

DBU



Deutsche
Billard
Union

SCHIEDSRICHTER-HANDBUCH

Kegel



(Stand: 06/2019)

Überarbeitete Fassung

Lothar Friebel * Daniel Zumpe * Nico Proboszcz

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
1. Geltungsbereich	4
2. Ausbildung.....	4
3. Verantwortung für die Partie.....	5
4. Verhalten des Schiedsrichters.....	6
5. Kleidung des Schiedsrichters	6
6. Schiedsrichterwechsel.....	6
7. Ansagen des Schiedsrichters	6
8. Befugnisse des Schiedsrichters	8
9. Entscheidungen des Schiedsrichters	9
10. Sonstige Bestimmungen.....	9
11. Was der Schiedsrichter wissen muss.....	10
11.1 Einspielzeit	10
11.2 Bandenentscheid	10
11.3 Anstoß	11
11.4 Karambolage	11
11.5 Fehler	11
11.6 Pause während der Partie	12
11.7 Spielball	12
11.8 Feststellen des Spielballs	12
11.9 Hinausspringen eines oder mehrerer Bälle.....	12
11.10 Nachstoß	13
11.11 Aufnahmen-Begrenzung.....	13
11.12 Aufgeben der Partie.....	13
12. Inkrafttreten	13

Vorwort

„Jeder Billardschiedsrichter muss sich der Bedeutung seiner Funktion, die hohe Anforderungen an ihn stellt, bewusst sein.

Seine Leistungen können den Verlauf einer Partie oder eines ganzen Turniers positiv gestalten oder negativ beeinflussen.

Die Turnieratmosphäre einerseits und die Entfaltung sportlichen Leistungsvermögens der Teilnehmer andererseits hängen maßgeblich davon ab, wie der Schiedsrichter sein wichtiges Amt ausübt. Hierin liegt für den Schiedsrichter ein hohes Maß an Verantwortung, dem er durch gut fundiertes Fachwissen und sinnvoll-konsequente Anwendung dieses Wissens gegenüber jedem Spieler gerecht werden muss.

Zum Fachwissen gehört nicht nur das Beherrschen der Spielregeln, sondern nicht zuletzt auch die Kenntnis der für den Schiedsrichter selbst geltenden Regeln, die ihm Rechte gewähren und Pflichten auferlegen. Daneben gilt es für den Schiedsrichter, mit den eigens für ihn bestimmten Verhaltensregeln vertraut zu sein, die ihn bei eingehender Beachtung in die Lage versetzen, sich unmissverständlich auszudrücken und vermeidbare Störeinflüsse durch die eigene Person auszuräumen.

Dieses in Anlehnung an die internationalen Schiedsrichterreglements und die einschlägigen Bestimmungen der DBU verfasste Handbuch soll dem Billardschiedsrichter die zur Bewältigung seiner Aufgaben nötigen Hilfen an die Hand geben.“

Wolfgang Dickmann
ehem. Schiedsrichterobmann der DBU

1. Geltungsbereich

Diese Schiedsrichterordnung findet Anwendung bei allen Kegel-Wettbewerben, die die Deutsche Billard-Union (DBU) und ihr untergeordneten Verbände ausrichten.

Zu den Kegel-Disziplinen gehören 5-Kegel, Biathlon, Eurokegel, BK-2kombi (BK-2/BK-2plus), BK100, BK2-100.

Lizenzierte Schiedsrichter werden auf Landes- und Bundesebene bei Meisterschaften und Turnieren (Deutsche Meisterschaften, Bundesliga, DMM, Grand Prix usw.) sowie internationalen Meisterschaften eingesetzt.

Träger der Schiedsrichter-Ausbildung sind die Deutsche Billard-Union (Bundesschiedsrichter-Obmänner) bzw. die Landesverbände (Landesschiedsrichter-Obmänner). In Einzelfällen können auch DBU-Trainer eingesetzt werden.

