

Billard-Regeln zu den beiden von uns gespielten Arten

8er-Ball

8er-Ball ist die beliebteste und am weitesten verbreitete Spielvariante im Poolbillard. Gespielt wird mit allen 15 Objektkugeln, die in die Gruppen der „Vollen“ (1-7) und „Halben“ (9-15) und die schwarze Acht aufgeteilt sind. Die erste regulär gelochte Kugel nach dem Anstoß entscheidet darüber, welcher Spieler welche Gruppe spielt.

8-Ball ist ein Ansagespiel. Um einen Ball korrekt zu lochen und weiter am Spiel zu sein, muss also vorher benannt werden, welche Kugel in welche Tasche versenkt werden soll. Kombinationen sind dabei grundsätzlich erlaubt. Dabei muss ein Spieler immer eine Kugel seiner Gruppe zuerst treffen, um einen korrekten Stoß auszuführen. Bei offensichtlichen Stößen kann auf eine Ansage verzichtet werden.

Ziel des Spiels

ist es, alle Kugeln der eigenen Gruppe und anschließend die schwarze Acht zu versenken. Die Tasche für die Acht muss angesagt werden, darf aber bei jedem Versuch neu ausgewählt werden. Nach den offiziellen Regeln der WPA (World Pool Association) muss die Acht nicht in die gleiche oder gegenüberliegende Tasche der letzten versenkten Kugel gespielt werden. Solche Abwandlungen sind aber durchaus möglich und üblich.

Aufbau



Die vorderste Kugel kommt auf den Fußpunkt

Die Acht kommt in die Mitte

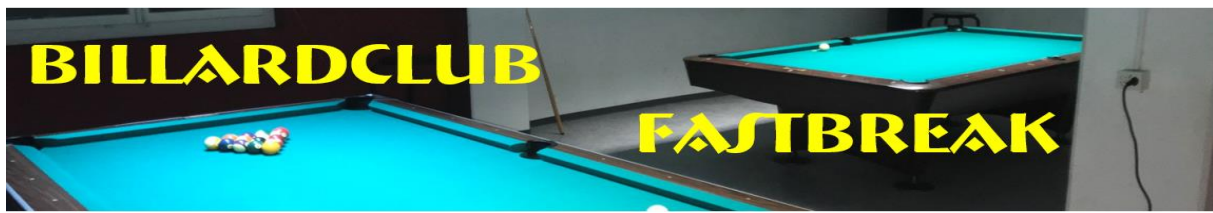
An die hinteren beiden Ecken kommt jeweils eine „Volle“ und eine „Halbe“

Der Rest der Kugeln wird zufällig platziert

Anstoß

Beim Anstoß darf die weiße Kugel im gesamten Kopffeld platziert werden. Es muss keine bestimmte Kugel zuerst getroffen und auch keine Kugel angesagt werden.

Fällt beim Anstoß eine Kugel, ist dieser automatisch gültig und der anstoßende Spieler bleibt am Tisch.



Billard-Regeln zu den beiden von uns gespielten Arten

Fällt keine Kugel, müssen nach der ersten Berührung der Weißen mit dem Rack mindestens vier Objektkugeln eine oder mehrere Banden anlaufen, damit der Anstoß korrekt ist. Ist das erfüllt, wechselt die Aufnahme und der andere Spieler übernimmt das Bild so, wie es liegt.

Wenn keine vier Kugeln eine Bande berühren, ist der Anstoß illegal. Der Spieler, der nicht angestoßen hat, hat dann die Wahl,

- das Bild trotzdem so zu übernehmen, wie es liegt
- den anderen Spieler nochmal anstoßen zu lassen
- selbst anzustoßen

Fällt beim Anstoß die schwarze Acht, darf der aufnahmeberechtigte Spieler entscheiden, ob

- neu aufgebaut und neu angestoßen wird
- die Acht auf den Fußpunkt aufgesetzt wird und er das Bild übernimmt, wie es liegt

Fällt sowohl der Spielball als auch die schwarze Acht, so entscheidet der Gegner, ob neu aufgebaut wird oder er die Lage mit zurückgelegter Schwarzen übernehmen will. Hierbei hat er dann „Ball-in-Hand“ aus dem Kopffeld heraus.

