

Spielregeln Pool

6.0 14/1-ENDLOS (Professionelle und Weltregel)

- 6.1 Ziel des Spiels
- 6.2 Spieler
- 6.3 Verwendete Kugeln
- 6.4 Der Aufbau
- 6.5 Wertung
- 6.6 Eröffnungsstoß
- 6.7 Spielregeln
- 6.8 Unkorrekt versenkte Kugeln
- 6.9 Farbige Kugeln, die vom Tisch springen
- 6.10 Weiße fällt oder springt vom Tisch
- 6.11 Strafen für Fouls
- 6.12 Drei-Foul-Strafe
- 6.13 Wertungen

7.0 SCHLUSSBEMERKUNG

Anlage Erläuternde Grafiken zu besonderen Situation im 14/1 endlos

6.0 14/1-ENDLOS (Professionelle und Weltregel)

Die allgemeinen Pocket-Billiard-Regeln finden grundsätzlich Anwendung, es sei denn, daß diesen hier ausdrücklich widersprochen wird.

6.1 Ziel des Spiels

(1) 14/1 ist ein Ansagespiel. Der Spieler muß Kugel und Tasche ansagen. Der Spieler bekommt für jede korrekt angesagte und mit einem korrekten Stoß versenkte Kugel einen Punkt und darf solange weiterspielen, bis er entweder keine Kugel versenkt oder ein Foul begeht.

(2) Der Spieler kann 14 Kugeln versenken. Bevor er die 15. Kugel (die letzte sich auf dem Tisch befindliche) spielt, werden die 14 Kugeln wieder so aufgebaut wie vorher, wobei der Platz für die vorderste Kugel frei bleibt.

(3) Der Spieler versucht dann, die 15. Kugel so zu versenken, daß die aufgebauten Kugeln gelöst werden und er weiterspielen kann.

(4) Der Spieler, der als erster die vorgegebene Punktzahl erreicht (normalerweise 150 bei größeren Turnieren, aber auch jede andere Zahl bei Freizeitspielen), gewinnt das Spiel.

6.2 Spieler

Es wird mit zwei Spielern oder zwei Mannschaften gespielt.

6.3 Verwendete Kugeln

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

6.4 Der Aufbau

Es wird ein Standard-Dreieck aufgebaut, bei dem die vorderste Kugel auf dem Fußpunkt liegt, die "1" an der rechten und die "5" an der linken Ecke des aufbauenden Spielers. Die anderen Kugeln können beliebig aufgebaut werden und müssen ihre Nachbarkugeln berühren.

6.5 Wertung

Jede korrekt versenkte Kugel gibt einen Punkt für den Spieler.6.6 Eröffnungsstoß

6.6 Eröffnungsstoß

(1) Der eröffnende Spieler muß entweder

- a) eine Kugel und eine Tasche ansagen und die Kugel dann in diese Tasche schießen oder
- b) die Weiße und zwei Farbige an eine Bande spielen.

Gelingt es dem Spieler nicht, eine dieser zwei Bedingungen zu erfüllen, so verletzt er die Eröffnungsstoßbedingungen.

(2) Für jede solche Verletzung werden dem Spieler zwei Minuspunkte als Strafe gegeben.

Zusätzlich hat der Gegner die Wahl,

- a) die Position zu übernehmen oder
- b) die Kugeln wieder aufbauen zu lassen und den Spieler den Eröffnungsstoß wiederholen zu lassen.

Diese Möglichkeit bleibt so lange, bis keine Eröffnungsbedingung verletzt wird und der Gegner die Lage übernimmt.

(3) Die Drei-Foul-Strafe wird nicht bei den Verletzungen des Eröffnungsstoßes angewandt.

(4) Fällt dem Spieler bei einem ansonsten korrekten Eröffnungsstoß die Weiße, so begeht er ein Foul und bekommt einen Minuspunkt. Dieses Foul zählt auf die Drei-Foul-Strafe. Der Gegner bekommt Lageverbesserung aus dem Kopffeld, die Farbigen bleiben so, wie Sie liegen.

