



2.0 8-BALL (Standardisierte Weltregel)

Die allgemeinen Pocket-Billard-Regeln finden grundsätzlich Anwendung, es sei denn, daß diesen hier ausdrücklich widersprochen wird.

2.1 Ziel des Spiels

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

2.2 Ansage

- (1) Bei Ansagespielen müssen offensichtliche Kugeln und Taschen nicht angesagt werden. Wenn er sich dessen nicht sicher ist, hat der Gegner das Recht nachzufragen, welche Kugel in welche Tasche gespielt werden soll.
- (2) Stöße über Bande und Kombinationsstöße werden nicht als offensichtlich angesehen und sollten (Kugel und Tasche) angesagt werden.
- (3) Bei der Ansage ist es nicht nötig, Details wie Anzahl der Banden, Karambolagen etc. anzugeben.
- (4) Alle Kugeln, die mit Foul versenkt wurden, bleiben in den Taschen, egal ob Sie dem Spieler oder dem Gegner gehören.
- (5) Beim Eröffnungsstoß muß keine Ansage erfolgen. Der Spieler bleibt am Tisch, wenn er mit einem Eröffnungsstoß eine Kugel korrekt versenkt.

2.3 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 (Abbildung 2).

2.4 Abwechselndes Anstoßrecht (entfallen)

2.5 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 oder um Sie herum zu spielen (egal, ob die Kugel durch die Hand, das Queue, das Hilfsqueue oder Durchstoß bewegt wurde).

2.6 Korrekter Eröffnungsstoß (Definition)

Um einen korrekten Eröffnungsstoß auszuführen, muß der eröffnende Spieler (mit Lageverbesserung im Kopffeld) entweder

- a) eine Kugel versenken oder
- b) mindestens vier farbige Kugeln eine Bande anlaufen lassen. Gelingt ihm dies nicht, so begeht er ein Foul und der dann aufnahmeberechtigte Spieler kann
 - a) die Position so übernehmen und weiterspielen oder
 - b) die Kugeln neu aufbauen lassen und selbst einen neuen Eröffnungsstoß durchführen oder den Gegner neu anstoßen lassen.

2.7 Weiße fällt bei korrektem Eröffnungsstoß

- (1) Fällt einem Spieler bei einem korrekten Eröffnungsstoß die Weiße,
 - a) bleiben alle versenkten Kugeln in den Taschen (Ausnahme: die "8", *siehe Regel*
- 2.9 Die "8" fällt beim Eröffnungsstoß,
 - b) es steht ein Foul zu Buche und
 - c) der Tisch ist offen.

(2) Der dann aufnahmeberechtigte Spieler hat Lageverbesserung im Kopffeld und darf keine Kugel direkt anspielen, die sich im Kopffeld befindet, es sei denn, die Weiße verläßt zunächst das Kopffeld und kehrt dann in dieses zurück, um eine Kugel zu treffen.

Kommentar: Wenn die Weiße bei einem ansonsten korrekten Stoß in eine Tasche fällt oder vom Tisch springt, so kann der Gegner nicht neu aufbauen lassen.

2.8 Farbige springt beim Eröffnungsstoß vom Tisch

Spielt ein Spieler mit seinem Eröffnungsstoß eine Farbige vom Tisch, so liegt ein Foul vor und der Gegner kann

- a) die Position der Kugeln übernehmen und weiterspielen oder
- b) die Weiße im Kopffeld verlegen.

Kommentar: Siehe auch Regel 2.18 Farbige Kugeln, die vom Tisch springen.

2.9 Die "8" fällt beim Eröffnungsstoß

(1) Wird die "8" mit dem Eröffnungsstoß versenkt, so kann der eröffnende Spieler verlangen, daß

- a) neu aufgebaut wird oder
- b) die "8" wieder eingesetzt wird und er selbst so weiterspielt.

(2) Fallen dem Spieler beim Eröffnungsstoß die Weiße und die "8", so kann der Gegner

- a) neu aufbauen lassen oder
- b) die "8" wieder einsetzen lassen und aus dem Kopffeld weiterspielen.

2.10 Offener Tisch (Definition)

(1) Der Tisch ist "offen", wenn die Farbgruppen (Halbe und Volle) den Spielern noch nicht zugeordnet sind. Ist der Tisch offen, ist es erlaubt, mit einer Halben eine Volle zu versenken und umgekehrt.

(2) Der Tisch ist unmittelbar nach dem Eröffnungsstoß immer offen. Ist der Tisch offen, 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.

Kommentar: Falls ein Spieler alle Kugeln einer Farbe mit dem Anstoß versenkt, so kann er entweder die andere Farbe oder die "8" wählen.

2.11 Wahl der Gruppe

(1) Die Wahl der Gruppe ist nie mit dem Eröffnungsstoß getroffen, selbst dann nicht, wenn Kugeln beider Gruppen fallen.

(2) Unmittelbar nach dem Eröffnungsstoß ist der Tisch immer offen.

