

# **Regeln Carambol**

## **1.0 ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN**

### **1.1 ANWENDUNG DER REGELN**

## **2.0 SPIELMATERIAL**

### **2.1 BILLARD, BANDEN, TUCH, BÄLLE**

### **2.2 FESTLEGUNG DER AUFSETZMARKEN**

### **2.3 BILLARDQUEUE, AUFLAGERECHEN**

### **2.4 BELEUCHTUNG**

## **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**

## **1.0 ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN**

### **1.1 Anwendung der Regeln**

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 Billard, Banden, Tuch, Bälle**

(1) Das Billard ist ein Tisch, dessen Oberfläche rechteckig und absolut eben ist.

(2) Die Platte des Billards besteht aus einer oder mehreren mindestens 45 mm dicken Schieferplatte.

(3) Die Abgrenzung der Spielfläche erfolgt durch die Anbringung von Gummibanden, wobei der vorderste Punkt 37 mm hoch ist. Eine Toleranz von plus/minus 1 mm ist zulässig.

(4) Die Maße der freien Spielfläche betragen beim Matchbillard 2,84 m mal 1,42 m, beim Halbmatchbillard 2,30 m mal 1,15 m und beim kleinen Billard 2,10 m mal 1,05 m. Eine Toleranz von plus/minus 5 mm ist zulässig.

(5) Die Gummibanden sind auf ihrer Länge an einem äußeren Rahmen (Umfassung) von 125 mm Breite befestigt, dessen gesamte Oberfläche möglichst glatt gehalten ist. Eine Toleranz von plus/minus 10 mm ist zulässig.

Es dürfen nur solche Banden verwendet werden, die von der DBU anerkannt und genehmigt worden sind.

(6) Die Oberfläche, die die Banden umschließt, muß über nicht zu entfernende Markierungen verfügen, die in regelmäßigen Abständen entsprechend 1/8 der Länge der Spielfläche angebracht sind. Weder Werbung für den Hersteller, noch irgendeine andere Angabe darf auf der Oberfläche dieses Rahmens, der die Bande umschließt, angebracht werden .

(7) Das Tuch, das den Billardtisch und die Banden bedeckt, muß aus einem offiziell zugelassenen Material bestehen. Es bedarf der Genehmigung durch die Deutsche Billard-Union. Im Falle eines Einspruchs ist im Regelfall für den Nachweis der Benutzung das unlösbare, erkennbare Markenzeichen ausreichend.

Ist das Markenzeichen nicht erkennbar, so obliegt dem Verein, dem der Einspruch gilt, die Beweisspflicht.

Erfolgt der Einspruch trotz Vorhandenseins eines erkennbaren Markenzeichens, liegt die Beweisspflicht beim Einsprucheinlegenden.

(8) Die Höhe des Billardtisches, vom Boden bis zur Oberkante des Rahmens, muß zwischen 75 und 80 cm betragen.

(9) Die Billardtische, die für ein offizielles Turnier bestimmt sind, müssen mit einer elektrischen Heizanlage versehen sein, die jegliche Feuchtigkeit von der Schieferplatte und dem Tuch fernhält. Diese Anlage die mit einem Thermostat ausgestattet ist, soll ein bestmögliches Rollen der Bälle gewährleisten. Die Temperatur an der Tuchoberfläche muß 25 - 28 betragen.

**(10) Die drei Bälle müssen aus einem von der Deutschen Billard-Union zugelassenen Material sein und die zugelassenen Farben tragen.**

**(11) Die Bälle müssen vollkommen rund sein und ihr Durchmesser muß 61,5 mm betragen. Innerhalb eines Ballsatzes ist eine Toleranz plus/minus 0,1 mm zulässig. Das Gewicht eines Balles muß zwischen 205 und 220 Gramm betragen. Der Gewichtsunterschied innerhalb eines Ballsatzes darf jedoch nicht mehr als 2 Gramm betragen.**

**(12) Alle zugelassenen Materialien müssen zu jedem Saisonbeginn im öffentlichen Organ der DBU bekanntgegeben werden. Das Gleiche gilt für Änderungen während der laufenden Saison.**

## **2.2 Festlegung der Aufsetzmarken**

**(1) Als "Aufsetzmarken" werden die 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 wird durch ein Kreuz, das mit Kreide, Bleistift oder Tinte so fein wie möglich gezeichnet wird, festgelegt. Jede andere Markierung ist verboten.**