2. Ausbildung

- (1) Voraussetzung ist die Vollendung des 18. Lebensjahres.
- (2) Ziel der Ausbildung ist die Gewährleistung der Spielleitung durch einen fachgerecht ausgebildeten und qualifizierten Schiedsrichter. Die Ausbildung umfasst dabei insbesondere die Vermittlung der jeweiligen Regelwerke der DBU und die Aufgaben sowie Verhaltensweisen eines Schiedsrichters.
- (3) Das Bestehen der Prüfung ist die Grundlage für die Lizenzerteilung. Die jeweils erworbene Lizenzstufe entscheidet über das Einsatzgebiet des Schiedsrichters.
 - a) Internationale Turniere (A-Lizenz)
 - b) Deutsche Meisterschaften (C-Lizenz unter Anleitung oder höher)
 - c) DBU-Ligen sowie alle untergeordneten Ligen und Meisterschaften (C-Lizenz oder höher)
- (4) Die Prüfung besteht aus:
 - a) Schriftliche Prüfung (Fragenkatalog)
 - b) Praktische Prüfung (Regelsicherheit, Verhaltenssicherheit)
 - c) Mündliche Prüfung (Regelkunde, Materialnormen, Aktuelles)
- (5) Zur Prüfungskommission gehören Schiedsrichter-Obleute oder lizenzierte Schiedsrichter.
- (6) Die Ergebnisse der schriftlichen und praktischen Prüfung sind in einem Prüfungsprotokoll festzuhalten.
- (7) Die Gültigkeit beginnt mit dem Datum der Ausstellung und endet jeweils am 31. Dezember des letzten Jahres der Gültigkeitsdauer.
 - a) C-Lizenz vier Jahre
 - b) B-Lizenz drei Jahre
 - c) A-Lizenz zwei Jahre

- (8) Der Erwerb einer höheren Lizenzstufe verlängert automatisch die niedrigere Lizenzstufe. Dies gilt auch bei Fortbildungen für höhere Lizenzstufen.
 - a) Fort- und Weiterbildung nach dem Erwerb der 1. Lizenzstufe (C-Lizenz) innerhalb von vier Jahren.
 - b) Fort- und Weiterbildung nach dem Erwerb der 2. Lizenzstufe (B-Lizenz) innerhalb von drei Jahren.
 - c) Fort- und Weiterbildung nach dem Erwerb der 3. Lizenzstufe (A-Lizenz) innerhalb von zwei Jahren.
- (9) Die Lizenzstufe C kann auch den Landesverband als Träger der Ausbildung beinhalten. In der Lizenzstufe C wird eine schriftliche Prüfung abgelegt. (Multiple Choice) Als bestanden gilt diese Prüfung, wenn 75% der Fragen richtig beantwortet wurden. Die schriftliche Prüfung beinhaltet einen allgemeinen Teil, einen spielartbezogenen Teil und einen Teil über das Verhalten des Schiedsrichters. Außerdem wird in der Lizenz C eine praktische Prüfung am Billard abgelegt. Darin werden die korrekten Handlungsweisen als Schiedsrichter benotet (Skala von 1-5). Als bestanden gilt diese Prüfung, wenn eine Durchschnittsbenotung von 3,0 oder besser erreicht wurde. (Wenn eine Prüfung nicht bestanden wurde, gibt es die Möglichkeit einer Nachprüfung.)
- (10) Der Träger der Ausbildung Lizenzstufe B und A ist ausschließlich die Deutsche Billard Union. Zusätzlich zu der praktischen Prüfung und der schriftlichen Prüfung beinhalten diese auch eine mündliche Prüfung. Inhalte dieser Ausbildungen sind dabei neben dem fachspezifischen Wissen, dem Verhalten der Schiedsrichter und der Regelkunde der Kegel-Disziplinen auch Grundlagen der Regelwerke der Spielarten Karambol, Pool und Snooker.

3. Verantwortung für die Partie

- (1) Der Schiedsrichter leitet die Partie alleinverantwortlich. Die Verantwortung des Schiedsrichters für die Partie beginnt, sobald die Turnierleitung die Spieler zur Partie aufruft, und sie endet mit der Abgabe der Spielergebnisse (Partiezettel) an die Turnierleitung.
- (2) Zu Beginn kontrolliert der Schiedsrichter die Bälle und das Billard auf Sauberkeit und achtet darauf, dass die für die zu spielende Disziplin erforderlichen Markierungen auf dem Billardtuch vorhanden sind. Gegebenenfalls veranlasst er das Notwendige.
- (3) Der Schiedsrichter achtet auf die Vorschriftsmäßigkeit der Spielerkleidung und darauf, dass der Spieler vom Gegner nicht beeinflusst oder in anderer Weise gestört wird.
- (4) Der Schreiber ist für seine Eintragungen auf dem Partiezettel selbst verantwortlich und überwacht auch die Anzeigetafel. Auf der Anzeigetafel erfolgt die Aktualisierung nach jedem Stoß.

