

# DIE OFFIZIELLEN -BALL-SPIELREGELN

## 1. Spielgewinn

Der Gewinner ist der Spieler, der als letztes die Kugel 9 ordnungsgemäß versenkt oder diese über die niedrigste Kugel versenkt. Der Spieler muss stets als erstes die Kugel mit der niedrigsten Nummer anspielen. Es muss weder eine Kugel noch eine Tasche angesagt werden.

Der Gewinner eines Spiels darf bestimmen, wer das nächste Spiel eröffnet. Der Schiedsrichter bzw. der Verlierer baut die Kugeln für das nächste Spiel auf.

## 2. Kugelaufbau

Zu Beginn eines Spiels werden die von 1 bis 9 nummerierten Kugeln in Form eines Rhombus aufgebaut, so dass die Kugel an der Spitze auf dem Fußpunkt und die hinterste Kugel auf der Mittellinie liegt. Die Kugel 9 gehört in die Mitte des Dreiecks. Die übrigen Kugeln können beliebig angeordnet werden.

## 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. Er muss beim Eröffnungsstoß als erstes die Kugel 1 treffen und mindestens eine farbige Kugel an eine Bande oder in eine Tasche spielen. Erfüllt er diese Bedingungen nicht, kann der Gegenspieler

- a) das Spiel weiterführen oder
- b) den Eröffnungsstoß selbst ausführen oder
- c) den ersten Spieler den Eröffnungsstoß wiederholen lassen.

## 4. Push-out

Versenkt ein Spieler bei einem regelrechten Eröffnungsstoß eine Kugel und kann danach die niedrigste Kugel nicht direkt anspielen, kann er das so genannte Push-out spielen. Beim Push-out muss weder eine Kugel noch eine Bande angespielt werden. Die Stellung der farbigen Kugeln darf jedoch nicht verändert werden. Nach einem regelrechten Push-out kann der zweite Spieler entscheiden, ob er die Ablage übernehmen oder an den Gegner abgeben möchte.

## 5. Spielabgabe

Ein Spieler darf sein Spiel solange fortsetzen, wie er die niedrigste Kugel oder eine Kugel über die niedrigste Kugel ordnungsgemäß in eine Tasche versenkt. Gelingt es dem Spieler nicht, eine Kugel zu versenken, muss er das Spiel an seinen Gegner abgeben.

## 6. Fehlstoß (Foul)

Begeht ein Spieler ein Foul, so ist seine Aufnahme beendet. Die mit einem Fehlstoß 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. Wird die 9 mit einem Foul versenkt, bevor alle anderen Kugeln vom Tisch sind, so wird diese auf den Fußpunkt gesetzt.

In den folgenden Fällen begeht ein Spieler ein Foul:

- a) Der Spieler trifft keine Kugel (Miss) oder spielt als erstes eine gegnerische Kugel an.
- b) Der Spielball fällt in eine Tasche (Scratch).
- c) Eine Kugel springt vom Tisch.
- d) Der Spieler berührt den Spielball mit etwas anderem als dem Queueleder bzw. eine farbige Kugel mit etwas anderem als dem Spielball.
- e) Beim Stoß berührt das Queueleder den Spielball mehr als einmal (Durchstoß).
- f) 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 (Drei-Foul-Strafe)

Ein Spieler verliert das Spiel, wenn er dreimal hintereinander ein Foul begeht (Drei-Foul-Strafe). Ein Foul beim Eröffnungsstoß wird nicht angerechnet. Begeht ein Spieler zwei aufeinanderfolgende Fehlstoße, so muss ihn sein Gegenspieler mit den Worten „zweites Foul“ darauf aufmerksam machen. Unterlässt er dies, so gilt dieser Fehlstoß als erstes Foul.