

- 1 Das Spiel
- 2 Der Aufbau
- 3 Der Breakshot
- 4 Nach dem Eröffnungsstoß
- 5 Das Spiels
- 6 Fortsetzung einer Aufnahme
- 7 Spotting Balls
- 8 Fouls
- 9 Fouls zum Frameverlust

1 Das Spiel

10-Ball ist ein Call Shot Game, die 9-Ball sehr ähnlich ist. Die meisten Regeln können aus 9-Ball übernommen werden, der einzige Unterschied ist, dass das versenken der 10, solange sie nicht der letzte Ball am Tisch ist, nicht den Gewinn des Frames bedeutet. Wenn das geschieht, wird die 10 wieder auf dem Fußpunkt aufgesetzt.

2 Der Aufbau



Die 10 Bälle werden mit Hilfe eines standard Dreiecks aufgebaut; die 10 befindet sich in der Mitte des Dreiecks, die 1 an der Spitze.

3 Der Breakshot

Der Spieler, der das Ausstoßen (siehe Allgemeine Pool Regeln) gewinnt, entscheidet wer das Spiel beginnt. Das Break wird nach jedem Frame abgewechselt.

Der Spielball wird Ball in Hand im Kopffeld aufgesetzt.

Damit ein Breakshot gültig ist muss

mindestens eine Kugel versenkt werden, odermindestens vier Objektbälle die Banden berühren.

4 Nach dem Eröffnungsstoß

Nach einem gültigen Eröffnungsstoß, darf der Spieler (egal welcher der beiden nun an der Reihe ist) ein "Push Out" spielen. Dies muss laut angekündigt werden. Wie bei 9-Ball ist jeder Stoß gültig, außer der Spielball wird versenkt.

Ist das "Push Out" gültig gespielt worden, darf der nächste Spieler entscheiden, wer weiterspielen soll. Wird die "10" während des "Push Outs" versenkt, wird diese am Fußpunkt ohne Strafe neu aufgesetzt.

5 Das Spiels

Jeder Ball muss vor dem Versenken angesagt werden, damit er als korrekt gespielt gilt. Alle Bälle müssen aufsteigend den Nummern nach angespielt werden.

Ein Spieler kann jederzeit "Safety" ansagen, wird der Stoß korrekt ausgeführt, beendet der Spieler damit in jedem Fall seine Aufnahme. Bälle die bei einem "Safety" versenkt wurden (außer "10"), bleiben vom Tisch, und der nächste Spieler kann entscheiden, ob er aus dieser Position weiterspielen will, oder die Aufnahme zurückgibt. Wird die 10 bei jedem beliebigen Stoß angesagt und mit einem korrekten Stoß versenkt, so gewinnt der Spieler das Spiel.

6 Fortsetzung einer Aufnahme

Hat ein Spieler einen Ball korrekt versenkt, kann er seine Aufnahme fortsetzen. Ist nur noch die "10" am Tisch, und wird diese korrekt versenkt, gewinnt der Spieler das Frame. Kann ein Spieler den angesagten Ball nicht versenken, begeht dabei aber kein Foul, so muss der nächste Spieler aus dieser Position das Spiel fortsetzen.

7 Spotting Balls

Wird die "10" bei einem Foul oder in die falsche Tasche versenkt, oder sie springt von Tisch, wird sie am Fußpunkt wieder aufgesetzt. Alle anderen Objektbälle bleiben von Tisch und können nicht wieder ins Spiel aufgenommen werden.

8 Fouls

Nach einem Foul darf der nächste Spieler den Spielball Ball in Hand am ganzen Tisch platzieren.

Als Fouls gelten:

Der Spielball springt vom Tisch
Der falsche Objektball wird zuerst vom Spielball berührt
Nach einer Karambolage wird keine Bande berührt
Kein Fuß des Spielers berührt den Boden
Ein Objektball springt vom Tisch
Ein Ball wird mit einem Gegenstand oder Körperteil berührt
Durchstoß / Doppelstoß
Push shot
Es wird gespielt, obwohl sich noch Bälle bewegen
Spielen, obwohl man nicht an der Reihe ist
Slow Play

9 Fouls zum Frameverlust

Werden in einem Frame mehr als drei Fouls begangen, verliert dieser Spieler das Frame. Bei unsportlichem Verhalten, muss der Schiedsrichter eine angemessene Strafe treffen.