Kommentar: Eine Kugel, die in eine Tasche fällt, wird angesehen, als ob Sie eine Bande angelaufen hat. Falls der Gegner verlangt, daß der Spieler einen neuen Eröffnungsstoß ausführt, so handelt es sich immer noch um dieselbe Aufnahme.

6.7 Spielregeln

(1) Eine korrekt versenkte Kugel berechtigt den Spieler dazu, solange am Tisch zu bleiben, wie er es schafft, angesagte Kugeln korrekt zu versenken. Der Spieler kann auf jede beliebige Kugel spielen, muß aber Kugel und Loch vorher ansagen. Er braucht keine Einzelheiten wie Kombinationen, Banden etc. (alles, was erlaubt ist) anzusagen. Jede mit einem korrekten Stoß zusätzlich versenkte Kugel zählt als weiterer Punkt für den Spieler.

(2) Bei allen Stößen muß die Weiße eine Farbige berühren und dann muß

- a) eine Kugel fallen oder
- b) die Weiße oder irgendeine Farbige eine Bande anlaufen.

Werden diese Bedingungen nicht erfüllt, so liegt ein Foul vor. Liegt eine Farbige nicht press aber innerhalb einer Kugelstärke an einer Bande (wenn nötig, darf der Schiedsrichter nachmessen), so darf der Spieler nur zweimal auf diese Kugel Sicherheit spielen. Hat er das getan, so wird die Kugel in der nächsten Aufnahme des Spielers als press an der Bande liegend angesehen. Die allgemeine Regelung bezüglich "Press liegende Kugeln" wird dann angewandt, wenn der Spieler sich dafür entscheidet, mit seinem Stoß diese Kugel als erste zu berühren.

Wenn ein Spieler in seiner letzte Aufnahme, bevor er diese Kugel spielt, ein Foul gespielt hat, so darf er nur eine erlaubte Sicherheit auf diese Kugel spielen. Er muß danach die Regeln bezüglich "Press liegender Kugeln" beachten, wenn er auf diese Kugel spielt. Gelingt ihm dies nicht, so wird angenommen, daß er das dritte aufeinanderfolgende Foul begangen hat und die entsprechende Strafe wird angewandt, zusätzlich zu dem Punkt Abzug für jedes Foul. Im folgenden werden alle 15 Kugeln aufgebaut und der Spieler, der bestraft wurde, muß einen neuen Eröffungsstoß unter den gleichen Bedingungen wie zu Anfang durchführen.

***Kommentar:** Wenn die Farbige innerhalb einer Kugelstärke Entfernung von der Bande liegt, so darf jeder Spieler nur zweimal einen "roll-up" darauf spielen. Beim dritten Mal zählt dies als drei Fouls. Kombinationen zwischen roll-ups und anderen Fouls werden entsprechend gewertet.*

(3) Wurde die 14. Kugel versenkt, so wird die Partie einen Moment mit der 15. Kugel auf dem Tisch angehalten. Die 14 Kugeln werden wieder aufgebaut wie zu Anfang, wobei der Platz auf dem Fußpunkt frei bleibt. Der Spieler fährt dann fort, indem er die 15. Kugel (oder den "Breakball") so versenkt, daß die Weiße anschließend in das Dreieck läuft und die dort liegenden Kugeln so löst, daß er weiterspielen kann. Der Spieler muß jedoch nicht auf die 15. Kugel spielen. Er kann auf jede beliebige Kugel spielen. Falls die 15. Kugel zusammen mit der 14. Kugel versenkt wird, siehe Anlage 1.

(4) Ein Spieler kann Sicherheit ansagen (aus defensiven Gründen). Sicherheitsspiel ist erlaubt, muß jedoch nach den vorgegebenen Regeln erfolgen. Die Aufnahme des Spielers ist nach einem korrekten Sicherheitsstoß beendet und versenkte Kugeln werden nicht gewertet. Jede Kugel, die mit Sicherheitsansage versenkt wird, wird wieder aufgebaut.

