
Pool Billard Regeln

1. Disziplin 8-Ball (Standardisierte Weltregel)

1.1 Ziel des Spiels

8-Ball ist ein Ansagespiel, das mit 15 durchnummerierten farbigen Kugeln und der Weissen gespielt wird. Ein Spieler muss die Kugeln der Gruppe von 1 - 7 (Volle) spielen, während der Gegner die Kugeln von 9 - 15 (Halbe) spielt. Der Spieler, der als erster auf korrekte Art und Weise die Kugeln seiner Gruppe und dann die "8" versenkt, gewinnt das Spiel.

1.2 Ansage

Bei Ansagespielen müssen offensichtliche Kugeln und Taschen nicht angesagt werden. Der Gegner hat das Recht nachzufragen, welche Kugel in welche Tasche gespielt werden soll, wenn er sich dessen nicht sicher ist. Stösse über Bande und Kombinationsstösse werden nicht als offensichtlich angesehen und sollten (Kugel und Tasche) angesagt werden. Bei der Ansage ist es niemals nötig, Details wie Anzahl der Banden, Karambolagen, etc. anzugeben. Alle Kugeln, die mit Foul versenkt wurden, bleiben in den Taschen, egal ob sie dem Spieler oder dem Gegner gehören. Beim Eröffnungsschuss muss nichts angesagt werden. Der Spieler bleibt am Tisch, wenn er mit einem Eröffnungsschuss korrekt eine Kugel versenkt.

1.3 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.

1.4 Abwechselndes Anstossrecht

Der Sieger des Ausspiels hat die Möglichkeit, das erste Spiel zu eröffnen. Während Einzelwettbewerben wechselt das Anstossrecht nach jedem Spiel.

1.5 Fouls bei Jumpshots und Kopfstössen

Während die Regel "nur Fouls mit der Weissen" in Kraft ist, wenn kein Schiedsrichter das Spiel leitet, sollte der Spieler wissen, dass es als Foul angesehen wird, wenn während eines Jumpshots, Bogenstosses oder Kopfstosses eine Kugel sich bewegt, die nicht anspielbar ist, weil versucht wurde, über sie drüber oder um sie herum zu spielen (egal, ob die Kugel durch die Hand, das Queue, das Hilfsqueue oder Durchstoss bewegt wurde).

1.6 Korrekter Eröffnungsschuss (Definition)

Um einen korrekten Eröffnungsschuss auszuführen, muss der eröffnende Spieler (mit Lageverbesserung im Kopffeld) entweder eine Kugel versenken oder mindestens vier farbige Kugeln eine Bande anlaufen lassen. Gelingt ihm dies nicht, so begeht er ein Foul und der dann aufnahmeberechtigte Spieler kann die Position so übernehmen und weiterspielen oder die Kugeln neu aufbauen lassen und selbst einen neuen Eröffnungsschuss durchführen oder den Gegner neu anstossen zu lassen.

1.7 Weisse fällt bei korrektem Eröffnungsschuss

Wenn einem Spieler bei einem korrekten Eröffnungsschuss die Weisse fällt, (1) bleiben alle versenkten Kugeln in den Taschen (Ausnahme: die "8", siehe Regel 9), (2) es steht ein Foul zu Buche und (3) der Tisch ist offen.

Pool Billard Regeln

1.8 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 (1) die Position der Kugeln übernehmen und weiterspielen oder (2) die Weisse im Kopffeld verlegen.

1.9 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.

1.10 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. Wenn der Tisch offen ist, ist es erlaubt, mit einer Halben, einer Vollen oder der "8" eine angesagte halbe oder volle Kugel zu versenken. Ist der Tisch offen und die "8" ist die Kugel, die als erstes angespielt wird, so kann keine Halbe oder Volle zum Vorteil des Spielers versenkt werden. Der Spieler gibt dann seine Aufnahme ab. Alle versenkten Kugeln bleiben in den Taschen. Der dann aufnahmeberechtigte Spieler kommt mit Auswahl an den Tisch. Bei offenem Tisch bleiben alle unkorrekt versenkten Kugeln in den Taschen.

