

## **One-Pocket – Regeln**

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

### **1. Ziel des Spieles**

1

Jeder Spieler bekommt nur Punkte für Kugeln, die in eines der beiden Ecklöcher am Fußende gelocht werden, sein Gegner bekommt Punkte für die Kugeln in dem anderen Eckloch am Fußende. Die anderen vier Taschen sind neutral.

2

Jeder Ball darf mit der „Weißen“ angespielt werden, es muss nichts angesagt werden.

(3) Der Spieler, der zuerst acht Punkte hat, gewinnt das Spiel.

(4) Eine Partie ist dann beendet, wenn ein Spieler die nötige Anzahl Spiele gewonnen hat.

### **2. Spieler**

One-Pocket ist ein Spiel für zwei Spieler oder Mannschaften.

### **3. Verwendete Kugeln**

Als Kugeln wird ein Standard-Set von farbigen Kugeln Nr. 1 - 15 plus der „Weißen“ verwendet.

### **4. Der Aufbau**

1.

Es wird ein Standard-Dreieck aufgebaut, bei dem die vorderste Kugel auf dem Fußpunkt liegt.

2.

Alle Kugeln sind zufällig im Dreieck zu platzieren und müssen sich gegenseitig berühren.

### **5. Wertung**

1.

Jede Kugel, die legal in der Tasche des Spielers versenkt wird, zählt.

2.

Ins gegnerische Loch versenkte Kugeln zählen für den Gegner, auch wenn bei dem Stoß ein Foul begangen wurde. Ausnahmen sind Stöße, bei denen neben der farbigen auch die weiße Kugel versenkt wurde oder die „Weiße“ den Tisch verlassen hat.

### **6. Eröffnungsstoß**

1.

Die Spieler ermitteln durch Ausstoßen den eröffnenden Spieler.

2.

Vor dem eigentlichen Eröffnungsstoß benennt der eröffnende Spieler eines der beiden Löcher an der Fußbande als sein Loch. Der andere Spieler erhält automatisch das andere Loch an der Fußbande.

3.

In folgenden Spielen kann vor jedem Break der anstoßende Spieler neu auswählen, auf welches Loch er spielt.

4.

Der Eröffnungsstoß beginnt mit freier Lageverbesserung im Kopffeld.

5.  
Beim Eröffnungsstoß kann eine farbige Kugel oder eine Bande angespielt werden, in jedem Fall muss die „Weiße“ eine Farbige berühren und nach dem Kontakt muss (a) eine Farbige in die Tasche des eröffnenden Spielers fallen oder (b) mindestens eine Farbige eine Bande berühren. Trifft keiner der beiden Fälle ein, liegt ein Foul vor. Die „Weiße“ muss keine Bande berühren.

6.  
Wird der Anstoß als legaler Stoß hinter der Kopflinie ausgeführt, wird unabhängig vom Ergebnis des Stoßes weiter gespielt und nicht neu aufgebaut. Weder eine versenkte „Weiße“ noch fehlender Bandenkontakt einer Farbigen führen also zu einem Re-Rack.

## **7. Spielregeln**

1  
Bei allen Stößen muss die „Weiße“ eine farbige Kugel berühren und dann muss  
(a)  
eine Kugel fallen oder  
(b)  
die „Weiße“ oder irgendeine farbige Kugel eine Bande anlaufen.

Werden diese Bedingungen nicht erfüllt, so liegt ein Foul vor.

2.  
Versenkt der Spieler eine Kugel in sein Loch, bleibt er weiter am Tisch.

3.  
Versenkt der Spieler keine Kugel in sein Loch oder begeht der Spieler ein Foul, ist seine Aufnahme beendet.