

Pool-Billard-Regeln

Diese Regeln basieren auf den offiziellen Regeln der World Pool-Billard Association von 1999 (welche bis 2004 nicht geändert werden) mit folgenden Abweichungen:

- Anpassung an die Regeln des Schweizerischen Billard-Verbandes
- es wird ohne Schiedsrichter gespielt
- ohne Anmerkungen zu 14/1-endlos.

Inhaltsverzeichnis

Allgemeine Pool-Billard-Regeln	2
8er-Ball	12
9er-Ball	17

Allgemeine Pool-Billard-Regeln

Diese allgemeinen Regeln gelten für alle Pool-Billard-Spielarten, ausser es ist in den Regeln zu den einzelnen Spielarten anders vermerkt.

Tisch, Kugeln, Ausrüstung

Alle in diesen Regeln beschriebenen Spiele sind für Tische, Kugeln und Ausrüstung geschaffen, die den WPA-Ausrüstungsspezifikationen entsprechen.

Aufbau der Kugeln

Beim Aufbau der Kugeln muss ein Dreieck benutzt werden und die vorderste Kugel muss genau auf dem Fusspunkt liegen.

Alle anderen Kugeln müssen hinter der vordersten Kugel aufgereiht und so aneinandergelegt werden, dass sie sich berühren.

Stossen der Weissen

Um einen Stoss korrekt auszuführen ist es notwendig, dass die Weisse nur mit der Pommeranze Kontakt hat.

Ist diese Bedingung nicht erfüllt, liegt ein Foul vor.

Ansage

Bei Spielen mit Ansage muss der Spieler vor jedem Stoss den zu versenkenden Ball und die Tasche ansagen.

Es ist nicht nötig, Details wie die Anzahl der Banden, Carambolagen usw. anzugeben.

Werden bei einem korrekten Stoss weitere Kugeln versenkt, zählen sie für den Spieler.

Nichtversenken einer Kugeln

Gelingt es einem Spieler nicht, mit einem korrekten Stoss eine Kugel zu versenken, so ist seine Aufnahme vorbei und der Gegner kommt an den Tisch.

Ausstossen

Beide Spieler positionieren ihre Kugel frei im Kopffeld (der eine links vom Kopfpunkt, der andere rechts), spielen sie dann gleichzeitig an die Fussbande und zurück ans Kopffende des Tisches.

Der Spieler, dessen Kugel am nächsten an der innersten Kante der Kopfbande zum Liegen kommt, gewinnt das Ausstossen und hat das Recht des ersten Anstosses.

Die Spielkugel muss die Fussbande mindestens einmal berühren. Andere Bandenberührungen sind unwesentlich, ausgenommen die nachfolgend aufgeführten.

Das Ausstossen ist automatisch verloren, wenn

- die Kugel in die Spielhälfte des Gegners läuft
- die Kugel die Fussbande nicht berührt
- die Kugel versenkt wird
- die Kugel vom Tisch springt
- die Kugel eine der Längsbanden berührt
- die Kugel so in einer Ecktasche liegen bleibt, dass sie hinter der Nase der Kopfbande zum Liegen kommt
- die Kugel die Fussbande mehr als einmal berührt.

Begehen beide Spieler einen Fehler oder kann nicht genau bestimmt werden, welche Kugel näher an der Bande liegt, so gilt das Ausstossen als unentschieden und muss wiederholt werden.

Eröffnungsstoss

Der Eröffnungsstoss wird entweder durch Ausstossen oder Auslosen bestimmt.

Der Spieler, der das Ausstossen oder das Auslosen gewinnt, hat die Wahl, den Eröffnungsstoss selbst auszuführen oder seinen Gegner dies tun lassen.

Weisse beim Eröffnungsstoss

Beim Eröffnungsstoss hat der Spieler Lageverbesserung im Kopffeld (d.h. er darf die Weisse im Kopffeld platzieren).

Die farbigen Kugeln sind entsprechend der Spielart aufgebaut.

Das Spiel wird als eröffnet angesehen, sobald die Weisse mit der Pommeranze gestossen wurde.

Ablenkung der Weissen beim Eröffnungsstoss

Wird beim Anstoss die Weisse nach Verlassen des Kopffeldes und vor Treffen der Farbigen abgelenkt oder aufgehalten, liegt ein Foul vor.

Der Gegner kann mit Lageverbesserung im Kopffeld spielen oder dies den anderen Spieler tun lassen (Ausnahme 9er-Ball: Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch).

Der Spieler ist darauf hinzuweisen, dass ein zweiter solcher Vorfall während der Partie den Verlust der Partie bedeutet.

Lageverbesserung im Kopffeld

Bei bestimmten Spielarten erfolgt eine Lageverbesserung im Kopffeld für den Eröffnungsstoss oder wenn der Gegner die Weisse in eine Tasche gespielt hat.

Der Spieler kann die Weisse beliebig im Kopffeld platzieren.

Er kann jeden Ball anspielen, sofern dieser auf der Kopflinie oder im restlichen Spielfeld liegt. Er darf keine Kugel anspielen, die sich im Kopffeld befindet (siehe Regel "Position einer Kugel"), es sei denn, er spielt die Weisse aus dem Kopffeld heraus und über eine Bande ins Kopffeld zurück.

Falls der Spieler die Weisse ungewollt auf der Kopflinie oder ausserhalb des Kopffeldes platziert, so muss der Gegner ihn vor dem Stoss darauf hinweisen. Informiert der Gegner den Spieler nicht vor dem Stoss über das unkorrekte Platzieren der Weissen, so gilt der Stoss als korrekt. Wird der Spieler über die unkorrekte Platzierung der Weissen informiert, so muss er deren Lage korrigieren.