**(3) Die Anzahl der Aufsetzmarken beträgt fünf (5) und sie werden gemäß Angaben der Anlage A festgelegt.**

## **2.3 Billardqueue, Auflagerechen**

**(1) Die Bewegung der Bälle wird mit Hilfe eines Spielgerätes aus Holz oder aus einem anderen Material, welches "Billardqueue" genannt wird, übertragen. Das Billardqueue kann aus einem einzigen Stück oder aus mehreren Teilen bestehen. Das Queue muß an einem Ende mit einer Scheibe versehen sein, die belederte Queuespitze genannt wird. Der Spieler darf beim Stoß nur mit der "belederten Queuespitze" den Ball berühren. Der Spieler benutzt ein oder mehrere Queues seiner Wahl und bestimmt dabei frei über die Länge, das Gewicht und den Durchmesser.**

**(2) Der Spieler hat das Recht, sich des "Auflagerechens" zu bedienen, dabei handelt es sich um ein kleines Gestell am Ende einer Stange aus Holz oder einem anderen Material, welches dazu bestimmt ist, die Hand in einigen schwer einzunehmenden Positionen zu ersetzen.**

## **2.4 Beleuchtung**

**(1) Das auf den Billardtisch geworfene Licht darf auf der gesamten Oberfläche 520 Lux nicht unterschreiten. Das Luxometer wird zum Messen auf das Tuch gestellt.**

**(2) Das Licht darf nicht zu stark sein, um die Spieler nicht zu blenden (die Blendung beginnt bei direkter Sicht bei 5.000 Lux).**

**(3) Die Entfernung zwischen der Lichtquelle und der Spielfläche muß mindestens 1 Meter betragen.**

**(4) Der Saal darf nicht vollkommen im Dunkel liegen, sondern ist mit mindestens 50 Lux zu beleuchten.**

## **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 Ausgangslinie;**
- **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 plaziert, 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 des Punktes 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 begonnenen 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 festaeleate Anzahl von Punkten erreicht hat. ist der Satz**

beendet und er ist der Sieger. Wenn es sich dabei um den Spieler handelt, der den Anfangsstoß 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 GP

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 dem Lederplättchen Gebrauch macht (Ansage: "Lederplättchen");

(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 das Lederplättchen mehrmals mit dem in Bewegung zu bringenden Ball in Kontakt tritt;

b) sobald das Lederplättchen 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 (Ansage: "sich berührende Bälle");

(9) Wenn im Moment des Stoßes, der Spieler nicht mit mindestens einem Fuß den Boden berührt (Ansage: "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 Markierungspunkte anbringt (Ansage: "markiert");

(11) Wenn bei der Aufnahme oder im Serienverlauf der Schiedsrichter feststellt, dass der Spieler nicht mit seinem Ball spielt (Ansage: "falscher Ball");

(12) Wenn der Spieler speziellen Regeln der verschiedenen Disziplinen nicht respektiert (Ansage 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 weiterspielen.

#### **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

Karambolagen 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 (Blätter 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 beim Cadre 47 cm mit 1 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 mindestens mit einer Bande in Berührung kommen, bevor der gegnerische oder rote Ball berührt wird. Wenn dieses nicht geschieht, handelt es sich um einen Fehler. (Ansage: "keine Bande").

### 5.4.3 Dreiband

Im Dreiband muß der Spielball mindestens drei Mal mit einer oder mehreren Banden in Berührung kommen, bevor der gegnerische oder rote Ball berührt wird. Wenn dieses nicht geschieht, handelt es sich um einen Fehler. (Ansage: "keine Bande").

