

I. ANWENDUNG DER REGELN

Die aufgeführten Wettkampffregeln unterteilen sich grundsätzlich in zwei Varianten

- a) Billard Kegeln - 50 bzw. 100 Stoß in die Vollen
- b) Billard Kegeln - "BK 2" (2 Spieler gegeneinander)

und gelten nachfolgend für die Disziplinen

- Billard Kegeln "BK 50" / "BK 100"
- Billard Kegeln "BK 2-50" / "BK 2-100"
- Billard Kegeln "BK 2"
- Billard Kegeln "BK 2plus"

Billard Kegeln wird auf Kegelbillards (0,90 x 1,80m) und Turnierbillards (1,05 x 2,10m) ausgetragen.

II. SPIELMATERIAL

2.1 Das Sportgerät - Kegelbillard, der Spielraum

- (1) Das Sportgerät, in Abmessung und Ausstattung, das Zubehör wie Bälle und Kegel sowie die Beschaffenheit des Spielraumes, ist aus dem Normenkatalog „Kegelbillard“ ersichtlich. Für Meisterschaftsspiele dürfen nur von der DBU zugelassene Materialien verwendet werden.
- (2) Das Spielmaterial kann in den Ausschreibungen, auf der Grundlage des Normenkataloges, präzisiert werden.

2.2 Kegelaufsetzpunkte, Aufsetzmarkierungen und Anstoßstrecke

- (1) Die Stellen, an denen die Bälle oder Kegel am Anfang der Partie oder in deren Verlauf, wenn die Regeln es vorschreiben, stehen müssen, sind aus Anlage 1 ersichtlich.
- (2) Gültige Kegelbilder (siehe Anlage 2):
 - a) ein Kegelbild lässt sich aufstellen, wenn mindestens 3 Kegelaufsetzpunkte von Bällen frei sind
 - b) in der Längs- und Quermittellinie des Kegelbildes dürfen 5 Kegel, sonst nur 3 Kegel in einer Reihe stehen
 - c) Anfangsstellung wird gesetzt:
 - wenn weniger als 3 Kegelaufsetzpunkte frei sind
 - in allen Fällen, wo 3 Kegelaufsetzpunkte frei sind und sich trotzdem kein Kegelbild ergibt

2.3 Das Queue

- (1) Jeder Spieler hat das Recht, mit einem beliebigen Queue zu spielen. Sämtliche Stoßarten dürfen nur mit der belebten Queuespitze ausgeführt werden.
- (2) Der Spieler hat das Recht, sich einer Queueverlängerung oder eines „Auflagerechens“ zu bedienen.
- (3) Ein Stoß gilt als ausgeführt, sobald die belebte Queuespitze den Stoßball berührt.

III. ZWECK DES SPIELES, DIE PARTIE

3.1 Zweck des Spieles

- (1) Der Zweck des Spieles besteht darin, in den vorgegebenen Stößen soviel Punkte wie möglich zu erzielen bzw. im Satzsystem die von der DBU bestimmte Punktzahl zu erreichen. Wird beim letzten Stoß die Distanz überspielt wird, ist die Punktzahl auf die Distanz zu reduzieren.
- (2) Endet eine Partie in Einzelmeisterschaften aus nichtvorhersehbaren Gründen vor dem letzten Stoß, so wird sie mit dem erzielten Ergebnis gewertet.
- (3) Der Abbruch einer Mannschaftsbegegnung ist nur möglich, wenn ein Spieler seine Partie aus nichtvorhersehbaren Gründen nicht beenden kann und eine von beiden Mannschaften eine Neuansetzung wünscht.

3.2 Disziplinen

3.2.1 Billard Kegeln "BK 50" / "BK 100"

- (1) Jeder Spieler absolviert zum Beispiel 50 bzw. 100 Stoß hintereinander in die Vollen. Die Länge der Partie wird in der Ausschreibung festgelegt und endet mit dem letzten Stoß. Vorzeitig beendete Partien werden mit Null Punkten gewertet.

