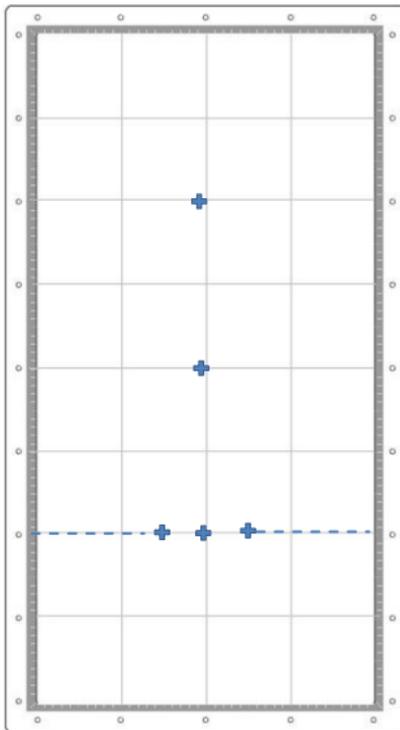
ERLÄUTERUNG WICHTIGER BEGRIFFE

ANSTOßSTRECKE (Bild 2)

1. Die Anstoßstrecke befindet sich auf der Anstoßlinie. Ihr Mittelpunkt ist die untere Aufsetzmarke der Längsachse. Nach links und rechts wird sie durch die beiden äußeren Aufsetzmarken begrenzt.

– Maße der Anstoßstrecke:

- Match-Billard 365 mm
- Halbmatch-Billard 287,5 mm
- kleines Billard 270 mm



ERLÄUTERUNG WICHTIGER BEGRIFFE

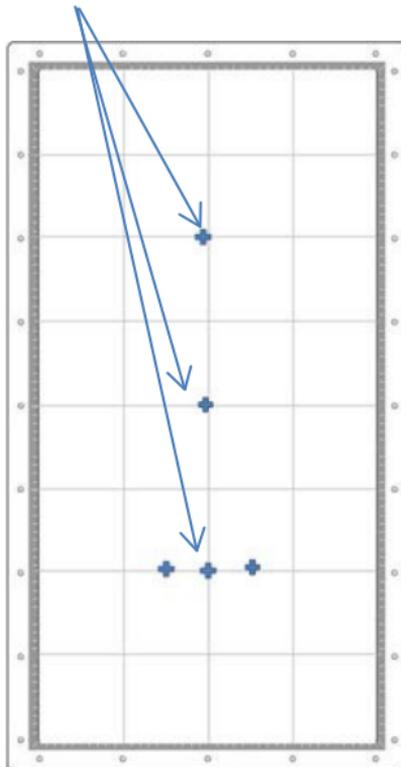
AUFNAHMENBEGRENZUNG

1. Jedem der Spieler wird nur eine bestimmte Anzahl von Aufnahmen zugestanden, um die Spieldistanz zu erreichen. Die Partie ist auch dann beendet, wenn keiner der Spieler die Spieldistanz innerhalb der zugelassenen Aufnahmenzahl erreicht hat. Ausnahme: Satzsystem
2. Eine Partie kann nur als beendet gelten, wenn beide Spieler gleichviele Male das Spiel „aufgenommen“ haben, d. h. ans Spiel gekommen sind. Dies gilt nicht im Satzsystem.

ERLÄUTERUNG WICHTIGER BEGRIFFE

AUFSETZMARKEN (Bild 1)

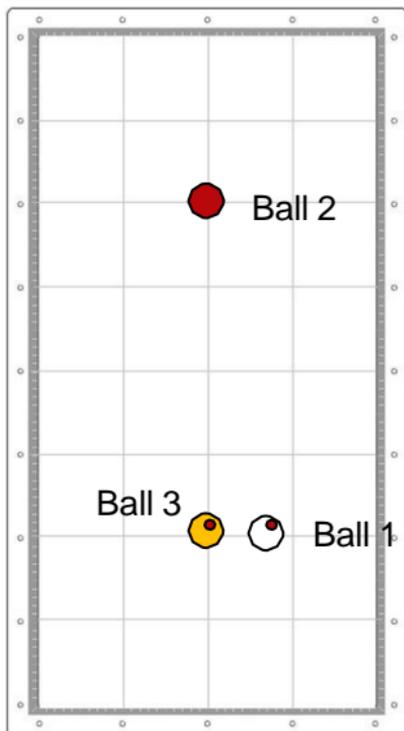
1. Dies sind die Stellen, an denen die Bälle zu Beginn der Partie bzw. nach Feststehen oder Hinausspringen aufgesetzt werden müssen. Die mit Tinte (Kugelschreiber, Filzschreiber) als feines Kreuz gekennzeichneten fünf Aufsetzmarken befinden sich auf der Längsachse und auf der Anstoßlinie. Drei von ihnen teilen die Längsachse in vier gleiche Strecken, die beiden anderen befinden sich in einem bestimmten Abstand links und rechts von der Längsachse auf der Anstoßlinie. Die Kennzeichnung der Aufsetzmarken durch runde Plättchen etc. ist verboten.



ERLÄUTERUNG WICHTIGER BEGRIFFE

Ball 1/Ball 2/Ball 3

1. Diese Ballbezeichnungen verdeutlichen den Ablauf einer Karambolage.
2. Ball 1 ist grundsätzlich der Spielball.
3. Ball 2 ist derjenige, der von Ball 1 zuerst getroffen wird; dies kann demnach sowohl der andere weiße (gelbe), als auch der rote Ball sein.
4. Ball 3 ist derjenige, der von Ball 1 zuletzt getroffen wird.



