

REGELN 14/1 light

1.1 ZIEL DES SPIELS

14/1 light ist ein Ansagespiel, das mit 15 durchnummerierten farbigen Kugeln und der Weissen gespielt wird. 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.

1.2 ANSAGE

Offensichtliche Kugeln und Taschen müssen nicht angesagt werden. Der Gegner hat das Recht nachzufragen, welche Kugel in welche Tasche gespielt werden soll, wenn er sich dessen nicht sicher ist. Stösse über Bande und Kombinationsstösse werden nicht als offensichtlich angesehen und müssen angesagt werden. Beim Eröffnungstoss muss nicht angesagt werden.

1.3 AUFBAU DER KUGELN

Die Kugeln werden zu einem Dreieck am Fussende des Tisches aufgebaut, wobei es keine Rolle spielt, wo sich welche Kugel befindet.

1.4 ABLAUF DES SPIEL'S

Anders als beim normalen 14/1 endlos wird bei diesem Spiel wie beim 8er-Ball angestossen. Ziel des Anstosses ist es, möglichst viele Kugeln zu versenken und die anderen Kugeln auf dem ganzen Tisch zu verteilen. Nach dem Anstoss hat der Spieler das Recht, die Weisse auf dem ganzen Tisch frei zu setzen. Das heisst, es spielt keine Rolle, ob die Weisse beim Anstoss in ein Loch oder vom Tisch fällt. Die Kugeln, welche beim Anstoss in eine Tasche fallen, verbleiben dort, auch wenn die Weisse fällt. Kugeln, welche vom Tisch springen werden wieder gemäss den offiziellen 14/1 Endlos-Regeln auf den Fusspunkt aufgesetzt. Jetzt versucht der Spieler alle noch auf dem Tisch verbliebenen Kugeln korrekt zu versenken. Schafft er dies, werden alle 15 Kugeln wieder zu einem Dreieck aufgebaut, die Weisse frei im Kopffeld gesetzt und der Spieler beginnt mit einem normalen Anstoss wie vorher beschrieben. Dieser Turnus wird so lange gespielt, bis der Spieler eine Kugel nicht versenkt oder ein Foul begeht. Die Anzahl versenkter Kugeln wird nun in das Matchprotokoll eingetragen.

1.5 FOUL

Es gelten die üblichen Regeln für ein Foul. Mit einem Foul versenkte Kugeln werden nicht gezählt. Anders als im normalen 14/1 Endlos gibt ein Foul keinen Punktabzug. Nach einem Foul werden die versenkten Kugeln gezählt und in das Matchprotokoll eingetragen.

1.6 KOMBINATIONSSTOSS

Kombinationsstösse sind grundsätzlich erlaubt, sofern sie auch korrekt vor dem Stoss angesagt wurden.

1.7 KORREKTER STOSS

Bei allen Stössen muss der Spieler die angesagte Kugel in die angesagte Tasche spielen. Über eine andere Kugel darf gespielt werden. Erlaubt sind dabei auch Bogen-, Jump- oder Vorbandenstösse.

1.8 WERTUNG FÜR DIE CLUBMEISTERSCHAFT

Das beste Total von jeweils 10 Aufnahmen zählt für die Clubmeisterschaft. Dabei liegt es in der Verantwortung des Spielers, wie viele von diesen 10er-Aufnahmen er in einem Jahr spielt. Der Spieler ist nicht dazu verpflichtet, jedes Mal mindestens 10 Aufnahmen zu spielen. Er hat die Möglichkeit eine 10er Aufnahme über mehrere Tage zu absolvieren. Die Wertung beginnt am 1. Januar und endet am 31. Dezember.

1.9 MATCHPROTOKOLLE

Die Matchprotokolle werden vom TK des Billard Club Dietikon verwaltet und es wird von ihm auch eine Erfolgsstatistik geführt, welche von jedem Teilnehmer eingesehen werden kann.