4. Verhalten des Schiedsrichters

- (1) Der Schiedsrichter darf kein Mitgefühl zum Ausdruck bringen.
- (2) Der Schiedsrichter übt sein Amt unauffällig aus; er hat sich überflüssiger Mimik oder Gestik zu enthalten.
- (3) Der Schiedsrichter wählt seinen Standort am Billard jeweils so, dass er alle für seine Entscheidung bedeutsamen Aktionen genau beobachten kann, ohne dabei dem Spieler im Wege zu stehen. Schritte in die Richtung der Aktion nach dem Abstoß (evtl. Karambolage) zeigen dem Spieler die Aufmerksamkeit des Schiedsrichters.
- (4) Bei Fernsehübertragungen oder größerem Publikum nimmt der Schiedsrichter, soweit es die Umstände zulassen, Rücksicht darauf, dass die Spielszene nicht verdeckt wird.
- (5) In der Konzentrationsphase des Spielers verhält sich der Schiedsrichter regungslos, soweit ihm das die korrekte Wahrnehmung seiner Aufgaben gestattet. Hierbei steht der Schiedsrichter möglichst weder im Rücken des Spielers, noch unmittelbar in dessen Stoßrichtung.

5. Kleidung des Schiedsrichters

Die Schiedsrichterkleidung wird vom Veranstalter oder vom Ausrichter des Turniers im Einvernehmen mit dem Veranstalter und dem Schiedsrichter-Obmann bestimmt.

6. Schiedsrichterwechsel

Dauert eine Partie vorausschaubar länger als eine Stunde, sollte der Schiedsrichter etwa zur Hälfte der Partie ausgewechselt werden. Im Satzsystem kann nach jedem Satz gewechselt werden.

7. Ansagen des Schiedsrichters

- (1) Der Schiedsrichter sagt das Notwendige in der ihm vorgeschriebenen Weise mit deutlicher Stimme an.
- (2) Bei von der DBU oder ihren untergeordneten Verbänden veranstalteten Turnieren bedienen sich die Schiedsrichter der deutschen Sprache. Bei internationalen Turnieren ist für Schiedsrichteransagen die englische und/oder französische Sprache obligatorisch.
- (3) Sobald nach dem Bandenentscheid feststeht, welcher Spieler den Anstoß ausführt, sagt der Schiedsrichter an: „[Name des Spielers] beginnt“.