Nach dem Anstoß hat der aufnahmeberechtigte Spieler grundsätzlich die freie Wahl, für welche Gruppe er sich entscheidet. Auch wenn beim Anstoß nur „Halbe“ fallen, kann der Spieler sich für die „Vollen“ entscheiden, wenn diese seiner Meinung nach besser liegen. Endgültig vergeben sind die Gruppen erst, wenn der Spieler eine angesagte Kugel regelkonform versenkt hat. So lange die Gruppen noch nicht vergeben sind, dürfen auch „gemischte“ Kombinationen gespielt werden, also darf z.B. eine „Volle“ zuerst angespielt und dabei eine angesagte „Halbe“ in eine angesagte Tasche versenkt werden. Die Acht darf niemals zuerst angespielt werden.

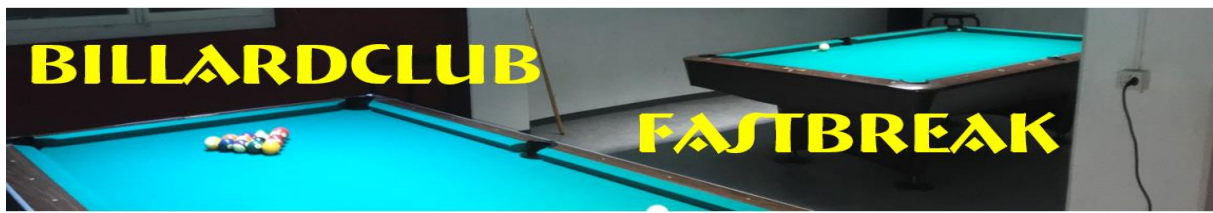
Fouls

Nach einem Foul hat der andere Spieler grundsätzlich Ball-in-Hand und darf die Weiße für seinen nächsten Stoß überall auf dem Tisch platzieren. Eine Ausnahme gibt es nur beim Anstoß. Begeht der Spieler hier ein Foul, so darf der andere Spieler die Weiß lediglich innerhalb des Kopffeldes verlegen und darf nur Kugeln zuerst anspielen, die außerhalb des Kopffeldes liegen.

Bei einem Foul versenkte Objektkugeln bleiben grundsätzlich in der Tasche.

Ein Foul liegt vor, wenn

- die Weiße in eine Tasche fällt
- die Weiße keine andere Kugel berührt



Billard-Regeln zu den beiden von uns gespielten Arten

- die Weiße oder eine Objektkugel vom Tisch springt
- eine Kugel der anderen Gruppe oder die Acht zuerst getroffen wird, so lange noch Kugeln der eigenen Gruppe auf dem Tisch sind
- nach dem ersten Kontakt der Weißen mit einer Objektkugel keine Kugel mindestens eine Bande anläuft oder fällt
- die Weiße beim Stoßen mehrfach berührt wird (Durchstoß)
- eine oder mehrere Kugeln mit Queue, Körper, Kleidung oder sonst irgendwie durch Verschulden des Spielers berührt werden
- gestoßen wird, während noch mindestens eine Kugel auf dem Tisch in Bewegung ist
- beim Stoß nicht mindestens ein Fuß des Spielers den Boden berührt

Verlorenes Spiel durch falsches Versenken der Acht

Ein Spiel gilt als verloren, wenn die schwarze Acht

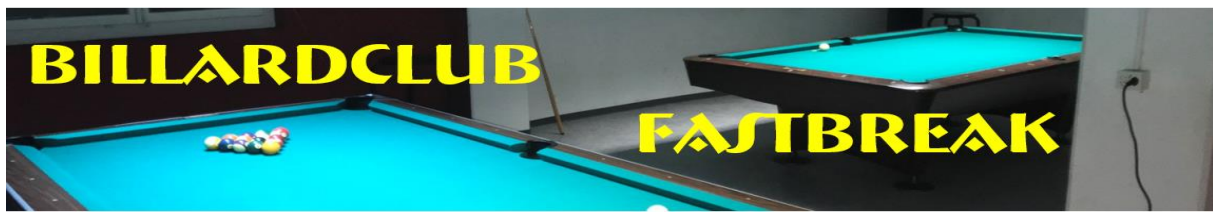
- versenkt wird, solange noch Objektkugel der eigenen Gruppe auf dem Tisch sind
- in eine andere, als die jeweils angesagte Tasche versenkt wird
- versenkt wird und gleichzeitig ein Foul begangen wird

