

Laws of Carrom

Copyright Deutschland

I hereby certify, that the International Laws of Carrom, adopted at the Second Congress of the International Carrom Federation on July 14, 1991 at Male, have been translated suitably into German by Stefan Wehner. I am sure this will enable the players of German-speaking regions to play Carrom exactly according to rules. The copyright of this German translation is reserved with the German Carrom Federation.

Ich bestätige hiermit, daß die International Laws of Carrom, angenommen vom Zweiten Kongreß der International Carrom Federation, am 14 Juli 1991, in Male, von Stefan Wehner angemessen in deutsche Sprache übersetzt wurden. Ich bin sicher, daß dies es den Spielern in deutschsprachigen Gegenden ermöglichen wird, Carrom regelgemäß zu spielen. Das Copyright dieser deutschen Übersetzung behält sich der Deutsche Carrom Verband vor.

Münster, February 13, 1993 Arif Naqvi

I Standard-Ausrüstung

Zur Standard-Ausrüstung gehören folgende Teile :

- A. Das Carrom-Brett
- B. Die Carrom-Spielsteine
- C. Der Striker
- D. Der Tisch oder Stand
- E. Der Stuhl oder Hocker
- F. Das Gleitmittel
- G. Die Netze
- H. Die Beleuchtung

A. Das Carrom-Brett

A.1 Spielfläche

Die Spielfläche des Carrom-Boards soll aus Sperrholz oder einem anderen ähnlich glatten Holz bestehen. Es soll mindestens 8 mm dick sein und ein Quadrat von nicht weniger als 73,5 cm und nicht mehr als 74 cm mit glatter Oberfläche sein.

Ein Carrom-Brett soll es einem normalen Striker mit 15 g Masse ermöglichen, mindestens $3 \frac{1}{2}$ mal über die Spielfläche zu gleiten, wenn der Striker mit maximaler Kraft von einer der Grundlinien auf die gegenüberliegende Bande geschossen wird.

A.2 Die Banden

Die Spielfläche soll von einem Rahmen umgeben sein, der aus Rosenholz oder einem anderen Hartholz mit gutem Widerstand bestehen soll. Die Ecken dieses Rahmens sollen auf der Innenseite abgerundet sein und seine Höhe muß mindestens 1,9 cm betragen und darf eine Höhe von 2,54 cm gemessen von der Spielfläche nicht überschreiten. Die Breite des Rahmens muß mindestens 6,35 cm betragen und darf nicht breiter sein als 7,60 cm. Angemessene Stützen sollen unterhalb der Spielfläche angebracht und mit dem Rahmen verbunden sein.

A.3 Die Löcher

Die Ecklöcher des Carrom-Boards sollen rund sein und einen Durchmesser von 4,45 cm haben mit einer maximal zulässigen Abweichung von 0,15 cm. Das Holzstück der Platte muß bei den Ecklöchern herausgeschnitten sein.

A.4 Die Grundlinien

a) Zwei gerade Linien von 47 cm Länge (mit einer zulässigen Abweichung von 0,30 cm gleichmässig auf alle Seiten verteilt) sollen in schwarzer Farbe auf jeder der vier Seiten parallel zum Rahmen gezeichnet sein. Die untere der beiden Linien (mit einer Breite zwischen 0,50 cm und 0,65 cm) soll 10,15 cm vom Rahmen entfernt sein und die zweite Linie soll 3,18 cm von der unteren Linie entfernt sein.

b) Die Grundlinien sollen auf jeder Seite von Kreisen mit einem Durchmesser von 3,18 cm abgeschlossen sein. In diesen Kreisen soll sich ein weiterer Kreis mit einem Durchmesser von 2,54 cm befinden, welcher in roter Farbe ausgefüllt ist. Diese Kreise sollen als Grundkreise bezeichnet werden. Die Kreise sollen so gezeichnet werden, daß sie sowohl die beiden Grundlinien ihrer Seite berühren, als auch die gedachte Verlängerung

der oberen Grundlinie der benachbarten Seite. Der Abstand zwischen dem Grundkreis einer Seite und dem Grundkreis der benachbarten Seite beträgt näherungsweise 1,27 cm.

A.5 Die Pfeile

Vier Pfeile in schwarzer Farbe in einer Dicke von nicht mehr als 0,15 cm sollen an jeder Ecke des Bretts in einem Winkel von 45 Grad zu jeder der Seiten gezeichnet werden, sodaß jeder Pfeil durch die Lücke zwischen den Grundkreisen läuft und auf das Zentrum des Loches weist, wobei ein Abstand von 5 cm zwischen der Pfeilspitze und dem Rand des Loches eingehalten werden muß. Die Länge des Pfeils darf nicht mehr als 26,70 cm betragen. Ein schmückender Bogen mit einem Durchmesser von 5,35 cm mit einer Spitze an beiden Enden, der am Startpunkt des Pfeiles gezeichnet wird und zu den Löchern weist, ist zulässig.

A.6 Der Zentrumskreis

Genau im Zentrum des Carrom-Boards soll ein Kreis von 3,18 cm Durchmesser mit einer maximal zulässigen Abweichung von 0,16 cm in schwarzer Farbe gezeichnet sein, der mit roter Farbe ausgefüllt ist. Dieser Kreis soll als Zentrumskreis bezeichnet werden.

A.7 Der äußere Kreis

Ein Kreis von 17 cm Durchmesser um das Zentrum des Carrom-Boards soll in schwarzer Farbe gezeichnet werden, wobei eine Abweichung von 0,30 cm zulässig ist. Dieser Kreis wird als äußerer Kreis bezeichnet. Innerhalb dieses Kreises sind beliebige schmückende Muster zulässig.

B. Die Spielsteine

Die Spielsteine die benutzt werden sollen rund und aus gutem Holz sein. Der Durchmesser muß mindestens 3,02 cm betragen und darf 3,18 cm nicht übersteigen. Die Höhe eines Spielsteins muß mindestens 0,70 cm betragen und darf 0,90 cm nicht übersteigen. Die Kanten sollen abgerundet und gleichmäßig sein. Die Masse der Spielsteine muß mindestens 5,00 g betragen und darf 5,50 g nicht überschreiten. Es müssen neun weiße, neun schwarze und ein roter Spielstein in identischer Ausführung vorhanden sein. Die Spielsteine sollen sich flach und gleichmäßig auf der Spielfläche bewegen, wenn sie mit einem normalen Striker angeschossen werden.

C. Der Striker

Der Striker soll rund und gleichmäßig sein, mit einem maximalen Durchmesser von 4,13 cm und einer maximalen Masse von 15,00 g. Ein Striker der den obigen Spezifikationen entspricht kann aus einem beliebigen Material mit der Ausnahme von Metall gefertigt sein. Sichtbare Metallteile die am Striker befestigt sind, sind nicht gestattet. Eingravierte Muster auf der Oberfläche des Strikers sind zulässig, solange sie nicht in irgendeiner Form anstößig sind.

D. Der Tisch oder Stand

Der Tisch oder Stand auf dem das Carrom-Board für das Spiel aufgestellt wird, soll eine Höhe von mindestens 63,00 cm haben und nicht höher sein als 70,00 cm. Wenn das Carrom-Board auf dem Tisch oder Stand plaziert wird, darf es nicht uneben oder wacklig sein. Durch Unterlegen des Tisches oder Stands mit geeigneten Materialien kann die Oberfläche des Carrom-Boards so eben und fest wie möglich gemacht werden.

E. Der Stuhl oder Hocker

Der Stuhl oder Hocker auf dem der Spieler sitzt, soll nicht niedriger als 40,00 cm und nicht höher als 50,00 cm sein. Wenn ein Stuhl benutzt wird, so darf dieser keine Armlehnen besitzen.

F. Das Gleitmittel

Das verwendete Gleitmittel soll von guter Qualität sein, um die Spielfläche glatt und trocken zu halten. Das Gleitmittel darf nicht feucht sein. Beutel/Behälter mit Gleitmittel sollen benutzt werden, um das Gleitmittel gleichmäßig über die Spielfläche zu verteilen.

G. Die Netze

Unter den Ecklöchern sollen am Carrom-Board Netze angebracht sein. Jedes dieser Netze muß ausreichend Raum für mindestens 10 Spielsteine bieten.

