

REGELN 8²-Ball

1.1 ZIEL DES SPIELS

8²-Ball ist ein Ansagespiel, das mit 15 durchnummerierten farbigen Kugeln und der Weissen gespielt wird. Ein Spieler muss die Kugeln von 1 – 7 (Ganze) spielen, während der Gegner die Kugeln von 9 – 15 (Halbe) spielt. Der Spieler, der als erster auf korrekte Art und Weise die Kugeln seiner Gruppe und dann die "8" versenkt, gewinnt das Spiel.

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 sollten angesagt werden. Anders als beim üblichen 8-Ball werden hier nicht nur der aktuelle Ball und die Tasche angesagt, sondern darüber hinaus auch noch der nächste zu spielende Ball und die Tasche. Wird der aktuelle Ball korrekt versenkt, muss auf den vorher angesagten Ball und die Tasche gespielt werden, nachdem wiederum der folgende Ball und die Tasche angesagt wurden. Das heisst, man sagt Ball 1 + 2 an, versenkt Ball 1 und sagt Ball 3 an, usw., bis zur Kugel Nummer 8, welche das Spiel entscheidet. Allfällige Sicherheitsstösse müssen genau gleich angesagt werden. Beim Eröffnungsschuss muss nicht angesagt werden. Der Spieler bleibt am Tisch, wenn er mit dem Eröffnungsschuss einen Ball korrekt versenkt.

1.3 AUFBAU DER KUGELN

Die Kugeln werden zu einem Dreieck am Fussende des Tisches aufgebaut, wobei die "8" in die Mitte des Dreiecks, die vorderste Kugel des Dreiecks auf dem Fusspunkt und an den hinteren Ecken jeweils eine Volle und eine Halbe liegt.

1.4 ANSTOSS / ERÖFFNUNGSSTOSS

Das Recht auf den Eröffnungsschuss wird ausgespielt oder durch Münzenwurf ermittelt. Fällt dem Spieler beim Eröffnungsschuss die Weisse, werden alle farbigen Kugeln, welche auch gefallen sind, wieder auf den Fusspunkt aufgesetzt. Der Gegner setzt die Weisse frei im Kopffeld und darf keinen Ball direkt anspielen, der im Kopffeld liegt.

1.5 SETZEN DER WEISSEN

Fällt die Weisse in eine Tasche oder vom Tisch, muss der Gegner die Weisse im Kopffeld setzen und darf keinen Ball direkt anspielen, der im Kopffeld liegt.

1.6 WAHL DER GRUPPE

Die Wahl der Gruppe ist mit dem Eröffnungsschuss nicht bestimmt. Erst nach dem korrekten Versenken der zweiten angesagten Kugel in Folge ist bestimmt, wer mit welcher Gruppe spielt.

1.7 FOUL

Es gelten die üblichen Regeln für ein Foul. Nach einem Foul hat der Gegner die Möglichkeit, die Weisse frei im Kopffeld zu setzen (Regeln nach 1.5) oder aber aus der aktuellen Position weiter zu spielen.

1.8 KOMBINATIONSSTOSS

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

1.9 KORREKTER STOSS

Bei allen Stössen muss der Spieler die zuvor angesagte Kugel in die angesagte Tasche spielen. Über eine andere Kugel seiner Gruppe darf er nur spielen, wenn das zuvor von ihm auch so angesagt wurde, sonst muss er direkt auf die von ihm vorher angesagte Kugel spielen. Erlaubt sind dabei auch Bogen-, Jump- oder Vorbandenstösse.

1.10 UNKORREKT VERSENKTE KUGELN

Fällt eine Kugel in eine nicht angesagte Tasche wird sie wieder aufgebaut. Wird eine gegnerische Kugel versenkt bleibt sie in der Tasche.

1.11 AUFBAU- ODER EINSETZPUNKTE

Nicht korrekt versenkte Kugeln werden wieder auf den Fusspunkt aufgesetzt. Ist dieser blockiert kommt die Kugel auf den Kopfpunkt. Ist auch der blockiert kommt die Kugel in die Tischmitte, danach auf den Mittelpunkt zwischen Fusspunkt und Tischmitte, danach auf den Mittelpunkt zwischen Kopfpunkt und Tischmitte.

1.12 STRAFEN

Versenkt ein Spieler die angesagte Kugel nicht, muss er zur Strafe die vorher versenkte Kugel wieder aufbauen. Hat er in dieser Aufnahme aber noch keine Kugel versenkt, so gibt er nur die Aufnahme an den Gegner ab.

Fallen zwei Kugeln des Spielers gleichzeitig, ohne dass er das vorher angesagt hat, werden beide wieder aufgebaut und die Aufnahme wechselt zum Gegner. Hat er aber beide angesagt, und es fällt nur eine der beiden, wird diese eine wieder aufgebaut und die Aufnahme wechselt zum Gegner.

Liegt der Spieler im "Safe" und versenkt aus taktischen Gründen eine andere als die angesagte Kugel, so wird diese Kugel, und zur Strafe eine weitere Kugel, wieder aufgebaut und die Aufnahme wechselt zum Gegner.

Fällt eine farbige Kugel vom Tisch wird diese, und zur Strafe die zuvor versenkte Kugel wieder aufgebaut.

Fällt die Kugel in eine nicht angesagte Tasche so wird diese, und zur Strafe die zuvor versenkte Kugel wieder aufgebaut.

1.13 AUFNAHME

Jede Aufnahme ist in sich geschlossen, das heisst, es müssen keine Kugeln von vorhergehenden Aufnahmen wieder aufgebaut werden. (Ausnahme siehe 1.12, Liegt der Spieler im "Safe".....)

1.14 VERLUST DES SPIEL'S

Ein Spieler verliert das Spiel, wenn er eine der folgenden Handlungen begeht:

A: Er spielt ein Foul, während er die "8" versenkt

B: Wenn ein Spieler die "8" mit demselben Stoss versenkt, mit dem er die letzte Farbige versenkt

C: Wenn ein Spieler die "8" vom Tisch springen lässt

D: Wenn ein Spieler die "8" in eine andere als die von ihm angesagte Tasche versenkt

E: Wenn ein Spieler die "8" versenkt, bevor er berechtigt ist darauf zu spielen