

Deutsche Billard-Union e.V.

Spielregeln Karambol

Stand: 03/2005

1.0 ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

2.0 SPIELMATERIAL

- 2.1 MATERIALNORMEN
- 2.2 TUCH
- 2.3 AUFSETZMARKEN
- 2.4 QUEUE
- 2.5 AUFLAGERECHEN

3.0 GEMEINSAME REGELN FÜR ALLE DISZIPLINEN

- 3.1 EINSTOSSZEIT
- 3.2 BEGINN DER PARTIE
- 3.3 BANDENENTSCHEID
- 3.4 AUSGANGSSTELLUNG, SPIELBALL
- 3.5 KARAMBOLAGEN
- 3.6 PAUSE IM VERLAUF DER PARTIE
- 3.7 AUFGABE IM VERLAUF DER PARTIE
- 3.8 SICH BERÜHRENDE BÄLLE
- 3.9 AUS DEM BILLARD SPRINGENDE BÄLLE
- 3.10 ENDE DER PARTIE

4.0 FEHLER

- 4.1 DEFINITION
- 4.2 ABSICHTLICHE FEHLER
- 4.3 NICHT FESTGESTELLTE FEHLER
- 4.4 FEHLER DURCH DRITTE

5.0 SPEZIELLE REGELN FÜR JEDE DER DISZIPLINEN

- 5.1 ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN
 - 5.1.1 Bezeichnung der Bälle
 - 5.1.2 Sperrzonen
 - 5.1.3 Position der Bälle
 - 5.1.4 Falsche Zone
- 5.2 FREIE PARTIE
 - 5.2.1 Definition des Spiels
- 5.3 CADRE
 - 5.3.1 Definition
 - 5.3.2 Cadre und Anker
 - 5.3.3 Cadre 47/2, 38/2, 35/2, 71/2, 57/2 und 52/2
 - 5.3.4 Cadre 47/1
- 5.4 BANDEN-DISZIPLINEN
 - 5.4.1 Definition
 - 5.4.2 Einband
 - 5.4.3 Dreiband

6.0 SCHLUSSBESTIMMUNGEN

- 6.1 ÜBERTRETUNGEN
- 6.2 INKRAFTTRETEN UND AUSSERKRAFTSETZUNG

- Anlage A - Ausgangslinie
- Anlage B - Freie Partie - Sperrzonen
- Anlage C - Cadre 47 - 38 - 35
- Anlage D - Cadre 71 - 57 - 52
- Anlage E1 - Positionen
- Anlage E2 - Positionen
- Anlage F - Wiederaufstellung auf den Aufsetzmarken

1.0 ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

Die Spielregeln für das Karambolbillard ergänzen die Satzungen und Ordnungen der Deutschen Billard-Union. Sie sind bei allen Meisterschaften und allen offiziell von der Deutschen Billard-Union anerkannten Turnieren anzuwenden. Sie sind, soweit Sie sich auf Bundesebene bewegen, für alle Landesverbände verbindlich.

2.0 SPIELMATERIAL

2.1 Materialnormen

Die für Billardtische, Banden, Tuch, Bälle und Sportstätte geltenden Normen sind in den durch die DBU erlassenen "Materialnormen Karambol" beschrieben.

2.2 Tuch

- (1) Das Tuch, das den Billardtisch und die Banden bedeckt, muss aus einem offiziell zugelassenen Material bestehen.
- (2) Im Falle eines Einspruchs gegen das aufgezogene Tuch ist im Regelfall für den Nachweis der Verwendung zugelassenen Materials das unlösbare, erkennbare Markenzeichen ausreichend.
- (3) Ist das Markenzeichen nicht erkennbar, so obliegt dem Verein, dem der Einspruch gilt, die Beweispflicht.
- (4) Erfolgt trotz Vorhandenseins eines erkennbaren Markenzeichens ein Einspruch, so liegt die Beweispflicht bei demjenigen, der den Einspruch erhoben hat.

2.3 Aufsetzmarken

- (1) Als "Aufsetzmarken" werden die fünf (5) Stellen bezeichnet, die die Bälle entweder zu Beginn der Partie oder im Verlauf derselben einnehmen sollten, wenn Sie sich nach dem Stillstand gegenseitig berühren oder wenn Sie aus dem Billard befördert worden sind.
- (2) Die Lage dieser Aufsetzmarken werden gemäß Angaben der Anlage A durch ein Kreuz, das mit Kreide, Bleistift oder Tinte so fein wie möglich eingezeichnet wird, festgelegt. Andere Markierungen sind nicht zulässig.

2.4 Queue

- (1) Die Bälle werden mit Hilfe eines aus Holz oder aus einem anderen Material gefertigten stabförmigen Spielgerätes ("Queue" genannt) in Bewegung gebracht.
- (2) Das Queue muss an einem Ende (Spitze) mit einer ledernen Scheibe („Pomeranze“) versehen sein. Der Spieler darf beim Stoß den Ball nur mit der Pomeranze berühren.
- (3) Das Queue kann aus einem einzigen Stück oder aus mehreren Teilen bestehen, wobei die Länge, das Gewicht und der Durchmesser frei bestimmt werden können. Ein Spieler kann ein oder mehrere Queues seiner Wahl benutzen.

2.5 Auflagerechen

Der Spieler hat das Recht, sich des "Auflagerechens" zu bedienen welcher dazu bestimmt ist, die Hand in einigen schwer einzunehmenden Positionen zu ersetzen.