3.2.2 Billard Kegeln "BK 2-50" / "BK 2-100"

- (1) Es spielen 2 Spieler, auf je einem Billard, gegeneinander.
- (2) Eine Partie wird über 50 bzw. 100 Stoß in die Vollen gespielt.
- (3) Zur Halbzeit werden die Billards gewechselt.
- (4) Die 2. Spielhälfte wird ebenfalls mit Anfangsball begonnen.

3.2.3 Billard Kegeln "BK 2"

- (1) Die Spieler spielen abwechselnd und bleiben so lange am Stoß, wie sie aufeinander folgend Punkte erzielen. Die Anzahl der Sätze und die Distanz wird in der Ausschreibung festgelegt.
- (2) Eine echte Karambolage ohne Kegelfall, die dem Schiedsrichter vor dem Stoß angesagt werden muss, berechtigt zum Weiterspielen. Wird die Karambolage nicht erzielt gilt dies als Fehler. Nach einer echten Karambolage ohne Kegelfall müssen im nachfolgenden Stoß Kegel geworfen werden.
- (3) Jede Stoßfolge gilt als Aufnahme.
- (4) Begeht ein Spieler einen Fehler, so kommt sein Gegenspieler ans Spiel und beginnt seine Aufnahme mit der ihm hinterlassenen Ball- und Kegelstellung.

3.2.4 Billard Kegeln "BK 2plus"

- (1) Die Spieler spielen abwechselnd, jeder Spieler muss 2 Stöße in Folge ausführen.
- (2) Jede Stoßfolge gilt als Aufnahme.
- (3) Erzielt ein Spieler mit einem Stoß 5 oder mehr Punkte, verlängert sich die Aufnahme um jeweils einen Stoß.
- (4) Begeht ein Spieler einen Fehler (Minuspunkte), so kommt sein Gegner ans Spiel und beginnt seine Aufnahme mit der ihm hinterlassenen Ball- und Kegelstellung.
- (5) Die Minuspunkte werden dem Gegner als Pluspunkte gutgeschrieben.

3.3 Punkte und Wertigkeit

- (1) Punkte können erzielt werden:
 - a) durch Umwerfen von Kegel durch Treibbälle: Dabei muss der angespielte Treibball erst Bande haben oder mit Vorbande gespielt sein, ehe er Kegel wirft. Treibball zwei kann von Treibball eins als Bande genutzt werden oder umgekehrt. Bei einer unechten Karambolage darf der zweitangespielte Treibball erst nach Bandenberührung Kegel werfen.
 - b) durch Karambolage: Eine echte Karambolage ist erzielt, wenn der Stoßball beide Treibbälle getroffen hat. Treffen beide Treibbälle aufeinander ist eine unechte Karambolage erzielt.
 - c) durch Passage: Eine Passage hat stattgefunden, wenn ein Ball das volle Kegelbild durchlaufen hat, ohne Kegel zu werfen und dabei vor und nach der Passage mit seinem Durchmesser außerhalb des Kegelbildes gestanden hat.
 - d) durch Kegelschlag: Kegelschlag liegt vor, wenn einer oder mehrere gefallene Kegel durch laufende Bälle in das Kegelbild geworfen werden.
- (2) Zumessung der Punkte:
 - a) der Punktwert der Kegel beträgt:

- jeder gefallene Kegel	1 Punkt
- der Mittelkegel alleine aus dem vollen Bild	2 Punkte
 - b) die erste Karambolage erzielt
 - c) je Passage
- (3) Werden keine Punkte erzielt, so wird dies als Leerstoß mit Null Punkten bewertet.
- (4) Ein Stoß gilt als beendet, sobald alle Bälle in Ruhestellung sind. Erst dann sind Punkte erzielt.