ERLÄUTERUNG WICHTIGER BEGRIFFE

Disziplinen

1. Als DISZIPLINEN bezeichnet man die verschiedenen Variationen einer Spielart. Beim Karambolbillard sind dies die sogenannten klassischen Disziplinen
 - Freie Partie
 - Cadre (in unterschiedlichen Versionen)
 - Einband
 - Dreiband

ERLÄUTERUNG WICHTIGER BEGRIFFE

Herein, Drin, Rittlings

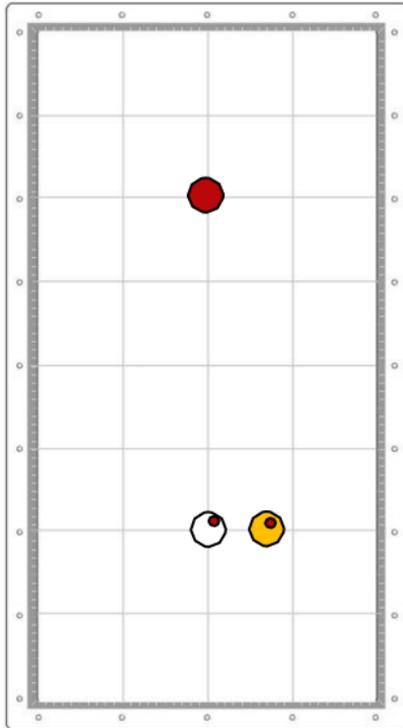
1. Die Veranschaulichung dieser Ballpositionen in den Bildern 7 bis 13 gelten, soweit sie sich auf die HEREIN-, DRIN- oder RITTLINGS-Position beziehen, sinngemäß auch für die Sperrflächen (Eckenabstriche) der Freien Partie.

– HEREIN	(Bild 7/Bild 13/Bild 14)
– DRIN	(Bild 7/Bild 13/Bild 14)
– RITTLINGS	(Bild 8)
– HEREIN-DRIN	(Bild 9)
– DRIN-HEREIN	(Bild 9)
– HEREIN-BEIDE	(Bild 9)
– DRIN-BEIDE	(Bild 9)
– HEREIN-RITTLINGS	(Bild 10)
– DRIN-RITTLINGS	(Bild 10)
– RITTLINGS-HEREIN	(Bild 11)
– RITTLINGS-DRIN	(Bild 11)
– RITTLINGS-BEIDE	(Bild 12)

ERLÄUTERUNG WICHTIGER BEGRIFFE

Nachstoß

1. Nachstoß ist der Stoß, mit dem der zweite Spieler seine letzte Aufnahme beginnt. Die Bälle sind hierbei wie zum Anstoß aufgesetzt. Im Satzsystem gibt es nur dann einen Nachstoß, wenn der beginnende Spieler die vorgegebene Distanz in der ersten Aufnahme erreicht.



ERLÄUTERUNG WICHTIGER BEGRIFFE

Spielarten

1. An Spielarten mit jeweils eigenen Reglements ist zu unterscheiden zwischen
 - Karambolbillard
 - Kunststoß
 - Billardkegeln
 - 5-Kegel-Billard (Birilli)
 - Pool-Billard (Pocket-Billard)
 - Snooker
2. Diese in der CEB (Europäischer Billard-Verband) anerkannten Spielarten werden von der DBU veranstaltet.

Bild 1: Aufsetzmarken

Dies sind die Stellen, an denen die Bälle zu Beginn der Partie bzw. nach Feststehen oder Hinausspringen aufgesetzt werden müssen. Die mit Tinte (Kugelschreiber, Filzschreiber) als feines Kreuz gekennzeichneten fünf Aufsetzmarken befinden sich auf der Längsachse und auf der Anstoßlinie. Drei von ihnen teilen die Längsachse in vier gleiche Strecken, die beiden anderen befinden sich in einem bestimmten Abstand links und rechts von der Längsachse auf der Anstoßlinie. Die Kennzeichnung der Aufsetzmarken durch runde Plättchen ist verboten.

Eckenabstriche
(Freie Partie)

Aufsetzmarken

obere

mittlere

untere

Anstoßlinie

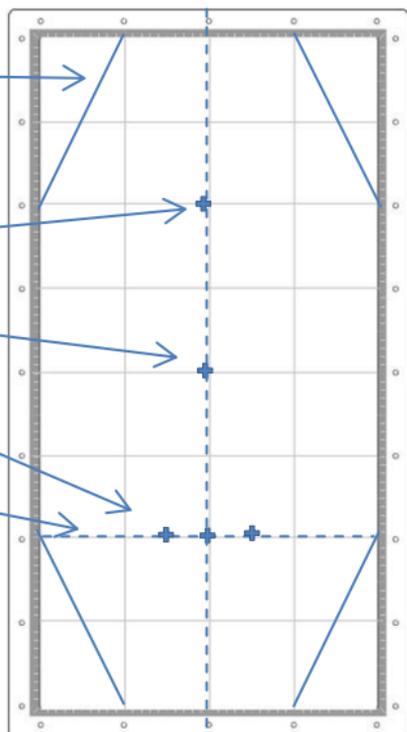
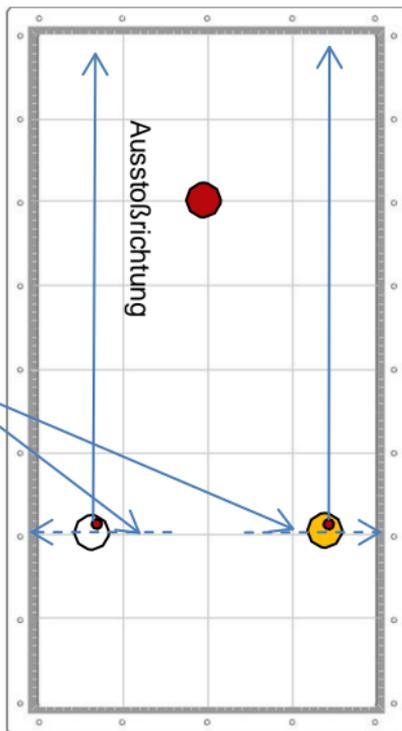


Bild 2: Bandenentscheid

Der Bandenentscheid ist eine bestimmte Verfahrensweise zur Ermittlung des Anstoßwahlrechts.