3.0 GEMEINSAME REGELN FÜR ALLE DISZIPLINEN

3.1 Einstoßzeit

Vor Partiebeginn wacht der Schiedsrichter darüber, 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 fünf (5) Minuten, vor jeder weiteren Partie auf demselben Billard und am selben Turniertag drei (3) Minuten auszuprobieren. Welcher Spieler bei Einzelmeisterschaften mit dem Einstoßen beginnt, wird durch Los entschieden. Bei Mannschaftsmeisterschaften beginnt der Spieler des Gastgebers. Der Schiedsrichter kündigt dem Spieler die letzte Minute seiner Einstoßzeit an.

3.2 Beginn der Partie

Die Partie beginnt, sobald der Schiedsrichter die Bälle für den Bandenentscheid aufgestellt hat.

3.3 Bandenentscheid

- (1) Der Schiedsrichter stellt die beiden weißen bzw. den weißen und den gelben Ball auf die Grundlinie, beiderseits von den drei Anfangsaufsetzmarken, in etwa 30 cm Abstand von beiden langen Banden entfernt und den roten Ball auf die oberste Aufsetzmarke auf. Für den Bandenentscheid stellt der Schiedsrichter den markierten oder den gelben Ball links auf, der andere weiße Ball wird rechts aufgestellt. Wenn beide Spieler darauf bestehen, mit dem gleichen Ball zu spielen, lost der Schiedsrichter aus.
- (2) Die Spieler führen den Bandenentscheid an der unteren Bande durch. Die beiden Spielbälle müssen in Bewegung sein, bevor einer von Ihnen die obere Bande erreicht. Falls dieses nicht der Fall ist, wird der Bandenentscheid wiederholt. Derjenige Spieler, der zweimal eine solche Wiederholung verursacht, verliert das Wahlrecht zu entscheiden, ob er anfangen möchte.
- (3) Wenn sich beide Bälle auf ihren Weg berühren, verliert der fehlerhaft handelnde Spieler das Wahlrecht zu entscheiden, ob er anfangen möchte.
- (4) Wenn die beiden Bälle sich auf ihrem Weg berühren und wenn es unmöglich ist einen Schuldigen zu bestimmen, oder wenn die Bälle mit gleichem Abstand zur unteren Bande zum Stehen kommen, lässt der Schiedsrichter den Bandenentscheid wiederholen.
- (5) Wenn der Ball eines Spielers den roten Ball berührt, verliert der Spieler das Wahlrecht.
- (6) Derjenige Spieler, dessen Ball am nächsten zur unteren Bande zum Stehen kommt, hat das Wahlrecht zu entscheiden, ob er anfangen möchte.

3.4 Ausgangsstellung, Spielball

- (1) Die Bälle werden vom Schiedsrichter aufgestellt:
 - a) der rote Ball auf der oberen Aufsetzmarke;
 - b) der Ball des Gegners auf der unteren Aufsetzmarke;
 - c) der Ball des Spielers, seinem Wunsch entsprechend, auf eine der beiden Ausgangsaufsetzmarken.

Der Spieler, der den ersten Stoß ausführen darf, spielt mit dem nicht markierten weißen Ball.

- (2) Die Anfangskarambolage muss mit direktem Angriff auf den roten Ball gespielt werden.
- (3) Wenn die Partie in Sätzen gespielt wird, wechseln sich die Spieler mit dem Beginnen der Sätze ab, ungeachtet der Anzahl der zu spielenden Sätze. Dabei behalten die Spieler den gleichen Ball für die gesamte Partie bei.

3.5 Karambolagen

- (1) Das Ziel des Spielers besteht darin, so viel Karambolagen wie möglich innerhalb der für eine Partie vorgesehenen Distanz durchzuführen.
- (2) Eine Karambolage erfolgt dann, wenn der Spielball, der mit einem Stoß des Queues in Bewegung gesetzt worden ist, mit den zwei weiteren Bällen in Kontakt getreten ist.
- (3) Eine Karambolage ist gültig, wenn der Spieler bis zum Stillstand der Bälle keinen Fehler begangen hat, und wenn er die durch den betreffenden Spielmodus auferlegten Bedingungen beachtet hat.
- (4) Jede Karambolage zählt einen Punkt.
- (5) Wenn der Schiedsrichter eine Karambolage für gültig erklärt, bleibt der Spieler an der Reihe. Wenn die Karambolage nicht erfolgt ist, erfolgt die Ansage durch den Schiedsrichter: "Name oder Nation und gültige Karambolagen".

3.6 Pause im Verlauf der Partie

Eine 5-minütige Pause wird in der Mitte der Partie (auf Verlangen) eingelegt.

Als Mitte der Partie wird der Moment erachtet, in dem ein Spieler nach seiner Aufnahme die Hälfte der für diese Spielarten oder Disziplinen für Einzelwettbewerben festgelegte Distanz erreicht oder überschritten hat.

Die Pause wird jedoch nur eingelegt, wenn die Partie mindestens 45 Minuten dauert. Eine Pause darf nicht während einer Serie oder einer Verlängerung genehmigt werden.

3.7 Aufgabe im Verlauf der Partie

- (1) Ein Spieler, der während eines Matches ohne Erlaubnis des Schiedsrichter seinen Platz verlässt, verliert die Partie durch dieses Verhalten. Ein im Verlauf einer Meisterschaft eintretender Fall höherer Gewalt, wird vom Turnierleiter oder seinem Stellvertreter überprüft.
- (2) Jeder Spieler der sich der Aufforderung des Schiedsrichters zum Fortsetzen der Partie widersetzt, wird von der Meisterschaft ausgeschlossen.