H. Das Licht

Das Licht soll in einer angemessenen Höhe über dem Carrom-Board angebracht sein, sodaß bei Benutzung eines zylindrischen oder quadratischen Lampenschirms, vorzugsweise aus Metall, das Licht nur auf die Spielfläche und den Rahmen fällt. Die Innenseite des Lampenschirms muß komplett schneeweiß gespritzt sein. Die verwendete Glühbirne (vorzugsweise aus durchsichtigem Glas) soll zwischen 60 und 100 Watt Leistung haben. Die Höhe der Lampe kann auf Aufforderung eines der Spieler so verändert werden, daß keiner der Spieler geblendet wird.

II Begriffserläuterungen

In diesen Regeln sollen die unten angegebenen Begriffe immer in der unten benutzten Definition verstanden werden, solange nicht ausdrücklich andere Definitionen benutzt werden :

- 1) Regelnboll Internationale Spielregeln des Carrom bedeuten.
- 2) a) 'gültig' soll in Übereinstimmung mit den Regeln bedeuten.
b) 'ungültig' soll im Widerspruch zu den Regeln bedeuten.
- 3) 'C/B' soll Carrombrett bedeuten.
- 4) 'C/s' soll Carromstein oder Carromsteine bedeuten.

- 5) 'Board' soll die Abfolge eines einzelnen Spiels vom Break bis zum vollständig ausgeführten Einlochen des letzten C/s durch einen beliebigen Spieler bedeuten.
- 6) 'Break' soll den ersten Schuß eines Boards bedeuten.
- 7) 'Ende' soll die Beendigung eines Boards bedeuten.
- 8) 'Spieler' soll Carromspieler bedeuten.
- 9) 'Plazieren' soll das Legen von Strafund/oder Schuldsteinen in flacher Position in den äußeren Kreis durch den Spieler bedeuten, der nach den Regeln dazu berechtigt ist. Die Queen und/oder herausgesprungene C/s sollen immer vom Schiedsrichter im Zentralkreis plaziert werden.
- 10) 'Versenken' soll das Einlochen eines C/s und/oder der Queen in eines der Löcher durch einen gültigen oder ungültigen Schuß bedeuten.
- 11) 'Schieben' soll eine plötzliche Bewegung des Ellbogens der Spielhand bedeuten anstatt den Striker mit einer Fingerspitze zu schießen.
- 12) 'Queen' soll den roten Carromstein bedeuten.
- 13) 'Schuld' soll das Versenken des Strikers mit oder ohne anderem C/s bedeuten.
- 14) 'Strafe' soll eine Strafe für das Verletzen oder Mißachten der Regeln bedeuten.
- 15) 'Bestätigung' soll das Versenken eines oder mehrerer eigener C/s im selben oder unmittelbar nachfolgenden Schuß bedeuten, nachdem die Queen versenkt wurde.
- 16) 'Shot' soll Pair oder Cannon bedeuten.
 - a) 'Pair' soll das Plazieren eines C/s innerhalb des äußeren Kreises nahe bei einem anderen C/s oder der Queen bedeuten, wobei zwischen dem plazierten Stein und dem bereits vorhandenen noch Platz ist und der bereits vorhandene C/s in der allgemeinen Richtung auf ein Loch liegt.
 - b) 'Cannon' soll das Plazieren eines C/s innerhalb des äußeren Kreises nahe bei einem anderen C/s oder der Queen bedeuten, wobei zwischen dem plazierten Stein und dem bereits vorhandenen kein Platz ist und der bereits vorhandene C/s in der allgemeinen Richtung auf ein Loch liegt.
- 17) 'Daumenschuß' soll das Spielen des Strikers mit dem Daumen bedeuten.
- 18) 'Turn' soll das Schußrecht eines Spielers bedeuten.
- 19) 'Hauptschiedsrichter' soll einen offiziell Beauftragten bedeuten, der für die Verwaltung, Kontrolle, Überwachung und Entscheidungsfindung in Bezug auf alle Dinge verantwortlich ist, die im Verlauf eines Matches an ihn herangetragen werden.
- 20) 'Schiedsrichter' soll einen offiziell Beauftragten bedeuten, der für die Überwachung und Kontrolle während eines Matches verantwortlich ist.
- 21) a) 'Gegner' soll während eines Einzels denjenigen Spieler bedeuten, der momentan nicht am Zug ist.

- b) 'Gegner' soll während eines Doppels den oder die Spieler bedeuten, der oder die zur Linken bzw. Rechten des Spielers sitzen, der gerade am Zug ist.
- 22) 'Hand' soll den Teil der Spielhand von den Fingern bis einschließlich des Handgelenks bedeuten.
- 23) 'Finger' soll den Teil eines Fingers von der Nagelspitze bis zum zweiten Finger-
gelenk bedeuten.
- 24) 'Gedachte Linien' soll die Linien bedeuten, die in Verlängerung der Pfeile zwischen den Grundkreisen existieren.
- 25) 'Schuß' soll das Treffen eines C/s direkt oder indirekt mit dem Striker bedeuten.
- 26) a) 'White Slam' soll das regelgerechte Versenken aller neun weißen C/s und der Queen innerhalb des ersten Spielzuges bedeuten. Dies kann auch 'Break to Finish' genannt werden.
- b) 'Black Slam' soll das regelgerechte Versenken aller übrigen schwarzen C/s eventuell mit Queen innerhalb des ersten Spielzuges bedeuten.

III Sitzposition

- 27) Im Einzel sollen sich die Spieler gegenüber sitzen.
- 28) Im Doppel sollen sich die Partner gegenüber sitzen, sodaß alle vier Seiten besetzt werden.
- 29) Die Sitzposition die ein Spieler vor dem Beginn seines Turns eingenommen hat, kann jederzeit geändert werden, vorausgesetzt, daß der Stuhl oder Hocker nicht während seines Turns angehoben, bewegt oder gestört wird.
- 30) a) Während eines Boards darf kein Körperteil des Spielers, mit Ausnahme des Spielarms, das C/B oder den Tisch bzw. Stand auf dem das C/B sich befindet berühren.
- b) Kleidungs- und Schmuckstücke eines Spielers sind während seines Turns von dieser Regel ausgenommen, dürfen aber trotzdem die Spielfläche des C/B nicht berühren.
- 31) Die Verwendung irgendwelcher Materialien zur Anpassung der Sitzhöhe ist nur nach der Beendigung eines Boards zulässig.
- 32) Kein Körperteil eines Spielers mit Ausnahme der 'Hand' darf die gedachten Linien überschreiten, die von den Pfeilen ausgehen.

IV Schußabgabe

- 33) Der Striker soll geschossen oder geschnippt werden, aber nicht geschoben werden.
- 34) Der Schuß soll mit einem Finger ausgeführt werden, mit oder ohne eine Unterstützung durch andere Finger.

- 35) Jede Hand darf im Spiel eingesetzt werden.
- 36) Während der Schußabgabe darf die 'Hand' die Spielfläche berühren.
- 37)
 - a) Der Ellbogen des Spielarms darf nicht innerhalb der Spielfläche sein oder über die gedachten Linien herausragen.
 - b) Die 'Hand' darf über die gedachten Linien hinausgehen.
- 38)
 - a) Während eines Schusses ist es unzulässig sich am Stuhl oder Hocker oder am Stand oder Tisch des C/B abzustützen. Die Beine dürfen den Stand oder Tisch nicht berühren.
 - b) Die Hände können sich allerdings am ganzen Körper abstützen und die Beine dürfen auf dem Rand des Stuhls oder Hockers, auf dem er sitzt, ruhen.

V Auslosung

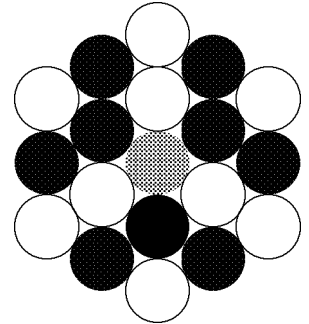
- 39)
 - a) Am Beginn jedes Matches findet eine Auslosung durch den Schiedsrichter statt. Die Auslosung kann durch Münzwurf oder durch das Ansagen der Farbe eines C/s erfolgen. Der Spieler oder das Paar, das die Auslosung gewinnt, kann sich zwischen dem Recht der Platzwahl oder dem Recht den Anstoß auszuführen entscheiden. Sollte sich der Gewinner für die Platzwahl entscheiden, so soll er dies dem Schiedsrichter ansagen, der dann den Verlierer der Auslosung anweist sich zuerst auf seinen Platz zu setzen.
 - b) Im Doppel hat das Paar, welches die Auslosung gewinnt, die selben Möglichkeiten wie oben.
 - c) Wenn sich der Gewinner der Auslosung für den Anstoß entscheidet, so liegt das Recht der Platzwahl bei dem Verlierer der Auslosung und der Gewinner hat zuerst seinen Sitzplatz einzunehmen.
 - d) Nachdem sich die Verlierer gesetzt haben, können sie ihre Plätze nicht mehr austauschen. Diese Sitzordnung soll für das gesamte Match gelten.