## 6.0 SCHLUSSBESTIMMUNGEN

### 6.1 Übertretungen

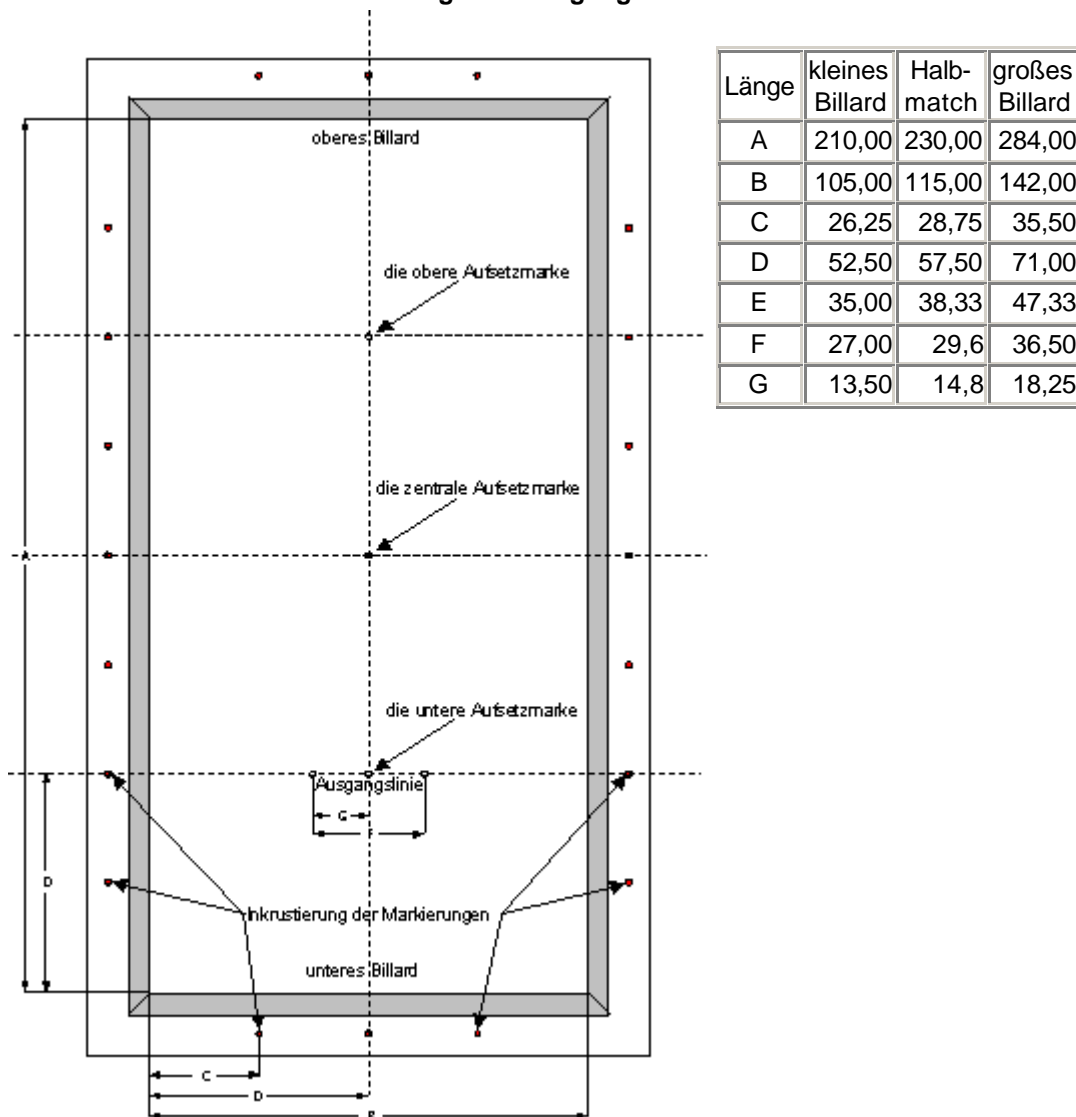
Jede Übertretung der vorliegenden Regeln wird entsprechend den Satzungen und Ordnungen behandelt.

### 6.2 Inkrafttreten und Außerkraftsetzung

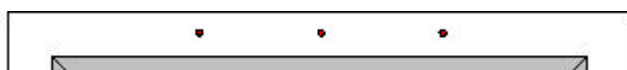
(1) Das vorliegende Reglement wurde vom Präsidium der Deutschen Billard-Union auf der Grundlage der in Kraft befindlichen Satzungen und Ordnungen erlassen.

