

Spielregeln Pool

1.0 9-BALL (Professionelle und Weltregel)

- 1.1 Ziel des Spiels
- 1.2 Aufbau der Kugeln
- 1.3 Korrekter Eröffnungsstoß
- 1.4 Fortführung des Spiels
- 1.5 Push-out
- 1.6 Fouls
- 1.7 Falsche Kugel
- 1.8 Keine Bande
- 1.9 Freie Lageverbesserung
- 1.10 Vom Tisch gesprungene farbige Kugeln
- 1.11 Fouls bei Jumpshots und Kopfstößen
- 1.12 Drei aufeinanderfolgende Fouls
- 1.13 Ende des Spiels

1.0 9-BALL (Professionelle und Weltregel)

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

1.1 Ziel des Spiels

- (1) 9-Ball wird mit neun nummerierten farbigen Kugeln (Nr. 1-9) und der Weißen gespielt. Bei jedem Stoß muß als erste Kugel diejenige mit der niedrigsten Zahl angespielt werden, aber die Kugeln müssen nicht in der Reihenfolge versenkt werden.
- (2) Versenkt ein Spieler eine Kugel korrekt, dann bleibt er solange am Tisch, bis er eine Kugel verschießt, ein Foul begeht oder die "9" versenkt und das Spiel damit gewinnt.
- (3) Nach einem Fehlstoß muß der dann Aufnahmeberechtigte Gegner von der Position weiterspielen, an der die Weiße liegen geblieben ist. Nach einem Foul hat der Gegner freie Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch.
- (4) Es muß nichts angesagt werden.
- (5) Eine Partie ist dann beendet, wenn ein Spieler die nötige Anzahl Spiele gewonnen hat.

1.2 Aufbau der Kugeln

Die farbigen Kugeln werden diamantartig aufgebaut, wobei die "1" an der Spitze der Kugeln auf dem Fußpunkt und die "9" in deren Mitte liegt (Abbildung 3). Die anderen Kugeln können beliebig platziert werden. Alle Kugeln sollen so nah wie möglich aneinander liegen. Das Spiel beginnt mit Lageverbesserung der Weißen aus dem Kopffeld.

1.3 Korrekter Eröffnungsstoß

Die Regeln für die korrekte Ausführung des Eröffnungsstoßes sind dieselben, wie für die anderen regulären Stöße, außer

- a) der eröffnende Spieler muß zuerst die "1" treffen und entweder eine Kugel versenken oder zumindest vier Farbige an eine Bande laufen lassen
- b) wenn die Weiße in eine Tasche oder vom Tisch fällt, oder wenn die Erfordernisse des Eröffnungsstoßes nicht erfüllt werden, so liegt ein Foul vor und der dann Aufnahmeberechtigte Spieler hat freie Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch
- c) wenn beim Eröffnungsstoß eine Farbige vom Tisch springt, liegt ein Foul vor und der dann Aufnahmeberechtigte Spieler hat freie Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch. Die Farbige wird nicht wieder eingesetzt (Ausnahme: die "9" wird wieder aufgebaut, wenn Sie vom Tisch springt.)

1.4 Fortführung des Spiels

- (1) Der Spieler kann bei dem Stoß, der unmittelbar nach dem Eröffnungsstoß folgt, "Push-out" spielen (siehe Regel 5.5).
- (2) Versenkt der Spieler eine oder mehrere Kugel(n) mit einem korrekten Eröffnungsstoß, so bleibt er an der Aufnahme, bis er eine Kugel verfehlt, ein Foul begeht oder das Spiel gewinnt.
- (3) Verfehlt der Spieler oder begeht er ein Foul, beginnt die Aufnahme des anderen Spielers, die wiederum so lange dauert, bis dieser verfehlt, ein Foul begeht oder das Spiel gewinnt.
- (4) Das Spiel endet, wenn die "9" mit einem korrekten Stoß versenkt wird oder wenn das Spiel wegen eines ernstesten Verstoßes gegen die Regeln als verloren gewertet wird.