VI Probeboards

- 40) Nach der Auslosung sollen vor dem Matchbeginn zwei Probeboards gespielt werden, eines für jeden Spieler bzw. Paarung.

VII Der Anstoß oder Break

- 41) a) Vor dem Break sollen die C/s so angeordnet werden, daß die Queen den Zentrumskreis vollständig bedeckt und in der ersten Reihe um die Queen herum sich die schwarzen und weißen C/s abwechseln. In der zweiten Reihe formen drei weiße C/s die Form eines 'Y' mit den weißen C/s aus der ersten Reihe. Der restliche Platz wird so ausgefüllt, daß sich jeweils die weißen und schwarzen C/s miteinander abwechseln. Die so angeordneten C/s sollen insgesamt ein rundes Bild abgeben und sich alle gegenseitig innerhalb des äußeren Kreises berühren. Der Spieler darf diese Anordnung mit dem Finger oder dem Striker korrigieren.
- b) Vor dem Break sollen die C/s mit möglichstem geringem Zeitverlust angeordnet werden.
- 42) Der Break wird von dem Spieler ausgeführt, der den Anstoß gewählt hat.
- 43) Der Spieler der den Anstoß ausführen wird, hat im Verlauf des Boards die weißen C/s und läßt damit die schwarzen C/s seinem Gegner. Die Queen ist ein gemeinsamer C/s.
- 44) Der Break gilt als ausgeführt, wenn irgendein C/s auch nur leicht berührt wird.
- 45) a) Der Break gilt nicht als ausgeführt, wenn der Striker bei seiner normalen Bewegung oder beim Herausspringen keinen C/s berührt hat. In diesem Fall sind maximal zwei weitere Versuche gestattet.
- b) Wenn nach der zugelassenen Anzahl von Versuchen kein C/s berührt wurde, so ist das Recht des Anstoßes verloren und das Schußrecht wechselt zum Gegner, der auf die schwarzen C/s spielt. Der Gegner darf keine Veränderung an der Aufstellung der C/s machen. Dies gilt solange, wie der Anstoß nicht ausgeführt wurde.
- c) Macht ein Spieler bei seinem Anstoßversuch einen ungültigen Schuß oder versenkt seinen Striker, so verliert er sein Schußrecht ohne daß ein Strafstein/Schuldstein plaziert wird.
- 46) Der Break darf erst ausgeführt werden, nachdem der Schiedsrichter 'Play' gesagt hat. Für diesen Schuß hat der Spieler 15 Sekunden Zeit. Das Spiel zählt nach dieser Ansage des Schiedsrichters als begonnen.
- 47) Wird der Break vor der Ansage des Schiedsrichters ausgeführt, so werden alle versenkten C/s und/oder die Queen sowie ein weiterer als Schuldstein zum plazieren herausgenommen. Der Schuldstein soll angesagt werden. Der betreffende Spieler verliert sein Schußrecht.



VIII Die Spielfolge

- 48) Das Schußrecht eines Spielers dauert an, solange er eigene C/s und/oder die Queen in gültigen Schüssen versenkt. Anderenfalls wechselt das Schußrecht an den Gegner.

- 49) a) i) Im ersten Game soll der Spieler der den Anstoß im ersten Board hat in diesem Board die weißen C/s haben. Das Recht des Anstoßes wechselt zwischen den beiden Spielern nach jedem Board.
- ii) Im zweiten Game soll derjenige Spieler das Recht des Anstoßes haben, der dies im ersten Game nicht hatte.
- iii) Im dritten Game hat wieder der Spieler den Break, der dies auch im ersten Game hatte.
- b) Im Doppel wechselt das Break und Schußrecht zu dem Spieler der rechts von dem Spieler sitzt, der vorher das Recht des Anstoßes hatte, d.h. es wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt.
- 50) Ein Spieler darf nicht mehr als 15 Sekunden für die Ausführung seines Schusses brauchen, nachdem entweder der Schiedsrichter das Spiel freigegeben hat, oder alle C/s und/oder der Striker zur Ruhe gekommen sind und gegebenenfalls der gegnerische Striker vom C/B entfernt wurde, oder nachdem Strafoder Schuldsteine und/oder die Queen plazierte wurden.
- 51) Wenn ein Zug von einem Spieler begonnen wurde, der dazu nicht berechtigt war, bevor der Schiedsrichter dies kontrollieren konnte, so verliert dieser Spieler das Board mit der Anzahl von C/s und der Queen soweit sich diese auf dem C/B befindet. Wenn dieser Regelverstoß nicht bis zum nächsten Schuß bemerkt wird, so gilt der Zug als regelgerecht und das Schußrecht wechselt weiter, wie in den Regeln angegeben.

IX Zählweise

- 52) a) Der Spieler, der zuerst alle seine C/s versenkt hat, nachdem die Queen versenkt und bestätigt wurde, gewinnt das Board.
- b) Die Punkte werden wie folgt gezählt :
- i) Queen : 3 Punkte (bis einschließlich 21 Punkte, siehe 54).
- ii) C/s : je einen Punkt.
- 53) a) Die Anzahl der verbleibenden C/s des Gegners auf dem C/B ist die Anzahl an Punkten, die der Gewinner des Boards erhält.
- b) Der Spieler kann die zusätzlichen Punkte für die Queen nur erhalten, wenn er auch das Board gewonnen hat.
- c) Der Spieler der das Board verliert, kann keine Punkte für die Queen erhalten, auch wenn er die Queen versenkt und bestätigt hat.
- 54) Sobald ein Spieler mindestens 22 Punkte erreicht hat, erhält er keine Zusatzpunkte mehr für die Queen.
- 55) Die maximale Punktzahl, die in einem Board erreicht werden kann, ist 12. Zusätzliche Strafoder Schuldsteine werden nicht gezählt.
- 56) Spieldauer für internationale Turniere
- a) Ein Game soll entweder nach 25 Punkten oder nach 8 Boards beendet sein. Der Spieler, der zuerst 25 Punkte erreicht oder nach dem achten Board in Führung liegt, ist der Gewinner des Games.

- b) Bis einschließlich der Runde vor den Viertelfinalspielen soll ein Game auf der Basis von acht Boards entschieden werden. Falls nach dem achten Board ein Punktgleichstand besteht, soll ein neuntes Board als Entscheidungsboard gespielt werden. Vor dem zusätzlichen Board soll eine Auslosung stattfinden, um das Recht des Anstoßes zu entscheiden.
 - c) Ab den Viertelfinalspielen wird das Games auf der Basis von 25 Punkten ohne Boardlimit entschieden.
- 57) Alle Matches sollen durch den Besten aus drei Games entschieden werden.

X Seitenwechsel

- 58) Im Einzel sollen die beiden Spieler nach dem Ende jedes Games ihre Plätze wechseln.
- 59) Im Doppel soll der Seitenwechsel nach dem Ende jedes Games nach rechts, also entgegen des Uhrzeigersinnes erfolgen, wobei die relative Sitzposition der einzelnen Spieler erhalten bleibt.
- 60) a) Im dritten Game bei Matches bis einschließlich der Runde vor den Viertelfinalspielen soll nach vier Boards oder nachdem ein Spieler/Paar 13 Punkte erreicht hat, je nachdem was früher eintritt, ein Seitenwechsel vorgenommen werden.
- b) Vom Viertelfinale an soll ein Seitenwechsel dann vorgenommen werden, wenn ein Spieler/Paar 13 Punkte erreicht hat.
- c) Wenn ein nötiger Seitenwechsel weder vom Schiedsrichter noch von einem der Spieler bemerkt wird, so soll er stattfinden sobald dies bemerkt wird, frühestens aber nach der Beendigung des laufenden Boards.
- 61) Die Spieler haben zur Ausführung des Seitenwechsels nicht mehr als 2 Minuten Zeit.