3.8 Sich berührende Bälle

- (1) Sobald der Spielball mit einem der beiden oder mit beiden Bällen in Kontakt steht, besitzt der Spieler in allen Disziplinen mit Ausnahme der Freien Partie, bei der die Wiedereinnahme der Ausgangsstellung verpflichtend ist, die folgenden Rechte:
 - a) entweder die Bälle vom Schiedsrichter auf die Aufsetzmarken legen zu lassen;
 - b) oder den nicht feststehenden Ball anzuspielen oder mit Vorbande zu spielen;
 - c) oder mit einem Kopfstoß unter der Bedingung zu spielen, dass der feststehende gegnerische Ball nicht bewegt wird. Im letztgenannten Fall kann der Spieler als erstes auf den Ball spielen, der in Kontakt gestanden hat. Es ist kein Fehler, wenn sich der berührte Ball nur bewegt, weil er seinen Halt, der ihm möglicherweise durch den Spielball gegeben worden ist, verliert.

- (2) Sobald der Spielball mit einer Bande in Kontakt steht, darf der Spieler nicht direkt über diese Bande zu spielen.
- (3) Die Wiederaufstellung der Bälle auf den Aufsetzmarken wird vom Schiedsrichter in folgender Art und Weise ausgeführt:
 - a) bei der Freien Partie, beim Cadre und beim Einband:
 - alle drei in die Ausgangsstellung;
 - b) beim Dreiband werden nur die sich berührenden Bälle wieder auf die Aufsetzmarken aufgestellt:
 - der rote Ball auf die oberste Aufsetzmarke;
 - der Ball des Spielers, der spielen muss, auf der zentralen Aufsetzmarke der Ausgangs-
linie;
 - der gegnerische Ball auf der Aufsetzmarke in der Mitte des Billards;
 - wenn die dem Ball entsprechende Aufsetzmarke besetzt oder verdeckt ist, wird der Ball
auf der Aufsetzmarke plazierte, die dem Ball entspricht, der die Aufsetzmarke besetzt
oder verdeckt (Anlage F).

3.9 Aus dem Billard springende Bälle

- (1) Sobald ein oder mehrere der Bälle aus dem Billard springen, erfolgt die Wiedereinnahme der Aufsetzmarken durch den Schiedsrichter wie folgt:
 - a) bei der Freien Partie, beim Cadre und beim Einband:
 - alle drei in die Ausgangsstellung;
 - b) beim Dreiband wird nur der Ball oder die Bälle, die aus dem Billard gesprungen sind, wieder auf die Aufsetzmarken gemäß den Bestimmungen der TZ 3.8 (3) b) und nicht in die ursprüngliche Ausgangsposition gestellt.
- (2) Ein Ball gilt als aus dem Billard gesprungen, sobald er sich außerhalb der Umfassung befindet oder sobald er die Umfassung berührt hat.

3.10 Ende der Partie

- (1) Eine Partie besteht aus einer bestimmten Anzahl von zu erzielenden Karambolagen (Spieldistanz), die gemäß dem Spielmodus variieren und in der STO geregelt sind.
- (2) Jede begonnene Partie muss bis zum letzten Punkt gespielt werden. Eine Partie ist beendet, sobald der Schiedsrichter die letzte zu erzielende Karambolage als gut angesagt hat, selbst wenn nach dem Stoß festgestellt werden sollte, dass dieser Spieler die erforderliche Anzahl von Karambolagen nicht ausgeführt hat.
- (3) In der STO wird geregelt, ob die Partien mit oder ohne gleiche Anzahl von Aufnahmen gespielt werden.
- (4) Wenn die Partie mit einer gleichen Anzahl von Aufnahmen gespielt wird und der letzte Punkt der Partie von dem Spieler erzielt worden ist, der eine Aufnahme mehr als sein Gegner für sich verbuchen kann, hat der gegnerische Spieler das Recht, diese Anzahl der Aufnahmen einzustellen. Dazu werden die Bälle in die ursprüngliche Ausgangsposition gestellt. Wenn die Anzahl der bei einer Partie zu erreichenden Punkte gleichfalls vom zweiten Spieler erreicht wird, so gilt das Match als unentschieden.

(5) Bei einer Partie, die in Sätzen gespielt wird, sind die folgenden Bestimmungen ebenfalls anzuwenden:

a) Sobald einer der Spieler die festgelegte Anzahl von Punkten erreicht hat, ist der Satz beendet und er ist der Sieger. Wenn es sich dabei um den Spieler handelt, der den Anfangstoß ausgeführt hat dann spielt sein Gegner die Aufnahme nicht (kein Nachstoß).

Ausnahme: Wenn der Spieler, welcher beginnt, in der 1. Aufnahme den Satz beendet. Dann hat der Gegner die Möglichkeit, den Satz unentschieden zu machen (Nachstoß). Bei Unentschieden in der ersten Aufnahme, wird sofort der nächste Satz begonnen. Sind beide Spieler am Ende des 3. Satzes gleich (3 zu 3 Gewinnpunkte), so wird ein vierter, entscheidender Satz gespielt. Durch erneuten Bandenentscheid wird ermittelt, welcher Spieler beginnt. Stößt dieser in einer Aufnahme aus, gibt es keinen Nachstoß. Dieser 4. Satz muss als Verlängerung des 3. Satzes angesehen werden, so dass das Ergebnis mit 4 zu 3 Gewinnpunkten gewertet wird.

b) Im Satzsystem wird auf ein Minimum von 4 Gewinnpunkten gespielt:

Satzgewinn	=	2 Gewinnpunkte,
Unentschieden	=	1 Gewinnpunkt,
Satzverlust	=	0 Gewinnpunkte

c) Sobald einer der Spieler die erforderliche Anzahl von Punkten (4 Punkte) erzielen konnte, wird er zum Sieger der Partie erklärt.