1.5 Push-out

- (1) Derjenige Spieler, der unmittelbar nach einem korrekten Eröffnungsstoß an der Aufnahme ist, kann "Push-out" spielen, um zu versuchen, die Weiße für die nachfolgende Wahlmöglichkeit in eine bessere Position zu legen.
- (2) Der Spieler muß den Push-out vor dem Stoß ansagen oder der Stoß wird als normal durchgeführt gewertet.
- (3) Bei einem Push-out muß die Weiße keine Farbige und keine Bande berühren, aber alle anderen Foulgründe bleiben bestehen. Jegliche bei einem Push-out versenkte Kugel zählt nicht und verbleibt in der Tasche (außer der "9").
- (4) Nach einem korrekten Push-out darf der Gegner von der Position aus weiterspielen, in die der Spieler die Weiße gespielt hat oder er darf den Stoß an den Spieler selbst zurückgeben, der Push-out gespielt hat.
- (5) Ein Push-out wird nicht als Foul angesehen, solange keine Regel (außer 5.7 und 5.8) verletzt wird. Ein unkorrekter Push-out wird je nach Art des Fouls als Foul gewertet. Nach einem Foul beim Eröffnungsstoß kann kein Push-out gespielt werden.

1.6 Fouls

- (1) Begeht ein Spieler ein Foul, so ist seine Aufnahme beendet und keine der mit dem Foul versenkten Kugeln wird wieder eingesetzt. (Ausnahme: wenn die "9" versenkt wird, wird Sie wieder aufgebaut.) Begeht ein Spieler mit einem Stoß mehrere Fouls, so werden diese nur als ein Foul gewertet.
- (2) Der dann Aufnahmeberechtigte Spieler hat Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch. Vor dem ersten Stoß kann er die Weiße an beliebiger Stelle platzieren.

1.7 Falsche Kugel

Ist die von der Weißen zuerst getroffene Kugel nicht diejenige mit der niedrigsten Zahl auf dem Tisch, so liegt ein Foul vor.

1.8 Keine Bande

Wurde keine Farbige versenkt und läuft keine farbige Kugel oder die Weiße nach der Karambolage eine Bande an, so liegt ein Foul vor.

1.9 Freie Lageverbesserung

Hat ein Spieler freie Lageverbesserung, so kann er die Weiße überall auf dem Tisch platzieren, außer presst an eine Farbige. Er kann die Weiße solange verlegen, bis er seinen Stoß ausführt.

1.10 Vom Tisch gesprungene farbige Kugeln

(1) Eine nicht versenkte Kugel wird als vom Tisch gesprungen angesehen, wenn Sie irgendwo anders als auf der Tischplatte zu liegen kommt.

(2) Springt eine Farbige vom Tisch, liegt ein Foul vor. Die vom Tisch gesprungenen Farbigen bleiben aus dem Spiel (Ausnahme: wenn die "9" vom Tisch gesprungen ist) und das Spiel geht weiter.

1.11 Fouls bei Jumpshots und Kopfstößen

Wird ein Spiel ohne Schiedsrichter gespielt, so liegt ein Foul vor, wenn während eines Jumpshots, Bogenstoßes oder Kopfstoßes eine nicht anspielbare Kugel sich bewegt, weil versucht wurde, über Sie oder um Sie herum zu spielen. Dabei ist es unerheblich, ob die Kugel durch die Hand, das Queue, das Hilfsqueue oder einen Durchstoß bewegt wurde.

1.12 Drei aufeinanderfolgende Fouls

(1) Begeht ein Spieler drei Fouls in drei aufeinanderfolgenden Aufnahmen, ohne dazwischen einen korrekten Stoß zu spielen, so verliert er das Spiel. Die drei Fouls müssen in einem Spiel auftreten. Zwischen dem zweiten und dem dritten Foul muß eine Warnung erfolgen.

(2) Die Aufnahme eines Spielers beginnt zu der Zeit, wenn es ihm erlaubt ist, einen Stoß zu spielen und endet mit einem Stoß, mit dem er verfehlt, ein Foul spielt oder gewinnt, oder wenn er zwischen zwei Stößen ein Foul begeht.

1.13 Ende des Spiels

(1) Das Spiel beginnt, sobald die Weiße beim Eröffnungsstoß das Kopffeld verlässt. Die "1" muß beim Eröffnungsstoß korrekt angespielt werden.

(2) Das Spiel endet, sobald die "9" mit einem korrekten Stoß versenkt wird oder wenn ein Spieler das Spiel wegen eines schweren Verstoßes gegen diese Regel als verloren gewertet bekommt.