



POOL-BILLARD

Offizielle 8-Ball Regeln

AUSSTOSSEN (ENTSCHEIDUNG ÜBER ANSTOSSRECHT)

Die weiße Kugel wird abwechselnd **von der Kopffeldlinie gestoßen und muss dabei die gegenüberliegende Bande anlaufen**. Der Spieler, dessen Kugel **näher an der Kopffeldbande** zum Stehen kommt, erlangt den Anstoß.

AUFBAU

15 Objektkugeln (= alle außer weiße Kugel) werden im Dreieck angeordnet, die **vorderste Kugel auf dem Fußpunkt**. Die **schwarze Acht befindet sich mittig**, vor ihr drei farbige Kugeln. Je eine halbe und eine volle Kugel in den hinteren Ecken des Dreiecks, der Rest wird **zufällig** verteilt.

SPIELERWECHSEL

Nach dem Anstoß (siehe Seite 2) muss **vor jedem Stoß angekündigt werden**, welche Kugel in welche Tasche (= „Loch“) gespielt werden soll, sofern nicht offensichtlich. Wer so eine seiner eigenen Kugeln korrekt versenkt, darf weiterspielen.

Der **Gegner** kommt immer dann ans Spiel, wenn...

- ...keine der eigenen Kugeln versenkt wurde.
- ...die Kugel nicht in die angekündigte Tasche gespielt wurde.
- ...ein Foul begangen wurde (siehe Seite 3).

ANSTOSS

1. Die weiße Kugel wird vom Kopffeld aus gespielt. **Die gesamte Kopffeldlinie kann genutzt werden.**
2. Es muss **keine** Kugel angesagt und **keine** bestimmte Kugel zuerst getroffen werden.
3. Wird keine Objektkugel versenkt, müssen **mindestens vier Objektkugeln eine oder mehrere Bande/n anlaufen**, ansonsten...
 - a) ...kann der Spieler die Situation trotzdem übernehmen
 - b) ...kann der Spieler neu aufbauen und anstoßen.
 - c) ...kann der Sp. neu aufbauen und den Gegner anstoßen lassen.
4. Wird beim Anstoß die **weiße Kugel versenkt**, spielt der Gegner von der Kopffeldlinie aus weiter (nur Kugeln **außerhalb** des Kopffelds anspielbar).
5. Wird beim Anstoß die **schwarze Acht versenkt**, ist dies **kein** Foul. Der Spieler kann die Acht wieder aufbauen lassen und die Situation so übernehmen oder komplett neu Anstoßen.
6. Wird beim Anstoß die **weiße Kugel und schwarze Acht versenkt**, ist dies ein **Foul**. Der Gegner kann die Acht wieder aufbauen und die weiße Kugel von der Kopffeldlinie aus weiterspielen oder komplett neu anstoßen.
7. Wird mindestens eine Objektkugel versenkt, bleibt der Spieler am Zug. Die zuerst versenkte Farbe (halb oder voll) entscheidet **nicht** über die Farbe des Spielers, sondern **die darauffolgend korrekt versenkte Kugel**.
8. Bei anderen nicht aufgeführten **Fouls beim Anstoß** ist der Gegner am Zug und kann die Situation entweder übernehmen, oder komplett neu anstoßen.

GEWINN DES SPIELS

Ein Spieler gewinnt das Spiel, wenn er **alle seine farbigen Kugeln korrekt versenkt** hat und **zuletzt die schwarze Kugel in die zuvor angesagte Tasche versenkt** hat. Die weiße Kugel darf dabei **nicht** versenkt werden.

VERLUST DES SPIELS

Ein Spieler **verliert** das Spiel, wenn er...

- a) ...ein Foul begeht, während der die Acht versenkt.
- b) ...die Acht vor all seinen farbigen Kugeln versenkt.
- c) ...die Acht in eine andere als die angesagte Tasche versenkt.
- d) ...die Acht vom Tisch springen lässt.

FOULS

Nach einem Foul ist der Gegner am Zug und kann die weiße Kugel von jedem beliebigen Punkt des Tisches aus weiterspielen.

Ein Foul beim Stoß **liegt vor**, wenn...

- a) ...die weiße Kugel keine andere Kugel berührt hat.
- b) ...die weiße Kugel beim Stoß mehr als einmal berührt wurde.
- c) ...irgendeine Kugel beim Stoß noch in Bewegung ist.
- d) ...eine farbige Kugel mit Queue, Körperteil, etc. berührt wird.
- e) ...die weiße Kugel nicht nur mit der Queuespitze berührt wird.
- f) ...beim Stoß nicht mindestens ein Bein den Boden berührt.
- g) ...irgendeine Kugel vom Tisch fällt.
- h) ...die weiße Kugel zuerst fremde Kugel/n od. die Acht berührt.
- i) ...die weiße Kugel in eine Tasche fällt.

UNTERSCHIEDE ZU DEN KNEIPENREGELN (ÜBERSICHT)

	KNEIPENREGEL	OFFIZIELLE REGEL
Spiel auf die schwarze Acht	Beim Spielen auf die Acht wird oft eine Tasche festgelegt , auf die er spielen muss, egal wie viele Züge dafür nötig sind. (z.B. gegenüberliegendes Loch, etc.).	Bei jedem Stoß kann auf Neue eine beliebige Tasche angekündigt werden. So wird ein frühes Versenken aller eigenen Kugeln schneller mit dem Sieg belohnt.
Lageverbesserung nach einem Foul	Nach einem Foul verlegt der Gegner oft die weiße Kugel ins Kopffeld und darf nur aus diesem heraus spielen, was eigentlich sogar eine Lageverschlechterung bedeuten kann.	Bei jedem Foul kann der Gegner die weiße Kugel an einer beliebigen Stelle platzieren und von dort aus in jede Richtung weiterspielen. Fouls werden dadurch stärker bestraft und der Spielfluss beschleunigt.
Stoßankündigung	Eine Ankündigung des beabsichtigten Stoßes für die beabsichtigte Tasche wird oft nicht verlangt .	Wenn nicht offensichtlich ist, welche Kugel in welche Tasche gespielt werden soll, so muss angekündigt werden .
Zuordnung der Farbe	Meistens gilt die beim Anstoß als erstes versenkte Kugel als Zuordnung der Farbe (halb / voll) für den Spieler.	Das Versenken einer od. mehrerer Kugeln beim Anstoß bedeutet nur, dass der Spieler weiterspielen darf. Die erste nach dem Anstoß korrekt versenkte Kugel entscheidet über die Farbzumordnung.
Bandenkontakt	Es wird oft vereinbart, dass die weiße Kugel ein Stück von der Bande abgerückt werden darf , wenn diese sich im direkten Kontakt mit der Bande befindet.	Sofern der Gegner kein Foul begangen hat, muss die weiße Kugel immer genau von der aktuellen Position aus gespielt werden, auch wenn dies in techn. schwierig ist.
Sicherheitsspiel	Es muss bis zum Fehler weitergespielt werden .	Aus taktischen Gründen kann vor dem Stoß ein Spielerwechsel angekündigt werden (Wechsel nach Stoß).