

DIE OFFIZIELLEN -BALL-SPIELREGELN

1. Definitionen

- 1) 10-Ball wird neben der Spielkugel mit den zehn Objektkugeln gespielt, die mit den Nummern 1-10 versehen sind.
- 2) 10-Ball ist ein Ansagespiel.
- 3) Die Objektkugeln sind in ihrer aufsteigenden numerischen Reihenfolge anzuspielen bzw. zu versenken. Wird die „10“ bei einem korrekten Anstoß versenkt, so wird sie wieder aufgebaut und der anstoßende Spieler verbleibt an der Aufnahme.

2. Entscheidung über den Anstoß

- 1) Der Spieler, der das Ausstoßen gewonnen hat, bestimmt, wer den ersten Anstoß ausführen muss.
- 2) Der Standard beim 10-Ball ist „Wechselbreak“. Alternativ kann das Spiel auch vom Gewinner des letzten Spiels begonnen werden.

3. Der Aufbau beim 10-Ball

- 1) Die Objektkugeln werden so eng aneinander wie möglich in der Form eines Dreiecks aufgebaut, wobei die 1 an der vorderen Spitze und die 10 in der Mitte des Dreiecks platziert wird.
- 2) Die 1 liegt auf dem Fußpunkt.
- 3) Alle anderen Objektkugeln werden nach dem Zufallsprinzip aufgebaut. Es darf keinem absichtlichen Muster gefolgt werden.

4. Korrekter Anstoß

- 1) Folgende Regeln gelten für den Anstoß:
 - a. Die Spielkugel wird aus dem Kopffeld gespielt.
 - b. Es muss zuerst die 1 angespielt werden.
 - c. Falls keine Kugel versenkt wird, müssen mindestens vier Objektkugeln an eine oder mehrere Banden laufen, oder der Stoß gilt als Foul.

5. Zweiter Stoß des Spiels – „Push Out“

- 1) Ist ein korrekter Anstoß gespielt worden, kann der nun aufnahmeberechtigte Spieler entscheiden, ein „Push Out“ zu spielen. Er muss diese Absicht dem Schiedsrichter mitteilen.
- 2) Während eines „Push Out“ entfallen die Regeln „11./3b) Falsche Objektkugel“ und „11./3c) Keine Bande nach der Karambolage“ für diesen Stoß.
- 3) Ist ein „Push Out“ regelkonform gespielt worden, kann der nun aufnahmeberechtigte Spieler den Tisch übernehmen und weiterspielen oder die Aufnahme zurückgeben.
- 4) Wird die Aufnahme nach einem korrekt gespielten „Push Out“ zurückgegeben, muss der Spieler der das „Push Out“ gespielt hat, den Tisch unverändert übernehmen und weiterspielen.

6. Spiel mit Ansage

- 1) Bei jedem Stoß mit Ausnahme des Anstoßes, müssen die Objektkugel und die Tasche angesagt werden. Ist die Absicht des Spielers nicht eindeutig (besonders Banden- und Kombinationsstöße), so muss der betreffende Spieler die Kugel und Tasche ansagen. Unterlässt er dies, ist der Treffer ungültig und die Kugel wird auf den Fußpunkt gesetzt. Bei nicht ausdrücklich angesagten Kugeln wird angenommen, dass der Spieler die angespielte Kugel zu versenken beabsichtigt.
- 2) Die 10 kann zu jeder Zeit eines Spiels mit Ansage unter den einschränkenden Bedingungen a) oder b) zum Spielgewinn versenkt werden:
 - a. die 10 ist die letzte noch im Spiel befindliche Objektkugel
 - b. die 10 wird in der Folge eines korrekten Kombinationsstoßes versenkt.
- 3) Ein korrekter Kombinationsstoß liegt dann vor, wenn die numerisch niedrigste, noch im Spiel befindliche, Objektkugel zuerst angespielt wurde. Die in der Folge eines solchen Stoßes angesagte und versenkte Objektkugel gilt als korrekt versenkt.
- 4) Alle Objektkugeln können mit einem Kombinationsstoß korrekt versenkt werden.