4.0 FEHLER

4.1 Definition

Es gilt als Fehler und der andere Spieler ist an der Reihe:

- (1) Wenn bei der Ausführung des Stoßes ein Ball oder mehrere Bälle aus dem Billard springen (Ansage : "Bälle außerhalb") ;
- (2) Wenn die Spieler spielen, bevor die Bälle zum Stillstand gekommen sind (Ansage: "Bälle in Bewegung");
- (3) Wenn der Spieler zum Spielen von einem anderen Teil des Queues als der Pomeranze Gebrauch macht (Ansage: „Pomeranze“);
- (4) Wenn der Spieler mit Ausnahme des Angriffs seines Balles für die Ausführung des Stoßes, irgendeinen der Bälle mit einem Teil seines Queues, mit der Hand oder mit einem anderen Gegenstand berührt (Ansage: "berührt", wenn verlangt);
In einem solchen Fall bleibt der berührte Ball an der Stelle, die er einnimmt, liegen.
- (5) Wenn der Spieler einen Ball berührt oder verschiebt, um einen Fremdkörper der an ihm haftet, zu entfernen, anstatt vom Schiedsrichter zu verlangen, dass dieser es tut (Ansage: "berührt", wenn verlangt);
- (6) Wenn der Spieler einen Ball durch direkte oder indirekte Berührung verschiebt, ohne dass diese Verschiebung direkte Folgen der Ausführung des Stoßes gewesen ist (Ansage: "berührt"; wenn verlangt);
- (7) Wenn der Spieler durchstößt (Ansage: "Durchstoß"). Ein Durchstoß liegt vor:
 - a) sobald die Pomeranze mehrmals mit dem in Bewegung zu bringenden Ball in Kontakt tritt;
 - b) sobald die Pomeranze noch mit dem Spielball in Kontakt steht, während dieser bereits den zweiten Ball berührt; dieser bereits die Bande berührt;

- (8) Wenn der Spieler absichtlich mit dem Spielball auf die Bande spielt, mit der er in Kontakt steht, ohne diesen vorher durch einen Kopfstoß aus dieser Stellung befreit zu haben (An-sage: "sich berührende Bälle");
- (9) Wenn im Moment des Stoßes, der Spieler nicht mit mindestens einem Fuß den Boden be-rührt (Ansaye: "Fuß nicht auf dem Boden");
Die Verwendung von Spezialschuhen ist nicht gestattet, außer bei körperlicher Behinderung.
- (10) Wenn der Spieler auf der Spielfläche, an der Bande oder an der Umfassung sichtbare Markie-rungspunkte anbringt (Ansaye: "markiert");
- (11) Wenn bei der Aufnahme oder im Serienverlauf der Schiedsrichter feststellt, dass der Spieler nicht mit seinem Ball spielt (Ansaye: "falscher Ball");
- (12) Wenn der Spieler speziellen Regeln der verschiedenen Disziplinen nicht respektiert (Ansaye erfolgt gemäß den Regeln);

4.2 Absichtliche Fehler

Wenn der Fehler, der im TZ 4.1 definiert ist, absichtlich begangen worden ist, so kann der nicht fehlerhaft handelnde Spieler, der nun an der Reihe ist, vom Schiedsrichter verlangen, dass dieser den Ball oder die Bälle so exakt wie möglich in die Position bringt, die Sie vor dem Zwischenfall eingenommen hätten, insofern er diese Position als günstiger erachtet.

4.3 Nicht festgestellte Fehler

Wenn eine Karambolage nach einem Fehler gemacht wird oder eine begangener Fehler nicht festgestellt worden ist, bleibt die Karambolage als erworben, und der Spieler kann weiter-spielen.

4.4 Fehler durch Dritte

Jeder Fehler, der von einem Dritten, einschließlich Schiedsrichter, hervorgerufen worden ist und zu einer Verschiebung der Bälle geführt hat, geht nicht zu Lasten des Spielers. In diesem fall werden die Bälle erneut vom Schiedsrichter so exakt wie möglich in die Position gebracht, die Sie eingenommen hätten oder die Sie eingenommen haben sollten.

5.0 SPEZIELLE REGELN FÜR JEDE DER DISZIPLINEN

5.1 Allgemeine Bestimmungen

5.1.1 Bezeichnung der Bälle

Man unterscheidet einerseits den Spielball und andererseits die beiden anderen Bälle, die als gegnerischer oder roter Ball bezeichnet werden.

5.1.2 Sperrzonen

- (1) Die Anzahl und die Oberfläche der Sperrzonen sind je nach Disziplin verschieden. Diese Zonen werden so fein wie möglich durch mit Kreide gezogene Linien begrenzt (Anlage B bis D).
- (2) In jeder Sperrzone kann der Spieler im Verlauf einer Serie nur die erlaubte Anzahl von Ka-rambolagen machen, dass heißt, dass er beim festgelegten Stoß aus der Zone, in der er sich befindet, einen der beiden gegnerischen Bälle heraus befördert haben muss.