Falls der Spieler die Weisse ganz und offensichtlich ausserhalb des Kopffeldes platziert und dann stösst, so gilt das als Foul.

Bei Lageverbesserung im Kopffeld ist die Weisse erst dann wieder im Spiel, wenn der Spieler die Weisse mit der Pommeranze aus dem Kopffeld heraus spielt. Die Weisse darf mit Hilfe der Hand, des Queues etc. verlegt werden.

Sobald die Weisse jedoch einmal gemäss oben genannter Definition im Spiel ist, darf der Spieler sie nicht mehr anderweitig beeinflussen. Verstösst der Spieler gegen diese Bestimmung, begeht er ein Foul.

Wenn kein gültiger Objektball getroffen oder die Weisse nicht über Kopflinie gestossen wurde, ist das ein Foul und der Gegner hat Lageverbesserung entsprechend den Regeln der Spielart.

Versenkte Kugeln

Eine Kugeln wird als versenkt angesehen, wenn sie als Resultat eines korrekten Stosses von der Spielfläche in eine Tasche fällt und dort verbleibt.

Eine Kugel, die aus einer Tasche zurück auf den Tisch springt, gilt als nicht versenkt.

Position einer Kugel

Die Position einer Kugel wird danach bestimmt, wo sich ihr Auflagepunkt (oder Mittelpunkt) befindet.

Fuss auf dem Boden

Der Spieler muss mit einem Fuss Bodenkontakt haben, wenn die Pommeranze die Weisse berührt.

Die Fussbekleidung muss in Bezug auf Grösse, Form und Art dem Normalen entsprechen.

Stossen, während sich eine Kugel noch bewegt

Stösst ein Spieler, wenn sich eine farbige Kugel oder die Weisse noch bewegt (eine sich drehende Kugel ist in Bewegung), begeht er ein Foul.

Beendigung des Stosses

Ein Stoss gilt als nicht beendet (und wird deswegen noch nicht gezählt), bis alle Kugeln nach dem Stoss zur Ruhe gekommen sind (eine sich drehende Kugel ist in Bewegung).

Kopflinie

Die Kopflinie ist kein Bestandteil des Kopffeldes.

Eine Kugel ist (bei Lageverbesserung im Kopffeld) spielbar, wenn sie sich mit ihrem Mittelpunkt auf der Kopflinie befindet und die Regeln der entsprechenden Spielart verlangen, dass nur Kugeln ausserhalb des Kopffeldes gespielt werden dürfen.

Ebenso darf die Weisse bei Lageverbesserung im Kopffeld nicht auf die Kopflinie gelegt werden; sie muss hinter der Kopflinie (im Kopffeld) liegen.

Generelle Regel, alle Fouls

Obwohl die Bestrafung für Fouls von Spielart zu Spielart variieren, gelten folgende Regeln für alle Fouls:

- die Aufnahme ist beendet
- bei einem vorherigen Stoss zählen alle mit Foul versenkten Kugeln nicht und der Stoss ist ungültig
- sämtliche mit Foul versenkten Kugeln werden nur dann wieder aufgebaut, wenn die speziellen Regeln dies verlangen.

Kein Kontakt mit einer Farbigen

Es ist ein Foul, wenn die Weisse keine gültige farbige Kugel als erste berührt (gültige farbige Kugeln sind die Kugeln der Gruppe des Spielers, also entweder die Vollen oder die Halben).

Das Wegspielen von einer Kugel ist nicht als Treffen derselben anzusehen.

Korrekturer Stoss

Ist in den speziellen Regeln nichts anderes festgehalten, muss ein Spieler mit der Weissen einen gültigen farbige Kugel berühren und dann

- einen farbigen Ball versenken oder
- den Spielball oder eine farbige Kugel eine Bande anlaufen lassen.

Werden diese Bedingungen nicht erfüllt, liegt ein Foul vor.

Versenken der Weissen

Wird die Weisse infolge eines Stosses in eine Tasche gespielt, liegt ein Foul vor. Berührt die Weisse eine bereits versenkte Kugel (z.B. wenn eine Tasche voll ist), so liegt ein Foul vor.

Foul durch das Berühren von Kugeln

Es ist ein Foul, die sich im Spiel befindliche Weisse oder farbige Kugeln mit irgend etwas anderem (Körper, Kleidung, Kreide, Queuehilfe, Queuespitze, etc.) zu stossen, berühren oder zu bewegen ausser mit der sich an der Queuespitze befestigten Pommeranze, die die Weisse bei der Ausführung eines korrekten Stosses berühren darf.

Foul während der Lageverbesserung

Wird eine farbige Kugel während der Lageverbesserung mit der Weissen berührt, liegt ein Foul vor.

Fouls durch Durchstossen

Berührt die Weisse eine farbige Kugel vor der Ausführung des Stosses, so kann der Spieler in Richtung dieser Farbigen stossen, vorausgesetzt, dass er mit seinem Queue stösst und nicht schiebt.

Berührt das Queue die Weisse mehr als einmal während des Stosses oder wenn das Queue noch Kontakt mit der Weissen hat, während oder nachdem die Farbige getroffen wurde, so liegt ein Foul vor.

Druckstoss Fouls

Wird die Weisse mit der Pommeranze geschoben und hat länger Kontakt mit ihr als ein entsprechender Stoss, so liegt ein Foul vor (diese Stösse werden üblicherweise Druckstösse genannt).