3.4 Anfang der Partie

3.4.1 Allgemein

- (1) Spieler und Schiedsrichter begrüßen sich durch Handschlag.
- (2) Die Partie beginnt, sobald der Schiedsrichter die Bälle für
 - a) "BK 50" / "BK 100" / "BK 2-50" und "BK 2-100" die Ausgangsstellung
 - b) "BK 2" und "BK 2plus" den Bandenentscheid aufgestellt hat.

3.4.2 Ausgangsstellung

- (1) Der Schiedsrichter platziert die Bälle wie folgt:
 - a) den Stoßball (roter Ball) nach der Wahl des Starters auf einen Punkt der für Rechts- oder Linksspieler vorgeschriebenen Anstoßstrecken; dabei hat das Queue bei Rechtsspielern rechts und bei Linksspielern links des Kegelbildes zu liegen
 - b) den weißen Ball als Treibball eins
 - c) den gekennzeichneten weißen oder gelben Ball als Treibball zwei
- (2) Vor dem Anfangsstoß kann der Spieler den Stoßball auf der entsprechenden Anstoßstrecke bewegen, dabei kann der Ballmittelpunkt des Stoßballs zwischen und auf den Endpunkten der entsprechenden Anstoßstrecke platziert werden.
- (3) Der Anfangsstoß erfolgt immer auf Treibball eins

3.4.3 Bandenentscheid

- (1) Der Schiedsrichter stellt den markierten oder gelben Ball links und den andern weißen Ball rechts auf einer Linie in Höhe der unteren Ballaufsetzmarke auf. Der rote Ball liegt hierbei auf der gegenüberliegenden Ballaufsetzmarke. Wenn beide Spieler darauf bestehen, mit dem gleichen Ball zu spielen, so lost der Schiedsrichter aus.
- (2) Die Spieler spielen ihren Ball gegen die obere kurze Bande. Die beiden Bälle müssen in Bewegung sein, bevor einer davon die obere Bande berührt. Ist dies nicht der Fall, so wird der Bandenentscheid wiederholt.
- (3) Fehler beim Bandenentscheid die zum Verlust der Anfangswahl, des für den Fehler verantwortlichen Spielers, führen:
 - Tz. 3.4.3 (2) zweimalige Wiederholung
 - Berühren der beiden Bälle
 - Berühren des roten Balles oder der Kegel
- (4) Der Spieler, dessen Ball am nächsten an der unteren Bande stehen bleibt, hat die Anfangswahl, d.h. er entscheidet, welcher Spieler die Partie mit der Ausgangsstellung fortsetzt.

3.5 Ablauf der Partie

3.5.1 Allgemein

- (1) Bei einer Partie müssen vor jedem Stoß alle fünf Kegel aufgesetzt werden. Hier sind nur die in Anlage 2 genannten Kegelbilder zulässig.
- (2) Die Kegel müssen, sofern sie auf den Aufsetzmarkierungen stehen, diese voll bedecken.
- (3) Der Spieler ist berechtigt, von ihrer Aufsetzmarke verschobene Kegel vom Schiedsrichter richtig aufsetzen zu lassen.
- (4) Wenn nach einem Stoß die Aufsetzmarke des Mittelkegels durch einen Ball besetzt ist, kann der Spieler bestimmen, auf welche Verbindungslinie des Kegelbildes der Mittelkegel gesetzt werden soll. Dabei ist darauf zu achten, dass der Kegel mittig zwischen den anderen beiden Kegel aufgesetzt wird. Dieser Kegel darf erst beim Fall oder beim Freiwerden seiner Aufsetzmarke umgesetzt werden.
- (5) Gefallene Kegel dürfen erst dann aufgesetzt werden, wenn die Bälle in Ruhestellung sind oder die Möglichkeit einer nochmaligen Ballberührung ausgeschlossen ist.

3.5.2 Behinderung - Pause während der Partie

- (1) Verzögert oder behindert ein Spieler nach Meinung des Schiedsrichters den Verlauf eines Turniers oder einer Partie, kann der Schiedsrichter diesen verwarnen. Eine zweite Verwarnung führt zur Disqualifikation des Spielers.
- (2) Die Partien der Disziplinen "BK 50" / "BK 100" / "BK 2-50" und "BK 2-100" werden ohne Pause ausgetragen.
- (3) In einer 3-Satz-Partie der Disziplinen "BK 2" und "BK 2plus" kann nach dem 2. Satz eine Pause von maximal 5 Minuten eingelegt werden.