- (4) Folgende Ansagen werden durch den Schiedsrichter getroffen:
- a) 5-Kegel: Wenn der Spieler für sich Punkte erzielt: „[Namen des Spielers] [erzielte Punkte]“. Wenn keine Punkte erzielt werden, erfolgt keine Ansage. Wenn der Spieler einen Fehler begangen hat: „Fehler“, evtl. „freier Ball“, evtl. nähere Erklärung des Fehlers (z.B. Kleiderfoul), „[Name des Spielers der Punkte bekommt] [zugesprochene Punkte]“.
 - b) Biathlon: Die Ansagen erfolgen entsprechend der jeweils gespielten Disziplin
 - c) Eurokegel: Wenn der Spieler für sich Punkte erzielt: „[Namen des Spielers] [erzielte Punkte]“. Wenn keine Punkte erzielt werden, erfolgt keine Ansage. Wenn der Spieler einen Fehler begangen hat: „Fehler“, evtl. „inkorrekt Stoß“, evtl. nähere Erklärung des Fehlers (z.B. Farbenfehler), „[Name des Spielers der Punkte bekommt] [zugesprochene Punkte]“.
 - d) BK-2kombi:
 - i. BK-2: Bei Beginn einer Aufnahme eines Spielers: „[Name des Spielers] [gespielte Aufnahme] Aufnahme“. Des Weiteren werden nur noch die erzielten Punkte angesagt. Wird eine Aufnahme beendet: „Spielerwechsel“. Entscheidet sich der Spieler für das Spiel einer echten Karambolage, wiederholt der Schiedsrichter das Wort „Karambolage“ als Zeichen, dass er die Entscheidung des Spielers wahrgenommen hat.
 - ii. BK-2plus: Wenn der Spieler für sich Punkte erzielt: „[Namen des Spielers] [erzielte Punkte] noch [Anzahl noch folgenden Stöße] Stoß“. Wird eine Aufnahme beendet: „Spielerwechsel“. Wenn der Spieler einen Fehler begangen hat: „Fehler“, evtl. nähere Erklärung des Fehlers (z.B. Kleiderfoul), „[Name des Spielers der Punkte bekommt] [zugesprochene Punkte]“.
 - e) BK100 / BK2-100: Der Schiedsrichter sagt nur die erzielten Punkte nach dem Stoß an. Zusätzlich sagt er die erreichten Punkte nach 50 Stoß an und das Endergebnis. Dem Spieler werden die letzten 10 Stoß, die letzten 5 Stoß, die letzten 3 Stoß, der vorletzte Stoß und der letzte Stoß angesagt.
- (5) Hat ein Spieler das Ausspielziel erreicht, sagt der Schiedsrichter „Satz [Name des Spielers]“ an. Hat ein Spieler mit Erreichen des Ausspielzieles auch das Spiel gewonnen, lautet die Ansage des Schiedsrichters „Satz und Match [Name des Spielers]“.
- (6) Jedwede Ansage der noch zu erzielenden Punkte gilt als unnötiger Eingriff in das Spiel und wird unterlassen.
- (7) In den Disziplinen mit unterschiedlichem Spielball (5-Kegel, Biathlon, Eurokegel) darf der Schiedsrichter auf Anfrage des Spielers die Farbe seines Balles benennen.

8. Befugnisse des Schiedsrichters

- (1) Nur der Schiedsrichter überwacht das Befolgen der für die Spieler geltenden Bestimmungen. Er trifft die in seiner Befugnis liegenden Maßnahmen, die zu respektieren sind.
- (2) Der Schiedsrichter ist auch für die Einhaltung des Rauch- und Alkoholverbots sowie des Verbots der Nutzung von Mobiltelefonen, die gleichermaßen auch für ihn selbst gelten, verantwortlich.
- (3) Beträgt sich ein Spieler ungebührlich, wird er vom Schiedsrichter verwarnet. Nach Beendigung der Partie ist die Turnierleitung darüber zu unterrichten. Im Wiederholungsfall oder bei sehr schwer wiegenden Vorkommnissen kann der Schiedsrichter die Partie abbrechen und sie für den betroffenen Spieler als verloren erklären. Die Turnierleitung ist hierüber sofort in Kenntnis zu setzen.

[Anmerkung: der endgültige Spielabbruch sollte vorher mit dem Oberschiedsrichter oder der Turnierleitung abgesprochen werden]

- (4) Der Schiedsrichter ist nicht befugt, einen Spieler auf einen Fehler, den dieser zu begehen im Begriff ist, aufmerksam zu machen.
- (5) Während der Partie kann der Schiedsrichter aus eigener Initiative oder auf Ersuchen des Spielers jederzeit das Säubern der Bälle oder des Billards veranlassen oder selbst vornehmen. Die Säuberung ist in kürzester Zeit auszuführen.
- (6) Nur der Schiedsrichter setzt die Bälle auf die Aufsetzmarken bzw. auf die von ihm sorgfältig markierten Stellen, von denen er die Bälle weggenommen hat. Ausnahmen hierzu sind:
 - a) in den Disziplinen BK100, BK2-100, BK-2 und BK-2plus der rote Ball für den Anfangsball, der vom Spieler (per Hand oder Queue) auf der Anfangsstrecke platziert wird
 - b) in der Disziplin 5-Kegel der jeweilige Spielball des Spielers zu Beginn einer Partie bzw. eines Satzes sowie in allen Situationen „Freier Ball“, wobei der Spielball vom Spieler nur mit dem Queue platziert werden darf
 - c) in der Disziplin Eurokegel der jeweilige Spielball des Spielers für die Ausführung eines „Vorteilballes“, der vom Spieler (per Hand oder Queue) auf die gewählte Stellung platziert wird
- (7) Die Kennzeichnung des Platzes der zu entfernenden Bälle geschieht durch Markierungen. Hierzu bringt der Schiedsrichter an drei Stellen des von der Beleuchtung auf das Billardtuch geworfenen Ballschattens kleine Markierungen mit einem Kreidestift an, die nach Rückplatzierung zu entfernen sind. Bei mehreren Schattenwirkungen eines Balles ist der am kräftigsten ausgebildete Schatten zu markieren. Es können auch andere Hilfsmittel zur Markierung genutzt werden wie z. B. Ballmarker oder Kugelpositionierer.
- (8) Der Schiedsrichter achtet darauf, dass jeder Spieler während der Partie den ihm zugewiesenen Spielball behält.

