

# Regeln 10ball

## 1.1 ZIEL DES SPIELS

Zehnball ist ein Ansagespiel, das mit den Kugeln eins bis zehn und der Weissen gespielt wird. Gewinner einer Partie ist derjenige Spieler der die zehn mit einem korrekten Stoss versenken kann.

## 1.2 ANSAGE

Ausser beim Anstoss muss der Spieler immer ansagen welche Kugel er in welche Tasche spielen will, falls dies nicht offensichtlich ist. 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.

## 1.3 AUFBAU DER KUGELN

Die Kugeln werden in Form eines Dreiecks aufgebaut. Die eins muss an der Spitze, die zehn in der Mitte liegen. Alle anderen Kugeln werden frei aufgebaut.

## 1.4 REGULÄRER ANSTOSS

Der Anstoss erfolgt aus dem Kopffeld. Falls keine Kugel versenkt wird, müssen mindestens vier Kugeln eine Bande berühren, ansonsten gilt der Stoss als Foul.

## 1.5 ZWEITER STOSS - PUSH OUT

Falls beim Anstoss kein Foul begangen wurde, kann der folgende Spieler entscheiden ein Push out zu spielen. Ein Push out muss dem gegnerischen Spieler mitgeteilt werden. Falls bei einem Push Out kein Foul begangen wird, kann sich der Gegner aussuchen, ob er den Tisch übernehmen möchte, oder ob der Spieler noch einmal stossen muss. Wird die 10 bei einem Push out versenkt, so wird sie straflos wieder aufgebaut.

## 1.6 KOMBINATIONSTOSS

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 UNKORREKT VERSENKTE KUGELN

Falls ein Spieler die angesagte Kugel nicht in die angesagte Tasche versenkt und im Verlauf des Stosses fällt die angesagte Kugel irgendwo anders oder eine andere Kugel fällt in irgendeine Tasche, so ist die Aufnahme für den Spieler zunächst beendet und der Gegner hat die Wahl, ob er den Tisch übernimmt oder die Aufnahme an den Spieler zurück gibt.

## 1.9 FORTFÜHRUNG DES SPIELS

Solange der Spieler eine angesagte Kugel regelgerecht mit einem Stoss versenkt, bleiben alle zusätzlich versenkten Kugeln aus dem Spiel, und der Spieler darf seinen nächsten Stoss ausführen. Wenn ein Spieler die 10 regelgerecht in die angesagte Tasche versenkt, gewinnt er das Spiel. Wenn der Spieler keine Kugel versenkt oder ein Foul begeht, ist seine Aufnahme beendet, und der Gegner kommt an den Tisch. Wurde kein Foul begangen, muss der Gegner von dort aus weiterspielen, wo der Spieler die Weisse hinterlassen hat.

## 2.0 WIEDEREINSETZEN DER KUGELN

Wenn die 10 mit einem Foul, während eines Push Outs oder beim Anstoss versenkt wird, oder unabsichtlich in eine falsche Tasche fällt oder vom Tisch springt, wird sie wieder aufgebaut. Keine andere Objektkugel wird ansonsten wieder aufgebaut.

## 2.1 SIEGER DER PARTIE

Sieger der Partie ist derjenige Spieler der als erstes die zehn mit einem korrekten Stoss versenken kann.