3.5.3 Aufgabe während der Partie

- (1) Ein Spieler, der während der Partie ohne Erlaubnis des Schiedsrichters seinen Platz verlässt und trotz ausdrücklicher Aufforderung sich weigert, die Partie weiter zu spielen, verliert damit die Partie ohne Anrechnung von Punkten.

3.6 Ende der Partie

- (1) Eine Partie ist beendet, wenn die vorgegebene Stoßanzahl bzw. Punktzahl/Spieldistanz erreicht ist.
- (2) Spieler und Schiedsrichter beenden die Partie durch Handschlag.

3.7 Wertung

3.7.1 Billard Kegeln "BK 50" / "BK 100"

- (1) Einzelwettbewerbe
können in einem oder mehreren Durchgängen durchgeführt werden. Sieger ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl.
Die Platzierung der Einzelspieler in der Rangliste wird nach dem GD aller Spiele berechnet.
- (2) Mannschaftswettbewerbe
werden mit der in der Ausschreibung vorgegebenen Spieleranzahl durchgeführt. Sieger ist die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl (Summe aller Punkte der Einzelpartien einer Mannschaft).
Verteilung der Mannschaftspunkte:
Sieger: 2 : 0
Verlierer: 0 : 2
Unentschieden: 1 : 1
Bei gleicher Mannschaftspunktzahl entscheidet der höhere Generaldurchschnitt (GD) zur Platzierung in der Tabelle.

3.7.2 Billard Kegeln "BK 2-50" / "BK 2-100"

- (1) Einzelwettbewerbe
Sieger einer Partie ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl.
- (2) Mannschaftswettbewerbe
werden mit der in der Ausschreibung vorgegebenen Spieleranzahl durchgeführt.
Die einzelne Partie wird für den
Sieger: 2 : 0
Verlierer: 0 : 2
Unentschieden: 1 : 1 gewertet.
Sieger ist die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl (Summe aller Partiepunkte).
Verteilung der Mannschaftspunkte:
Sieger: 3 : 0
Verlierer: 0 : 3
Unentschieden: 1 : 1
Bei gleicher Mannschaftspunktzahl entscheiden die Partiepunkte, danach das höhere Mannschaftsergebnis zur Platzierung in der Tabelle.

3.7.3 Billard Kegeln "BK 2" und "BK 2plus"

3.7.3.1 Meisterschaft ohne Satzwertung

- (1) Der Spieler, der als erster die festgelegte Distanz erzielt hat, ist Sieger dieser Partie.
- (2) Wird die Partie in der ersten Aufnahme beendet, hat der zweite Spieler Nachstoß.

3.7.3.2 Meisterschaft mit Satzwertung

- (1) Bei Turnieren im 3-Satz-System gelten zur Erstellung eines Klassements folgende Regelungen:
Sieger: 2:0 1 Matchpunkt und 3 Satzpunkte
2:1 1 Matchpunkt und 2 Satzpunkte
Verlierer: 0:2 0 Matchpunkte und 0 Satzpunkte
1:2 0 Matchpunkte und 1 Satzpunkt
- (2) Es gibt keinen Nachstoß.

3.8 Nachstoß

- (1) Beim Nachstoß werden die Bälle in die Ausgangsstellung gestellt.
- (2) Wenn beim Nachstoß die vorgeschriebene Punktzahl auch von dem zweiten Spieler erreicht wird, so wird die Partie sofort im Tie-Break entschieden.