Obere kurze Bande

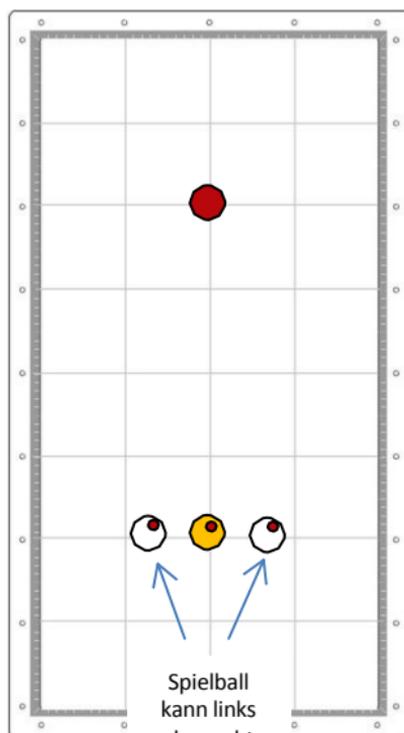
Anstoßstrecke



Untere kurze Bande

Bild 3: Anstoß

Anstoß ist der Stoß, mit dem die Partie vom ersten Spieler begonnen wird. Die Bälle liegen hierbei in bestimmten Positionen. Jede Partie wird mit dem weißen Ball (Cadre, Einband, Freie Partie) bzw. dem weißen mit roten Punkten (Dreiband) begonnen.



Spielball
kann links
oder rechts
aufgesetzt
werden

Bild 4: Aufsetzen

Aufsetzen nach Herauspringen oder
Feststehen beim Dreiband
(siehe auch Beispiele 1-12, Seite 67-78)

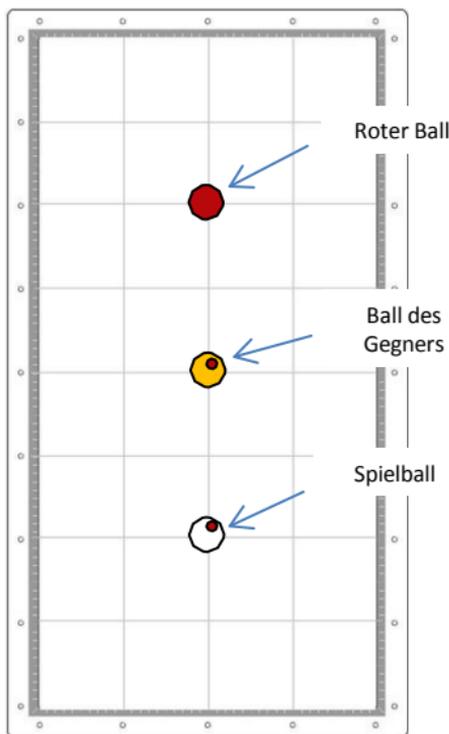


Bild 5: Cadre 47/1 und 47/2

(Cadre 35/2 ohne Anker)

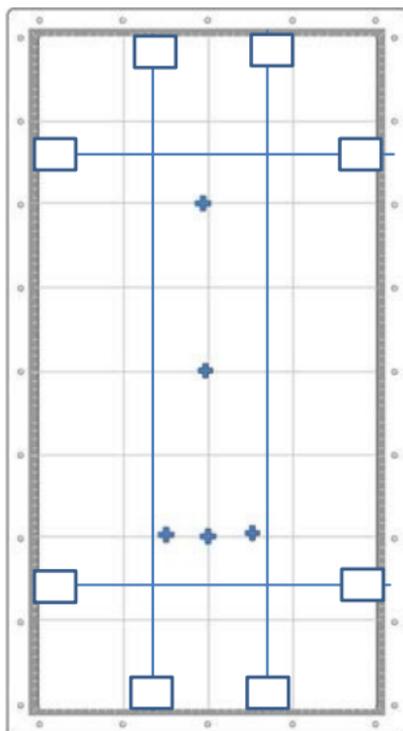


Bild 6: Cadre 71/2

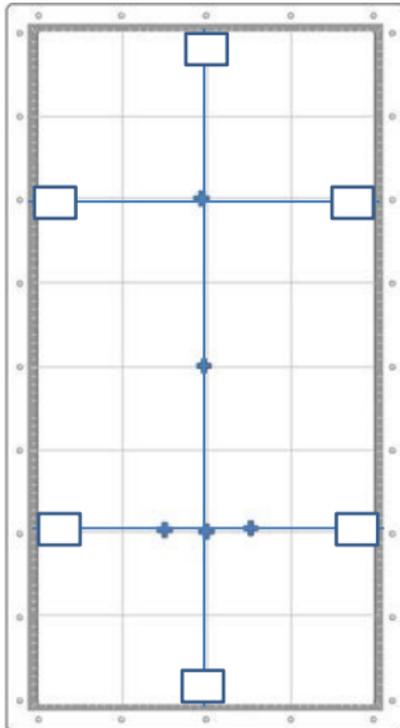


Bild 7: Herein, Drin

Herein (entré) bzw.
Drin (dedans)

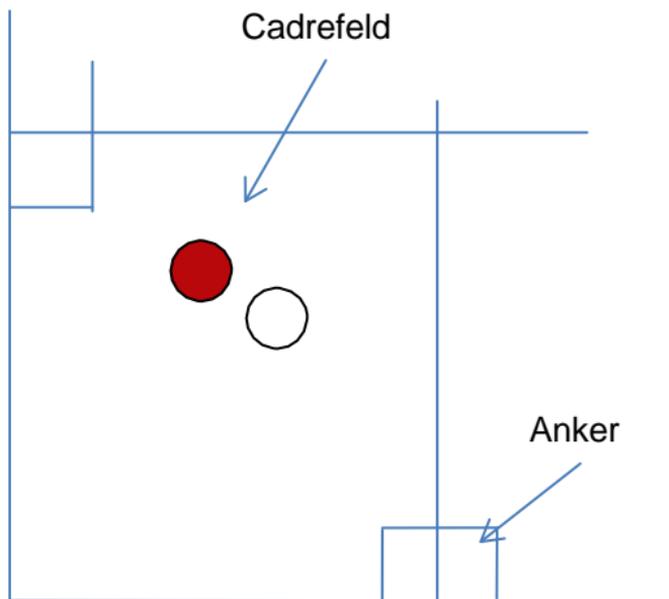


Bild 8: Rittlings

Rittlings (à cheval)