(3) Die Gruppe wird dann bestimmt, wenn der Spieler eine angesagte Kugel nach dem Eröffnungsstoß korrekt versenkt.

2.12 Korrekter Stoß (Definition)

(1) Bei allen Stößen (ausgenommen beim Eröffnungsstoß und wenn der Tisch offen ist) muß der Spieler eine Kugel seiner Farbgruppe zuerst treffen und dann

- a) eine farbige Kugel versenken oder
- b) die Weiße oder irgendeine farbige Kugel eine Bande anlaufen lassen.

(2) 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.

2.13 Sicherheitsspiel

(1) 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.

(2) Möchte ein Spieler mit einem Sicherheitsstoß eine Kugel versenken, 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.

2.14 Wertung

Ein Spieler darf solange weiterspielen, bis es ihm mißlingt, eine Kugel seiner Gruppe korrekt zu versenken. Nachdem ein Spieler alle Kugeln seiner Gruppe versenkt hat, darf er auf die "8" spielen.

Kommentar: D.h. nachdem alle Kugeln des Spielers versenkt sind und egal, ob er dies selber gemacht hat oder nicht.

2.15 Strafe nach einem Foul

(1) Der Gegner hat freie Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch. (Es muß nicht aus dem Kopffeld gespielt werden außer nach dem Eröffnungsstoß). Diese Regelung hindert einen Spieler daran, absichtliche Fouls zu spielen, die seinem Gegner Nachteile bringen.

(2) Bei der freien Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch darf sich der Spieler die Weiße mit der Hand oder jedem Teil des Queues (inklusive der Pomeranze) dort hinlegen, wo er Sie plazieren möchte (wenn nötig, mehr als einmal).

(3) Liegt die Weiße in Position, zählt jede Stoßbewegung, wenn der Stoß nicht korrekt ist, bei der die Weiße berührt wird, als Foul.

2.16 Kombinationsstöße

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

Kommentar: *Führt ein Spieler einen Kombinationsstoß aus, so muß er zunächst eine Kugel seiner Farbe treffen.*

2.17 Unkorrekt versenkte Kugeln

(1) Eine Kugel ist dann unkorrekt versenkt, wenn

- a) während des Stoßes ein Foul begangen wird oder
- b) die Kugel nicht in das angesagte Loch fällt oder
- c) vor dem Stoß "Sicherheit" angesagt worden ist.

(2) Unkorrekt versenkte Kugeln bleiben in den Taschen.

2.18 Farbige Kugeln, die vom Tisch springen

(1) Springt eine farbige Kugel vom Tisch, so liegt ein Foul vor und die Aufnahme ist beendet.

(2) Springt die "8" vom Tisch, ist das Spiel verloren. Jegliche vom Tisch gesprungenen Kugeln werden in numerischer Reihenfolge wieder eingesetzt.

2.19 Spiel auf die "8"

(1) Wird auf die "8" gespielt, bedeutet ein Foul oder das Versenken der Weißen nicht den Spielverlust, es sei denn, die "8" fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch. Der dann aufnahmeberechtigte Spieler hat Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch.

(2) Die "8" kann niemals mit einem Kombinationsstoß korrekt versenkt werden.

2.20 Verlust des Spiels

(1) Ein Spieler verliert das Spiel, wenn er

a) ein Foul spielt, während er die "8" versenkt (Ausnahme: *siehe Regel 2.9* Die "8" fällt beim Eröffnungsstoß)

b) die "8" mit dem selben Stoß versenkt, mit dem er die letzte Farbige versenkt

c) die "8" vom Tisch springen läßt

d) die "8" in eine andere als die angesagte Tasche versenkt

e) die "8" versenkt, bevor er berechtigt ist, darauf zu spielen.

(2) Alle Verstöße müssen angesagt werden, bevor der nächste Stoß ausgeführt wird, sonst werden Sie als nicht existent angesehen.

Kommentar: *Falls die "8" mit einem Sicherheitsstoß versenkt wird, so ist das Spiel verloren. Gleiches gilt, wenn die "8" nach dem Anstoß versenkt wird, obwohl noch Kugeln beider Farbgruppen auf dem Tisch sind.*

2.21 Pattsituation

(1) Wenn nach drei aufeinanderfolgenden 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. Es beginnt der Spieler, der die abgebrochene Partie angestoßen hat.

(2) Diese Regel darf nur angewandt werden, wenn sich nur noch zwei Farbige und die "8" auf dem Tisch befinden.

(3) Drei aufeinanderfolgende Fouls bedeuten nicht den Verlust des Spiels.

Kommentar: *Der Schiedsrichter kann auf unentschieden entscheiden, egal, wie viele Kugeln sich auf dem Tisch (1, 2 oder 3) befinden. Der Schiedsrichter muß seine Absicht, das Spiel als unentschieden zu werten, 6 Stöße vorher bekanntgeben. Falls nur ein Spieler versucht, das Spiel zu gewinnen, darf die Partie nicht als unentschieden gewertet werden.*