Fouls in der Verantwortlichkeit der Spieler

Der Spieler trägt die Verantwortung für Kreide, Queuehilfe und jegliche anderen mitgebrachten Gegenstände oder Ausrüstungsgegenstände, die er benutzt oder am Tisch verwendet werden.

Lässt der Spieler ein Stück Kreide fallen oder bricht ihm der Kopf des Hilfsqueues ab, ist es ein Foul, wenn dieses mit irgendeinem Kugel in Berührung kommt.

Unkorrektes Abheben von Kugeln

Es ist ein Foul, wenn ein Spieler die Weisse absichtlich unterhalb der Mitte trifft mit dem Ziel, sie springen zu lassen, um eine versperrte Kugel zu spielen.

Diese Situation kann versehentlich auftreten; sie ist dann nicht als Foul zu werten.

Es ist immer ein Foul, wenn z.B. das Ferrule oder das Queue die Weisse während eines solchen Stosses berührt.

Jump Shots

Soweit es in speziellen Spielregeln nicht ausdrücklich untersagt ist, kann die Weisse durch Anheben des Queues so gestossen werden, dass Sie von der Spielfläche abhebt und springt. Jegliches Abrutschen während eines solchen "Jump-shots" ist als Foul zu werten.

Kugeln, die vom Tisch springen

Kugeln, die nach dem Stoss ausserhalb der Spielfläche zur Ruhe kommen (z.B. auf der Bande, auf der Tischkante, auf dem Boden etc.), werden als vom Tisch gesprungene Kugeln angesehen.

Kugeln können auf den Tisch oder die Banden springen und werden nicht als vom Tisch gesprungene Kugeln angesehen, wenn Sie aus eigener Kraft auf die Spielfläche zurückkehren und dabei nichts berührt haben, was nicht zum Tisch gehört.

Der Tisch besteht aus den Teilen, die fest mit ihm verbunden sind. (Kugeln, die etwas berühren, das nicht zum Tisch gehört, z.B. Lampen, Kreide auf der Tischkante und den Banden etc., werden auch dann als vom Tisch gesprungene Kugeln gewertet, wenn Sie nach Kontakt mit diesen Dingen auf die Spielfläche zurückkehren).

In allen Pool-Billard-Spielarten liegt ein Foul vor, wenn der Stoss zur Folge hat, dass die Weisse oder eine farbige Kugel vom Tisch springt.

Bei 8er- und 9er-Ball werden die vom Tisch gesprungenen farbigen Kugeln nicht wieder aufgebaut. Für das Wiedereinsetzen der Weissen siehe die speziellen Spielregeln der Spielarten.

Besondere Strafe für absichtliche Fouls

Die sich im Spiel befindliche Weisse darf nicht absichtlich mit etwas anderem (z.B. Ferrule, Spitze, etc.) als der am Queue befestigten Pommeranze bewegt werden.

Ein solcher Kontakt ist automatisch ein Foul.

Tritt eine zweite dieser absichtlichen Berührungen auf, so ist die Partie verloren.

Ein-Foul-Grenze

Ein Spieler kann pro Aufnahme nur ein Foul begehen, es sein denn, dass spezielle Spielregeln dies anders vorschreiben.

Falls verschiedene Strafen angewandt werden können, so bestimmt die schwerste der angedrohten Strafen, welches Foul gewertet wird.

Kugeln, die sich plötzlich bewegen

Wenn sich eine Kugel auf der Stelle bewegt, dreht oder auf sonst eine Art und Weise "selbst bewegt", so bleibt die Kugel in der Position, die Sie einnimmt und das Spiel geht weiter.

Eine nah am Loch liegende Kugel, die "von allein" in das Loch fällt, nachdem Sie für mindestens 5 Sekunden ruhig lag, wird so nah wie möglich wieder an ihre ursprüngliche Position gelegt und das Spiel geht weiter.

Falls eine farbige Kugel "von allein" in ein Loch fällt, während ein Spieler auf Sie spielt und die Weisse über den Punkt, an dem die Farbige lag, hinausläuft und Sie nicht treffen kann, so werden beide Kugeln, Farbige und Weisse, wieder in die Position gelegt, die Sie vor dem Stoss hatten und der Spieler muss den Stoss neu ausführen. Jegliche anderen farbigen Kugeln, die im Zusammenhang mit diesem Stoss bewegt wurden, müssen wieder in ihre ursprüngliche Position gelegt werden, bevor der Stoss neu ausgeführt wird.

Wiedereinsetzen der Kugeln

Falls spezielle Spielregeln das Wiedereinsetzen von Kugeln verlangen, so werden diese nach Beendigung des Stosses auf der Längslinie aufgesetzt.

Eine einzelne Kugel wird auf den Fusspunkt gesetzt.

Falls mehrere Kugeln wieder eingesetzt werden müssen, so werden diese auf der Längslinie in aufsteigender numerischer Reihenfolge aufgebaut, wobei die erste Kugel auf den Fusspunkt kommt und die anderen dahinter in Richtung Fussbande.

Falls Kugeln auf oder nahe des Fusspunktes oder der Längslinie das Aufbauen behindern so werden diese Kugeln auf der Längslinie so nah wie möglich am Fusspunkt aufgebaut, ohne die sich bereits dort befindlichen Kugeln zu bewegen.

Wiedereingesetzte Kugeln müssen so nah wie möglich oder press an dort bereits liegende Kugeln gesetzt werden, ausgenommen die Weisse stört den Aufbau.

Kugeln, die an der Weissen wieder eingesetzt werden, müssen so nah wie möglich, dürfen aber nicht press liegen.

