



## 1 Das Ausstoßen

Die Spieler stoßen aus, um zu bestimmen, wer den ersten Stoß ausführen muss.

## 2 Der Aufbau beim 14/1

Für den Eröffnungsstoß werden 15 Kugeln zu einem Dreieck aufgebaut, wobei die vorderste Kugel auf dem Fußpunkt liegt. Bei jedem neuen Aufbau wird die vorderste Kugel weggelassen, wenn nur 14 Kugeln aufgebaut werden. Die auf dem Tisch aufgezeichnete Markierung des Dreiecks bestimmt, ob eine für einen Break beabsichtigte Kugel sich im Dreieck oder außerhalb befindet.

## 3 Eröffnungsstoß

Die folgenden Regeln gelten für den Eröffnungsstoß:

- a) Die Weiße muss aus dem Kopffeld gespielt werden.
- b) Falls keine angesagte Kugel versenkt wird, müssen die Weiße und zwei Objektkugeln eine Bande anlaufen, ansonsten gilt der Stoß als Anstoßfoul. Ein solches Foul wird bestraft, indem man dem Spieler zwei Punkte von seinem Punktestand abzieht (siehe 10 Anstoßfoul). Der Gegner kann dann die Situation so übernehmen, wie sie ist, oder er kann verlangen, dass der Spieler, der das Anstoßfoul begangen hat, einen erneuten Anstoß ausführen muss. Dies kann er solange machen, bis der anstoßende Spieler die Anstoßbedingungen erfüllt oder er die Situation übernimmt (siehe 11 Schwerwiegende Fouls).

## 4 Fortsetzung des Spiels und Sieg

Der Spieler bleibt an der Aufnahme, solange er regelgerecht angesagte Kugeln versenkt oder er das Spiel gewinnt, weil er die verabredete Anzahl von Punkten erreicht hat. Wenn 14 Kugeln regelgerecht versenkt wurden, wird das Spiel angehalten, bis die Kugeln wieder aufgebaut wurden.

## 5 Ansagespiel

Stöße müssen angesagt werden. Der Spieler darf eine „Sicherheit“ spielen. Dabei wechselt die Aufnahme nach Beendigung des Stoßes zu seinem Gegner und jegliche Kugel, die dabei versenkt wurde, wird wieder eingesetzt.

## 6 Wiedereinsetzen der Kugeln

Alle Kugeln, die mit einem Foul, während einer Sicherheit oder so versenkt wurden, ohne dass eine angesagte Kugel versenkt wurde, werden wieder aufgebaut (siehe 1.4 Wiedereinsetzen von Kugeln). Falls die 15. Kugel eines Dreiecks neu eingesetzt werden muss und die 14 anderen Kugeln nach dem Wiederaufbau nicht berührt worden sind, wird sie auf den Fußpunkt gelegt. Der Schiedsrichter darf hierzu ein Dreieck benutzen.

## 7 Erzielen von Punkten

Der Spieler kann Punkte erzielen, indem er regelkonform angesagte Kugeln versenkt. Jede Kugel, die bei einem solchen Stoß zusätzlich versenkt wird, zählt ebenfalls einen Punkt. Fouls werden bestraft, indem Punkte vom Punktestand des Spielers abgezogen werden, der das Foul begangen hat.

## 8 Spezielle Situationen beim Aufbau

Wenn die Weiße oder die 15. Objektkugel den Aufbau der 14 anderen Kugeln zu einem neuen Dreieck behindern, werden die im Folgenden genannten speziellen Regeln angewendet. Eine Kugel wird als den Aufbau behindernd angesehen, wenn sie innerhalb der Dreiecksmarkierung liegt oder diese überragt. Der Schiedsrichter gibt Auskunft auf die Frage, ob eine Kugel sich im Dreieck befindet oder nicht.

- a) Wenn die 15. Kugel gleichzeitig mit der 14. Kugel versenkt wurde, werden alle 15 Kugeln wieder zu einem Dreieck aufgebaut.
- b) Wenn die 15. Kugel und die Weiße beide den Aufbau behindern, werden alle 15 Kugeln zu einem Dreieck wieder aufgebaut und die Weiße wird mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld gespielt.
- c) Wenn nur die Objektkugel den Aufbau behindert, wird sie auf den Kopfpunkt gelegt oder auf den Mittelpunkt, wenn die Weiße den Kopfpunkt blockiert.
- d) Wenn nur die Weiße den Aufbau behindert, wird sie wie folgt verlegt: Ist die 15. Objektkugel außerhalb des Kopffeldes oder auf der Kopflinie, wird die Weiße mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld gespielt. Ist die 15. Objektkugel innerhalb des Kopffeldes, wird die Weiße auf

den Kopfpunkt gelegt. Ist der Kopfpunkt belegt, wird sie auf den Mittelpunkt gelegt. Es gibt keinerlei Beschränkungen, welche Objektkugel der Spieler als erste des neuen Dreiecks anspielen muss.

### **9 Standardfouls**

Falls der aufnahmeberechtigte Spieler ein Standardfoul begeht, wird ein Punkt von seinem Punktstand abgezogen und die Aufnahme wechselt zu seinem Gegner. Die Weiße verbleibt auf ihrer Position, außer wie unten beschrieben. Folgende sind Standardfouls im 14/1 endlos:

- a) Weiße fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch
- b) Die Weiße wird mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld gespielt (siehe 8 Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch / Ball in hand)
- c) Keine Bande nach der Karambolage
- d) Kein Fuß auf dem Boden
- e) Kugel, die vom Tisch springt (Alle Objektkugeln, die vom Tisch springen, werden wieder aufgebaut).
- f) Berühren der Kugeln
- g) Durchstoß / Press liegende Kugeln
- h) Schieben der Weißen
- i) Sich noch bewegende Kugeln
- j) Falsches Positionieren der Weißen
- k) Unkorrektes Spiel aus dem Kopffeld
- l) Handelt es sich um ein Foul gemäß des zweiten Abschnitts von 11, so hat der dann aufnahmeberechtigte Spieler Lageverbesserung aus dem Kopffeld.
- m) Queue auf dem Tisch
- n) Stoßen außerhalb der eigenen Aufnahme
- o) Zeitspiel

### **10 Anstoßfoul**

Ein Anstoßfoul wird, wie unter 4.3 Eröffnungsstoß beschrieben, mit dem Abzug von zwei Punkten bestraft. Ebenfalls besteht die Möglichkeit, dass der Anstoß neu ausgeführt werden muss. Falls ein Anstoßfoul und ein Standardfoul zur selben Zeit begangen werden, so gilt das Anstoßfoul.

### **11 Schwerwiegende Fouls**

Für Regel 6.14 Drei aufeinanderfolgende Fouls gelten nur Standardfouls. Ein Anstoßfoul zählt also nicht zu der Drei-Foul-Regel. Ein Punkt wird wie üblich für das dritte Foul abgezogen. Dazu werden dann noch einmal 15 Punkte vom Punktstand des Spielers abgezogen, der das dritte aufeinanderfolgende Foul begangen hat. Seine Fouls sind damit aufgehoben. Alle 15 Kugeln werden wieder aufgebaut und der Spieler, der das Foul begangen hat, muss einen neuen Eröffnungsstoß ausführen. Hierbei gelten die gleichen Bedingungen wie für den Eröffnungsstoß. Begeht ein Spieler ein Foul gemäß 6.16 Unsportliches Verhalten, so liegt die Strafe dafür im Ermessen des Schiedsrichters. Sie soll der Art und Weise des Verhaltens Rechnung tragen.

März 2011