3.9 Tie-Break

- (1) Der Spieler, der die Partie begonnen hat, beginnt auch den Tie-Break.
- (2) Es werden drei Anfangsbälle in Folge gespielt.
- (3) Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist Sieger der Partie. Bei Punktgleichheit wird der Anfangsball in ständigem Wechsel gespielt, bis ein Spieler bei gleicher Stoßzahl mindestens einen Punkt Vorsprung hat.

3.10 Spezielle Vorschriften Bälle und Kegel

3.10.1 Fall der Kegel

- (1) Kegel gelten als gefallen:
 - a) der liegende Kegel
 - b) sobald der Kegel seinen Schwerpunkt verlassen hat und am weiteren Fallen gehindert wird
 - c) sobald der Kegel vollständig seine Aufsetzmarke verlassen hat
 - d) der ausgesetzte Kegel, wenn er vollständig die Begrenzungslinien zwischen zwei Aufsetzmarken verlassen hat
- (2) Die Anlehnung eines Balles an einen Kegel führt zur Wegnahme des Kegels.
- (3) Schiefstehende Kegel gelten nichts als gefallen, müssen aber in ein anderes Kegelbild gestellt werden.

3.10.2 Pressbälle

- (1) Stellt sich der Stoßball an einem oder beiden Treibbällen fest, so muss dieser vom Treibball weggespielt werden. Der anstehende Ball zählt nicht als getroffen!
- (2) Stehen Treibbälle fest zusammen oder an den Banden, so müssen sie gespielt werden. Prellbälle an Banden sind gestattet.

3.10.3 Aus dem Billard springende Bälle

- (1) Ein Ball gilt aus dem Billard gesprungen, sobald er außerhalb der Holzumfassung niederfällt.
- (2) Springen ein- oder mehrere Bälle heraus oder kommen auf der Bande oder auf dem äußeren Rahmen zum Stillstand, so werden sie auf die Aufsetzmarkierung oder Anstoßstrecken gesetzt, auf der sie zu Beginn der Partie gestanden haben. Ist die Aufsetzmarkierung ganz oder teilweise besetzt, wird der Treibball auf die noch freie Aufsetzmarkierung gesetzt. Ist die Anstoßstrecke ganz oder teilweise besetzt, wird der Stoßball auf die noch freie Anstoßstrecke für Rechts- bzw. Linksspieler gesetzt. Sind beide Aufsetzmarkierungen bzw. Anstoßstrecken ganz oder teilweise besetzt, wird die Partie mit Anfangsstellung fortgesetzt.

IV. DIE FEHLER

4.1 Allgemeine Fehler

Werden nach Stoßausführung bzw. Vorbereitung des Stoßes die nachstehenden Fehler begangen, so zählt das gesamte Ergebnis minus; sind keine Kegel oder Karambolagepunkte erzielt worden, so erfolgt die Wertung als 1 minus:

- (1) Wenn die Treibbälle bei Beginn der Partie und in den anderen festgelegten Fällen nicht auf ihre Aufsetzmarkierung gesetzt werden.
- (2) Wenn der Stoßball bei Beginn der Partie und in den anderen festgelegten Fällen nicht auf die Anstoßstrecke gesetzt wird, die für Rechts- und Linksspieler festgelegt ist.
- (3) Wenn ein Stoß bei einem nicht zulässigen oder unvollständig aufgesetzten Kegelbild ausgeführt wird. Nicht aufgesetzte Kegel werden dabei mit gewertet.
- (4) Wenn direkt auf einen am Stoßball feststehenden Treibball gespielt wird.
- (5) Wenn bei einem Anfangsball zuerst Treibball 2 getroffen wird.
- (6) Wenn ein Ball oder Bälle mit dem Queue oder auf andere Art berührt werden oder bei Vorbereitung zu einem Stoß Kegel geworfen werden, auch wenn dabei kein Stoß ausgeführt wird.
- (7) Wenn ein Stoß ausgeführt wird, bevor alle Bälle in Ruhestellung sind. Die Minuspunkte werden dem neu ausgeführten Stoß zugeordnet. Die Wertung des vorangegangenen Stoßes bleibt hiervon unberührt.
- (8) Wenn nicht mindestens ein Fuß den Fußboden berührt. Das Setzen oder Legen auf das Billard ist dabei erlaubt, solange kein Bein auf der Spielfläche liegt.
- (9) Wenn durch Schuld des Starters nach einem Stoß Kreide oder andere Gegenstände auf die Spielfläche fallen und Bälle oder Kegel berühren. Die Bälle müssen von den neu eingenommenen Plätzen gespielt werden.