Sollte für wiedereinzusetzende Kugeln nicht genügend Platz auf der Längslinie zwischen dem Fusspunkt und der Fussbande sein, so werden diese Kugeln auf der gedachten "Verlängerung" der Längslinie (zwischen Fusspunkt und Mittelpunkt) so nah wie möglich am Fusspunkt wieder eingesetzt. Dabei wird die gleiche numme-

rische Reihenfolge eingehalten wie beim Wiedereinsetzen hinter dem Fusspunkt (Kugel mit der niedrigsten Zahl am nächsten zum Fusspunkt).

Eingeklemmte Kugeln

Falls zwei oder mehrere Kugeln in der Tasche auf eine Art und Weise eingeklemmt sind, dass eine oder mehrere in der Luft hängen, so soll die Position der Kugeln geprüft und wie folgt verfahren werden:

- die Kugeln sollen direkt von oben angeschaut werden
- jede Kugel, die auf geradem Weg nach unten in das Loch fallen würde, ist als gefallen anzusehen.
- jede Kugel, die auf die Tischplatte fallen würde, ist als nicht gefallen anzusehen.

Die Kugeln werden dann gemäss der Einschätzung aufgebaut und das Spiel wird gemäss der speziellen Spielregel fortgeführt, so als ob die Situation der eingeklemmten Kugeln gar nicht aufgetreten wäre.

Zusätzlich versenkte Kugeln

Werden bei einem gültigen Stoss weitere Kugeln versenkt, zählen diese nach den Regeln der jeweiligen Spielart.

Störung von ausserhalb

Falls Kugeln während des Spiels von einem unbeteiligten Dritten bewegt werden (oder ein Spieler so angerempelt wird, dass dies das Spiel direkt beeinflusst), so werden die Kugeln direkt nach der Störung so nah wie möglich an ihre ursprüngliche Position gelegt und das Spiel wird fortgeführt, ohne dass der Spieler eine Strafe erhält.

Diese Regelung bezieht sich auch auf die Störung durch "höhere Gewalt", wie z.B. Erdbeben, Hurricane, Herunterfallen der Tischlampe, Stromausfall etc.

Können die Kugeln nicht in ihre ursprüngliche Lage zurückgelegt werden, so wird das Spiel neu begonnen. Es stösst der Spieler neu an, der auch ursprünglich angestossen hat.

Anstossrecht nacheinander folgender Spiele

In einer Partie, bei der sogenannte "schnelle Spiele" gespielt werden, beginnt der Sieger eines Spiels das nächste Spiel.

Folgende Alternativen sind ebenfalls gebräuchlich:

- die Spieler eröffnen abwechselnd
- der Verlierer beginnt
- der hinten liegende Spieler beginnt.

Spiel in Aufnahmen

Während eines Spiels wechseln sich die Spieler mit ihren Aufnahmen am Tisch ab.

Eine Aufnahme ist beendet, wenn es einem Spieler nicht gelingt, korrekt eine Kugel zu versenken oder wenn er ein Foul begeht.

Wird eine Aufnahme ohne Foul beendet, so muss der dann aufnahmeberechtigte Spieler die Position der Kugeln so akzeptieren, wie er Sie vorfindet.

Farbige press an Bande oder an der Weissen

Diese Regel bezieht sich auf jeden Stoss, bei dem der erste Kontakt der Weissen mit einer Farbigen erfolgt, die press an einer Bande oder an der Weissen selbst liegt.

Nachdem die Weisse die press liegende Farbige berührt, muss entweder

- eine Kugel versenkt werden
- die Weisse eine Bande anlaufen
- die Farbige eine andere Bande anlaufen oder
- eine andere Farbige eine Bande anlaufen, an der Sie nicht schon press gelegen hat.

Nichterfüllen von zumindest einer dieser vier Bedingungen ist ein Foul.

Eine Kugel, welche vor dem Stoss press an einer Bande liegt und an eine Bande an der gleichen Seite gespielt wird, muss die Bande verlassen, einen anderen Ball berühren und erst dann die Bande wieder berühren.

Eine Farbige wird solange nicht als press an der Bande liegend angesehen, bis Sie vor dem Stoss untersucht und dies von einem der Spieler angekündigt wird.

Spielen aus dem Kopffeld

Hat ein Spieler Lageverbesserung im Kopffeld, so muss er die Weisse erst aus dem Kopffeld heraus spielen, bevor Sie entweder eine Bande oder eine farbige Kugel berührt oder ins Kopffeld zurück läuft.

Der Gegner kann dies entweder als Foul gelten lassen oder den Spieler den Stoss in der ursprünglichen Form wiederholen lassen (wobei dann kein Foul gewertet würde).

Als Ausnahme von der Regel gilt und ein korrekter Stoss liegt vor, wenn eine Farbige auf der Kopflinie oder ausserhalb des Kopffeldes liegt (und somit spielbar ist), sie aber so nah an der Kopflinie liegt, dass die Weisse sie berührt, bevor sie das Kopffeld verlassen hat. In diesem Fall kann diese Kugel angespielt werden und die Weisse "hat" die Kopflinie überquert.

Wenn, während ein Spieler bei Lageverbesserung im Kopffeld einen erlaubten Stoss versucht, die Weisse aus Versehen eine Kugel im Kopffeld direkt trifft und sie (die Weisse) dann aus dem Kopffeld herausläuft, so liegt ein Foul vor.

Spielt der Spieler bei der Lageverbesserung im Kopffeld aus Versehen eine farbige Kugel an, so hat der Gegner die Wahl, entweder ein Foul gelten zu lassen und freie Lageverbesserung zu erhalten oder den Spieler den Stoss in der ursprünglichen Form wiederholen zu lassen.