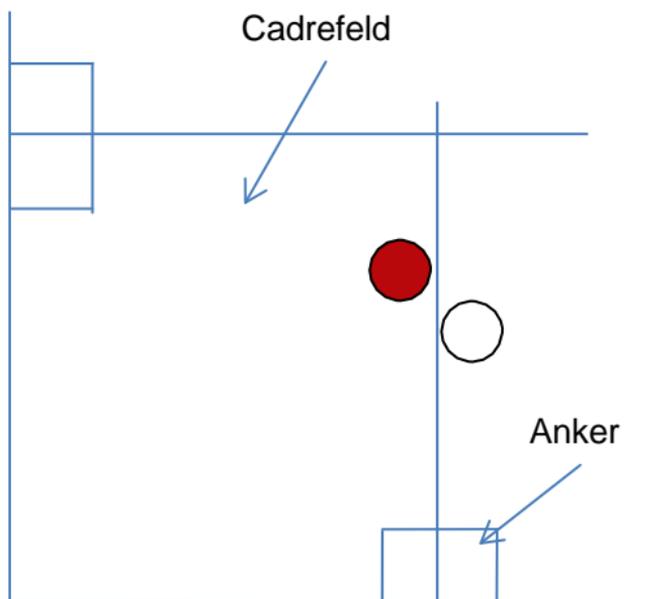


Bild 9: Drin-Beide

Drin-beide (dedans partout)

Sonstige:

Herein-Drin (entré-dedans) bzw.

Drin-Herein (dedans-entré) bzw.

Herein-Beide (entré-partout) bzw.

Drin-Beide (dedans-partout)

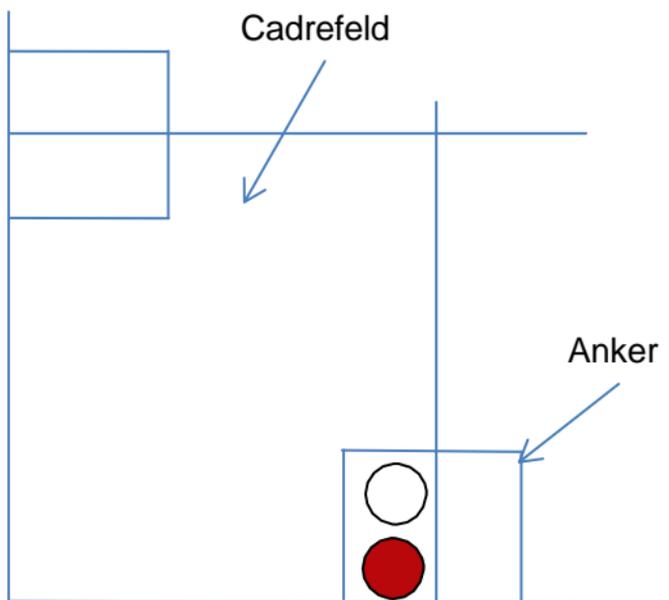


Bild 10: Drin-Rittlings

Drin-Rittlings (dedans- à cheval)

Sonstige:

Herein-Rittlings (entré- à cheval)

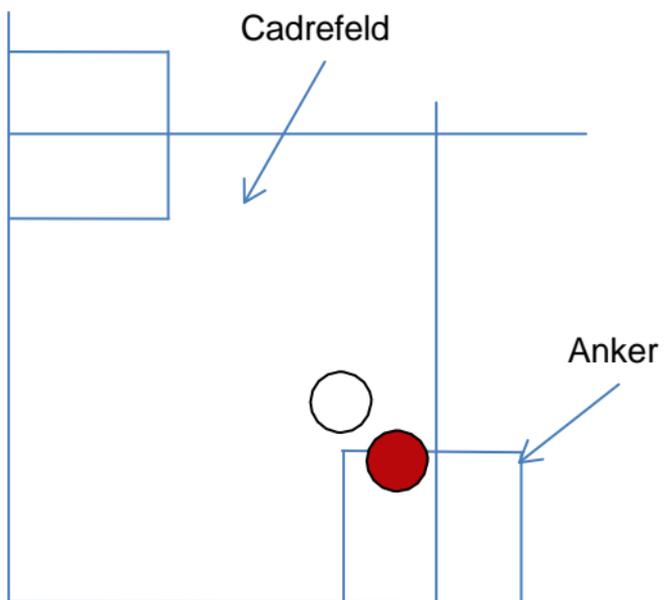


Bild 11: Rittlings-Drin

Rittlings-Drin (à cheval-dedans)

Sonstige:

Rittlings-Herein (à cheval-entré)

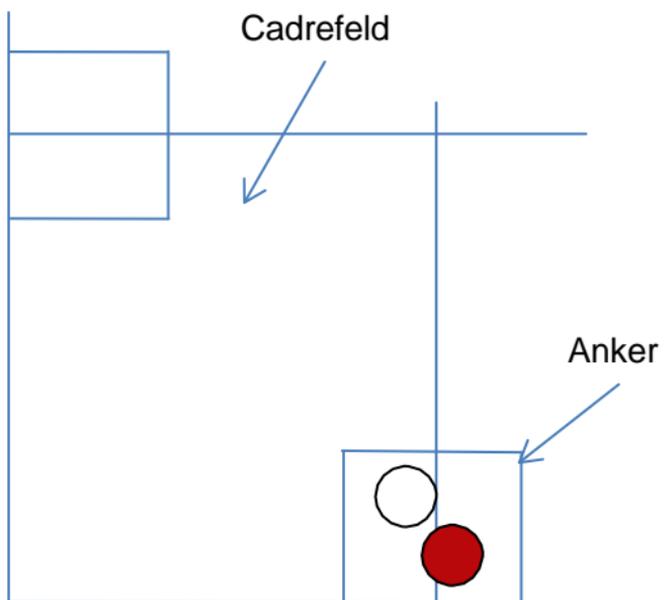


Bild 12: Rittlings-Beide

Alle Cadre-Disziplinen

Rittlings-Beide (à cheval-partout)