9-Ball

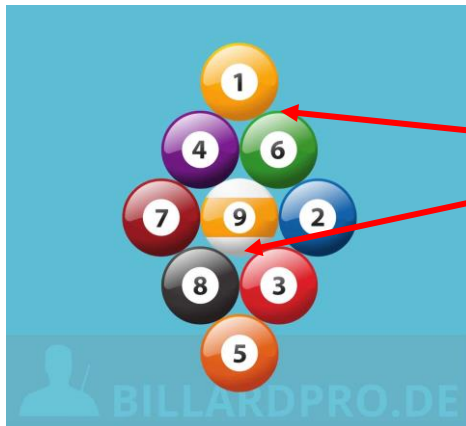
9-Ball ist der Klassiker unter den Rotationsspielen, also den Spielen, wo die Kugeln der aufsteigenden Reihenfolge nach angespielt und versenkt werden müssen. Gespielt wird mit den Kugeln von 1 bis 9. Um einen korrekten Stoß auszuführen, muss grundsätzlich immer die Objektkugel zuerst angespielt werden, die von den auf dem Tisch verbliebenen Bällen die niedrigste Nummer hat. Ist dies erfüllt und fällt dabei irgendeine Objektkugel, ist der Spieler weiter dran.

Ziel des Spiels

Gewinner einer 9-Ball-Partie ist derjenige, der die 9 mit einem korrekten Stoß versenkt. Dabei ist es unerheblich, ob diese als letzte Objektkugel mit einem normalen Stoß, als gültige Kombination über eine andere Kugel oder aus purem Zufall fällt, sofern die Regeln für einen korrekten Stoß erfüllt sind. Auch ein Versenken der 9 beim Anstoß führt automatisch direkt zum Spielgewinn, wenn der Anstoß korrekt ausgeführt wurde. Weiterhin kann ein Spiel gewonnen werden, wenn der Gegner in drei aufeinander folgenden Aufnahmen ein Foul begeht (siehe Drei-Foul-Regel).



Billard-Regeln zu den beiden von uns gespielten Arten



Die Kugeln 1-9 werden als Raute aufgebaut

- Die Eins kommt ganz nach vorne
- Die Neun kommt in die Mitte
- Der Rest der Kugeln wird zufällig platziert
- In der Standardvariante kommt die Eins auf den Fußpunkt. Je nach Ausschreibung kann, vor allem im organisierten Spielbetrieb, auch die Neun auf dem Fußpunkt liegen und das Rack somit höher aufgebaut werden...

Anstoß

Beim Anstoß darf die weiße Kugel im gesamten Kopffeld platziert werden. Die vorne liegende Eins muss zwingend zuerst getroffen werden, ansonsten liegt ein Foul vor.

Fällt beim Anstoß eine Objektkugel, ist dieser automatisch gültig und der anstoßende Spieler bleibt am Tisch.

Fällt keine Kugel, müssen nach der ersten Berührung der Weißen mit dem Rack mindestens vier Objektkugeln eine oder mehrere Banden anlaufen, damit der Anstoß korrekt ist. Ist das erfüllt, wechselt die Aufnahme und der andere Spieler übernimmt das Bild so, wie es liegt.