Falls ein Spieler unter den gleichen Bedingungen absichtlich Kugeln im Kopffeld bewegt, so handelt es sich um unsportliches Verhalten.

Foul mit der Weissen

Während der Lageverbesserung mit der Weissen kann der Spieler seine Hand oder jeden beliebigen Teil des Queues (inklusive der Pommeranze) benutzen, um die Weisse zu positionieren.

Sobald die Weisse in Position liegt, ist jede Stossbewegung mit dem Queue, bei der die Weisse berührt wird, ein Foul, wenn es sich dabei nicht um einen korrekten Stoss handelt.

Störung

Lenkt der sich nicht am Tisch befindliche Spieler den Gegner in seinem Spiel ab oder stört er ihn, so liegt ein Foul vor.

Ein Spieler, der, obwohl er nicht an der Aufnahme ist, stösst oder irgendwelche Kugeln bewegt, hat eine Störung verursacht.

Hilfsmittel

Es ist den Spielern untersagt, eine Kugel, das Dreieck oder irgendein anderes Messinstrument zu benutzen, um nachzumessen, ob die Weisse oder eine Farbige durch einen Zwischenraum etc. hindurch passt.

Das Queue darf zur Messung benutzt werden, solange der Spieler es in der Hand behält. Andernfalls begeht er ein Foul und macht sich des unsportlichen Verhaltens schuldig.

Unkorrektes Markieren

Wenn ein Spieler absichtlich den Tisch irgendwie markiert, eingeschlossen das Plazieren der Kreide auf der Bande, um die Ausführung eines Stosses zu unterstützen, so gilt dies als Foul.

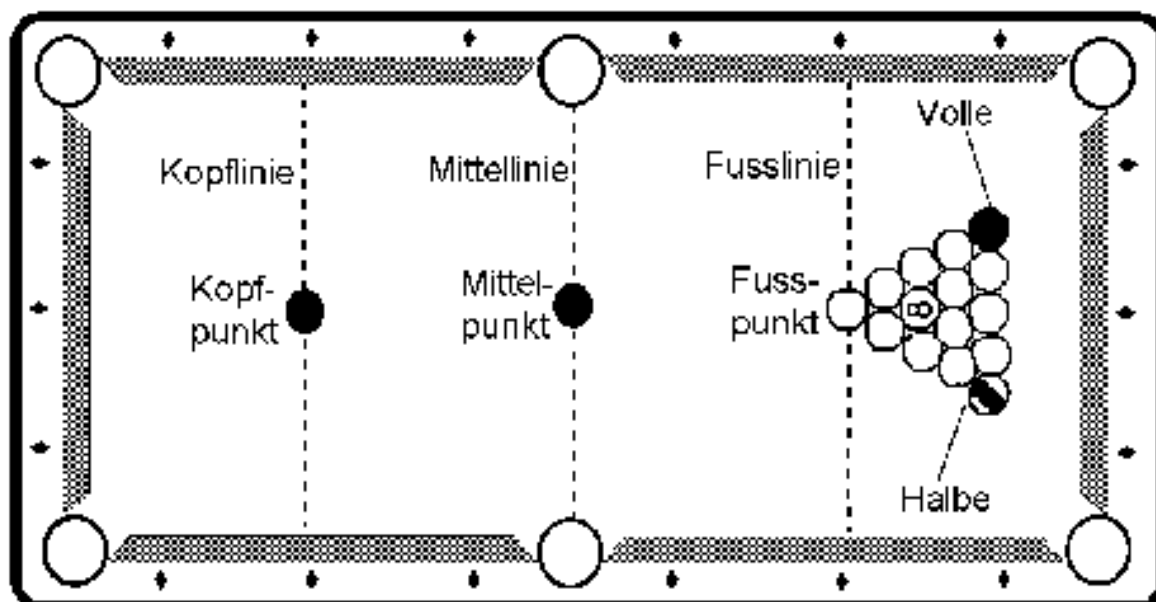
Unsportliches Verhalten

Die Spieler sollen keine Aktivitäten unternehmen, welche ihrer Natur nach unsportlich sind, sich peinlich, störend oder schädlich auf andere Spieler oder den Sport generell auswirken.

Unsportliches Verhalten wird mit Verlust der Partie bestraft.

8er-Ball

Die allgemeinen Pool-Billard-Regeln finden grundsätzlich Anwendung, es sei denn, dass diesen hier ausdrücklich widersprochen wird.



Ziel des Spiels

8er-Ball ist ein Ansagespiel, das mit 15 durchnummerierten farbigen Kugeln und der Weissen gespielt wird.

Ein Spieler muss die Gruppe 1-7 (volle) spielen, während der Gegner die Gruppe 9-15 (halbe) spielt.

Der Spieler, der als erster die Kugeln seiner Gruppe und dann die "8" korrekt versenkt, gewinnt das Spiel.

Ansage

Offensichtliche Kugeln und Taschen müssen nicht angesagt werden.

Ist sich der Gegner über die Ansage nicht sicher, hat er das Recht nachzufragen, welche Kugel in welche Tasche gespielt werden soll.

Stöße über Bande und Kombinationsstöße werden als nicht offensichtliche angesehen.

Es ist nie nötig, Details wie die Anzahl der Banden, Carambolagen usw. anzugeben.

Kugeln, welche mit einem Foulstoss versenkt wurden, bleiben in den Taschen, egal ob sie zur Gruppe des Spielers oder des Gegners gehören.