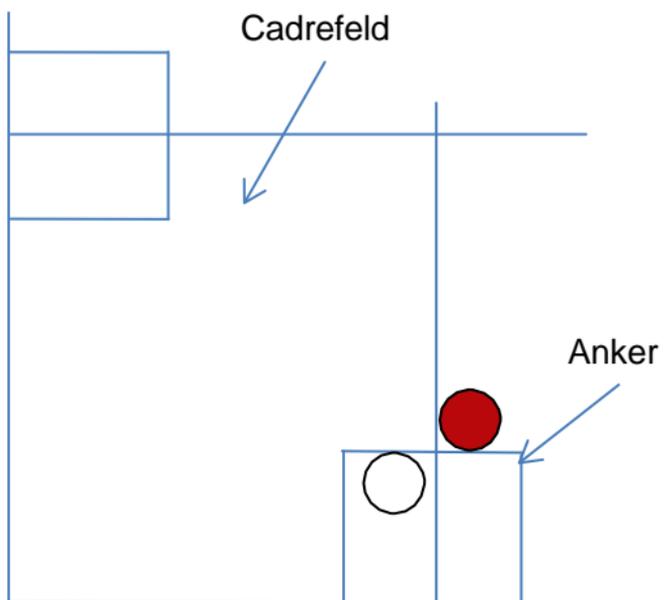


Bild 13: Herein-Drin

Die Weiße steht mittig am Strich
Herein (entré) bzw.
Drin (dedans)

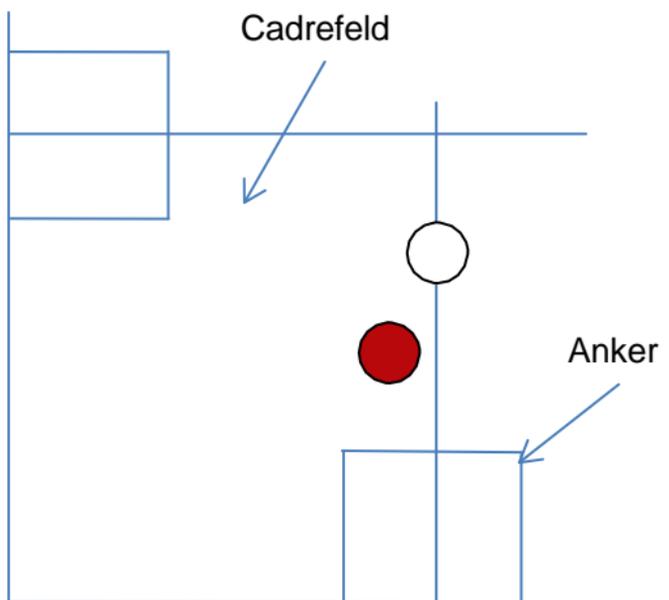
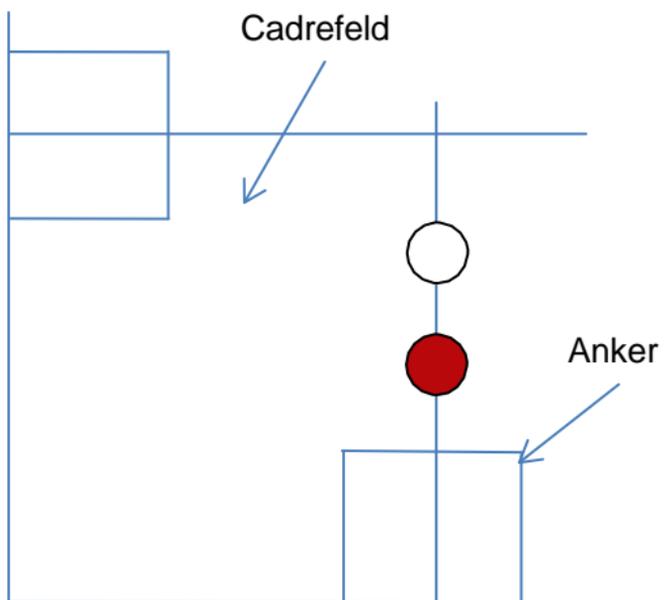


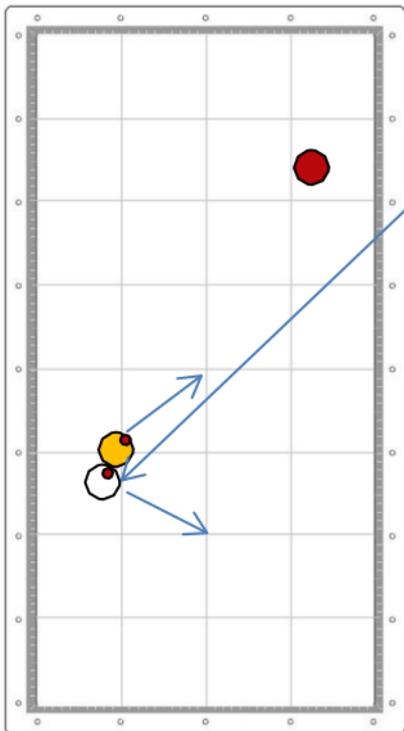
Bild 14: Herein-Drin

Beide stehen mittig am Strich Herein
(entré) bzw.
Drin (dedans) in **BEIDEN**
Cadrefeldern.