(5) Ein Spieler darf keine Kugel fangen, berühren oder sonstwie behindern, die auf das Dreieck oder ein Loch zuläuft (auch nicht die Hand in das Loch halten). Tut er es doch, so begeht er ein spezielles vorsätzliches Foul und bekommt einen Punkt für das Foul plus 15 zusätzliche Punkte abgezogen, insgesamt 16 Punkte.

Der dann aufnahmeberechtigte Spieler kann dann

a) die Lage der Kugeln so akzeptieren und mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld weiterspielen oder
b) die Kugeln neu aufbauen lassen und den Gegner einen neuen Eröffnungsstoß unter den gleichen Bedingungen wie zu Anfang durchführen lassen.(6) Behindert die 15. (nicht versenkte) Kugel und/oder die Weiße den Aufbau, sind die Kugeln nach der Anlage 1 einzusetzen.

(7) Hat ein Spieler Lageverbesserung im Kopffeld (z.B. nachdem der Gegner die Weiße versenkt hat) und alle Kugeln befinden sich im Kopffeld, so wird auf Anfrage des Spielers die Kugel, die der Kopflinie am nächsten liegt auf den Kopfpunkt gesetzt.Liegen zwei oder mehrere Kugeln gleich weit von der Kopflinie entfernt, so kann der Spieler bestimmen, welche Kugel er aufgesetzt haben möchte.

6.8 Unkorrekt versenkte Kugeln

Alle unkorrekt versenkten Kugeln werden wieder aufgebaut. Es erfolgt keine Strafe.

6.9 Farbige Kugeln, die vom Tisch springen

Springen farbige Kugeln vom Tisch, so liegt ein Foul vor. Alle vom Tisch gesprungenen Kugeln werden wieder eingesetzt, sobald alle Kugeln zur Ruhe gekommen sind.

6.10 Weiße fällt oder springt vom Tisch

Fällt oder springt die Weiße vom Tisch hat der dann aufnahmeberechtigte Spieler Lageverbesserung im Kopffeld. Dies gilt nicht, wenn die Regeln 6.7 (2), 6.7 (5) oder 6.12 (s. unten) auf das Foul anzuwenden sind und vorschreiben, wie zu verfahren ist.

6.11 Strafen für Fouls

(1) Je Foul wird ein Punkt abgezogen.

(2) Für vorsätzliche Fouls (Regel 6.7 (5)) und drei aufeinanderfolgende Fouls (Regel 6.12) erfolgen schwerer Strafen. Der dann aufnahmeberechtigte Spieler muß die Position der Weißen akzeptieren, es sei denn, die Weiße ist gefallen oder vom Tisch gesprungen oder ein vorsätzliches (Regel 6.7 (5)) oder drittes Foul in Folge wurde begangen.

***Kommentar:** Ein Spieler kann nie punkten, wenn er eine Kugel mit einem Foul versenkt hat.*

6.12 Drei-Foul-Strafe

(1) Begeht ein Spieler ein Foul, so wird ihm ein Punkt abgezogen (oder mehr, je nachdem) und es wird notiert, daß er ein Foul begangen hat.

(2) Das Foul bleibt für den Spieler bis zu seiner nächsten Aufnahme bestehen. Er kann das Foul aufheben, indem er korrekt eine Kugel versenkt oder die Sicherheitsbedingungen erfüllt.

(3) Erfüllt er keine dieser Bedingungen, so verliert er einen weiteren Punkt und es wird das zweite Foul notiert.(4) Werden auch in der dritten aufeinanderfolgenden Aufnahme die Bedingungen, eine Kugel korrekt zu versenken oder die Sicherheitsbedingungen zu erfüllen, nicht erfüllt, so wird eine Strafe von 15 Punkten minus verhängt.

(5) Das Begehen des dritten Fouls in Serie löscht automatisch die vorhergehenden Notierungen.

***Kommentar:** Drei aufeinanderfolgende Fouls sind insgesamt minus 17 Punkte (-1, -1, -15). Falls das dritte Foul begangen wurde mit derselben Handlung, die als unsportliches Verhalten zu werten ist, so gibt dies trotzdem nur minus 15, nicht minus 30 Punkte.*

(6) Alle Kugeln werden wieder aufgebaut und der Spieler, der bestraft wurde, muß einen neuen Eröffnungsstoß unter den gleichen Bedingungen wie zu Beginn des Spiels ausführen.