4.2 Spezielle Fehler

- (1) Werden durch den Stoßball Kegel geworfen, zählt das gesamte Ergebnis minus.
- (2) Ein direktes Spiel auf Kegel ist nicht erlaubt. Das Ergebnis eines direkten Stoßes zählt minus.
- (3) Trifft der Stoßball bei einem Stoß keinen Treibball, zählt das Ergebnis 1 minus. Wird dabei auch keine Bande getroffen 2 minus. Passage und Kegelfall werden zum Negativergebnis hinzugezählt.
- (4) Verlassen nach einem Stoß ein Ball oder Bälle das Billard, wird dieser Stoß mit 1 minus gewertet (unabhängig vom Kegelfall).
- (5) Das vorsätzliche Verändern der Laufrichtung eines Balles sowie das Verändern der Bälle in Ruhestellung wird mit 6 minus gewertet, auch wenn dabei kein Stoß ausgeführt wurde.
- (6) Wird ein Stoß mit falschem Ball ausgeführt, zählt das Ergebnis 6 minus.
- (7) Verursacht der Spieler nach Ausführung des Stoßes einen Kegelfall, der nicht durch Treibbälle verursacht wurde, so zählt das Ergebnis minus.
- (8) Werden vom Stoßball gefallen Kegel berührt, die dadurch weiteren Kegelfall verursachen, zählt das Ergebnis minus.
- (9) Jede Passage des Stoßballes zählt 1 minus. Fallen danach Kegel zählt das gesamte Ergebnis minus.

4.3 Spezielle Fehler - "BK 2" und "BK 2plus"

- (1) Folgende Fehler berechtigen den Gegenspieler den Stoßball am übergebenen Standpunkt zu belassen oder auf der entsprechenden Anstoßstrecke für Rechts- und Linkshänder aufzusetzen und seine Aufnahme zu beginnen:
 - wenn der Spieler mit dem Stoßball den Treibball 1 oder Treibball 2 nicht trifft.
 - wenn in Vorbereitung zu einem Stoß, nach einem Stoß oder ein Ball berührt oder dabei Kegel geworfen werden.
- (2) Sämtliche Fehler beenden die Aufnahme.