Beispiel 1

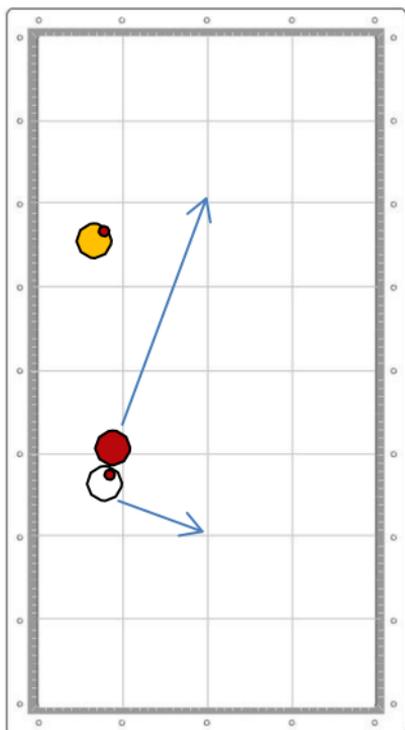
für das Aufsetzen feststehender oder
herausgesprungener Bälle beim
Dreiband



Der Spielball steht am Ball
des Gegners fest. Der
rote Ball liegt nicht in der
Nähe einer
Aufsatzmarke. Weiß
kommt auf den unteren
Aufsetzpunkt und Gelb
auf den mittleren.

Beispiel 2

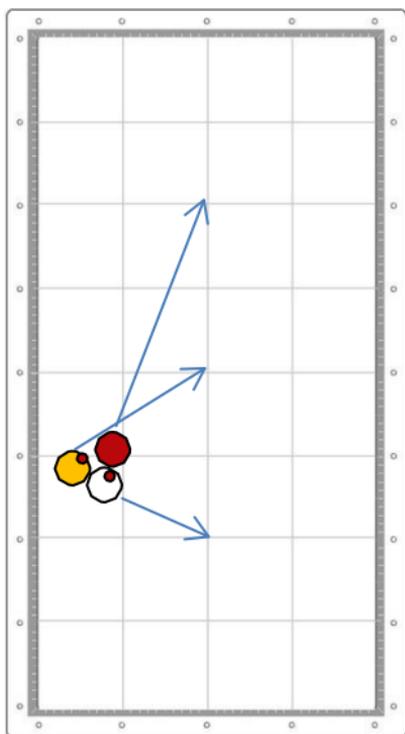
für das Aufsetzen feststehender oder herausgesprungener Bälle beim Dreiband



Der Spielball steht am roten Ball fest. Der Ball des Gegners liegt nicht in der Nähe einer Aufsatzmarke. Weiß kommt auf den unteren Aufsatzpunkt und Rot auf den oberen Aufsatzpunkt.

Beispiel 3

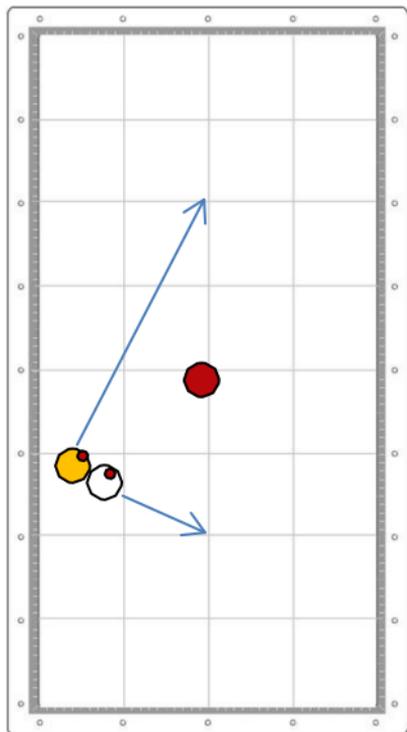
für das Aufsetzen feststehender oder herausgesprungener Bälle beim Dreiband



Der Spielball steht an beiden Bällen fest. Der Spielball auf die untere, der Ball des Gegners auf die mittlere und der Rote auf die obere Aufsatzmarke.

Beispiel 4

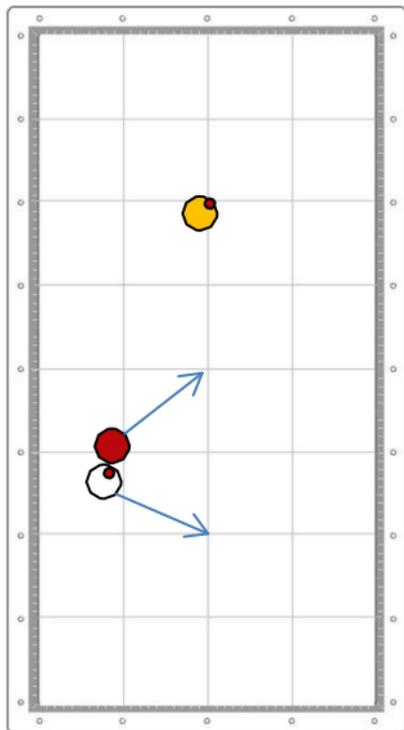
für das Aufsetzen feststehender oder
herausgesprungener Bälle beim
Dreiband



Der Spielball steht am Ball des Gegners fest. Der rote Ball liegt auf der mittleren Aufsetzmarke und blockiert somit die dem Ball des Gegners zustehenden Marke. Der Spielball auf die untere Aufsetzmarke und der Ball des Gegners auf die dem blockierenden Ball zustehenden Marke, in diesem Fall also auf die obere Aufsetzmarke. Der Rote bleibt unberührt.