Beim Eröffnungstoss erfolgt keine Ansage. Der Spieler bleibt am Tisch, wenn er mit dem Eröffnungstoss eine Kugel korrekt versenkt.

Aufbau der Kugeln

Die Kugeln werden zu einem Dreieck am Fussende des Tisches aufgebaut, wobei die "8" in der Mitte des Dreiecks, die vorderste Kugel des Dreiecks auf dem Fusspunkt und an den hinteren Ecken jeweils eine Volle und eine Halbe liegt.

Anstossrecht

Der Gewinner des Ausstossens hat das Recht, das erste Spiel zu eröffnen.

Im 8er-Ball eröffnet jeweils der Gewinner das nächste Spiel, ausser es wurde anders festgelegt.

Folgende Alternativen sind ebenfalls gebräuchlich:

- die Spieler eröffnen abwechselnd
- der Verlierer beginnt
- der hinten liegende Spieler beginnt.

Korrektter Eröffnungsstoss (Definition)

Um den Eröffnungsstoss korrekt auszuführen, muss der Spieler (mit Lageverbesserung im Kopffeld)

- eine Kugel versenken
- mindestens vier farbige Kugeln eine Bande anlaufen lassen.

Bei unkorrektem Eröffnungsstoss kann der aufnahmeberechtigte Spieler

- die Position so übernehmen und weiterspielen
- die Kugeln neu aufbauen lassen und selbst einen neuen Eröffnungsstoss durchführen oder den Gegner neu anstossen lassen.

Weisse fällt bei einem korrekten Eröffnungsstoss

Fällt bei einem Eröffnungsstoss die Weisse, dann

- bleiben alle versenkten Kugeln in den Taschen (Ausnahme: die "8"; siehe Regel "Die 8 fällt beim Eröffnungsstoss")
- steht ein Foul zu Buche und
- der Tisch ist offen.

Der dann aufnahmeberechtigte Spieler hat Lageverbesserung im Kopffeld und darf keine Kugel direkt anspielen, die sich im Kopffeld befindet, es sei denn, die Weisse verlässt zunächst das Kopffeld und kehrt dann in dieses zurück, um eine Kugel zu treffen.

Farbige springt beim Eröffnungsstoss vom Tisch

Wenn ein Spieler mit seinem Eröffnungsstoss eine Farbige vom Tisch spielt, so ist das ein Foul und der Gegner kann

- die Position der Kugeln übernehmen und weiterspielen oder
- mit Lageverbesserung im Kopffeld spielen.

Die "8" fällt beim Eröffnungsstoss

Wenn die "8" mit dem Eröffnungsstoss versenkt wird, so kann der eröffnende Spieler verlangen, dass neu aufgebaut wird, oder dass die "8" wieder eingesetzt wird und er selbst so weiterspielt.

Fallen dem Spieler beim Eröffnungsstoss die Weisse und die "8", so kann der Gegner neu aufbauen lassen oder die "8" wieder einsetzen lassen und aus dem Kopffeld weiterspielen.

Offener Tisch (Definition)

Der Tisch ist "offen", wenn die Farbgruppen (Halbe und Volle) den Spielern noch nicht zugeordnet sind.

Wenn der Tisch offen ist, ist es erlaubt, mit einer Halben eine Volle zu versenken und umgekehrt.

Beachte: Der Tisch ist unmittelbar nach dem Eröffnungsstoss immer offen.

Ist der Tisch offen und die "8" ist die Kugel, die als erstes angespielt wird, ist das ein Foul und es kann keine Halbe oder Volle zum Vorteil des Spielers versenkt werden. Der Spieler gibt dann seine Aufnahme ab, der aufnahmeberechtigte Spieler hat freie Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch und alle versenkten Kugeln bleiben in der Tasche und der Tisch ist noch immer offen.

Bei offenem Tisch bleiben alle unkorrekt versenkten Kugeln in der Tasche.

Wahl der Gruppe

Die Wahl der Gruppe ist mit dem Eröffnungsstoss nie bestimmt, selbst dann nicht, wenn Kugeln nur einer Gruppen fallen, da der Tisch unmittelbar nach dem Eröffnungsstoss immer offen ist.

Die Gruppe wird dann bestimmt, wenn der Spieler eine angesagte Kugel nach dem Eröffnungsstoss korrekt versenkt.

Korrekt Stoss (Definition)

Bei allen Stößen (ausgenommen beim Eröffnungsstoss und wenn der Tisch offen ist) muss der Spieler eine Kugel seiner Farbgruppe zuerst treffen und (1) dann eine farbige Kugel versenken oder (2) die Weisse oder irgendeine farbige Kugel eine Bande anlaufen lassen.

BEACHTET: Es ist erlaubt, dass der Spieler seine eigene Kugel über Bande anspielt, jedoch muss nach der Berührung der Weissen mit der Farbigen entweder

eine Kugel versenkt werden oder die Weisse oder eine Farbige eine Bande anlauen, ansonsten es ein Foul ist.

Sicherheitsspiel

Aus taktischen Gründen kann ein Spieler eine seiner Kugeln versenken aber seine Aufnahme trotzdem beenden wollen, indem er vor dem Stoss "Sicherheit" ansagt. Wird dies nicht getan und eine der Kugeln des Spielers wird korrekt versenkt, so muss der Spieler weiterspielen.

Ein Sicherheitsstoss wird als korrekter Stoss angesehen.

Alle Kugeln, die mit "Sicherheit" versenkt werden, bleiben in den Taschen.