***Kommentar:** Die Fouls werden erst nach einem korrekten Eröffnungsstoß oder nach einem dritten Foul gelöscht. Siehe auch 6.6.*

***Hinweis:** Es soll hier betont werden, daß drei aufeinanderfolgende Fouls nur mit drei aufeinanderfolgenden Stößen begangen werden können, nicht in drei aufeinanderfolgenden Aufnahmen. Als Beispiel: Wenn ein Spieler die Aufnahme Nr. 6 mit einem Foul beendet, danach für Aufnahme 7 wieder an den Tisch kommt und direkt ein Foul begeht (er hat dann zwei Fouls), nun in Aufnahme 8 eine Kugel korrekt versenkt und mit seinem zweiten Stoß die Weiße in eine Tasche spielt, so hat er keine drei aufeinanderfolgende Fouls begangen, obwohl die Fouls in drei aufeinanderfolgenden Aufnahmen waren. Sobald er die Kugel zu Beginn der 8. Aufnahme korrekt versenkt hat, werden die zwei Fouls gestrichen. Er hat nun natürlich wieder ein Foul, wenn er bei Aufnahme Nr. 9 an den Tisch geht.*

6.13 Wertungen

(1) Das Abziehen von Punkten kann einen negativen Punktestand zur Folge haben. Ein Punktestand kann also "minus 1", "minus 2", "minus 15" etc. lauten. (Ein Spieler kann ein Spiel gewinnen, während sein Gegner nur zwei Fouls gemacht hat. Das Ergebnis wäre dann 150 zu -2.)

(2) Wenn ein Spieler bei einem Stoß keine Kugel versenkt und ein Foul begeht, so wird der Strafpunkt von dem Punktestand abgezogen, den er vor dem Stoß hatte. Versenkt ein Spieler eine Kugel und begeht er dabei ein Foul, so wird die Kugel wieder eingesetzt (und nicht gewertet) und ein Punkt wird von dem Punktestand abgezogen, den er vor dem Stoß hatte.

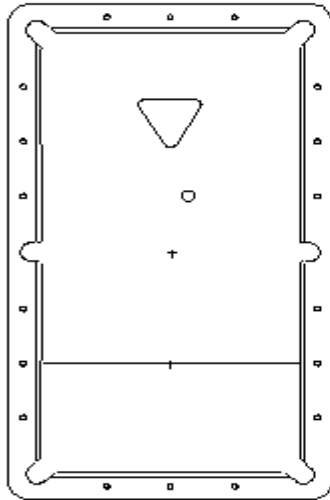
7.0 SCHLUSSBEMERKUNG

Soweit diese Regel in Regelungen der Sport- und Turnierordnung eingreift und hierzu im Widerspruch steht, geht die Sport- und Turnierordnung der Deutschen Billard-Union dieser Regel vor. Der Regelteil 3.0 bis 6.0 dieser Regel ist unveränderlich und die Auslegung des Bundesschiedsrichterobmanns ist verbindlich für den Spielbetrieb der DBU.

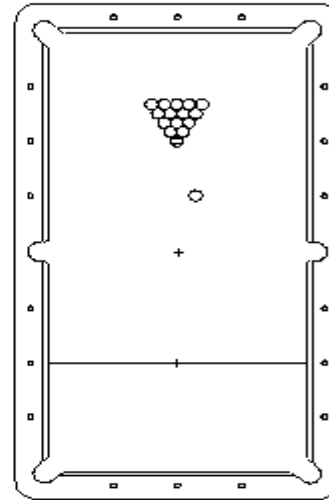
Erläuternde Grafiken zu besonderen Situation im 14/1 endlos

Beispiel 1

Die 14. und 15. Kugel wurden versenkt.