Wenn keine vier Kugeln eine Bande berühren, ist der Anstoß illegal. Der Spieler, der nicht angestoßen hat, hat dann die Wahl,

- das Bild trotzdem so zu übernehmen, wie es liegt
- den anderen Spieler nochmal anstoßen zu lassen
- selbst anzustoßen

Kitchen Rule (3-Punkt-Regel)

Zusätzlich zu den Standardregeln wird bei vielen 9-Ball-Events die Kitchen Rule oder 3-Punkt-Regel angewandt. Danach müssen nach dem Break mindestens drei Objektkugeln zurück ins oder durch das Kopffeld laufen, damit ein korrekter Anstoß vorliegt. Dabei reicht es, wenn die Kopflinie berührt wird, der Ball muss diese nicht mit vollem Anfang überqueren.

Gelochte Bälle werden automatisch von der 3-Punkt-Regel abgezogen. Fällt also eine Kugel, müssen nur noch zwei ins Kopffeld laufen. Fallen zwei Kugeln, muss nur noch eine ins Kopffeld. Fallen drei oder mehr Kugeln, ist die Kitchen-Rule automatisch



Billard-Regeln zu den beiden von uns gespielten Arten

erfüllt. Sämtliche andere Kombinationen bedeuten ein "Illegal Break". Liegt ein solches vor, kann der aufnahmeberechtigte Spieler entscheiden, ob er die Lage übernimmt oder denjenigen weiterspielen lässt, der das illegale Break verursacht hat. Wenn der Spieler übernimmt, muss anschließend ein korrekter Stoß auf die niedrigste auf dem Tisch verbliebene Kugel ausgeführt werden. Wird die Aufnahme zurückgegeben, darf der Verursacher des illegalen Breaks das Spiel auch mit einem „Push-Out“ fortsetzen.

Push-Out

Beim ersten Stoß nach dem Break darf der aufnahmeberechtigte Spieler einen Push-Out spielen. Diese Option bietet sich an, wenn ein korrekter Stoß auf die niedrigste Kugel nicht oder nur schwer möglich ist. Ein Push-Out ist quasi ein freier Stoß, für den keine Regeln gelten. Die weiße Kugel muss lediglich auf dem Tisch bleiben, ansonsten liegt ein Foul vor. Es muss aber keine Bande angelaufen und keine Objektkugel berührt werden. Die Weiße kann also. z.B. auch einfach nur ein paar Zentimeter vor- oder zurückgestoßen werden.

Nach dem Push-Out liegt die Entscheidung beim anderen Spieler, ob er die neu geschaffene Lage übernimmt oder das Spiel an den Spieler des Push-Outs zurückgibt. Es empfiehlt sich also, keine zu leichte Situation für den Gegner zu hinterlassen aber auch keine zu schwere, da man sonst meist selbst weiterspielen muss.

Ein Push-Out muss vor der Ausführung gegenüber dem Gegner eindeutig angekündigt werden.

Fouls

Ein Foul liegt vor, wenn

- die Weiße in eine Tasche fällt
- die Weiße keine andere Kugel berührt
- die Weiße oder eine Objektkugel vom Tisch springt
- eine andere als die niedrigste auf dem Tisch befindliche Kugel zuerst kontaktiert wird
- nach dem ersten Kontakt der Weißen mit einer Objektkugel keine Kugel mindestens eine Bande anläuft oder fällt
- die Weiße beim Stoßen mehrfach berührt wird (Durchstoß)
- eine oder mehrere Kugeln mit Queue, Körper, Kleidung oder sonst irgendwie durch Verschulden des Spielers berührt werden
- gestoßen wird, während noch mindestens eine Kugel auf dem Tisch in Bewegung ist
- beim Stoß nicht mindestens ein Fuß des Spielers den Boden berührt



Billard-Regeln zu den beiden von uns gespielten Arten

Drei-Foul-Regel

Begeht ein Spieler in drei aufeinanderfolgenden Aufnahmen ein Foul, hat er die Partie verloren. Wichtig ist dabei, dass er vor einem möglichen dritten Foul von seinem Gegner (oder vom Schiedsrichter) deutlich darauf hingewiesen wird, dass er bereits zwei aufeinanderfolgende Fouls begangen hat und das Spiel damit bei einem weiteren Foul verloren wäre. Erfolgt diese Warnung nicht, hat das dritte Foul nur die üblichen Auswirkungen eines normalen Fouls.

Beste Grüsse
Beat