Beispiel 5

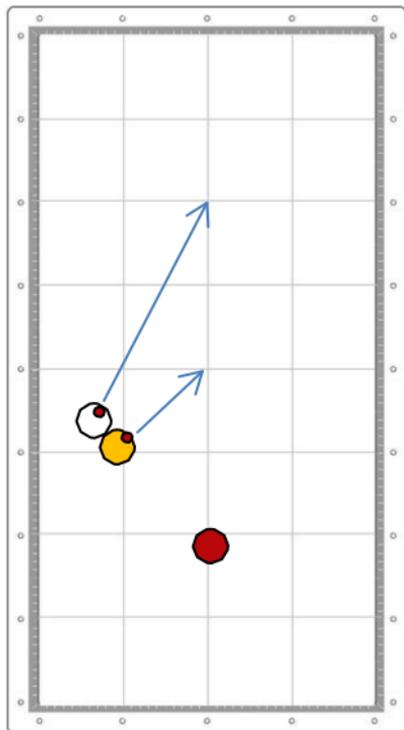
für das Aufsetzen feststehender oder herausgesprungener Bälle beim Dreiband



Der Spielball steht am roten Ball fest. Der Ball des Gegners liegt auf der oberen Marke und blockiert somit die dem roten Ball zustehende Aufsetzmarke. Der Spielball kommt auf die untere Marke und der Rote auf die dem blockierenden Ball zustehenden Marke, in diesem Fall also auf die mittlere Aufsetzmarke.

Beispiel 6

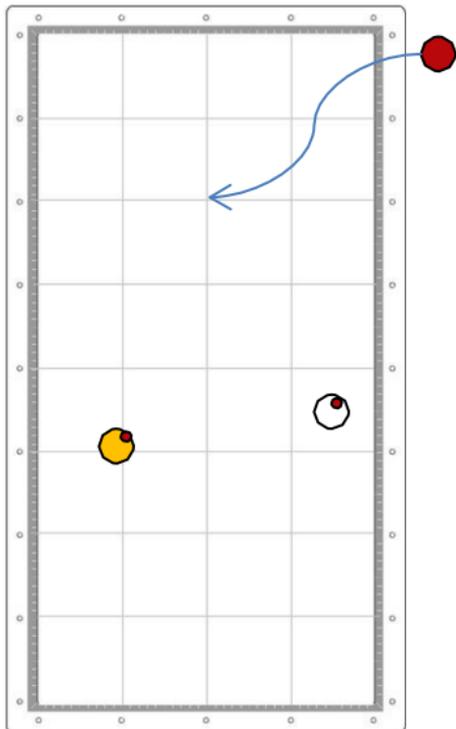
für das Aufsetzen feststehender oder
herausgesprungener Bälle beim
Dreiband



Der Spielball steht am Ball des Gegners fest. Der rote Ball liegt auf der unteren Marke und blockiert somit die dem Spielball zustehende Aufsetzmarke. Der Spielball kommt auf die dem blockierenden Ball zustehende, in diesem Fall die obere Marke und der Ball des Gegners auf die mittlere Aufsetzmarke.

Beispiel 7

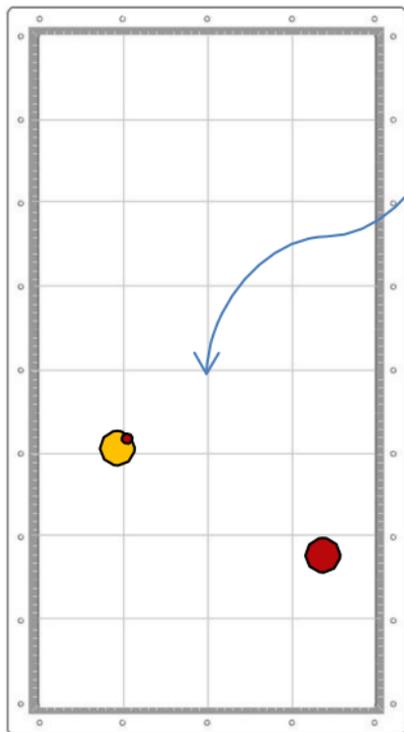
für das Aufsetzen feststehender oder
herausgesprungener Bälle beim
Dreiband



Der rote Ball springt
raus. Die beiden
anderen Bälle
blockieren keine
Aufsetzmarken. Es wird
nur der
herausgesprungene rote
Ball auf die obere
Aufsetzmarke gesetzt.

Beispiel 8

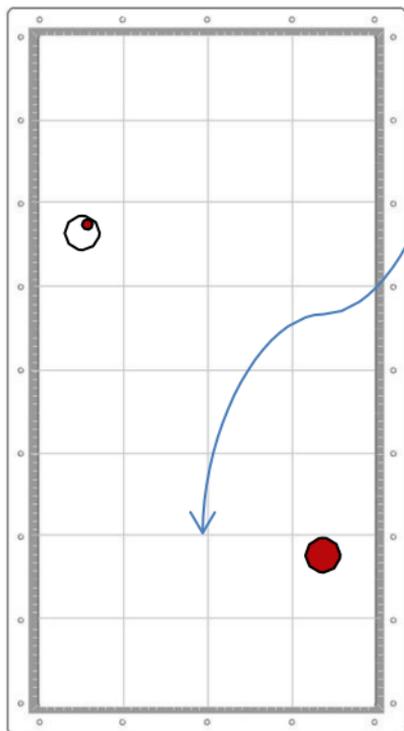
für das Aufsetzen feststehender oder
herausgesprungener Bälle beim
Dreiband



Der Spielball springt raus. Die beiden anderen Bälle blockieren keine Aufsetzmarken. Es wird nur der herausgesprungene, bis dahin als „Spielball geltende Ball, der durch den Spielerwechsel nunmehr „Ball des Gegners“ geworden ist, aufgesetzt und zwar auf die dem Ball des Gegners zustehende mittlere Marke.