7. Sicherheitsspiel

- 1) Ein aufnahmeberechtigter Spieler kann zu jeder Zeit eine „Sicherheit“ ansagen. Die korrekte Objektkugel muss zuerst angespielt und die Bedingungen für einen korrekten Stoß müssen erfüllt werden. Es darf keine Objektkugel versenkt werden. Die Aufnahmeberechtigung wechselt zum Gegner.
- 2) Versenkt ein Spieler mit einem Sicherheitsstoß die angespielte Objektkugel, so hat der Gegner die Wahl, ob er den Tisch unverändert übernimmt und weiterspielt oder die Aufnahmeberechtigung zurück gibt (siehe auch 8. „Unkorrekt versenkte Objektkugeln; diese Regel trifft hier ebenfalls zu“).

8. Unkorrekt versenkte Objektkugeln

Gelingt es einem Spieler nicht, die angesagte Objektkugel in die entsprechende Tasche zu versenken, sondern die nominierte Objektkugel fällt in eine andere Tasche oder andere Objektkugeln werden in der Folge des Stoßes versenkt, so endet die Aufnahme für diesen Spieler. Der nun aufnahmeberechtigte Gegner hat die Wahl, ob er den Tisch unverändert übernimmt und weiterspielt oder die Aufnahmeberechtigung zurück gibt.

9. Fortführung des Spiels

- 1) Jede korrekt versenkte Objektkugel berechtigt einen Spieler seine Aufnahme fortzusetzen.
- 2) Alle zusätzlich versenkten Kugeln bleiben aus dem Spiel (außer die 10; siehe 10. Wiedereinsetzen von Objektkugeln). Der Spieler setzt seine Aufnahme fort.
- 3) Der Spieler, der die 10 korrekt in eine angesagte Tasche versenkt, gewinnt das Spiel.
- 4) Versenkt ein Spieler keine angesagte Objektkugel oder begeht er ein Foul, ist seine Aufnahme beendet. Wurde kein Foul begangen, muss der nun aufnahmeberechtigte Gegner den Tisch unverändert übernehmen und weiterspielen.

10. Wiedereinsetzen von Objektkugeln

- 1) Die 10 wird wieder eingesetzt, sofern sie
 - a. wenn sie beim Anstoß versenkt wird
 - b. mit einem Foul versenkt wurde
 - c. mit einem „Push Out“ versenkt wurde
 - d. unbeabsichtigt in eine Tasche versenkt wurde
 - e. vom Tisch gesprungen ist.
 - f. Keine andere Objektkugel wird wieder eingesetzt.

11. Standardfouls

- 1) Begeht der an der Aufnahme befindliche Spieler ein Foul, wechselt die Aufnahme zum Gegner.
- 2) Die Spielkugel ist dem Gegner in die Hand zu geben. Er darf sie überall auf dem Tisch platzieren.
- 3) Folgende Fouls sind Standardfouls in der Disziplin 10-Ball:
 - a. Weiße fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch
 - b. Falsche Objektkugel - Die erste Objektkugel, die von der Spielkugel berührt wird, muss immer die Objektkugel mit der niedrigsten Nummer sein, die sich noch auf der Spielfläche befindet.
 - c. Keine Bande nach der Karambolage
 - d. Kein Fuß auf dem Boden
 - e. Kugel, die vom Tisch springt - Die einzige Kugel, die wieder eingesetzt wird, wenn sie vom Tisch gesprungen ist, ist die 10.
 - f. Berühren der Kugeln
 - g. Durchstoß / Press liegende Kugeln
 - h. Schieben der Spielkugel
 - i. Sich noch bewegende Kugeln
 - j. Falsches Positionieren der Spielkugel
 - k. Queue auf dem Tisch
 - l. Spielen ohne Aufnahmeberechtigung
 - m. Zeitspiel

12. Schwerwiegende Fouls

- 1) Die Strafe für drei Fouls gemäß Regel „Drei aufeinander folgende Fouls“ ist der Verlust des Spiels, in dem die Strafe zu verhängen ist.
- 2) Für ein Foul gemäß Regel „6.16 Unsportliches Verhalten“ wird der Schiedsrichter, unter Berücksichtigung der besonderen Art des Fouls, eine angemessene Strafe verhängen.

13. Unentschieden

- 1) Wertet der Schiedsrichter ein Spiel als „Unentschieden“, wird das Spiel neu begonnen.
- 2) Der Spieler, der ursprünglich das als „Unentschieden“ gewertete Spiel angestoßen hat, muss wieder anstoßen.