9. Entscheidungen des Schiedsrichters

- (1) Sofern der Spieler über die Richtigkeit einer Schiedsrichterentscheidung Zweifel hegt, darf er den Schiedsrichter bitten, die Entscheidung nachzuprüfen. Der Schiedsrichter ist verpflichtet, dieser Bitte nachzukommen.
- (2) Bezieht sich eine solche Bitte des Spielers auf eine Tatsachenentscheidung, versucht der Schiedsrichter den Fall gedanklich zu rekonstruieren, wobei er, wie in allen anderen Fällen, den Zweitschiedsrichter hinzuziehen kann. Die danach getroffene Entscheidung des Schiedsrichters am Tisch ist endgültig und kann auch später nicht angefochten werden.
- (3) Tatsachenentscheidungen sind solche Entscheidungen, die der Schiedsrichter aufgrund einer inzwischen veränderten, nicht mehr objektiv wiederherstellbaren Sachlage getroffen hat.
- (4) Einsprüche des Spielers wegen unrichtiger Anwendung der Spielregeln sind vom Schiedsrichter gleichfalls zu prüfen. Gibt der Schiedsrichter dem Einspruch nicht statt, kann der Spieler seine Einwendungen unverzüglich bei der Turnierleitung vorbringen. Diese prüft den Einspruch des Spielers und trifft die endgültige Entscheidung.
- (5) Einsprüche müssen sofort, nachdem der vermeintliche Anlass vorgefallen ist, beim Schiedsrichter vorgebracht werden.
- (6) Auch der Gegner kann den Schiedsrichter bitten, eine Entscheidung neu zu überdenken. Wenn sich seine Bitten jedoch häufen und der Schiedsrichter zu der Auffassung gelangt, dass sie nur den Zweck erfüllen sollen, den Spielfluss zu stören, handelt der Schiedsrichter im Sinne von Tz. 8 Abs. 3.
- (7) Die Bitte des Spielers / Gegners um Entscheidungsüberprüfung darf – auf denselben Fall bezogen – nur einmal geäußert werden.

10. Sonstige Bestimmungen

- (1) Hat der Schiedsrichter dem Spieler fälschlicherweise einen Punkt zuerkannt, ist er berechtigt, die Entscheidung zurückzunehmen, sofern der Spieler noch nicht den nächsten Stoß durchgeführt hat.
- (2) Begeht der Spieler einen Fehler und spielt weiter, bevor der Schiedsrichter die Möglichkeit hatte, den Fehler anzusagen und das Weiterspielen zu unterbinden, wird dies als Fehler des Spielers gewertet. Die dabei erzielten Punkte sind dem Gegner zuzuschreiben. Der Gegner ist am Stoß, im Eurokegel mit „Vorteilsball“, beim 5-Kegel mit „freier Ball“ und beim BK-2kombi mit „Anfangsstellung“
- (3) Stellt der Schiedsrichter fest, dass der Spieler mit dem falschen Ball spielt, ist der Spieler sofort abzusetzen. Die mit diesem Stoß erzielten Punkte gelten als Fehlerpunkte und der gegnerische Spieler setzt die Partie mit den aus diesem Fehler resultierenden Möglichkeiten der jeweiligen Disziplin fort. Ist nach einem vom Schiedsrichter unentdeckten Fehler zum nächsten Stoß abgestoßen worden, so sind alle gezählten Punkte gültig und der Spieler bleibt am Spiel, bis der Fehler erkannt wurde.

