

8-Ball-Regeln

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 "Vollen" (1-7), der andere auf die "Halben" (Kugeln 9-15). 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) 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 Weiße versenkt wird, beginnt der Gegner seinen Stoß aus dem Kopffeld und darf keine Kugel direkt anspielen, die im Kopffeld liegt, d.h. im Viertel zwischen dem Kopfpunkt und der Kopfbande ("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 falsch) 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 eigene Kugeln übrig),
- die weiße Kugel in eine Tasche fällt,
- nach der ersten Berührung von weißer und farbiger Kugel keine Kugel 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.

Unterschiede zu den „Kneipenregeln“:

Viele Kneipen-Billardregeln sorgen dafür, dass das Spiel länger dauert, z.B. damit man an einem Münzautomaten länger etwas vom Spiel hat. Bekommt man die Kugeln dagegen für einen bestimmten Zeitraum und nicht nur für ein Spiel, empfehlen sich unbedingt die offiziellen Regeln für mehr Spielspaß.

Den meisten Gelegenheitsspielern sind die "richtigen" Regeln einfach nicht bekannt – versuchen Sie es also am besten einmal ohne die folgenden Regelabweichungen!

	Kneipenregel	Offizielle Regel
<u>Spiel auf die Acht</u>	Beim Spiel auf die Acht wird oft für jeden Spieler eine Tasche festgelegt, in die er die Acht spielen muss – egal, wie viele Spielzüge dafür nötig sind. Dabei wird die Tasche entweder beim ersten Spiel auf die Acht frei gewählt, oder es ist in die Tasche zu spielen, die der zuletzt versenkten eigenen Kugel gegenüber liegt.	Bei jedem Stoß kann aufs Neue eine beliebige Tasche angekündigt werden. So wird ein frühes Versenken aller eigenen Kugeln schneller mit dem Sieg belohnt. Dies ist nicht nur für Profis, sondern auch für weniger gute Spieler sinnvoll: Nicht selten spielen nach Kneipenregeln am Ende beide Spieler lange Zeit nur noch auf die Acht, und unabhängig vom vorherigen Spielverlauf entscheidet dabei dann das Glück.
<u>Lageverbesserung nach Foul</u>	Nach einem Foul verlegt der Gegner oft die Weiße im Kopffeld (also im Viertel des Tisches zwischen dem Kopfpunkt und der Kopfbande) und darf eine Kugel nur anspielen, wenn sich diese auf der Kopf- linie oder jenseits davon befindet.	Bei jedem Foul kann die weiße Kugel zur Strafe an eine beliebige Stelle auf dem Tisch verlegt werden und von dort in eine beliebige Richtung gespielt werden. So wird ein Foul zum Schutz vor unfairem Spiel deutlich stärker bestraft und ein Spielgewinn beschleunigt.
<u>Stoß- Ankündigung</u>	Die Ankündigung des beabsichtigten Stoßes wird oft nicht verlangt, sondern das Versenken einer beliebigen eigenen Kugel in eine beliebige Tasche führt bei einem Stoß ohne Foul zur Fortsetzung des Spiels für den aktiven Spieler.	Wenn nicht offensichtlich ist, welche Kugel in welche Tasche gespielt werden soll, ist eine Ankündigung erforderlich. Wird nicht die beabsichtigte Kugel in die beabsichtigte Tasche gespielt, kommt der Gegner ans Spiel – auch dann, wenn eine eigene Kugel versenkt worden ist. So wird das Spiel v.a. für gute Billard- Spieler fairer, indem Zufallstreffer nicht belohnt werden.
<u>Farbzurordnung</u>	Die erste beim Anstoß versenkte Kugel wird oft für die Zuordnung der Farbgruppen herangezogen. Der eröffnende Spieler muss z.B. die Halben spielen, wenn er zu Beginn als Erstes eine Halbe versenkt hat.	Das Versenken einer oder mehrerer Kugeln bei der Eröffnung bedeutet nur, dass der eröffnende Spieler zunächst weiterspielen darf. Die erste nach dem Eröffnungsstoß korrekt versenkte Kugel legt die Gruppe des jeweiligen Spielers fest. So kann man sich nach einem erfolgreichen Eröffnungsstoß noch frei für die besser liegende Farbgruppe entscheiden.
<u>Bandenkontakt</u>	Es wird oft vereinbart, dass die weiße Kugel, wenn sie sich in direktem Kontakt mit einer Bande befindet, vor dem Stoß von Hand etwas abgerückt werden darf.	Sofern der Gegner kein Foul begangen hat, muss die weiße Kugel immer genau von der aktuellen Position gespielt werden, auch wenn dies in manchen Fällen technisch schwierig ist.
<u>Keine Bande</u>	Es wird meist nicht als Foul angesehen, wenn nach der Berührung zwischen weißer und farbiger Kugel keine Kugel mehr eine Bande anläuft.	In diesem Fall kann die Weiße durch den anderen Spieler wie nach jedem Foul frei auf dem Tisch verlegt werden. So werden in vielen Fällen Stöße bestraft, bei denen sich auf dem Tisch fast nichts verändert.
<u>Sicherheitsspiel</u>	Das so genannte Sicherheitsspiel ist weitgehend unbekannt, es gibt für einen Spieler also keine Möglichkeit, den Gegner ans Spiel kommen zu lassen, ohne dabei einen Fehler zu machen.	Vor einem eigenen Stoß kann man "Sicherheit" ansagen, wodurch der Gegner danach ans Spiel kommt. Dies kann in einigen Spielsituationen aus taktischen Gründen sinnvoll sein, wenn man eine Kugel in eine Tasche spielen kann, sich dabei aber selbst in eine ungünstige Position zum Weiterspielen bringt.