Wertung

Ein Spieler darf solange weiterspielen, bis es ihm misslingt, korrekt eine Kugel seiner Gruppe zu versenken.

Nachdem ein Spieler alle Kugeln seiner Gruppe versenkt hat, darf er auf die "8" spielen.

Strafe nach einem Foul

Der Gegner hat freie Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch (Es muss nicht aus dem Kopffeld gespielt werden ausser nach dem Eröffnungsstoss).

Bei der freier Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch darf sich der Spieler die Weisse mit der Hand oder jedem Teil des Queues (inklusive der Pommeranze) da hinlegen, wo er sie haben möchte.

Wenn die Weisse in Position liegt, zählt jede Stossbewegung, bei der die Weisse berührt wird, als Foul, wenn der Stoss nicht korrekt ist.

Kombinationsstösse

Kombinationsstösse sind erlaubt; jedoch darf die "8" nicht als erste Kugel gespielt werden, was ein Foul ist.

Unkorrekt versenkte Kugeln

Eine Kugel ist dann unkorrekt versenkt, wenn (1) während des Stosses ein Foul begangen wird oder (2) die Kugel nicht in das angesagte Loch fällt oder (3) vor dem Stoss "Sicherheit" angesagt worden ist.

Unkorrekt versenkte Kugeln bleiben in den Taschen.

Farbige Kugeln, die vom Tisch springen

Wenn eine farbige Kugel vom Tisch springt, so ist das ein Foul und die Aufnahme ist beendet.

Wenn die "8" vom Tisch springt, ist das Spiel verloren.

Jegliche vom Tisch gesprungene Kugeln werden nicht wieder eingesetzt.

Spiel auf die "8"

Wenn auf die "8" gespielt wird, bedeutet ein Foul oder das Versenken der Weissen nicht Spielverlust, wenn die "8" nicht versenkt wurde oder nicht vom Tisch gesprungen ist.

Beachte: die "8" kann niemals mit einem Kombinationsstoss versenkt werden, ausser die "8" ist der erste Ball, den die Weisse berührt.

Verlust des Spieles

Ein Spieler verliert das Spiel, wenn er:

- die "8" mit einem Foul versenkt (Ausnahme: siehe "Die 8 fällt beim Eröffnungsstoss")
- die "8" mit dem selben Stoss versenkt, mit dem er die letzte Kugel seiner Gruppe versenkt.
- die "8" vom Tisch springen lässt.
- die "8" in eine andere als die angesagte Tasche versenkt.
- die "8" versenkt, bevor er berechtigt ist, darauf zu spielen.

BEACHTEN: Alle Verstösse müssen angesagt werden, bevor der nächste Stoss ausgeführt wird, ansonsten sind sie hinfällig.

Pattsituation

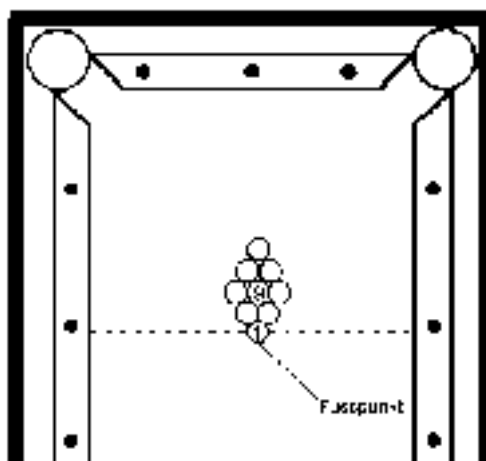
Wenn nach drei aufeinanderfolgenden Stössen jedes Spielers (insgesamt 6 Stösse) klar wird, dass keiner der Spieler ernsthaft versucht, das Spiel zu gewinnen, weil das Anspielen einer Kugel wahrscheinlich den Verlust des Spiels zur Folge haben würde, so wird die Partie neu begonnen mit dem Spieler, der die abgebrochene Partie angestossen hat.

Die Pattregel wird ungeachtet der Anzahl Kugeln auf dem Tisch angewandt.

Beachte: drei aufeinanderfolgende Fouls bedeuten im 8er-Ball nicht den Verlust des Spieles.

9er-Ball

Die allgemeinen Pool-Billard-Regeln finden grundsätzlich Anwendung, es sei denn, dass diesen hier ausdrücklich widersprochen wird.



Ziel des Spiels

9er-Ball wird mit neun nummerierten farbigen Kugeln (1 - 9) und der Weissen gespielt.

Bei jedem Stoss muss als erste Kugel diejenige mit der niedrigsten Zahl angespielt werden, aber die Kugeln müssen nicht in der Reihenfolge ihrer Nummern versenkt werden.

Wenn ein Spieler eine Kugel korrekt versenkt, dann bleibt er solange am Tisch, bis er verschießt, ein Foul begeht oder die "9" versenkt und das Spiel damit gewinnt.

Nach einem Fehlstoss muss der dann aufnahmeberechtigte Gegner von der Position weiterspielen, an der die Weisse liegen geblieben ist.

Nach einem Foul hat der Gegner freie Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch.

Es muss nicht angesagt werden.

Aufbau der Kugeln

Die farbigen Kugeln werden diamantförmig aufgebaut, wobei die "1" an der Spitze der Kugeln auf dem Fusspunkt und die "9" in deren Mitte liegt. Die anderen Kugeln können beliebig platziert werden. Alle Kugeln sollen so nah wie möglich aneinander liegen.

Das Spiel beginnt mit Lageverbesserung der Weissen im Kopffeld.

Anstossrecht

Der Gewinner des Ausstossens hat das Recht, das erste Spiel zu eröffnen.