- (4) Der Gegenspieler, sowie der zweite Schiedsrichter bzw. der Schreiber dürfen in folgenden Fällen den Schiedsrichter in möglichst diskreter Weise auf einen Fehler aufmerksam machen:
 - a) Der Spieler spielte mit dem falschen Ball.
 - b) Der Schiedsrichter hat einen Fehler nicht bemerkt.
 - c) Der Schiedsrichter hat eine falsche Anzahl an Punkten angesagt.
- (5) Eventuell auftretende, nicht in dieser Ordnung oder anderen Bestimmungen der DBU erfasste Ausnahmefälle bleiben dem Entscheid des Schiedsrichters überlassen. Ein solcher Fall wird nach Beendigung der Partie durch eine entsprechende Anmerkung auf dem Partiezettel aktenkundig gemacht.

11. Was der Schiedsrichter wissen muss

11.1 Einspielzeit

- (1) Vor Partiebeginn sorgt der Schiedsrichter dafür, dass die Spieler die zur Gewöhnung an das Spielmaterial vorgesehene Einspielzeit nicht überschreiten.
- (2) Der Schiedsrichter kündigt dem Spieler die letzte Minute der Einspielzeit an.

[Anmerkung: abweichende Einspielzeiten können durch die Turnierleitung festgelegt werden]

[Anmerkung: Während des Einspielens ist es dem Schiedsrichter gestattet, den Spieler beim Aufsetzen der Bälle für den Anfangsball zu unterstützen]

11.2 Bandenentscheid

- (1) Nach Beendigung der Einspielzeit beider Spieler setzt der Schiedsrichter die beiden Spielbälle zum Bandenentscheid auf (außer BK100). Die Bälle werden einer rechts und einer links auf die Verlängerung der Anstoßlinie etwa in der Mitte zwischen Bande und Aufsetzmarken platziert; der rote Ball liegt auf seiner Aufsetzmarke, beim BK-2kombi auf einer Marke des gelben oder weißen Balles.
- (2) Die Spieler stoßen möglichst gleichzeitig ihren Ball gegen die obere kurze Bande ab. Als „möglichst gleichzeitig“ gilt noch, wenn der zweite Ball abgestoßen wird, bevor der erste die kurze Bande erreicht hat.
- (3) Der Spieler, dessen Ball am nächsten bei der unteren Bande zum Stillstand kommt, darf bestimmen, wer den Anstoß ausführt.

- (4) Wenn ein Spieler beim Bandenentscheid
 - a) seinen Ball touchiert oder
 - b) den roten Ball trifft oder
 - c) die obere kurze Bande nicht zuerst anspielt oder
 - d) die obere kurze Bande mehrfach berührt oder
 - e) das Zusammentreffen der beiden Spielbälle verursacht oder
 - f) Kegel geworfen werdenbegeht er einen Fehler und verliert das Anstoßwahlrecht.
- (5) Bleiben die Spielbälle in gleicher Entfernung zur unteren kurzen Bande liegen oder wurde nicht „möglichst gleichzeitig“ abgestoßen, wird der Bandenentscheidung wiederholt.
- (6) Wer dem Gegner keine Gelegenheit zum rechtzeitigen Abstoß lässt oder trotz Gelegenheit zweimal zu spät abstößt, verliert das Anstoßwahlrecht.

11.3 Anstoß

- (1) Der Anstoß einer Partie wird, außer im BK2-kombi und BK100, grundsätzlich mit dem (nicht markierten) weißen Ball durchgeführt.
- (2) Zum Anstoß setzt der Schiedsrichter die Bälle regelkonform auf.
- (3) Die in den Spielregeln genannten Bedingungen müssen erfüllt werden.

11.4 Karambolage

Das Erreichen einer Karambolage sowie deren Wertigkeit ist in den Kegeldisziplinen unterschiedlich geregelt.

