

Deutsche Billard-Union e.V.

Spielregeln Pool

Stand: 12/2004

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

Erläuternde Grafiken zu besonderen Situationen 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 weiter spielen, 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 weiter spielen 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

- (1) Der eröffnende Spieler muss entweder
 - a) eine Kugel und eine Tasche ansagen und die Kugel dann in diese Tasche spielen **oder**
 - b) die „Weiße“ und zwei farbige Kugeln 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.

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 Kugel berühren und dann muss
 - a) eine Kugel fallen **oder**
 - b) die „Weiße“ oder irgendeine farbige Kugel eine Bande anlaufen.

Werden diese Bedingungen nicht erfüllt, so liegt ein Foul vor.

Liegt eine farbige Kugel 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 letzten 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 aufeinander folgende 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 Eröffnungsstoß unter den gleichen Bedingungen wie zu Anfang durchführen.

- (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 weiter spielen 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 (z.B. aus defensiven Gründen) ansagen. 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 sonst wie 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 weiter spielen **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 Fußpunkt 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 Punkte 6.7 (2), 6.7 (5) oder 6.12 (5. 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 (Punkt 6.7 (5)) und drei aufeinander folgende Fouls (Punkt 6.12) erfolgen schwerere 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 (Punkt 6.7 (5)) oder drittes Foul in Folge wurde begangen.

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 aufeinander folgenden 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.
- (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.

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.

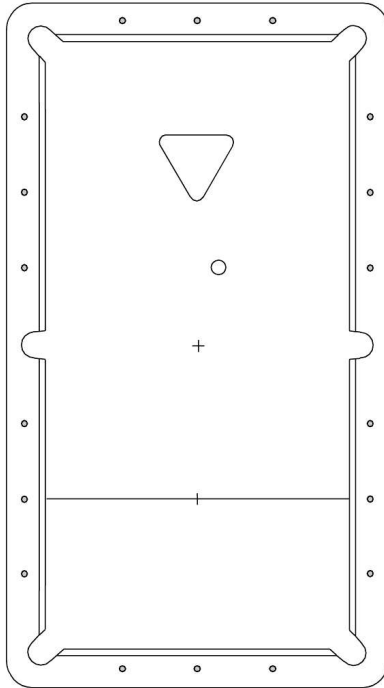
7.0 SCHLUSSBEMERKUNG

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 Punkte 3.0 bis 6.0 dieser Regel ist unveränderlich und die Auslegung des Bundesschiedsrichterobmanns ist verbindlich für den Spielbetrieb der DBU.

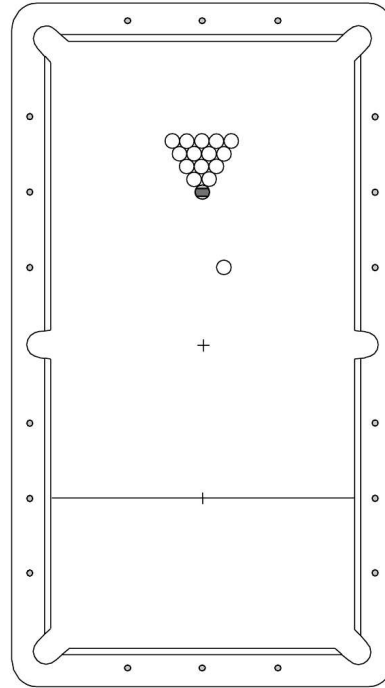
Erläuternde Grafiken zu besonderen Situationen im 14/1 endlos

Beispiel 1

Die 14. und 15. Kugel wurden versenkt.

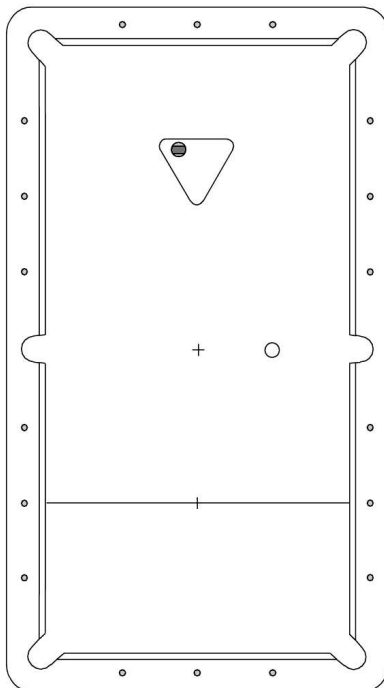


Das Dreieck wird komplett neu aufgebaut. Die Weiße bleibt liegen.

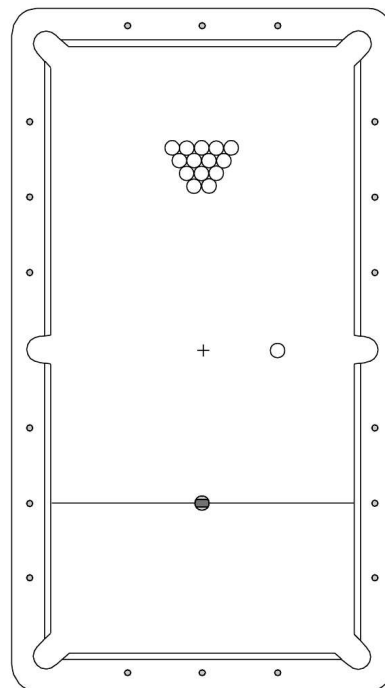


Beispiel 2

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



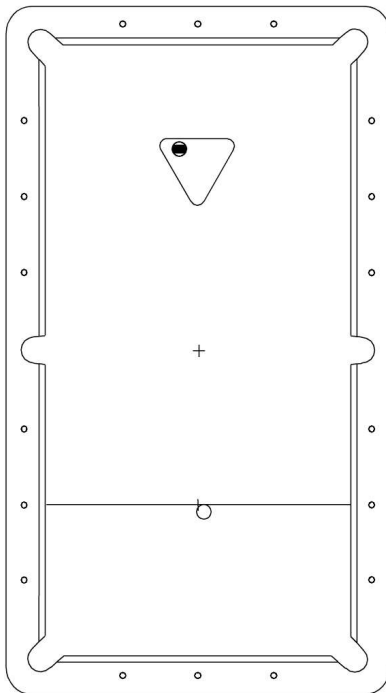
Die 15. Kugel kommt auf den Kopfpunkt. Die Weiße bleibt liegen.