XI Foul

- 62) Grundsätzlich wird jede Verletzung der Regeln oder alles was sich im Gegensatz zu dem befindet, das in den Regeln explizit oder implizit (nach allgemeiner Auffassung) festgelegt wird, entweder als Technisches Foul oder als Foul betrachtet.
- 63) Technisches Foul
- a) Jede Regelverletzung, die von einem Spieler begangen wird, bevor dieser den ersten Schuß seines Zuges ausführt, wird als technisches Foul angesehen. Bei einem technischen Foul soll ein C/s des die Regel verletzenden Spielers von seinem Gegner herausgenommen und plaziert werden, wobei derselbe Spieler wie vor dem Foul an der Reihe ist.
 - b) Jede Regelverletzung, die von einem Spieler begangen wird, der momentan nicht an der Reihe ist (kein Schußrecht besitzt), wird auch als Technisches Foul bezeichnet. Es gilt dieselbe Strafe wie unter 63a beschrieben.

64) Foul

- a) Jede Regelverletzung, die von einem Spieler begangen wird, während oder nachdem dieser den ersten Schuß seines Zuges ausführt, wird als Foul angesehen. Bei einem Foul soll ein C/s des die Regel verletzenden Spielers von seinem Gegner herausgenommen und plaziert werden, wobei der Spieler der das Foul begangen hat das Schußrecht verliert und sein Gegner an die Reihe kommt.
- b) Wenn während eines Fouls C/s und/oder die Queen versenkt werden, so werden alle in diesem Schuß versenkten eigenen und/oder die Queen sowie ein weiterer C/s als Schuldstein herausgenommen und plaziert, und der betreffende Spieler verliert das Schußrecht.

XII Herausgesprungene Carromsteine

- 65)
 - a) Wenn ein C/s und/oder die Queen aus der Spielfläche herausspringen, sollen der herausgesprungene C/s und/oder die Queen vom Schiedsrichter im Zentralkreis plaziert werden und zwar derart, daß der Zentralkreis möglichst ganz bedeckt wird, wenn der Platz dafür ausreicht.
 - b) Wenn sowohl die Queen als auch ein C/s im selben Schuß herausspringen, dann soll zuerst die Queen und danach der herausgesprungene C/s so plaziert werden, daß er die Queen berührt und dem Spieler gegenüber liegt, der als nächstes sein Schußrecht ausüben wird.
 - c) Wenn sowohl ein weißer als auch ein schwarzer C/s im selben Schuß herausspringen, dann soll zuerst der C/s plaziert werden, der demjenigen Spieler gehört, der den Schuß ausgeführt hat und danach der andere C/s so wie in 65b beschrieben.
 - d) Sollten in einem Schuß mehr als zwei C/s herausspringen so werden die ersten beiden C/s nach den Regeln 65b und 65c plaziert werden. Die restlichen C/s sollen soweit als möglich so plaziert werden, daß sie die ersten beiden C/s berühren.
- 66)
 - a) Wenn C/s und/oder die Queen herausspringen und wieder auf die Spielfläche zurückfallen, dann sollen die herausgesprungenen C/s und/oder die Queen vom Schiedsrichter so im Zentralkreis plaziert werden wie in den Regeln angegeben. Dabei verschobene C/s sollen vom Schiedsrichter, nach dessen Beurteilung, soweit möglich in ihre ursprüngliche Position gebracht werden.
 - b) Wenn jedoch C/s und/oder die Queen herausspringen sind und auf die Spielfläche zurückfallen, nachdem sie den Lampenschirm, die Glühbirne oder einen Teil der Lampenhalterung berührt haben, so soll dies als regelgerecht betrachtet werden. Falls C/s verschoben wurden, so wird deren Position unverändert gelassen.

XIII Rollende und überlappende C/s

- 67) Wenn ein C/s oder die Queen auf der Kante stehenbleibt, so soll die Position nicht verändert werden.

- 68) Wenn sich zwei C/s und/oder die Queen überlappen, so soll deren Position ebenfalls unverändert bleiben.
- 69) a) Wenn der Striker auf C/s und/oder der Queen liegenbleiben sollte, so soll der Striker vom Schiedsrichter so entfernt werden, daß sich die Position der anderen C/s nicht verändert. Treten dennoch Veränderungen der Position auf, so sollen die verschobenen C/s vom Schiedsrichter wieder in ihre ursprünglichen Positionen gebracht werden.
- b) Wenn beim Entfernen des Strikers ein C/s und/oder die Queen aus dem Gleichgewicht gerät und in ein Loch fällt, so soll dieser C/s als regelgerecht versenkt gelten.
- 70) a) Wenn C/s und/oder die Queen auf dem Striker liegen, so soll der Striker vom Schiedsrichter entfernt werden indem die auf ihm liegenden Steine angehoben werden und nachher soweit als möglich wieder in ihre ursprüngliche Position gebracht werden, die sie ohne das Vorhandensein des Strikers eingenommen hätten.
- b) Wenn dies jedoch in Lochnähe geschieht und der Striker durch das Entfernen der Steine aus dem Gleichgewicht gerät und ins Loch fällt, so soll er als eingelocht betrachtet werden. Ein Strafstein wird dann nach den Regeln vergeben.
- 71) Wenn ein in unmittelbarer Nähe des Loches liegender C/s durch irgendeinen Einfluß ins Loch fällt, so gilt er als korrekt versenkt.

XIV Schuld und/oder Strafsteine

- 72) a) Wenn in einem gültigen Schuß der Striker alleine versenkt wird, so soll der betreffende Spieler das Schußrecht verlieren und einer seiner C/s als Strafe von seinem Gegner herausgenommen und plaziert werden. Ein solcher Stein wird Schuldstein genannt.
- b) Wenn dies geschieht bevor der versenkende Spieler einen eigenen C/s versenkt hat, so soll der C/s dann plaziert werden, sobald dies möglich geworden ist.
- 73) Wenn ein Spieler seinen Striker zusammen mit eigenen C/s versenkt, so sollen alle in diesem Schuß versenkten eigenen C/s zusammen mit einem weiteren als Schuldstein vom Gegner plaziert werden. Hierbei behält der selbe Spieler das Schußrecht.
- 74) Wenn ein Spieler seinen Striker zusammen mit gegnerischen C/s versenkt, so gelten diese als regelgerecht versenkt. Der Schuldstein nach 72a soll plaziert werden und der Spieler verliert das Schußrecht.
- 75) Wenn ein Spieler seinen Striker zusammen mit sowohl eigenen als auch gegnerischen C/s versenkt, so sollen alle in diesem Schuß versenkten eigenen C/s zusammen mit einem weiteren als Schuldstein vom Gegner plaziert werden. Hierbei behält der selbe Spieler das Schußrecht.

