

Billard-Regeln

Die offiziellen 8-Ball-Regeln, einfach zusammengefasst

Eine kurz und verständlich formulierte Zusammenfassung der offiziellen, weltweit gültigen Billardregeln für das "Acht-Ball", das in Kneipen und Billardcafés am häufigsten gespielt wird. Neben den "offiziellen Regeln" wird im Anschluss auch auf einige Unterschiede bei den inoffiziellen "Kneipenregeln" hingewiesen.

Villa 8-Lakes
420, SW 53rd Ter, Cape Coral 33914, Florida
www.villaflorida.ch



Ziel des Spiels:

Es treten zwei Spieler gegeneinander an. Man spielt jeweils mit der weißen Kugel auf die farbigen, um diese in den Taschen zu versenken. Ein Spieler spielt auf die "Halben" (Kugeln 9-15), der andere auf die "Vollen" (1-7). Wenn alle Kugeln eines Spielers versenkt sind, darf dieser abschließend auf die Schwarze (Kugel 8) spielen. Versenkt er diese korrekt, hat er gewonnen.

Spielbeginn:

Die farbigen Billard-Kugeln werden zu einem **Dreieck** aufgebaut und sollten sich dabei gegenseitig berühren. Die vorderste Kugel des Dreiecks liegt auf dem Fußpunkt, die schwarze Kugel liegt dahinter in der Mitte des Dreiecks. An den beiden hinteren Ecken liegt jeweils eine Volle und eine Halbe.

Die weiße Kugel wird vom Kopffeld aus (im Allgemeinen von der Kopflinie, also vom Kopfpunkt oder einer Position rechts oder links davon) auf die farbigen Kugeln gespielt. Wenn dabei mindestens eine farbige Kugel versenkt wird, darf der eröffnende Spieler weiterspielen. Die **Zuordnung** der halben oder vollen Kugeln geschieht aber in jedem Fall erst **nach dem Eröffnungsstoß** mit der nächsten Kugel, die korrekt versenkt wird. (Wird z.B. beim Eröffnungsstoß nur eine Halbe versenkt, kann der Spieler trotzdem die Vollen bekommen, wenn er danach als erstes eine Volle korrekt versenkt.)

Wenn beim Eröffnungsstoß **keine Kugel versenkt** wird, aber mindestens vier farbige Kugeln eine Bande berührt haben, spielt der Gegner von der aktuellen Position weiter. Wenn beim Eröffnungsstoß keine Kugel versenkt wird und weniger als vier Farbige eine Bande anlaufen, kann der Gegner auch entscheiden, neu aufzubauen und von vorn zu beginnen

Wenn beim Eröffnungsstoß die **Weiß**e versenkt wird, beginnt der Gegner seinen Stoß aus dem **Kopffeld** (z.B. rechts oder links vom markierten "Kopfpunkt") und darf keine Kugel direkt anspielen, die sich im Kopffeld (also im Viertel des Tisches zwischen dem Kopfpunkt und der Kopfbande) befindet ("freie Lageverbesserung im Kopffeld").

Spielerwechsel / Fouls:

Nach der Eröffnung muss vor jedem Stoß angekündigt werden, welche Kugel in welche Tasche gespielt werden soll.

Wer so eine seiner eigenen Kugeln korrekt in einer Tasche versenkt, darf weiterspielen.

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

- keine der eigenen Kugeln versenkt wurde,
- die angekündigte Kugel nicht in die beabsichtigte Tasche (d.h. gar nicht oder in eine falsche Tasche) versenkt wurde

oder ein Foul begangen wurde.

Ein Foul liegt vor, wenn:

- die weiße Kugel überhaupt keine andere Kugel berührt,
- die weiße Kugel zuerst auf eine gegnerische Kugel trifft (oder auf die Schwarze, falls noch eigene Kugeln übrig sind),
- die weiße Kugel in eine Tasche fällt,
- nach der ersten Berührung zwischen weißer und farbiger Kugel keine Kugel mehr eine Bande berührt oder versenkt wird.

Ein Foul liegt außerdem auch vor, wenn der Stoß nicht ordnungsgemäß ausgeführt wurde - insbesondere wenn:

- die weiße Kugel nicht nur mit der Pomeranze (an der Queuespitze) in Berührung kommt (auch bei Berührungen mit Fingern, Kleidung etc.),
- die weiße Kugel beim Stoß zweimal berührt wird,
- irgendeine farbige Kugel auf dem Tisch außerhalb des Stoßes berührt wird (sei es mit dem Queue oder einem Körperteil etc.),
- irgendeine Kugel zum Zeitpunkt des Stoßes noch in Bewegung ist,
- beim Stoßen nicht mindestens ein Bein auf dem Boden ist,
- irgendeine Kugel vom Tisch springt.

Wenn **ein Foul begangen wurde**, ist nicht nur der Gegner am Spiel, sondern dieser darf **die weiße Kugel "zur Strafe" an eine beliebige Stelle des Tisches legen** und von dort aus in eine beliebige Richtung weiterspielen ("freie Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch")

Wer eine Billard-Kugel korrekt versenken, danach aber aus **taktischen Gründen den Gegner ans Spiel kommen lassen will**, muss dies vor dem Stoß erklären, indem er "**Sicherheit**" ansagt. Im Anschluss an einen Sicherheitsstoß kommt stets der Gegner ans Spiel. Hat der aktive Spieler keinen Sicherheitsstoß angekündigt, so muss er weiterspielen, wenn er eine Kugel korrekt in einer Tasche versenkt hat

Verlust des Spiels:

Das Spiel ist verloren, wenn:

- die schwarze Kugel ("die Acht") versenkt wird, obwohl noch andere der eigenen Kugeln auf dem Tisch liegen,
- die Acht in eine andere Tasche gespielt wird als angekündigt war,
- die Acht mit einem Foul versenkt wird (z.B. wenn dabei auch die Weiße versenkt wird oder wenn zuerst eine gegnerische Kugel angespielt wird) oder
- die Acht vom Tisch fliegt.