5.1.3 Position der Bälle

(Anlage E)

(1) Die Position "herein" ist erreicht:

wenn der gegnerische oder rote Ball aus der Zone, in der sie sich schon vor dem Stoß mit dem Queue befunden haben, in eine andere Zone oder in zwei unterschiedliche Zonen laufen oder nach dem Stoß wieder in die gleiche Zone zurückkehren. (Ansage: "herein").

(2) Die Position "drin" ist erreicht :

a) wenn eine Karambolage nach der Position "herein" ausgeführt worden ist, ohne dass der gegnerische oder rote Ball aus der Zone heraus befördert worden ist. (Ansage: "drin").

b) beim Cadre 47/1 geschieht dieses unter den gleichen Bedingungen wie unter a) oben, aber statt der Ansage "herein" erfolgt die Ansage "drin".

(3) Die Position "rittlings" ist erreicht:

wenn der gegnerische und rote Ball in der Nähe einer Zonenlinie zum Stillstand kommt, jedoch jeder der beiden in einer unterschiedlichen Zone. (Ansage: "rittlings").

(4) Der gegnerische oder rote Ball, der sich genau auf der Zonenlinie befindet, wird zum Nachteil des Spielers bewertet.

(5) Der gegnerische oder rote Ball kann sofort dafür sorgen, dass die Zone, aus der sie vom Spieler hinausbefördert werden, wieder eingesetzt wird, indem sie auf diese Weise erneut die Position "herein" oder "drin" bilden.

(6) Die Position zum Cadre wird zuerst angezeigt, dann erst die in Bezug zum Anker. Wenn die beiden Positionen identisch sind, erfolgt die Ansage nur einmal und wird um ein "beide" ergänzt.

5.1.4 Falsche Zone

Wenn eine Karambolage in der Position "drin" erzielt worden ist und der gegnerische oder rote Ball nicht aus der Zone heraus befördert worden ist, so gilt dieses als ein Fehler (Ansage: "dringeblichen").

5.2 Freie Partie

5.2.1 Definition des Spiels

Bei der Freien Partie kann der Spieler nacheinander im Verlauf ein und derselben Serie eine unbegrenzte Anzahl von Karambolagen innerhalb der Grenzen der Distanzen auf der gesamten Oberfläche des Billards durchführen, mit Ausnahme der verbotenen Eckzonen, in denen das Spiel durch die Bestimmungen der TZ 5.1 geregelt wird.

5.3 Cadre

5.3.1 Definition

Das Cadrespiel gibt Anlass zu mehreren Arten von Partien, je nachdem, ob sie mit einem oder zwei Stößen, mit 47, 38, 35 oder 71, 57, 52 Zentimetern oder mit einem zusätzlichen Quadrat gespielt werden (Anlagen C bis D).

5.3.2 Cadre und Anker

- (1) Auf der Spielfläche zeichnet man so fein wie möglich mit Kreide Linien ein, die ein Viereck bilden, das Cadre genannt wird (Sperrzonen).
- (2) Außerdem werden beim Cadre 47 und 71 an den Enden jeder dieser Linien und rittlings auf diesen zusätzliche kleine Quadrate (Anker) eingezeichnet, bei denen eine der Seiten mit dem inneren Rand der Bande verschmilzt.
- (3) Die Vorschriften der TZ 5.1, die für die Cadrelinien und Cadre anzuwenden sind, gelten gleichfalls für die Ankerlinien und Anker.

5.3.3 Cadre 47/2, 38/2, 35/2, 71/2, 57/2 und 52/2

- (1) Beim Cadre mit 47, 38 bzw. 35 cm werden vier Linien gezogen, die auf dem Billard folgende neun Cadre bestimmen; drei zentrale Rechtecke in der Mitte der Längsachse und sechs Quadrate in Querrichtung (Anlage C).
- (2) Beim Cadre mit 71, 57 bzw. 52 cm werden drei Linien gezogen, die auf dem Billard die folgenden sechs Cadre bestimmen: zwei zentrale Rechtecke in der Mitte der Längsachse und vier Quadrate in Querrichtung (Anlage D).
- (3) Beim Cadre mit 2 Stößen hat der Spieler nicht das Recht, im Verlauf der Serie nacheinander zwei Karambolagen in ein und demselben Cadre auszuführen, ohne dass beim zweiten Stoß mindestens der gegnerische oder rote Ball aus diesem hinausbefördert werden würde.

5.3.4 Cadre 47/1

Die TZ 5.3.3 ist analog dem Cadre 47 mit einem Stoß anzuwenden. Beim Cadre mit einem Stoß hat der Spieler nicht das Recht, im Verlauf der Serie eine einzige Karambolage in dem gleichen Cadre auszuführen, ohne dass mindestens der gegnerische oder rote Ball aus diesem hinausbefördert werden würde.

5.4 Banden-Disziplinen

5.4.1 Definition

Es gibt zwei Bandendisziplinen, Einband und Dreiband. Für diese beiden Disziplinen wird das Billard von jeder Einzeichnung befreit.

5.4.2 Einband

Im Einband muss der Spielball vor Vollendung der Karambolage mindestens ein mal eine Bande berührt haben. Wenn dieses nicht geschieht, handelt es sich um einen Fehler (Ansage: "keine Bande").

5.4.3 Dreiband

Im Dreiband muss der Spielball vor Vollendung der Karambolage mindestens drei mal eine oder mehrere Banden berührt haben. Wenn dieses nicht geschieht, handelt es sich um einen Fehler (Ansage: "keine Bande").