- 76) Wenn ein Spieler C/s seines Gegners durch einen ungültigen Schuß versenkt, so gelten diese C/s als korrekt versenkt, es werden nach den Regeln Schuldsteine plazierte und der Spieler verliert sein Schußrecht.
- 77) a) Wenn ein Spieler eigene C/s durch einen ungültigen Schuß versenkt, so sollen alle in diesem Schuß versenkten eigenen C/s zusammen mit einem weiteren als Schuldstein vom Gegner plazierte werden und der betreffende Spieler verliert sein Schußrecht.
- b) Wenn ein Spieler eigene C/s zusammen mit dem Striker durch einen ungültigen Schuß versenkt, so sollen alle in diesem Schuß versenkten eigenen C/s zusammen mit einem weiteren als Schuldstein vom Gegner plazierte werden und der betreffende Spieler verliert sein Schußrecht.
- 78) a) Schuldoder Strafsteine sollen zum Plazieren herausgenommen werden sobald dies möglich ist, aber erst nach der Beendigung des Schusses, obwohl dies während des Schußrechtes desselben Spielers geschehen kann.
- b) i) In einem Doppel sollen Schuldoder Strafsteine immer von dem Spieler herausgenommen werden, der zum Zeitpunkt der Verfügbarkeit der Steine rechts von dem Spieler sitzt, der in diesem Moment das Schußrecht hat.
- ii) Wenn ein Spieler jedoch während er selbst das Schußrecht hat, C/s seines Gegners mit oder ohne eigene C/s versenkt und diese somit als Schuldoder Strafsteine verfügbar werden, so soll er selbst diese C/s herausnehmen und plazieren.
- 79) a) Wenn ein Schuldoder Strafstein verfügbar ist, aber der Platz zum plazieren nicht ausreichen sollte, dann soll der zum Plazieren berechnigte Spieler dies tun sobald Platz vorhanden ist.
- b) Im Doppel jedoch, wenn die Möglichkeit zum Plazieren des Straf-/ Schuldsteines auf den Partner übergegangen ist, hat nur dieser das Recht zum Herausnehmen und Plazieren des C/s.
- 80) Wenn ausreichend Platz für das Plazieren eines Strafoder Schuldsteines vorhanden ist, der zum Plazieren berechnigte Spieler aber kein Foul durch das Plazieren riskieren möchte, verliert er das Recht einen Stein zu plazieren.
- 81) Wenn der Platz zum Plazieren eines Schuldoder Strafsteines während des Schußrechtes des Spielers, der zum Plazieren berechnigt ist, verfügbar wird, dann soll die Plazierung sofort vorgenommen werden.
- 82) a) Wenn ein Spieler während der Plazierung eines Schuldoder Strafsteines versehentlich einen eigenen Stein plazierte, so soll das berichtigt werden, wenn es vom Schiedsrichter oder vom Gegner bemerkt wird. Dies gilt als Foul nach den Regeln.
- b) Wenn dies vom Schiedsrichter oder vom Gegner nicht vor dem nächsten Schuß bemerkt werden sollte, so gilt der plazierte Stein als regelgerecht plazierte.
- 83) Wenn mehr als ein Schuldoder Strafstein plazierte werden soll, so sollen alle verfügbaren C/s sofort plazierte werden und die restlichen C/s sobald sie verfügbar geworden sind.

- 84) a) Die Plazierung wird als beendet betrachtet sobald der Finger vom C/s entfernt wird, falls der C/s innerhalb des äußeren Kreises plazierte wurde.
 b) In jedem Fall dürfen während der Plazierung eines Schuldoder Strafsteins weder andere C/s noch der Striker in der plazierenden Hand gehalten werden.
- 85) Wenn ein Spieler den Schuldoder Strafstein außerhalb des äußeren Kreises plazierte oder ihn aus diesem herausbewegt, so wird er gebeten diesen Stein innerhalb des äußeren Kreises zu plazieren. Gleichzeitig ist dies ein Foul wie in der Regel vorgesehen.
- 86) Während der Plazierung von Schuld und/oder Strafsteinen soll der plazierende Spieler keine anderen C/s oder die Queen bewegen. Der plazierte C/s soll keine anderen C/s stören. Sollte dies dennoch geschehen, soll der gestörte Stein vom Schiedsrichter soweit als möglich wieder in seine ursprüngliche Position gebracht werden. Dies ist gleichzeitig ein Foul des plazierenden Spielers, wie in der Regel vorgesehen.
- 87) Einem Spieler steht die Entscheidung offen alle Schuld und/oder Strafsteine nicht zu plazieren. Es ist ihm nicht möglich nur einen Teil der Schuld und/oder Strafsteine nicht zu plazieren. Er hat diese Entscheidung dem Schiedsrichter innerhalb von 15 Sekunden mitzuteilen, ansonsten ist das Recht Schuld und/oder Strafsteine zu plazieren verloren.
- 88) Das Zeitlimit für die Plazierung von Schuld und/oder Strafsteinen beträgt 15 Sekunden nachdem der Schiedsrichter dies angesagt hat.
- 89) a) Schuld und/oder Strafsteine können nicht gegeneinander aufgerechnet werden.
 b) Schuld und/oder Strafsteine dürfen nicht so plazierte werden, daß sie den Zentrumskreis ganz oder teilweise bedecken. Falls C/s so plazierte werden, so soll der betreffende Spieler dies korrigieren. Dies ist ein Foul wie in der Regel vorgesehen.
- 90) Im Doppel darf ein Spieler den Schuld und/oder Strafstein nicht für seinen Partner, der das Recht des Plazierens hat, aus einem Loch herausnehmen. Kann der Partner den oder die Schuld und/oder Strafsteine nicht aus den Löchern die sich auf seiner Brettseite befinden herausnehmen, so soll er den Schiedsrichter unter Angabe der Farbe und Anzahl der Schuld und/oder Strafsteine bitten, diese C/s zur Verfügung zu stellen.
- 91) Wenn während des Verlaufs eines Boards einer der Spieler, während seines eigenen oder während des Schußrechts des Gegners, aus irgendeinem Grund von seinem Sitz aufsteht, so verliert er das Board mit der Anzahl der sich noch auf dem C/B befindlichen eigenen C/s und/oder der Queen. Hat sein Gegner bereits 22 oder mehr Punkte, so verliert der Spieler nur mit der Anzahl der sich noch auf dem C/B befindlichen C/s.

XV Queen

- 92) Ein Spieler hat das Recht die Queen zu versenken und sie zu bestätigen, wenn mindestens ein eigener C/s bereits versenkt wurde.

- 93) Die Queen soll vom Schiedsrichter nur innerhalb des inneren Kreises plziert werden. Wenn die Queen so plziert wird, und dadurch automatisch ein Shot entsteht, dann wird die Plzierung der Queen nicht verändert.
- 94) Wenn der Zentrumskreis ganz oder teilweise von anderen C/s bedeckt ist, so soll die Queen so plziert werden, daß sie den größtmöglichen Teil der noch freien Fläche des Zentrumskreises bedeckt, oder so am Zentrumskreis anliegt, daß der sich am Zug befindende Spieler sie nicht einfach versenken kann. Die Plzierung der Queen in einer solchen Situation durch den Schiedsrichter ist endgültig.
- 95) a) Wenn ein Spieler die Queen versenkt, bevor irgendein C/s dieses Spielers versenkt wurde, so soll die Queen zum Plzieren herausgenommen werden und der Spieler verliert sein Schußrecht.
- b) Wenn ein Spieler die Queen versenkt, während gegen ihn noch ein Schuldstein offensteht, so wird die Queen zum Plzieren herausgenommen und der Spieler verliert sein Schußrecht.
- c) Wenn allerdings nach dem Plzieren des Schuld und/oder Strafsteins alle neun C/s des Spielers auf dem C/B sind, hat der Spieler das Recht die Queen zu versenken und zu bestätigen.
- d) Wenn beim Break oder bei einem folgenden Schuß bei dem sich alle neun C/s des Spielers auf dem C/B befinden, die Queen zusammen mit dem Striker versenkt wird, so wird die Queen zum Plzieren herausgenommen, und ein Schuldstein angekündigt. Der Spieler verliert sein Schußrecht.
- 96) Wenn die Queen in einem Schuß versenkt aber anschließend nicht bestätigt wird, soll sie herausgenommen und plziert werden. Wenn dies weder vom Schiedsrichter noch vom gegnerischen Spieler bis zur Ausführung der nächsten Schusses bemerkt wird, so wird die Queen als ordnungsgemäß bestätigt betrachtet.
- 97) a) Wenn die Queen und ein C/s des Spielers im selben Schuß versenkt werden, so gilt die Queen als bestätigt.
- b) Wenn allerdings beim Break oder bei einem folgenden Schuß bei dem sich alle neun C/s des Spielers auf dem C/B befinden, die Queen zusammen mit einem einzelnen C/s versenkt wird, so muß die Queen noch anschließend bestätigt werden. Wird die Queen zusammen mit mehreren C/s versenkt so gilt sie als bestätigt.
- 98) a) Wenn die Queen, C/s und der Striker zusammen in einem gültigen Schuß versenkt werden, so sollen die Queen, die in diesem Schuß versenkten eigenen C/s sowie ein Schuldstein zum Plzieren herausgenommen werden. Der Spieler behält sein Schußrecht.
- b) Wenn die Queen, C/s und der Striker zusammen in einem ungültigen Schuß versenkt werden, so sollen die Queen, die in diesem Schuß versenkten eigenen C/s sowie zwei Schuldsteine zum Plzieren herausgenommen werden. Der Spieler verliert sein Schußrecht.
- 99) a) Wenn die Queen und der Striker zusammen in einem gültigen Schuß versenkt werden, so sollen die Queen sowie ein Schuldstein zum Plzieren herausgenommen werden. Der Spieler behält sein Schußrecht.