1.11 Wahl der Gruppe

Die Wahl der Gruppe ist mit dem Eröffnungsstoss nie bestimmt, selbst dann nicht, wenn Kugeln beider Gruppen fallen. DER TISCH IST IMMER OFFEN UNMITTELBAR NACH DEM ERÖFFNUNGSSTOSS. Die Gruppe wird dann bestimmt, wenn der Spieler eine angesagte Kugel nach dem Eröffnungsstoss korrekt versenkt.

1.12 Korrekter Stoss (Definition)

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

1.13 Sicherheitsspiel

Aus taktischen Gründen kann ein Spieler eine seiner Kugeln offensichtlich versenken aber seine Aufnahme trotzdem beenden wollen, indem er vor dem Stoss "Sicherheit" ansagt. Ein Sicherheitsstoss wird als korrekter Stoss angesehen. Wenn ein Spieler mit einem Sicherheitsstoss eine Kugel versenken möchte, dann muss er seinem Gegner vor dem Stoss die "Sicherheit" ansagen. Wird dies nicht getan und eine der Kugeln des Spielers wird versenkt, so muss der Spieler weiterspielen. Alle Kugeln, die mit "Sicherheit" versenkt werden, bleiben in den Taschen.

1.14 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.

Pool Billard Regeln

1.15 Strafe nach einem Foul

Der Gegner hat freie Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch (Es muss nicht aus dem Kopffeld gespielt werden ausser nach dem Eröffnungstoss). Diese Regelung hindert einen Spieler daran, absichtliche Fouls zu spielen, die seinem Gegner Nachteile bringen. Bei der freien 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 nötig, mehr als einmal). Wenn die Weisse in Position liegt, zählt jede Stossbewegung, bei der die Weisse berührt wird, als Foul, wenn der Stoss nicht korrekt ist.

1.16 Kombinationsstösse

Kombinationsstösse sind erlaubt; jedoch darf die "8" nicht als erste Kugel gespielt werden, ausser wenn der Tisch offen ist.

1.17 Unkorrekt versenkte Kugeln

Eine Kugel ist dann unkorrekt versenkt, wenn während des Stosses ein Foul begangen wird oder die Kugel nicht in das angesagte Loch fällt oder vor dem Stoss "Sicherheit" angesagt worden ist. Unkorrekt versenkte Kugeln bleiben in den Taschen.

1.18 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 in numerischer Reihenfolge wieder eingesetzt.

1.19 Spiel auf die "8"

Wenn auf die "8" gespielt wird, bedeutet ein Foul oder das Versenken der Weissen nicht Spielverlust, es sei denn, die "8" fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch. Der dann aufnahmeberechtigte Spieler hat Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch.

BEACHT: Die "8" kann niemals mit einem Kombinationsstoss korrekt versenkt werden.

1.20 Verlust des Spiels

Ein Spieler verliert das Spiel, wenn er eine der folgenden Handlungen begeht:

a: Er spielt ein Foul, während er die "8" versenkt (Ausnahme: siehe "8" fällt beim Eröffnungstoss)

b: Wenn ein Spieler die "8" mit demselben Stoss versenkt, mit dem er die letzte Farbige versenkt.

c: Wenn ein Spieler die "8" vom Tisch springen lässt.

d: Wenn ein Spieler die "8" in eine andere als die angesagte Tasche versenkt.

e: Wenn ein Spieler die "8" versenkt, bevor er berechtigt ist, darauf zu spielen.

BEACHT: Alle Verstösse müssen angesagt werden, bevor der nächste Stoss ausgeführt wird, sonst werden sie als nicht existent angesehen.

1.21 Pattsituation

Wenn nach drei aufeinander folgenden Stössen eines jeden Spielers (insgesamt 6 Stösse) klar wird, dass keiner der Spieler ernsthaft versucht, das Spiel zu gewinnen (Entscheidung des Schiedsrichters oder, wenn ohne Schiedsrichter gespielt wird, wenn beide Spieler zustimmen), 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.

BEACHT: Drei aufeinander folgende Fouls bedeuten nicht den Verlust des Spiels.