6.0 SCHLUSSBESTIMMUNGEN

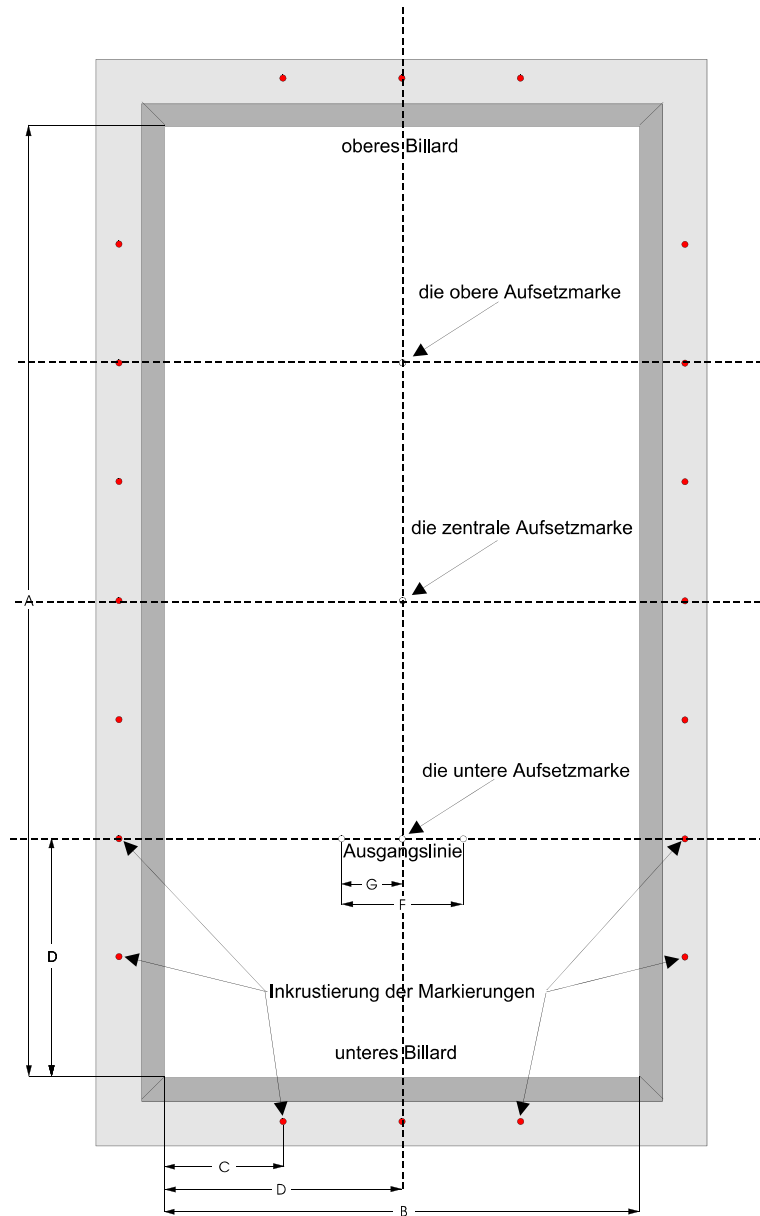
6.1 Übertretungen

Jede Übertretung der vorliegenden Regeln wird entsprechend den Satzungen und Ordnungen behandelt.

6.2 Inkrafttreten und Außerkraftsetzung

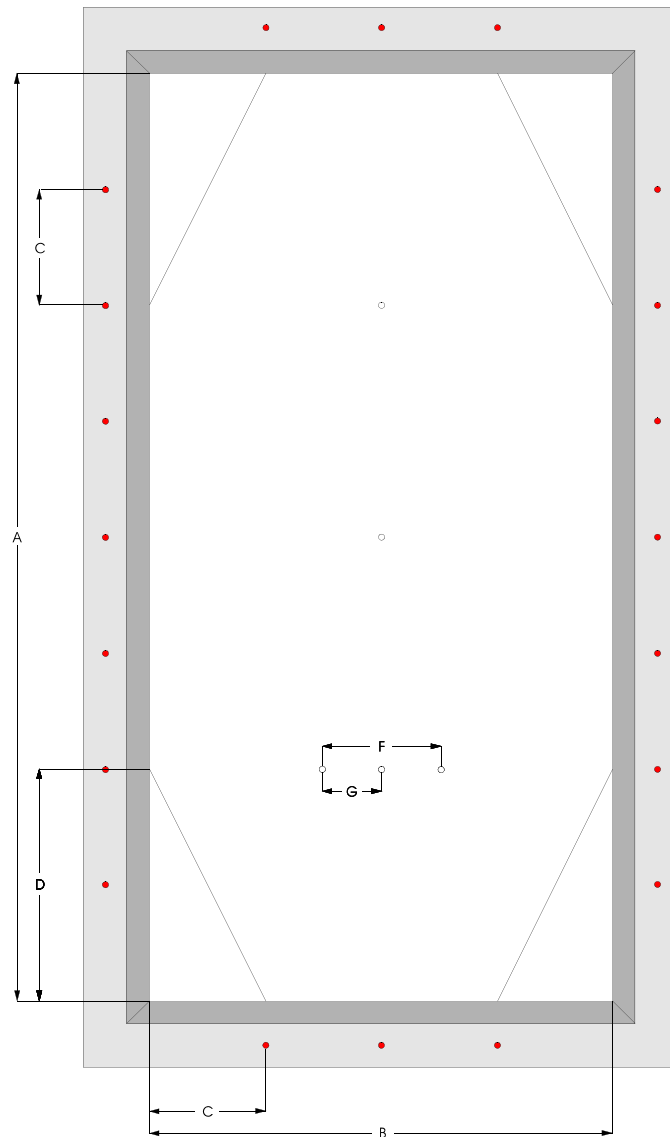
- (1) Das vorliegende Reglement wurde vom Präsidium der Deutschen Billard-Union auf der Grundlage der in Kraft befindlichen Satzungen und Ordnungen erlassen.
- (2) Die Landesverbände haben es bei allen Meisterschaften anzuwenden, die für eine Qualifikation auf nationaler Ebene maßgeblich sind.