- b) Wenn die Queen und der Striker zusammen in einem ungültigen Schuß versenkt werden, so sollen die Queen sowie zwei Schuldsteine zum Plazieren herausgenommen werden. Der Spieler verliert sein Schußrecht.
- 100)
- a) Wenn während des Bestätigungsversuchs der Striker alleine versenkt wird, so soll die Queen herausgenommen und plaziert werden. Ein weiterer C/s des Spielers wird vom Gegner herausgenommen und plaziert. Der Spieler verliert sein Schußrecht.
 - b) Wenn während des Bestätigungsversuchs der Striker in einem ungültigen Schuß alleine versenkt werden, so soll die Queen herausgenommen und plaziert werden. Zwei weitere C/s des Spielers wird vom Gegner herausgenommen und plaziert. Der Spieler verliert sein Schußrecht.
- 101)
- a) Wenn während des Bestätigungsversuchs der Striker zusammen mit eigenen C/s versenkt wird, werden die in diesem Schuß versenkten eigenen C/s sowie ein weiterer als Schuldstein vom Gegner herausgenommen und plaziert. Der Spieler behält allerdings sein Schußrecht. Wenn im anschließenden Schuß kein eigener C/s versenkt wird, so gilt die Queen als nicht bestätigt und wird herausgenommen und plaziert.
 - b) Wenn während des Bestätigungsversuchs der Striker zusammen mit eigenen C/s in einem ungültigen Schuß versenkt wird, werden die in diesem Schuß versenkten eigenen C/s sowie zwei weitere als Schuldsteine vom Gegner herausgenommen und plaziert. Die Queen gilt als nicht bestätigt und der Spieler verliert sein Schußrecht.
- 102) Versenken des letzten eigenen und des letzten gegnerischen Steins während des Bestätigungsversuchs
- a) Wenn ein Spieler während des Bestätigungsversuches seinen eigenen letzten C/s zusammen mit dem letzten C/s seines Gegners versenkt, so gewinnt er mit 3 Punkten, es sei denn er hat bereits 22 oder mehr Punkte. In diesem Falle gewinnt er mit 1 Punkt.
 - b) Wenn ein Spieler während des Bestätigungsversuches in einem ungültigen Schuß seinen eigenen letzten C/s zusammen mit dem letzten C/s seines Gegners versenkt, so gewinnt der Gegner mit 3 Punkten, oder falls er bereits 22 oder mehr Punkte hat, mit 1 Punkt. Der Gegner kann verlangen, daß ihm ein weiterer Punkt als Ausgleich für den ungültigen Schuß zugesprochen wird.
- 103) Versenken des letzten gegnerischen Steins im Bestätigungsversuch
- a) Wenn ein Spieler während des Bestätigungsversuches den letzten C/s seines Gegners versenkt, so verliert er mit der Anzahl der sich noch auf dem C/B befindlichen eigenen C/s und den Punkten für die Queen. Hat der Gegner bereits 22 oder mehr Punkte so verliert der Spieler nur mit der Anzahl der sich noch auf dem C/B befindlichen eigenen C/s.
 - b) Wenn ein Spieler während des Bestätigungsversuches in einem ungültigen Schuß den letzten C/s seines Gegners versenkt, so verliert er mit der Anzahl der sich noch auf dem C/B befindlichen eigenen C/s und den Punkten für die Queen. Hat der Gegner bereits 22 oder mehr Punkte so verliert der

Spieler nur mit der Anzahl der sich noch auf dem C/B befindlichen eigenen C/s. Der Gegner kann verlangen, daß ihm ein weiterer Punkt zugesprochen wird.

104) Versenken von Queen, letztem eigenen und letztem gegenerischen Stein

- a) Wenn ein Spieler die Queen, seinen eigenen letzten C/s und den letzten C/s seines Gegners in einem gültigen Schuß versenkt, so gewinnt er das Board mit 3 Punkten, es sei denn er hat bereits 22 oder mehr Punkte, dann gewinnt er mit 1 Punkt.
- b) Wenn ein Spieler die Queen, seinen eigenen letzten C/s und den letzten C/s seines Gegners in einem ungültigen Schuß versenkt, so gewinnt der Gegner das Board mit 3 Punkten, es sei denn er hat bereits 22 oder mehr Punkte, dann gewinnt er mit 1 Punkt. Auf Verlangen des Gegners wird diesem ein weiterer Punkt zugesprochen.

105) Versenken von letztem eigenen und letztem gegnerischen Stein

- a) Wenn ein Spieler den letzten eigenen C/s zusammen mit dem letzten C/s seines Gegners in einem gültigen Schuß versenkt, während sich die Queen noch auf dem C/B befindet, gewinnt der Gegner das Board mit 3 Punkten, es sei denn er hat bereits 22 oder mehr Punkte, in diesem Fall gewinnt er das Board mit 1 Punkt.
- b) Wenn ein Spieler den letzten eigenen C/s zusammen mit dem letzten C/s seines Gegners in einem ungültigen Schuß versenkt, während sich die Queen noch auf dem C/B befindet, gewinnt der Gegner das Board mit 3 Punkten, es sei denn er hat bereits 22 oder mehr Punkte, in diesem Fall gewinnt er das Board mit 1 Punkt. Auf Verlangen des Gegners wird diesem ein weiterer Punkt zugesprochen.

106) Versenken des letzten gegnerischen Steins mit der Queen noch auf dem C/B

- a) Wenn ein Spieler in einem gültigen Schuß den letzten C/s seines Gegners versenkt während sich die Queen noch auf dem C/B befindet, so verliert er das Board mit der Anzahl der sich noch auf dem C/B befindlichen eigenen C/s und den Punkten für die Queen. Hat der Gegner bereits 22 oder mehr Punkte so verliert der Spieler das Board nur mit der Anzahl der sich noch auf dem C/B befindlichen eigenen C/s.
- b) Wenn ein Spieler in einem ungültigen Schuß den letzten C/s seines Gegners versenkt während sich die Queen noch auf dem C/B befindet, so verliert er das Board mit der Anzahl der sich noch auf dem C/B befindlichen eigenen C/s und den Punkten für die Queen. Hat der Gegner bereits 22 oder mehr Punkte so verliert der Spieler das Board nur mit der Anzahl der sich noch auf dem C/B befindlichen eigenen C/s. Auf Verlangen des Gegners wird diesem ein weiterer Punkt zugesprochen.

107) Versenken des letzten eigenen Steins mit der Queen noch auf dem C/B

- a) Wenn ein Spieler in einem gültigen Schuß seinen eigenen letzten C/s versenkt während sich die Queen noch auf dem C/B befindet, so verliert er das Board er mit 3 Punkten, es sei denn der Gegner hat bereits 22 oder mehr Punkte, dann verliert der Spieler das Board mit 1 Punkt.

