

- 1 Ziel des Spieles
- 2 Ansage
- 3 Aufbau der Kugeln
- 4 Anstoßrecht
- 5 Fouls bei Jumps oder Kopfstößen
- 6 Korrekter Eröffnungsstoß
- 7 Foul mit der Weißen beim Eröffnungsstoß
- 8 Farbiger Ball springt beim Eröffnungsstoß vom Tisch
- 9 Die 8 fällt beim Eröffnungsstoß
- 10 Freie Wahl – Offener Tisch
- 11 Wahl der Gruppe
- 12 Korrekter Stoß
- 13 Sicherheitsspiel
- 14 Wertung
- 15 Strafe nach einem Foul
- 16 Kombinationsstöße
- 17 Unkorrekt versenkte Kugeln
- 18 Farbige Kugeln, die vom Tisch springen
- 19 Spiel auf die 8
- 20 Verlust des Spieles
- 21 Pattsituation

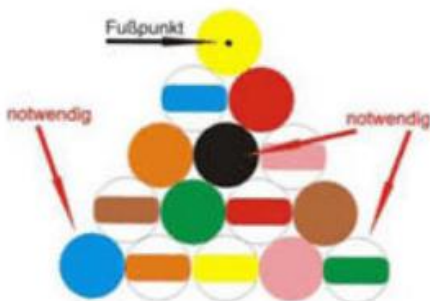
### **1 Ziel des Spieles**

8-Ball ist ein Ansagespiel, das mit 15 durchgehend nummerierten Bällen und dem Spielball gespielt wird. Ein Spieler muss die Bälle von 1-7 spielen (volle), der Gegner jene von 9-15 (halbe). Der Spieler, der als erster die sieben Bälle seiner Gruppe und die 8 korrekt versenkt, gewinnt das Game.

### **2 Ansage**

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

### **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.

### **4 Anstoßrecht**

Grundsätzlich hat der Sieger des Ausspielens bzw. des letzten Games Anstoßrecht. Sollte es durch die Turnierleitung so festgelegt werden, so kann z.B. auch nach jedem Game gewechselt werden.

### **5 Fouls bei Jumps oder 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 darüber oder um sie herum zu spielen (egal, ob die Kugel durch die Hand, das Queue, das Hilfsqueue oder Durchstoß bewegt wurde).

### **6 Korrekter Eröffnungsstoß**

Der Spieler hat beim Eröffnungsstoß freie Lageverbesserung im Kopffeld. Ein Eröffnungsstoß wird als korrekt angesehen wenn:

Mindestens vier farbige Bälle eine Bande anlaufen [bzw.ein](#) Ball versenkt wird.

Sollten nicht mindestens vier farbige Bälle eine Bande anlaufen, so kann der Gegner entweder die Lage übernehmen, neu aufbauen lassen und selbst neu anstoßen oder den Gegner neu anstoßen lassen.

### **7 Foul mit der Weißen beim Eröffnungsstoß**

Wenn einem Spieler bei einem korrekten Eröffnungsstoß die Weiße fällt, bleiben alle versenkten Kugeln in den Taschen (außer die 8), es steht ein Foul zu Buche und der Tisch ist offen. ACHTUNG: 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. (Wenn die Weiße bei einem ansonsten korrekten Eröffnungsstoß in eine Tasche fällt oder vom Tisch springt, so kann der Gegner nicht neu aufbauen lassen.)

### **8 Farbiger Ball springt beim Eröffnungsstoß vom Tisch**

Wenn ein Spieler mit seinem Eröffnungsstoß eine Farbige vom Tisch spielt, so ist das ein Foul und der Gegner kann die Position der Kugeln übernehmen und weiterspielen oder die Weiße im Kopffeld verlegen. Jegliche vom Tisch gesprungene Kugeln werden in numerischer Reihenfolge wieder eingesetzt.

### **9 Die 8 fällt beim Eröffnungsstoß**

Wenn die 8 beim Eröffnungsstoß versenkt wird, so kann der eröffnende Spieler verlangen, dass neu aufgebaut wird, oder dass die 8 wieder eingesetzt wird und er selbst so weiterspielt. Fallen dem Spieler beim Eröffnungsstoß die Weiße und die 8, so kann der Gegner neu aufbauen lassen oder die 8 wieder einsetzen lassen und aus dem Kopffeld weiterspielen.

### **10 Freie Wahl – Offener Tisch**

Der Tisch ist offen, wenn die Farbgruppen (Halbe+Volle) den Spielern noch nicht zugeordnet sind. Wenn der Tisch offen ist, ist es erlaubt, mit einer Halben eine Volle zu versenken und umgekehrt. Beachte: Der Tisch ist unmittelbar nach dem Eröffnungsstoß immer offen. Wenn der Tisch offen ist, 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. (Falls ein Spieler alle Kugeln einer Farbe mit dem Anstoß versenkt, so kann er entweder die andere Farbe oder die 8 wählen.)