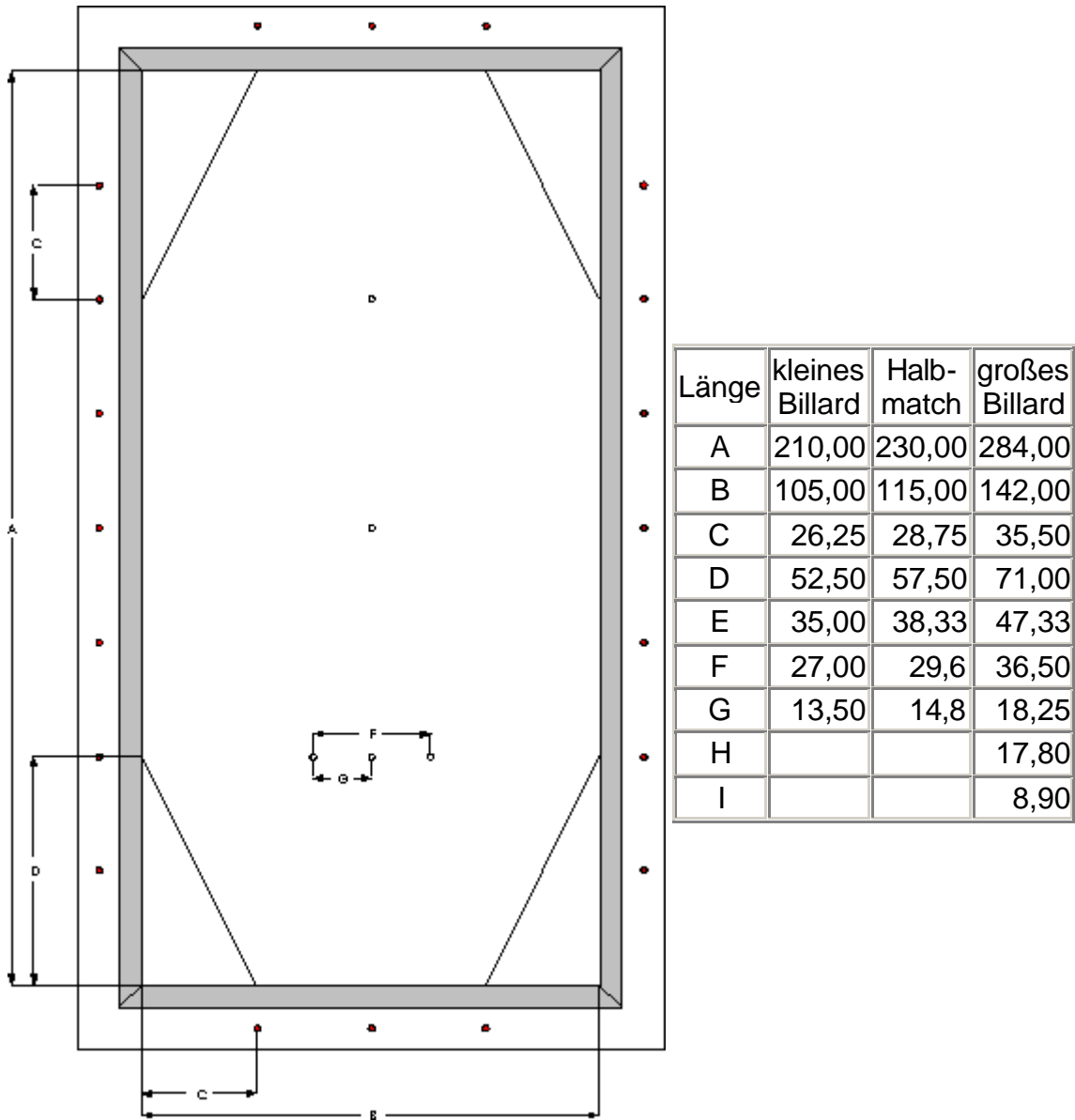
(2) Die Landesverbände haben es bei allen Meisterschaften anzuwenden, die für eine Qualifikation auf nationaler Ebene maßgeblich sind.