Anlage A - Ausgangslinie



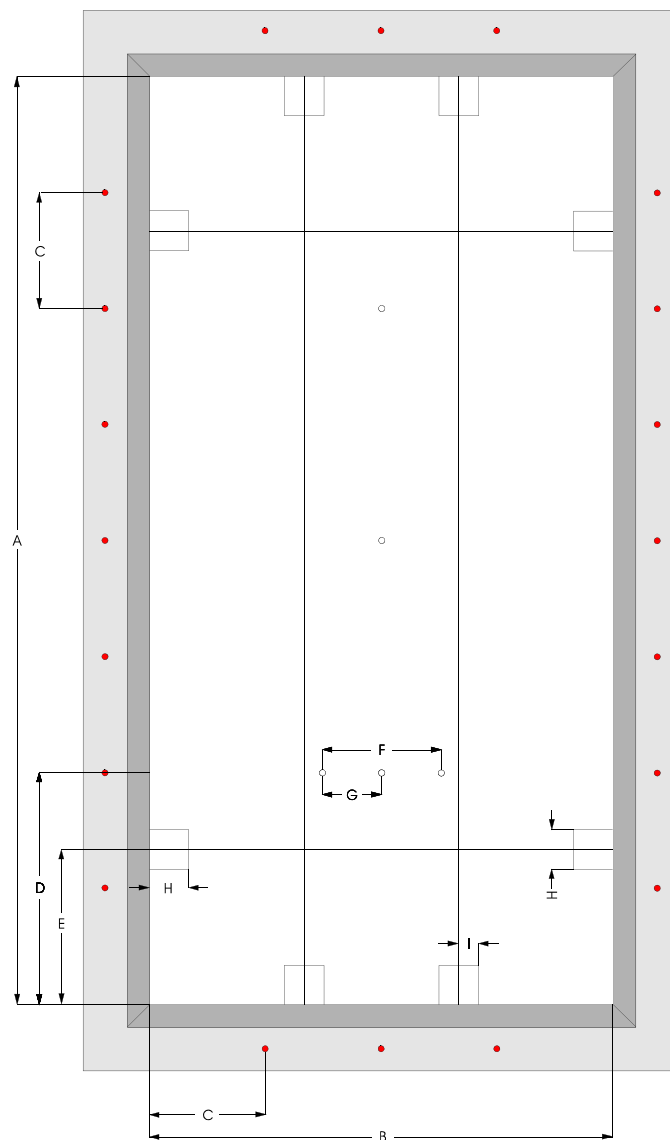
Länge	kleines Billard	Halb-match	großes Billard
A	210,00	230,00	284,00
B	105,00	115,00	142,00
C	26,25	28,75	35,50
D	52,50	57,50	71,00
E	35,00	38,33	47,33
F	27,00	29,6	36,50
G	13,50	14,8	18,25

Anlage B - Freie Partie - Sperrzonen



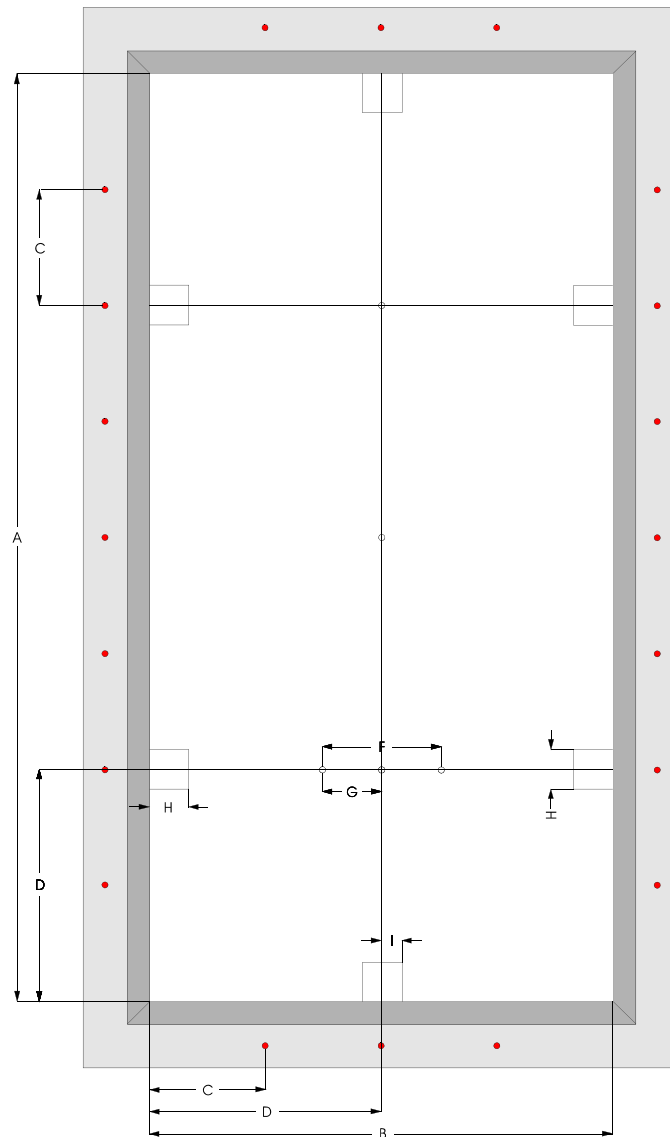
Länge	kleines Billard	Halb- match	großes Billard
A	210,00	230,00	284,00
B	105,00	115,00	142,00
C	26,25	28,75	35,50
D	52,50	57,50	71,00
E	35,00	38,33	47,33
F	27,00	29,6	36,50
G	13,50	14,8	18,25
H			17,80
I			8,90