Im 9er-Ball eröffnet jeweils der Gewinner das nächste Spiel, ausser es wurde anders fest gelegt.

Folgende Alternativen sind ebenfalls gebräuchlich:

- die Spieler eröffnen abwechselnd
- der Verlierer beginnt
- der hinten liegende Spieler beginnt.

Korrektter Eröffnungsstoss

Die Regeln für die korrekte Ausführung des Eröffnungsstosses sind dieselben, wie für die anderen regulären Stösse, ausser:

- Der eröffnende Spieler muss zuerst die "1" treffen und entweder eine Kugel versenken oder mindestens vier Farbige an eine Bande laufen lassen
- Wenn die Weisse in eine Tasche oder vom Tisch fällt, oder wenn die Erfordernisse des Eröffnungsstosses nicht erfüllt werden, so ist das ein Foul und der dann aufnahmeberechtigte Spieler hat freie Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch
- Wenn beim Eröffnungsstoss eine Farbige vom Tisch springt, so ist das ein Foul und der dann aufnahmeberechtigte Spieler hat freie Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch. Die Farbige wird nicht wieder eingesetzt (Ausnahme: die "9" wird wieder aufgebaut, wenn sie vom Tisch springt).

Fortführung des Spiels

Der Spieler kann bei dem Stoss, der unmittelbar nach dem Eröffnungsstoss folgt, "Push-out" spielen.

Wenn der Spieler eine oder mehrere Kugel(n) mit einem korrekten Eröffnungsstoss versenkt, so bleibt er an der Aufnahme, bis er verfehlt, ein Foul begeht oder das Spiel gewinnt

Wenn der Spieler verfehlt oder ein Foul begeht, beginnt die Aufnahme des anderen Spielers, die wiederum so lange dauert, bis dieser verfehlt, ein Foul begeht oder das Spiel gewinnt.

Das Spiel endet, wenn die "9" mit einem korrekten Stoss versenkt wird oder wenn das Spiel wegen eines ernsten Verstosses gegen die Regeln als verloren gewertet wird.

Push-out

Derjenige Spieler, der unmittelbar nach einem korrekten Eröffnungsstoss an der Aufnahme ist, kann "Push-out" spielen, um zu versuchen, die Weisse in eine bessere Position zu legen für die nachfolgende Wahlmöglichkeit.

Bei einem Push-out muss die Weisse keine Farbige und keine Bande berühren, aber alle anderen Foulgründe bleiben bestehen.

Der Spieler muss den Push-out vor dem Stoss ansagen, oder der Stoss wird als normal durchgeführt gewertet.

Jegliche, ausser der "9", bei einem Push-out versenkte Kugeln zählen nicht und verbleiben in der Tasche.

Nach einem korrekten Push-out darf der Gegner von der Position aus weiterspielen, in die der Spieler die Weisse gespielt hat, oder er darf den Stoss an den Spieler selbst zurückgeben, der Push-out gespielt hat.

Ein Push-out wird nicht als Foul angesehen, solange keine Regel (ausser Foul und falsche Kugel) verletzt wird.

Ein unkorrekter Push-out wird je nach Art des Fouls bestraft.

Nach einem Foul beim Eröffnungstoss kann kein Push-out gespielt werden.

Fouls

Wenn ein Spieler ein Foul begeht, so ist seine Aufnahme beendet und keine der mit dem Foul versenkten Kugeln werden wieder eingesetzt (Ausnahme: wenn die "9" versenkt wird, wird sie wieder aufgebaut).

Der dann aufnahmeberechtigte Spieler hat freie Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch; vor seinem ersten Stoss kann er die Weisse plazieren, wo er will.

Wenn ein Spieler mit einem Stoss mehrere Fouls begeht, so werden diese nur als ein Foul gewertet.

Falsche Kugel

Wenn die von der Weissen zuerst getroffene Kugel nicht diejenige mit der niedrigsten Zahl auf dem Tisch ist, so ist das ein Foul.

Keine Bande

Wenn keine Farbige versenkt worden ist und keine farbige Kugel oder die Weisse nach der Karambolage eine Bande anläuft, so ist das ein Foul.

Lageverbesserung

Wenn ein Spieler freie Lageverbesserung hat, so kann er die Weisse überall auf dem Tisch plazieren, ausser press an eine Farbige.

Er kann die Weisse so lange verlegen, bis er seinen Stoss ausführt.

Vom Tische gesprungene farbige Kugeln

Eine nicht versenkte Kugel wird als vom Tisch gesprungen angesehen, wenn sie irgendwo anders als auf der Tischplatte zu liegen kommt.

Es ist ein Foul, eine Farbige vom Tisch springen zu lassen.

9er-Ball



Die vom Tisch gesprungenen Farbigen bleiben aus dem Spiel (Ausnahme: wenn die "9" wird wieder eingesetzt) und das Spiel geht weiter.

Drei aufeinanderfolgende Fouls

Wenn ein Spieler in drei hintereinander folgenden Stößen drei Fouls begeht, so verliert er das Spiel.

Die drei Fouls müssen in einem Spiel auftreten.

Es muss zwischen dem zweiten und dem dritten Foul eine Warnung gegeben werden.

Ende des Spiels

Das Spiel beginnt, sobald die Weisse mit der Pommeranze gestossen wurde.

Die "1" muss beim Eröffnungstoss korrekt angespielt werden.

Das Spiel endet, sobald die "9" mit einem korrekten Stoss versenkt wurde oder wenn ein Spieler das Spiel wegen eines schweren Verstosses verliert.