4.4 Besondere Hinweise

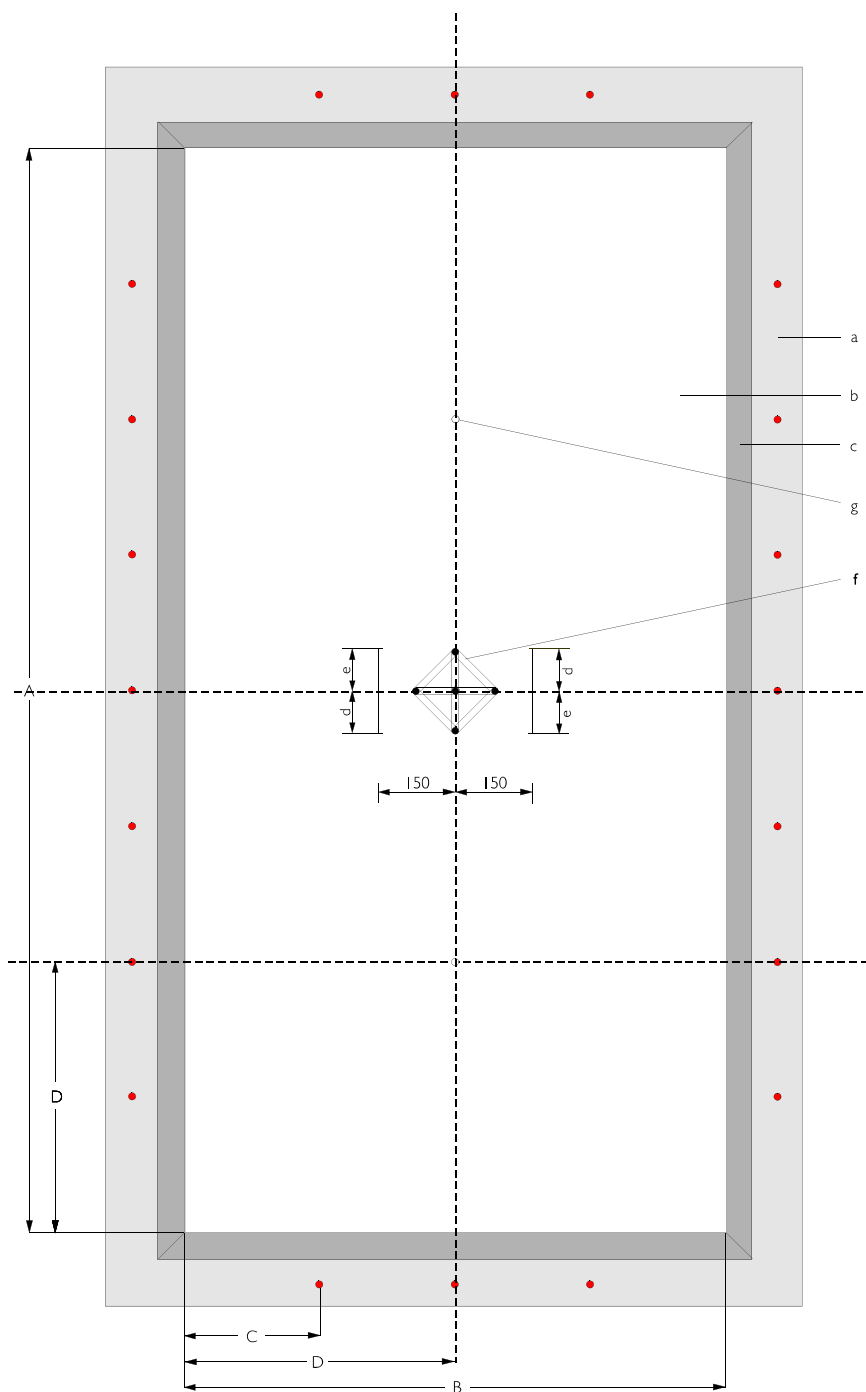
- (1) Werden nach einem Stoß Kegel an den Starter, an sein Queue, oder an den Schiedsrichter geworfen und fallen zurück auf die Spielfläche, ohne ein irreguläres Ergebnis zu verursachen, so gilt dies als nicht geschehen. Werden dabei von den zurückfallenden Kegeln weitere Kegel geworfen, so wird dieser Stoß als nicht ausgeführt bewertet und die Partie mit Ausgangsstellung fortgesetzt.
- (2) Stößt ein Spieler durch besondere Umstände an das Billard und es fallen dabei Kegel oder werden Bälle bewegt, ohne dass ein Queuestoß ausgeführt wurde, wird dies nicht als Stoß gewertet. In diesem Falle werden die Bälle vom Schiedsrichter an die vor dem Vorfall innegehabten Plätze gestellt (sinngemäß). Ist dies nicht möglich, so wird die Partie mit der Ausgangsstellung fortgesetzt.
- (3) Ein Fehler, der durch eine zweite Person verursacht wird, darf dem Spieler nicht angerechnet werden. Sind in solchen Fällen Kegel oder Bälle von ihren Plätzen gerückt worden, kann vom Spieler Ausgangsstellung verlangt werden.
- (4) Ein Protest gegen eine Schiedsrichterentscheidung ist nur vor dem nächsten Stoß möglich.
- (5) In Zweifelsfällen ist zugunsten des Spielers zu entscheiden.

V. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

- (1) Eine Übertretung der vorstehenden Regel wird gemäß den Bestimmungen der Satzung und Ordnungen geahndet.
- (2) Die Untergliederungen haben sie bei allen Wettbewerben anzuwenden, die für eine Qualifikation zur Teilnahme an Wettbewerben auf nationaler Ebene maßgeblich sind.
- (3) Soweit durch die vorstehende Regel in Bestimmungen der Sport- und Turnierordnungen der DBU eingriffen wird bzw. diese im Widerspruch zu ihr stehen, gehen die Bestimmungen der Sport- und Turnierordnungen vor.
- (4) Die vorstehende Regel wurde gemäß den Bestimmungen der Satzung und der Ordnungen vom Präsidium verabschiedet und tritt mit sofortiger Wirkung in Kraft.



Anlage1 - Wettkampf-Billard



Länge	Turnierbillard	Kegelbillard
A	210,0	180,0
B	105,0	90,0
D	52,5	45,0

a = Rahmen b = Spielfläche c = Gummibande f = Kegelaufsetzpunkte g = Ballaufsetzmarkierung	Anstoßstrecke für d = Linksspieler e = Rechtsspieler
--	--



Anlage 2 - gültige Kegelbilder

Abbildung 1

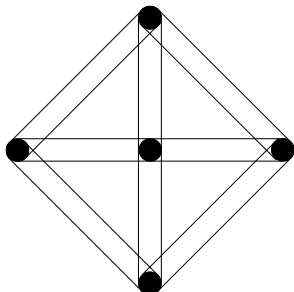


Abbildung 2

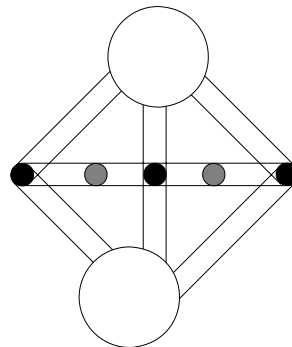


Abbildung 3

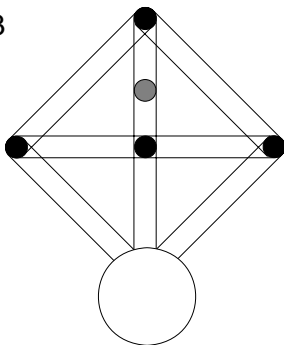


Abbildung 4

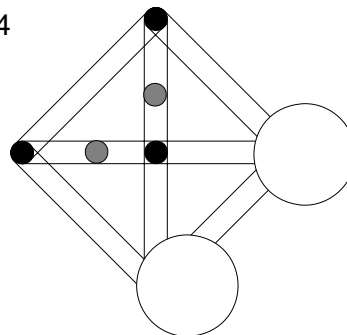


Abbildung 5

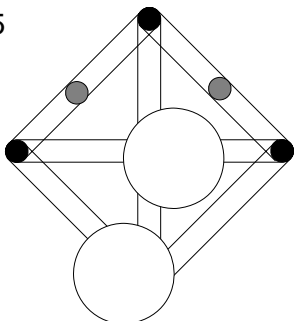


Abbildung 6

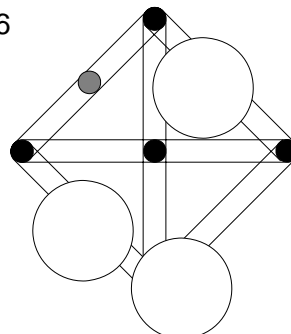


Abbildung 7

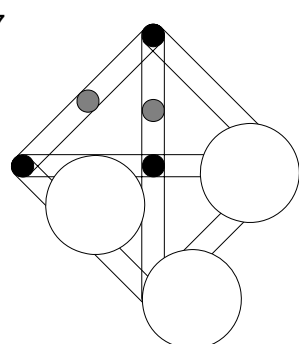


Abbildung 8