Anlage A - Ausgangslinie

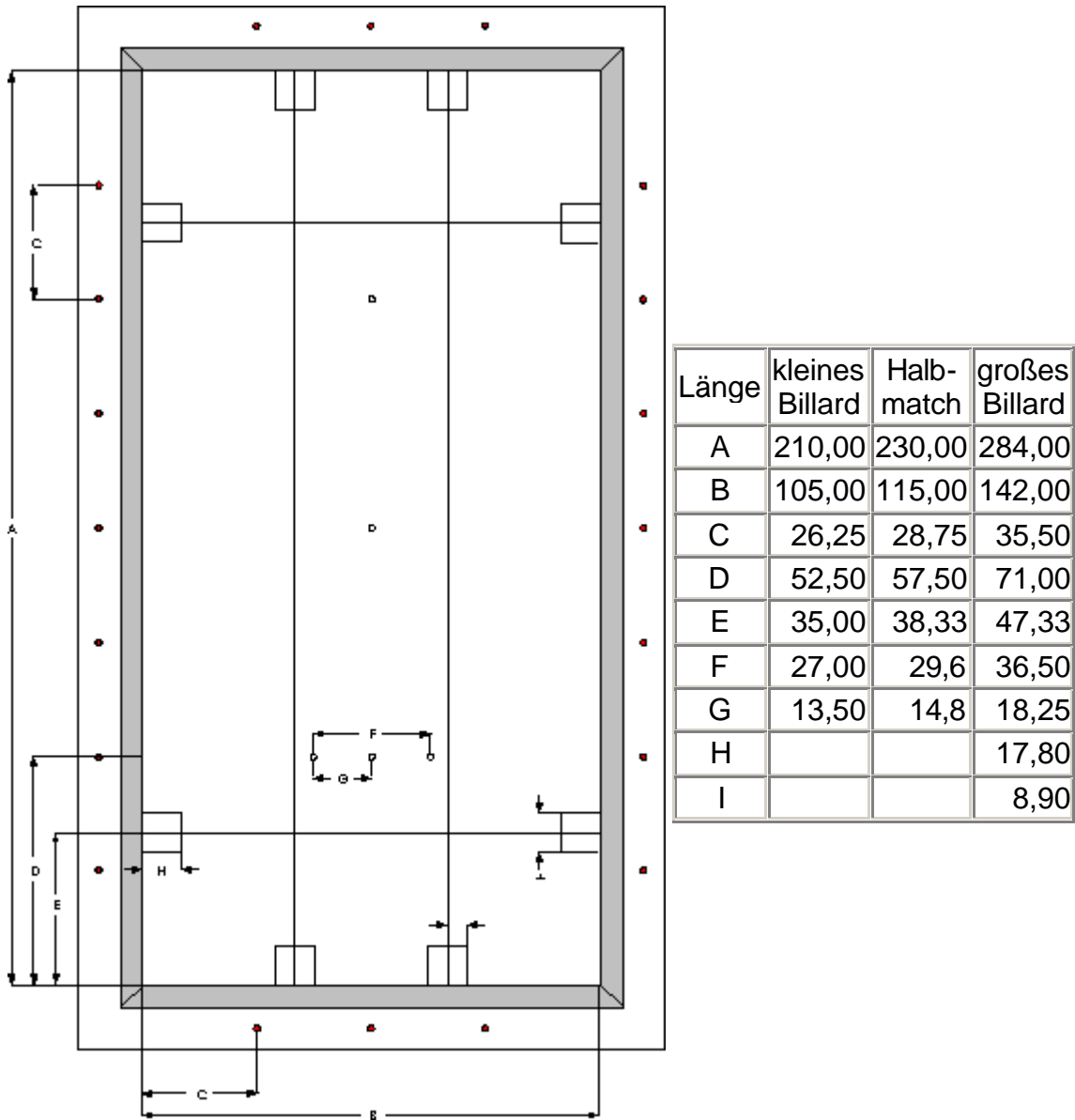


Anlage B - Freie Partie - Sperrzonen

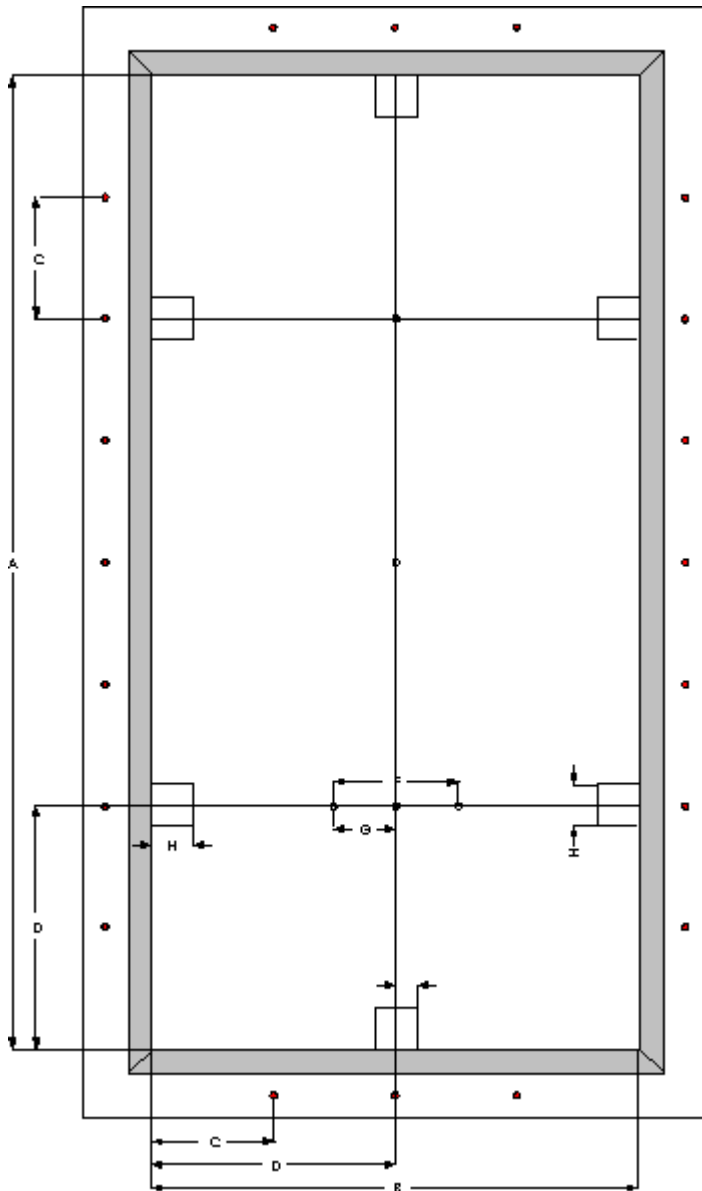




Anlage C - Cadre 47 (incl. Anker) - 38 - 35



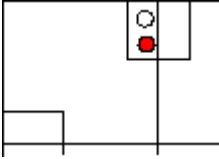
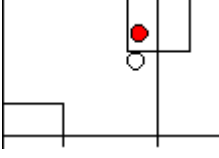
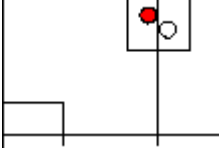
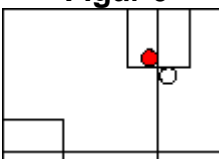
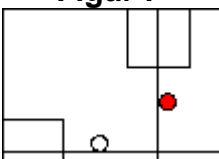
Anlage D - Cadre 71 (incl. Anker) - 57 - 52



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 E1 + E2 - Positionen**

<p><b>Figur 1</b></p>	<p>beim Cadre 47/1:  bei anderen Cadre- Disziplinen:</p>	<p>DRIN  HEREIN oder DRIN</p>
<p><b>Figur 2</b></p>	<p>bei allen Cadre- Disziplinen:</p>	<p>RITTLINGS</p>

<p><b>Figur 3</b></p> 	<p>beim Cadre 47/1: bei anderen Cadre-Disziplinen:</p>	<p>DRIN-BEIDE  HEREIN-DRIN oder DRIN-HEREIN oder HEREIN-BEIDE oder DRIN-BEIDE</p>
<p><b>Figur 4</b></p> 	<p>beim Cadre 47/1: bei anderen Cadre-Disziplinen:</p>	<p>DRIN-RITTLINGS  HEREIN-RITTLINGS oder DRIN-RITTLINGS</p>
<p><b>Figur 5</b></p> 	<p>beim Cadre 47/1: bei anderen Cadre-Disziplinen:</p>	<p>RITTLINGS-DRIN  RITTLINGS-HEREIN oder RITTLINGS-DRIN</p>
<p><b>Figur 6</b></p> 	<p>bei allen Cadre-Disziplinen:</p>	<p>RITTLINGS-BEIDE</p>
<p><b>Figur 7</b></p> 	<p>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.</p>	
<p><b>Kommentar:</b> 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.</p>		

## Anlage F - Wiederaufstellung an den Aufsetzmarken