Beispiel 9

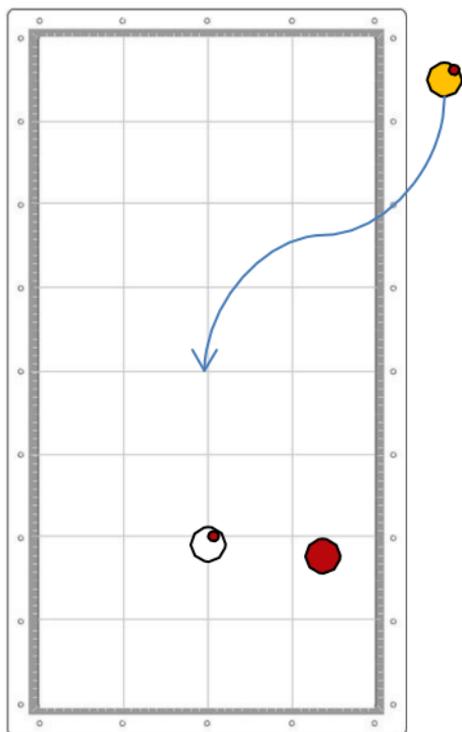
für das Aufsetzen feststehender oder herausgesprungener Bälle beim Dreiband



Der Ball des Gegners springt raus. Die beiden anderen Bälle blockieren keine Aufsetzmarken. Es wird nur der herausgesprungene, jetzt Spielball gewordene, auf die ihm zustehende untere Aufsetzmarke gesetzt.

Beispiel 10

für das Aufsetzen feststehender oder
herausgesprungener Bälle beim
Dreiband

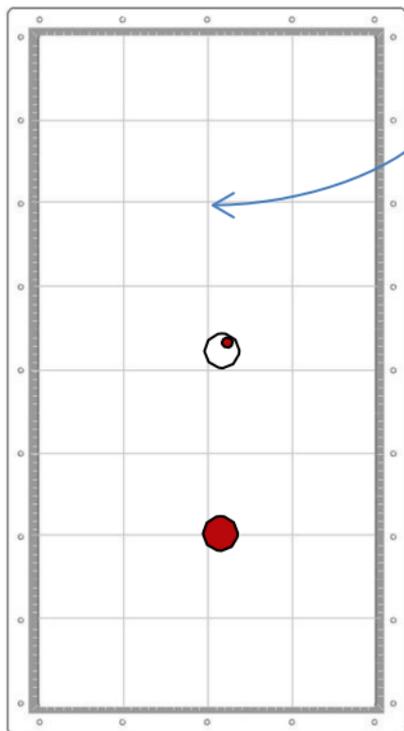


Der Ball des Gegners springt raus. Der bis dahin als Spielball geltende Ball liegt auf der unteren Aufsetzmarke. Der Rote liegt auf keiner Aufsetzmarke. Es wird nur der hinausgesprungene Ball, jetzt Spielball aufgesetzt.

Da jedoch die dem Spielball zustehende untere Marke durch den jetzigen Ball des Gegners blockiert ist, wird der Spielball auf die Marke des blockierenden Balles, in diesem Fall also die mittlere Aufsetzmarke gesetzt.

Beispiel 11

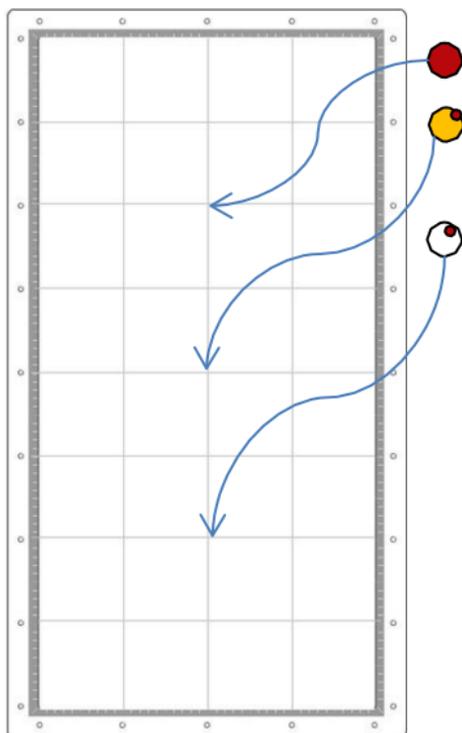
für das Aufsetzen feststehender oder herausgesprungener Bälle beim Dreiband



Der Spielball springt hinaus. Der bis dahin als Ball des Gegners geltende Ball liegt auf dem Mittelpunkt des Billards, der rote Ball auf der unteren Marke der Längsachse. Es wird nur der hinausgesprungene Ball, jetzt Ball des Gegners, aufgesetzt. Da jedoch die dem Ball des Gegners zustehende Marke im Mittelpunkt des Billards durch den jetzigen Spielball blockiert ist, müsste der Ball des Gegners auf die Marke des blockieren den Balles, in diesem Fall also auf die untere Marke der Längsachse, gesetzt werden. Da aber auch diese Marke blockiert ist, wird der Ball des Gegners auf die verbleibende freie Marke der Längsachse gesetzt.

Beispiel 12

für das Aufsetzen feststehender oder herausgesprungener Bälle beim Dreiband



Alle Bälle springen heraus. Der Spielball (vorher Ball des Gegners) kommt auf die untere Marke, der Ball des Gegners (vorher Spielball) auf die mittlere Marke und der Rote auf die obere Aufsetzmarke

Bei internationalen Turnieren bedeutsame französische Begriffe

markierter Ball	bille pointe
weißer Ball	bille blanche
roter Ball	bille rouge
gelber Ball	bille jaune
herein-(beide)	entre-("partout")
drin	dedans
rittlings	a cheval
drin geblieben	reste dedans
Ball hinausgesprungen	bille dehors
Bälle noch in Bewegung	billes en mouvement
tuschiert	touche
durchgestoßen	queuete
Feststehen am/an ...	touche a la ...
direkt gegen den fest stehenden Ball gespielt	bille en contact
frei	libre
keine Bodenberührung	ped pas au so
Merkzeichen angebracht	marque
falscher Ball	mauvaise bille
Spielregeln nicht beachtet	indique selon ces regles
nicht gespielt	non joue
keine Bande	pas de bande
eine Bande	une bande
zwei Banden	deux bandes