- b) Wenn ein Spieler in einem ungültigen Schuß seinen eigenen letzten C/s versenkt während sich die Queen noch auf dem C/B befindet, so verliert er das Board mit 3 Punkten, es sei denn der Gegner hat bereits 22 oder mehr Punkte, dann verliert der Spieler das Board mit 1 Punkt. Auf Verlangen des Gegners wird diesem ein weiterer Punkt zugesprochen.
- 108) Versenken des letzten eigenen Steins zusammen mit dem Striker mit der Queen noch auf dem C/B
- a) Wenn ein Spieler in einem gültigen Schuß seinen eigenen letzten C/s zusammen mit dem Striker versenkt während sich die Queen noch auf dem C/B befindet, so verliert er das Board mit 3 Punkten, es sei denn der Gegner hat bereits 22 oder mehr Punkte, dann verliert der Spieler das Board mit 1 Punkt. Auf Verlangen des Gegners wird diesem ein weiterer Punkt zugesprochen.
 - b) Wenn ein Spieler in einem ungültigen Schuß seinen eigenen letzten C/s zusammen mit dem Striker versenkt während sich die Queen noch auf dem C/B befindet, so verliert er das Board mit 3 Punkten, es sei denn der Gegner hat bereits 22 oder mehr Punkte, dann verliert der Spieler das Board mit 1 Punkt. Auf Verlangen des Gegners werden diesem zwei weitere Punkte zugesprochen.
- 109) Versenken von Queen, Striker, letztem eigenen und letztem gegnerischen Stein
- a) Wenn ein Spieler in einem gültigen Schuß seinen eigenen letzten C/s zusammen mit der Queen, dem letzten C/s seines Gegners und dem Striker versenkt so verliert er das Board mit 3 Punkten, es sei denn der Gegner hat bereits 22 oder mehr Punkte, dann verliert der Spieler das Board mit 1 Punkt. Auf Verlangen des Gegners wird diesem ein weiterer Punkt zugesprochen.
 - b) Wenn ein Spieler in einem ungültigen Schuß die Queen, seinen eigenen letzten C/s, den letzten C/s seines Gegners und den Striker versenkt, so verliert er das Board mit 3 Punkten, es sei denn der Gegner hat bereits 22 oder mehr Punkte, dann verliert der Spieler das Board mit 1 Punkt. Auf Verlangen des Gegners werden diesem zwei weitere Punkte zugesprochen.
- 110) Versenken von Striker, letztem eigenen und letztem gegnerischen Stein
- a) Wenn ein Spieler in einem gültigen Schuß seinen eigenen letzten C/s zusammen mit dem letzten C/s seines Gegners und dem Striker versenkt so verliert er das Board mit 1 Punkt, falls er selbst vorher die Queen bestätigt hat. Auf Verlangen des Gegners wird diesem ein weiterer Punkt zugesprochen.
 - b) Wenn ein Spieler in einem ungültigen Schuß seinen eigenen letzten C/s zusammen mit dem letzten C/s seines Gegners und dem Striker versenkt so verliert er das Board mit 1 Punkt, falls er selber vorher die Queen bestätigt hat. Auf Verlangen des Gegners werden diesem zwei weitere Punkte zugesprochen.
- 111) Versenken von Striker und letztem gegnerischen Stein mit der Queen noch auf dem C/B

- a) Wenn ein Spieler in einem gültigen Schuß den letzten C/s seines Gegners zusammen mit dem Striker versenkt, während sich die Queen noch auf dem C/B befindet, so verliert er das Board mit der Anzahl der sich noch auf dem C/B befindlichen eigenen C/s und den Punkten für die Queen. Hat der Gegner bereits 22 oder mehr Punkte so verliert der Spieler das Board nur mit der Anzahl der sich noch auf dem C/B befindlichen eigenen C/s. Auf Verlangen des Gegners wird diesem ein weiterer Punkt zugesprochen.
- b) Wenn ein Spieler in einem ungültigen Schuß den letzten C/s seines Gegners zusammen mit dem Striker versenkt während sich die Queen noch auf dem C/B befindet, so verliert er das Board mit der Anzahl der sich noch auf dem C/B befindlichen eigenen C/s und den Punkten für die Queen. Hat der Gegner bereits 22 oder mehr Punkte so verliert der Spieler das Board nur mit der Anzahl der sich noch auf dem C/B befindlichen eigenen C/s. Auf Verlangen des Gegners werden diesem zwei weitere Punkte zugesprochen.

112) Versenken von Striker, letztem eigenen und letztem gegnerischen Stein

- a) Wenn ein Spieler in einem gültigen Schuß seinen eigenen letzten C/s zusammen mit dem letzten C/s seines Gegners und dem Striker versenkt, so verliert er das Board mit 3 Punkten, falls der Gegner vorher die Queen bestätigt hat. Auf Verlangen des Gegners wird diesem ein weiterer Punkt zugesprochen.
- b) Wenn ein Spieler in einem ungültigen Schuß seinen eigenen letzten C/s zusammen mit dem letzten C/s seines Gegners und dem Striker versenkt, so verliert er das Board mit 3 Punkten, falls der Gegner vorher die Queen bestätigt hat. Auf Verlangen des Gegners werden diesem zwei weitere Punkte zugesprochen.

113) Wenn die Queen sich gefährlich nahe an der Lochkante befindet und durch irgendeinen Einfluß in das Loch fällt, so gilt sie als korrekt versenkt.

114) Ein Spieler soll den Schuld und/oder Strafstein nicht dazu benutzen einen Shot mit der Queen auszuführen. Wird ein Stein doch so plaziert, so soll der betreffende Spieler vom Schiedsrichter dazu aufgefordert werden dies zu berichtigen. Gleichzeitig ist dies ein Foul wie in der Regel vorgesehen.

XVI Grundsätzliches

115) Ein Schuß darf nur mittels eines Strikers abgegeben werden. Der Striker wird vom Spieler mitgebracht und muß vor dem Spiel durch den Schiedsrichter oder Hauptschiedsrichter genehmigt werden.

116) Wenn der Striker während der Ausführung eines Schusses aus dem C/B herausspringt, so kann der Spieler seinen Zug fortsetzen, wenn er in diesem Schuß einen seiner C/s und/oder die Queen versenkt hat.

117) Ein ausgewechselter neuer Striker, der vom Haupt-/Schiedsrichter genehmigt wurde, kann in einem Match nach Beendigung des aktuellen Boards eingesetzt werden. Allerdings ist es erlaubt, falls der Striker mitten im Ablauf eines Boards unbrauchbar wird, diesen nach Ausführung des Schusses auszuwechseln.

- 118) a) Einmal aufgestellt, darf die Position des C/B im Verlauf eines Matches nicht verändert werden.
- b) Allerdings liegt die einzige Autorität, nach einer Untersuchung auf Bitte eines der Spieler, irgendwelche Veränderungen an der Position des C/B vorzunehmen, beim Schiedsrichter.
- 119) Das C/B, der Tisch oder Ständer auf dem sich das C/B befindet, der für ein Match zugeteilt wurde, darf nur nach dem Abschluß eines Boards ausgewechselt werden. Die alleinige Entscheidungsgewalt über den Zustand des C/B, des Tisches oder Ständers liegt beim Schiedsrichter.
- 120) Zerbrochene C/s werden vom Schiedsrichter soweit möglich an der ursprünglichen Position des Steins plziert, sobald Ersatz vorhanden ist.
- 121) a) Die Zeitrechnung während des Spiels wird gestoppt, wenn eine Bitte eines Spielers an den Schiedsrichter vorliegt. Das Spiel darf nicht fortgesetzt werden, bevor der Schiedsrichter dies nicht durch 'Play' gestattet.
- b) Der Spieler der dieser Regel zuwiderhandelt, verliert das Board mit der Anzahl der sich noch auf dem C/B befindlichen eigenen C/s und den Punkten für die Queen, wenn sich diese noch auf dem C/B befindet, wie in der Regel vorgesehen.
- 122) a) Das Gleitmittel soll vor dem Anstoß vom schußberechtigten Spieler gleichmäßig über die Spielfläche verteilt werden. Der Gebrauch des Puders soll weder übertrieben viel oder wenig sein.
- b) Verstöße gegen die folgenden drei Regelabschnitte gelten als Foul des betreffenden Spielers wie in der Regel vorgesehen.
- i) Das Gleitmittel darf weder aufgebracht noch entfernt werden nachdem der Schiedsrichter mit 'Play' das Spiel freigegeben hat.
- ii) Jeder absichtliche Versuch Gleitmittel, von der Spielfläche zu wischen oder zu entfernen ist verboten.
- iii) Das Entfernen von Gleitmittel von der Spielfläche durch blasen, wischen oder auf andere Art und Weise ist nicht gestattet.
- c) Allerdings kann entlang der Grundlinien und Grundkreise überschüssiges Gleitmittel, falls vorhanden, von dem Spieler, der Schußrecht besitzt, allein mit Hilfe des Strikers entfernt werden.
- d) Der Schiedsrichter hat das Recht, die gleichmäßige Aufbringung von Gleitmittel auf die Spielfläche zu kontrollieren.
- e) Der Schiedsrichter soll aufgefordert werden, während des Spielablaufs Staub, Insekten usw. von der Spielfläche zu entfernen.
- 123) Ein Schuß wird nur dann als beendet betrachtet, nachdem sowohl der Striker, als auch von ihm in Bewegung versetzte C/s und/oder die Queen zur Ruhe gekommen sind. Der Striker soll vom Spieler sofort nach Beendigung des Schusses von der Spielfläche entfernt werden. Hierbei kann der Spieler die Hilfe des Schiedsrichters in Anspruch nehmen.
- 124) a) Solange wie ein Spieler regelgerecht eigene Steine und/oder die Queen versenkt, beginnt die Zeitrechnung sobald der Schuß beendet wird.