11.5 Fehler

- (1) Während der Partie hat nur der Schiedsrichter in Erfüllung seiner Aufgaben das Recht, die Bälle zu berühren.
- (2) Die Konsequenzen nach Fehlern sind den einzelnen Spielregeln zu entnehmen.
- (3) Ein durch eine dritte Person verursachter Fehler darf dem Spieler nicht zur Last gelegt werden. Sind in einem solchen Fall Bälle von ihren Positionen verrückt worden, stellt der Schiedsrichter die ursprüngliche Position nach bestem Wissen wieder her.

11.6 Pause während der Partie

Pausen z.B. für einen Toilettengang sind zu gewähren. Es liegt im Ermessen des Schiedsrichters, diese evtl. auch zeitlich zu begrenzen. Eine Pause sollte grundsätzlich nur zwischen den Sätzen stattfinden.

[Anmerkung: ist erkennbar, dass ein Spieler die Toilette aufsuchen muss, ist das Spiel durch den Schiedsrichter kurzzeitig zu unterbrechen; dies ist nicht als Pause zu werten. Kommt der Schiedsrichter allerdings zur Überzeugung, dass diese Unterbrechungen den Spielfluss stören sollen, oder nutzt der Spieler die Unterbrechung nicht ausschließlich zum gedachten Zweck, ist dies als unsportliches Verhalten zu werten.]

11.7 Spielball

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

11.8 Feststellen des Spielballs

- (1) Stellt sich der Spielball an einen der beiden anderen Bälle oder an beiden fest, so wird in allen Kegel-Disziplinen die Partie fortgesetzt.
- (2) Die jeweiligen Bedingungen für einen korrekten Stoß ergeben sich aus den Spielregeln der Disziplin.

11.9 Hinausspringen eines oder mehrerer Bälle

- (1) Eurokegel: Alle Bälle werden zum Vorteilsstoß aufgesetzt.
- (2) 5-Kegel: Es werden nur die hinausgesprungenen Bälle auf die entsprechenden Markierungen aufgesetzt und der gegnerische Spieler setzt die Partie mit „Freier Ball“ fort.
- (3) BK-2kombi, BK100 und BK2-100: Es werden nur die hinausgesprungenen Bälle auf die entsprechenden Markierungen aufgesetzt.

[Anmerkung: beim Aufsetzen nach Hinausspringen eines Balles ist der Spielball der Ball des jetzt an den Tisch kommenden Spielers.]

11.10 Nachstoß

- (1) Ein Nachstoß ist nur in den Disziplinen BK-2 und BK-2plus möglich. Dafür werden die Bälle wie zum Anstoß aufgesetzt.
- (2) Ein Spieler hat nur Nachstoß, wenn bei Spielen ohne Satzwertung der beginnende Spieler das Ausspielziel in der ersten Aufnahme erreicht.

11.11 Aufnahmen-Begrenzung

- (1) Beim Spiel mit Aufnahmen-Begrenzung muss die Partie bis zur festgelegten Aufnahmezahl gespielt werden, wenn kein Spieler die vorgegebene Spieldistanz eher erreicht hat.
- (2) Die letzte Aufnahme einer Partie bzw. eines Satzes wird mit den jeweiligen Ballpositionen fortgesetzt.
- (3) Sieger der Partie ist, wer die Spieldistanz als einziger erreicht hat oder nach der letzten Aufnahme die meisten Punkte erzielt hat.
- (4) Wenn nach der letzten Aufnahme einer Partie bzw. eines Satz beide Spieler gleich viele Punkte erzielt haben, erfolgt die Entscheidung im Tie-Break.

11.12 Aufgeben der Partie

- (1) Eine Partie, die vor ihrer Beendigung von einem der Spieler aufgegeben wird, gilt für diesen als verloren. Sie gilt auch für den Spieler verloren, der während einer Partie ohne Erlaubnis des Schiedsrichters seinen Platz [Anmerkung: die Spielstätte] verlässt. Für den Fall höherer Gewalt trifft die Turnierleitung eine Entscheidung.
- (2) Wer nach Aufforderung des Schiedsrichters die Partie nicht fortsetzt, verliert die Partie.

12. Inkrafttreten

Diese Ordnung tritt am 18.04.2019 auf Beschluss des Präsidiums in Kraft.