Anlage C - Cadre 47 (incl. Anker) - 38 - 35



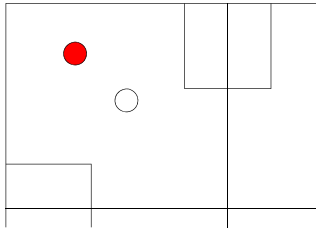
Länge	kleines Billard	Halb- match	großes Billard
A	210,00	230,00	284,00
B	105,00	115,00	142,00
C	26,25	28,75	35,50
D	52,50	57,50	71,00
E	35,00	38,33	47,33
F	27,00	29,6	36,50
G	13,50	14,8	18,25
H			17,80
I			8,90

Anlage D - Cadre 71 (incl. Anker) - 57 - 52



Länge	kleines Billard	Halb- match	großes Billard
A	210,00	230,00	284,00
B	105,00	115,00	142,00
C	26,25	28,75	35,50
D	52,50	57,50	71,00
E	35,00	38,33	47,33
F	27,00	29,6	36,50
G	13,50	14,8	18,25
H			17,80
I			8,90

Anlage E-1 - Positionen



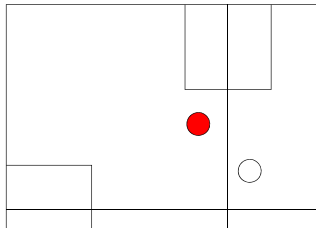
Figur 1

beim Cadre 47/1:

DRIN

bei anderen Cadre-
Disziplinen:

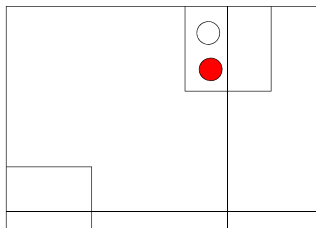
HEREIN oder DRIN



Figur 2

bei allen Cadre-Disziplinen:

RITTLINGS



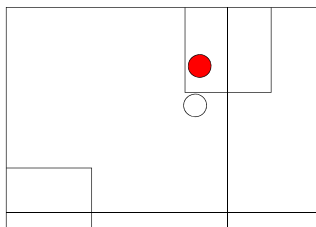
Figur 3

beim Cadre 47/1:

DRIN-BEIDE

bei anderen Cadre-
Disziplinen:

HEREIN-DRIN oder
DRIN-HEREIN oder
HEREIN-BEIDE oder
DRIN-BEIDE



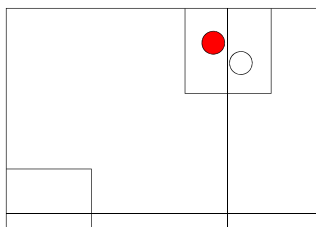
Figur 4

beim Cadre 47/1:

DRIN-RITTLINGS

bei anderen Cadre-
Disziplinen:

HEREIN-RITTLINGS
oder DRIN-RITTLINGS



Figur 5

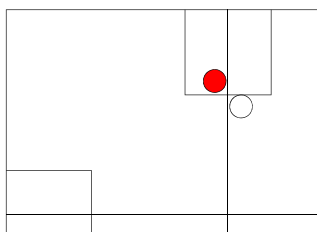
beim Cadre 47/1:

RITTLINGS-DRIN

bei anderen Cadre-
Disziplinen:

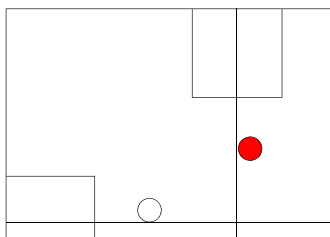
RITTLINGS-HEREIN
oder
RITTLINGS-DRIN

Anlage E-2 - Positionen



bei allen Cadre-Disziplinen: RITTLINGS-BEIDE

Figur 6



Die Position rittlings wird gebildet, wenn die beiden gegnerischen Bälle in der Nähe einer Linie, die die Cadre gemeinsam haben, zum Stillstand kommen. Bei Figur 7 befinden sich diese Bälle nicht in der Nähe einer gemeinsamen Linie, trotzdem muss der Schiedsrichter die Ansage "rittlings" machen, damit er den Spieler davon in Kenntnis setzen kann, dass die beiden gegnerischen Bälle sich in zwei unterschiedliche Cadre befinden.

Figur 7

Kommentar: Wenn die gegnerischen Bälle sich in dem gleichen Cadre und dem gleichen Anker befinden, so erfolgt die Ansage der Position bezüglich des Cadre an erster Stelle. Beim Cadre 47/1 stellt sich die Position "herein" niemals dar. Wenn der Spieler nicht erkennen kann, in welchem Cadre sich die beiden gegnerischen Bälle befinden, so zeigt der Schiedsrichter ihm dieses mit einer kurzen Handbewegung an.

Anlage F - Wiederaufstellung auf den Aufsetzmarken