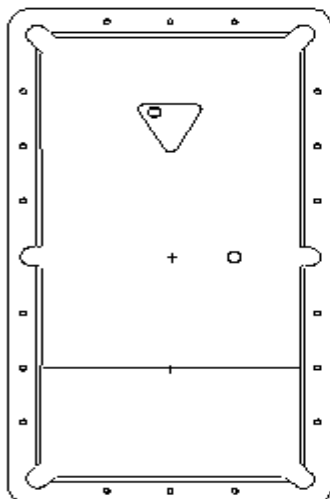


Das Dreieck wird komplett neu aufgebaut. Die Weiße bleibt liegen.

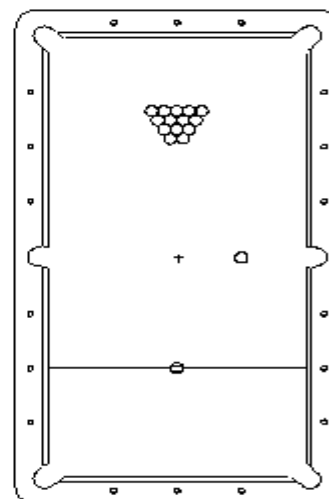


Beispiel 2

Die 15. Kugel behindert den Aufbau; die Weiße liegt irgendwo auf dem Tisch.

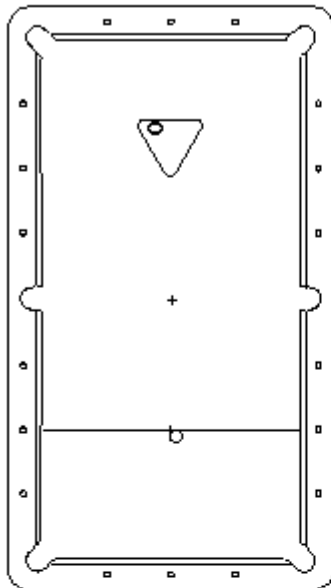


Die 15. Kugel kommt auf den Kopfpunkt. Die Weiße bleibt liegen.

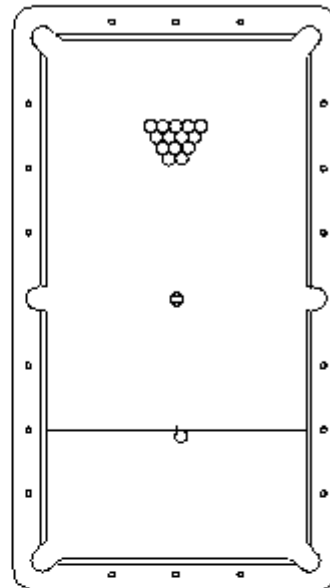


Beispiel 3

Die 15. Kugel behindert den Aufbau;
die Weiße blockiert den Kopfpunkt.

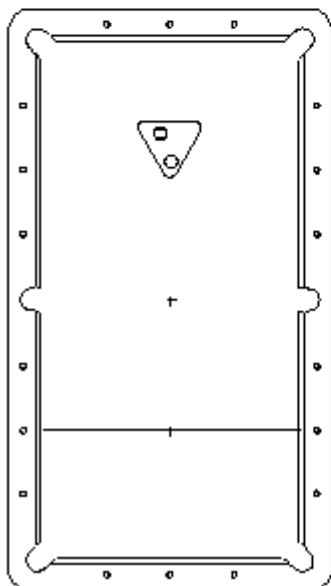


Die 15. Kugel kommt auf den
Mittelpunkt. Die Weiße bleibt liegen.

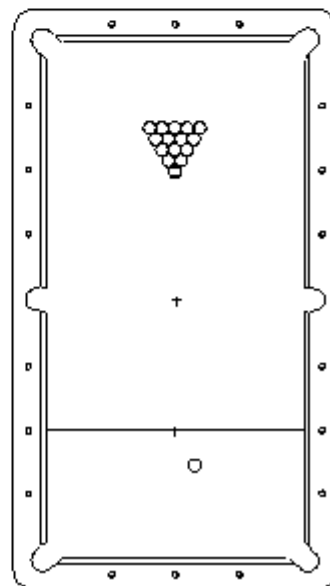


Beispiel 4

Die Weiße und die 15. Kugel
behindern beide den Aufbau.

