

DIE OFFIZIELLEN -SPIELREGELN

1. Spielgewinn

Der Gewinner ist der Spieler, der als erster eine der beiden Ballgruppen, das heißt, entweder die vollfarbigen Kugeln 1 bis 7 oder die halbfarbigen Kugeln 9 bis 15, ordnungsgemäß in einer beliebigen Reihenfolge versenkt und anschließend die Kugel 8 in die angesagte Tasche spielt. Der Gewinner eines Spiels darf bestimmen, wer das nächste Spiel eröffnet. Der Schiedsrichter oder der Verlierer baut die Kugeln für das nächste Spiel auf.

2. Kugelaufbau

Zu Beginn eines Spiels werden die 15 nummerierten Kugeln in einem Dreieck aufgebaut, so dass die Kugel an der Spitze auf dem Fußpunkt und die Dreiecksbasis parallel zur Fußbande liegt. Die Kugel 8 gehört in die Mitte des Dreiecks. Die übrigen Kugeln können beliebig angeordnet werden, ohne dass eine Seite des Dreiecks nur aus Kugeln derselben Farbgruppe besteht. Die Eckbälle der Dreiecksbasis müssen verschiedenen Gruppen angehören.

3. Bandenentscheid und Eröffnungsstoß (Break)

Beim Eröffnungsspiel wird das Anstoßrecht durch den Bandenentscheid ermittelt. Dabei setzen beide Spieler eine Kugel auf die Kopflinie und spielen diese gegen die Fußbande. Der Spieler, dessen Kugel am nächsten zur Kopfbande liegen bleibt, entscheidet, wer das Spiel eröffnet. Ein Spieler, dessen Kugel eine Seitenbande berührt oder in eine Tasche fällt, verliert den Bandenentscheid. Der eröffnende Spieler setzt den Spielball (die Weiße) innerhalb des Kopffeldes zum Anstoß auf, um das Kugeldreieck zu sprengen. Beim Eröffnungsstoß müssen mindestens vier Kugeln eine Bande anlaufen oder in einer Tasche versinken. Erfüllt der Spieler diese Bedingung nicht, so kann sein Gegenspieler

- das Spiel weiterführen oder
- den Eröffnungsstoß selbst ausführen oder
- den eröffnenden Spieler den Eröffnungsstoß wiederholen lassen.

Solange keine farbige Kugel versenkt worden ist, kann eine beliebige Kugel angespielt und versenkt werden. Fallen nach einem regelrechten Eröffnungsstoß eine oder mehrere Kugeln in eine Tasche, steht es dem ersten Spieler frei, mit welcher Ballgruppe er fortfahren wird. Sowie er aber die erste Kugel nach dem Eröffnungsstoß regelrecht versenkt hat, ist er verpflichtet, mit der zugehörigen Farbgruppe weiterzuspielen und die Kugeln und Taschen anzusagen.

Fällt beim Eröffnungsstoß der Spielball in eine Tasche oder vom Tisch, gilt dies als ein Foul. Der Gegenspieler kann das Spiel nochmals eröffnen oder den Spielball innerhalb des Kopffeldes aufsetzen und weiterspielen. Er muss jedoch aus dem Kopffeld hinauspielen und darf keine Kugel innerhalb des Kopffeldes direkt anspielen.

Fällt die Kugel 8 bei einem regelrechten Eröffnungsstoß in eine Tasche, kann der eröffnende Spieler die 8 auf den Fußpunkt setzen und das Spiel fortsetzen oder nochmals eröffnen. Fällt die Kugel 8 bei einem regelwidrigen Eröffnungsstoß in eine Tasche, entscheidet der Gegenspieler, wer das Spiel nochmals eröffnet.

4. Ansage

Bei jedem Stoß muss klar ersichtlich sein, welche Kugel in welche Tasche versinken soll (Ausnahme Eröffnungsstoß). 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.

5. Spielabgabe

Ein Spieler darf sein Spiel solange fortsetzen, wie er die angespielte Kugel ordnungsgemäß in eine Tasche versenkt. Gelingt es dem Spieler nicht, die Kugel zu versenken, muss er das Spiel an seinen Gegner abgeben. Versenkt ein Spieler bei einem regulären Stoß auch gegnerische Kugeln, so darf er sein Spiel fortsetzen.

6. Fehlstoß (Foul)

Begeht ein Spieler ein Foul, so ist seine Aufnahme beendet. Die mit einem Foul versenkten Kugeln bleiben in den Taschen. Sein Gegenspieler kann den Spielball (die Weiße) auf eine beliebige Stelle innerhalb der Spielfläche setzen (Ball-in-Hand), ohne eine Kugel zu verschieben.

In den folgenden Fällen begeht ein Spieler ein Foul:

- Der Spieler trifft keine Kugel (Miss) oder spielt als erstes eine gegnerische Kugel an.
- Der Spielball fällt in eine Tasche (Scratch).
- Eine Kugel springt vom Tisch.
- Der Spieler berührt den Spielball mit etwas anderem als dem Queueleder bzw. eine farbige Kugel mit etwas anderem als dem Spielball.
- Beim Stoß berührt das Queueleder den Spielball mehr als einmal (Durchstoß).
- Nach der Karambolage des Spielballs mit einer Zielkugel läuft keine Kugel eine Bande an.
- Beim Stoß berührt der Spieler nicht mit mindestens einem Fuß den Boden.

7. Spielverlust

In den folgenden Fällen hat ein Spieler das Spiel verloren:

Der Spieler versenkt die 8, bevor er alle Kugeln seiner Farbgruppe versenkt hat (Ausnahme Eröffnungsstoß).

Der Spieler stößt die 8 vom Tisch.

Der Spieler spielt die 8 in eine andere als die angesagte Tasche.

Der Spieler versenkt die 8 mit einem Fehlstoß.