- b) Wenn allerdings ein Spieler nicht in der Lage war, einen eigenen C/s und/oder die Queen zu versenken, dann beginnt die Zeitrechnung für seinen Gegner erst nachdem der Striker von der Spielfläche entfernt wurde.
 - c) Ein Spieler darf seinen Schuß nicht ausführen, bevor der Gegner seinen Striker von der Spielfläche entfernt hat.
- 125) a) Wenn ein Spieler in einem Schuß absichtlich oder unabsichtlich nur C/s seines Gegners versenkt, so soll der Schiedsrichter ihn daran hindern, weiterzuspielen.
- b) Wird dies weder vom Schiedsrichter noch vom Gegner bemerkt, so gelten alle so versenkten Steine als regelgerecht versenkt und der Spieler verliert das Schußrecht sobald dies bemerkt wird.
- 126) a) Der Spieler darf weder absichtlich noch unabsichtlich auf das C/B schlagen, klopfen oder das C/B sonstwie beeinflussen. Dieses wäre ein Foul des betreffenden Spielers wie in der Regel vorgesehen.
- b) Falls der betreffende Spieler durch seine Handlung die Situation auf dem C/B so weit verändert, daß sie sich nicht wieder herstellen läßt, so verliert er das gesamte Board mit der Zahl der noch auf dem C/B befindlichen eigenen C/s sowie der Queen, wie in den Regel vorgesehen.
- 127) a) Ein Schuß gilt als ausgeführt, sobald der Striker eine der beiden Grundlinien oder den Grundkreis verlassen hat, unabhängig davon, ob er dabei C/s berührt hat oder nicht.
- b) Allerdings gilt der Schuß nicht als ausgeführt, wenn der Striker rutscht ohne die Grundlinien oder den Grundkreis zu verlassen und dabei C/s zu bewegen.
- 128) Ein Spieler darf nur dann den aktuellen Spielstand vom Schiedsrichter erfragen, wenn er in diesem Moment Schußrecht hat.
- 129) Ein Spieler darf seinen Gegner durch keine Handlung ablenken.
- 130) a) Bei Ausführung eines Schusses muß der Striker beide Grundlinien berühren.
- b) Bei Ausführung eines Schusses von einem Grundkreis aus, muß der Striker den Grundkreis vollkommen bedecken, darf aber die Pfeillinien nicht berühren.
- 131) In Doppeln dürfen, während des Ablaufs eines Boards, die Partner nicht miteinander sprechen noch sich durch Zeichen oder Gesten miteinander verständigen. Jede Zuwiderhandlung gegen diese Regel gilt als Foul gemäß der Regel.
- 132) Spieler dürfen sich während des Spielablaufs nicht ohne Genehmigung des Schiedsrichters mit den Zuschauern unterhalten.
- 133) Während seines Schußrechts darf der Spieler mit Ausnahme des Strikers keinerlei feste Gegenstände in Händen halten.
- 134) Die C/s und/oder die Queen dürfen nach dem Break nur noch durch einen Schuß bewegt werden. Wenn sie berührt, bewegt oder in ihrer Lage sonstwie gestört

werden, so soll der Schiedsrichter die C/s soweit möglich wieder in ihre ursprüngliche Lage zurückbringen. Gleichzeitig ist dies ein Foul des betreffenden Spielers wie in der Regel vorgesehen.

- 135) Während des Ablaufs eines Boards darf die Laufeigenschaft eines Strikers nicht auf der Oberfläche des C/B getestet werden.
- 136)
 - a) Während des Ablaufs eines Boards darf der Spieler seinen Striker weder auf dem Rahmen des C/B noch in einem der Löcher ablegen.
 - b) Allerdings ist es dem Spieler gestattet den Striker und/oder C/s auf der Spielfläche abzulegen, während er einen Schuld und/oder Strafstein platziert.
- 137) Falls beide Spieler je dreimal ihr Schußrecht hatten, ohne daß dabei C/s und/oder die Queen berührt wurden, so soll das betreffende Board annulliert und wiederholt werden.
- 138) Zwischen dem zweiten und dritten Game eines Matches soll eine Pause von 10 Minuten eingehalten werden.
- 139) Ein Spieler ist zu jedem Zeitpunkt berechtigt, ein Game oder Match aufzugeben.
- 140) Im Falle unvorhersehbarer Umstände außerhalb der Kontrolle des Schiedsrichters, die die Wiederherstellung der Situation auf dem C/B unmöglich machen, muß das betreffende Board wiederholt werden.
- 141) Wenn ein C/s durch einen Schuß während eines Boards zerbricht, wird die Position des größten Reststücks als die gültige Position angenommen, wobei die Entscheidung des Schiedsrichters endgültig ist.
- 142) Falls C/s so auf den Grundlinien und den Grundkreisen liegen, daß ein Spieler keinen Platz hat, seinen Striker für die Abgabe eines Schusses zu platzieren, so soll das betreffende Board wiederholt werden.

XVII Verlust eines gesamten Matches

- 143) Ein Spieler verliert das gesamte Match, aufgrund jeder Indisziplin und/oder Verletzung der Spielregel und/oder in jedem der folgenden Fälle :
 - a) Nichterscheinen beim Schiedsrichter seines zugeteilten Boards für ein Match innerhalb von 15 Minuten nach dem angekündigten Beginn des Matches.
 - b) Nichteinhalten der Zeitgrenze für die Pause im Entscheidungsspiel während eines Matches.
 - c) Weigerung, eine Entscheidung des Schiedsrichters oder Hauptschiedsrichters zu befolgen.
 - d) Beleidigungen gegen den Schiedsrichter, Hauptschiedsrichter oder andere Organisatoren bevor, während oder unmittelbar nach dem Match.
 - e) Rauchen oder Geruch nach berauschenden Getränken während des Spiels und/oder Spiel unter dem Einfluß von Drogen.
 - f) Spielen mit einem nicht zugelassenen Striker.

- g) Abbruch des Spiels während eines Matches ohne Genehmigung des Schiedsrichters.
- h) Stören oder Ablenken des Gegners während dessen Spiel mehr als zweimal trotz Ermahnung des Schiedsrichters.
- i) Verlassen der Umgebung des für das Match zugeteilten Boards ohne Genehmigung des Schiedsrichters.

XVIII Protest

- 144) Alle Proteste müssen schriftlich eingereicht werden (bei internationalen Turnieren in englischer Sprache) und an die Turnierleitung adressiert sein. Sie sollen durch den Schiedsrichter/Hauptschiedsrichter übermittelt werden und ordnungsgemäß vom Spieler/Kapitän oder Manager der Mannschaft unterzeichnet sein.
- 145) Der mündliche Protest muß dem Schiedsrichter unmittelbar nach dem Vorfall angekündigt werden, zusammen mit der festgelegten Protestgebühr. Kein Protest kann ohne die Bezahlung dieser Protestgebühr aufrechterhalten werden.
- 146) Der schriftliche Protest muß 15 Minuten nach der Beendigung des betreffenden Boards eingereicht werden.
- 147) Der Protest soll nur den Vorfall, die anzufechtende Entscheidung des Schiedsrichters und/oder Hauptschiedsrichters und das Anliegen der protestierenden Partei enthalten.
- 148) Proteste in unflätiger oder beleidigender Sprache werden umgehend zurückgewiesen und können disziplinaire Maßnahmen nach sich ziehen.
- 149) Sobald ein Protest angekündigt wurde, kann er nicht mehr zurückgezogen werden.
- 150) Sobald ein Protest niedergeschrieben und übergeben wurde, soll das Spiel an der selben Stelle fortgesetzt werden, an der es unterbrochen wurde. Das Endergebnis des Matches darf nicht verkündet werden, bis über den Protest entschieden worden ist.
- 151)
 - a) Wenn dem Protest stattgegeben wird, so soll das Match von dem Beginn jenes Boards an weitergespielt werden, in welchem der Protest angekündigt wurde und die Protestgebühr zurückerstattet werden.
 - b) Wenn der Protest zurückgewiesen wird, so soll das bereits erzielte Ergebnis bestehen bleiben und die Protestgebühr verfällt.
 - c) Die Entscheidung der Turnierverantwortlichen soll den betroffenen Parteien innerhalb einer Stunde nach Einreichung des schriftlichen Protestes mitgeteilt werden.