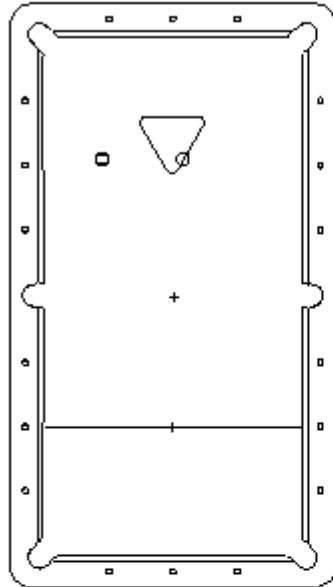


Das Dreieck wird komplett neu
aufgebaut. Die Weiße wird irgendwo
aus dem Kopffeld gespielt.

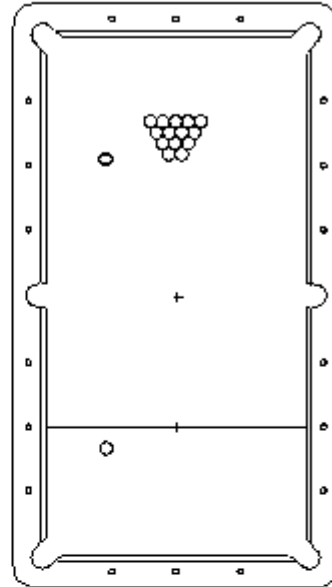


Beispiel 5

Die Weiße behindert den Aufbau; die 15. Kugel liegt nicht im Kopffeld.

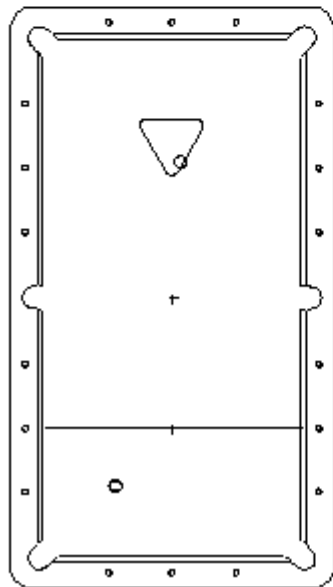


Die Weiße kann irgendwo im Kopffeld platziert werden. Die 15. Kugel bleibt liegen.

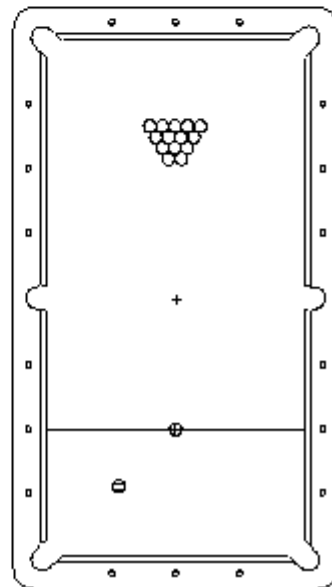


Beispiel 6

Die Weiße behindert den Aufbau; die 15. Kugel liegt im Kopffeld.

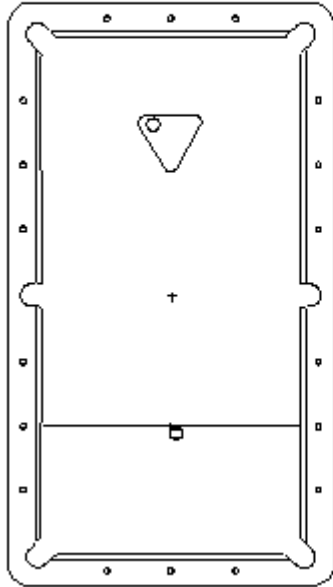


Die Weiße wird auf den Kopfpunkt gesetzt und darf in jede beliebige Richtung gespielt werden. Die 15. Kugel bleibt liegen.



Beispiel 7

Die Weiße behindert den Aufbau; die 15. Kugel blockiert den Kopfpunkt.



Die Weiße wird auf den Mittelpunkt gesetzt. Die 15. Kugel bleibt liegen.