### **11 Wahl der Gruppe**

Die Wahl der Gruppe ist mit dem Eröffnungsstoß nie bestimmt, selbst dann nicht, wenn Kugeln beider Gruppen fallen. Der Tisch ist nach dem Eröffnungsstoß IMMER OFFEN. Die Gruppe wird dann bestimmt, wenn der Spieler eine angesagte Kugel nach dem Eröffnungsstoß korrekt versenkt.

### **12 Korrekter Stoß**

Bei allen Stößen (ausgenommen Eröffnungsstoß und wenn der Tisch offen ist) muss der Spieler eine Kugel seiner Farbengruppe zuerst treffen und dann eine farbige Kugel versenken oder die Weiße oder irgendeine farbige Kugel eine Bande anlaufen lassen. BEACHTET: 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.

### **13 Sicherheitsspiel**

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. Wenn ein Spieler mit einem Sicherheitsstoß eine Kugel versenken möchte, dann 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 wurden, bleiben in den Taschen.

#### **14 Wertung**

Ein Spieler darf solange weiterspielen, bis es ihm misslingt, korrekt eine Kugel seiner Gruppe zu versenken. Nachdem ein Spieler alle Kugeln seiner Gruppe versenkt hat, darf er auf die 8 spielen. (D.h. nachdem alle Kugeln des Spielers versenkt sind, egal ob er dies selber gemacht hat oder nicht.)

#### **15 Strafe nach einem Foul**

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. Bei der freien Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch darf sich der Spieler die Weiße mit der Hand oder jedem Teil des Queues (incl. Pomeranze) da hinlegen, wo er sie haben möchte (wenn nötig, mehr als einmal). Wenn die Weiße in Position liegt, zählt jede Stoßbewegung, bei der die Weiße berührt wird, als Foul, wenn der Stoß nicht korrekt ist.

#### **16 Kombinationsstöße**

Kombi-Stöße sind erlaubt; jedoch darf die 8 nicht als erste Kugel gespielt werden, außer wenn der Tisch offen ist. Wenn ein Spieler einen Kombi-Stoß ausführt, so muss er zunächst eine Kugel seiner Farbe treffen.

#### **17 Unkorrekt versenkte Kugeln**

Eine Kugel ist dann unkorrekt versenkt, wenn während des Stoßes ein Foul begangen wird oder die Kugel nicht in das angesagte Loch fällt oder vor dem Stoß Sicherheit angesagt worden ist. Unkorrekt versenkte Kugeln bleiben in den Taschen.

#### **18 Farbige Kugeln, die vom Tisch springen**

Wenn eine farbige Kugel vom Tisch springt, so ist das ein Foul und die Aufnahme ist beendet. Wenn die 8 vom Tisch springt, ist das Spiel verloren. Jegliche vom Tisch gesprungene Kugeln werden in numerischer Reihenfolge wieder eingesetzt.

#### **19 Spiel auf die 8**

Wenn auf die 8 gespielt wird, bedeutet ein Foul oder das Versenken der Weißen nicht Spielverlust, es sei denn, die 8 fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch. Der dann aufnahmeberechtigte Spieler hat Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch. BEACHTET: die 8 kann niemals mit einem Kombistoß korrekt versenkt werden.

#### **20 Verlust des Spieles**

Ein Spieler verliert das Spiel, wenn er eine der folgenden Handlungen begeht:

Er spielt ein Foul, während er die 8 versenkt. Ausnahme: siehe 8 fällt beim Eröffnungsstoß  
Wenn ein Spieler die 8 mit demselben Stoß versenkt, mit dem er die letzte Farbige versenkt  
Wenn ein Spieler die 8 vom Tisch springen lässt  
Wenn ein Spieler die 8 in eine andere als die angesagte Tasche versenkt  
Wenn ein Spieler die 8 versenkt, bevor er berechtigt ist, darauf zu spielen.

**BEACHTET:** Alle Verstöße müssen angesagt werden, bevor der nächste Stoß ausgeführt wird, sonst werden sie als nicht existent angesehen. (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.)

#### **21 Pattsituation**

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 Schiedsrichter oder, wenn ohne 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 mit dem Spieler, der die abgebrochene Partie angestoßen hat. Diese Regel darf nur angewandt werden, wenn sich nur noch zwei Farbige und die 8 auf dem Tisch befinden. BEACHTET: Drei aufeinanderfolgende Fouls bedeuten nicht den Verlust des Spiels. Der Schiedsrichter kann auf unentschieden entscheiden, egal, wie viele Kugeln sich auf dem Tisch befinden. Der Schiedsrichter muss seine Absicht, das Spiel als unentschieden zu werten, 6 Stöße vorher bekannt geben. Falls nur ein Spieler noch versucht, das Spiel zu gewinnen, darf die Partie nicht als unentschieden gewertet werden