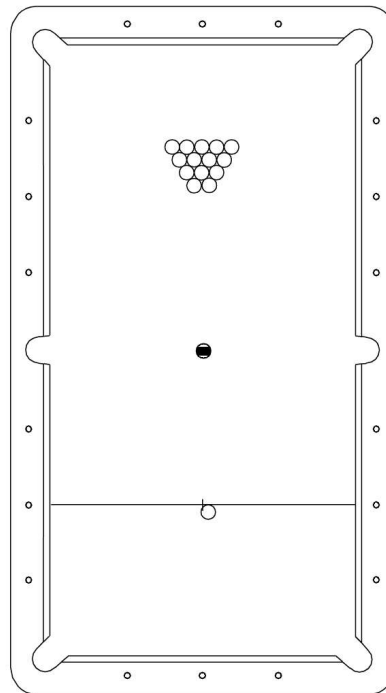
Erläuternde Grafiken zu besonderen Situationen im 14/1 endlos

Beispiel 3

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

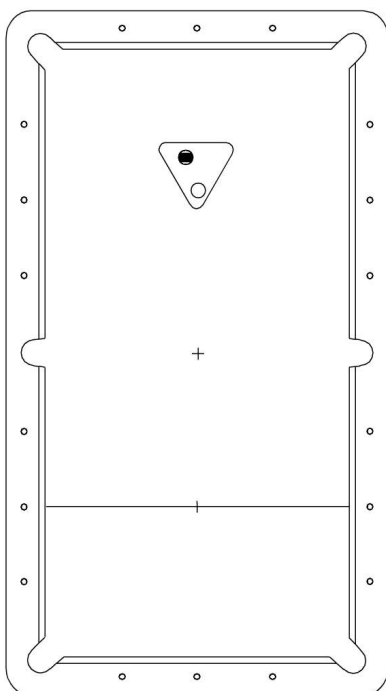


Die 15. Kugel kommt auf den
Mittelpunkt. Die Weiße bleibt liegen.

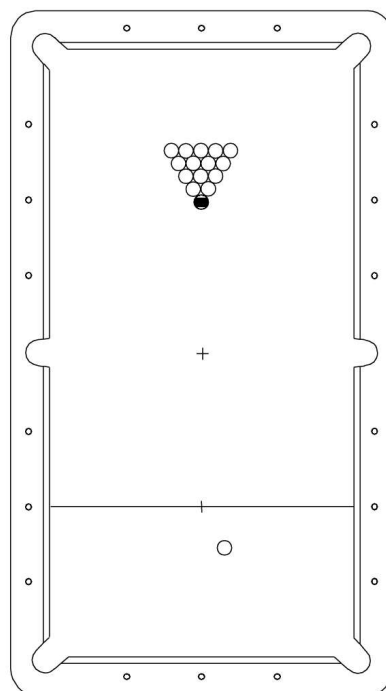


Beispiel 4

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



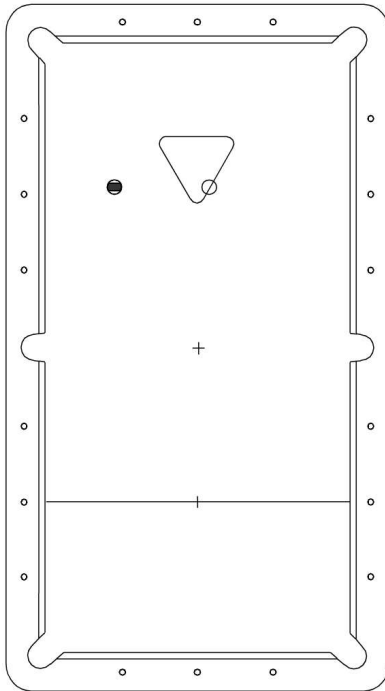
Das Dreieck wird komplett neu
aufgebaut. Die Weiße wird irgendwo
aus dem Kopffeld gespielt.



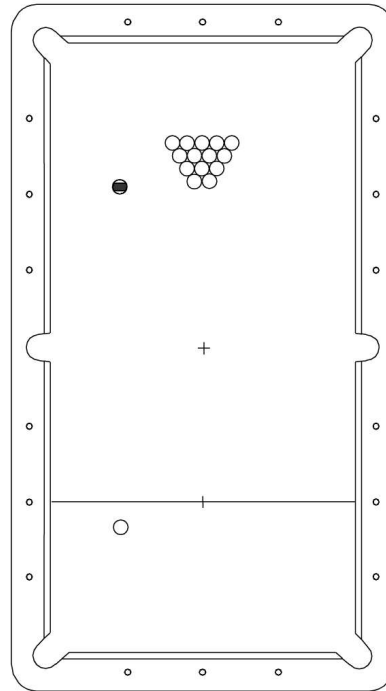
Erläuternde Grafiken zu besonderen Situationen im 14/1 endlos

Beispiel 5

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

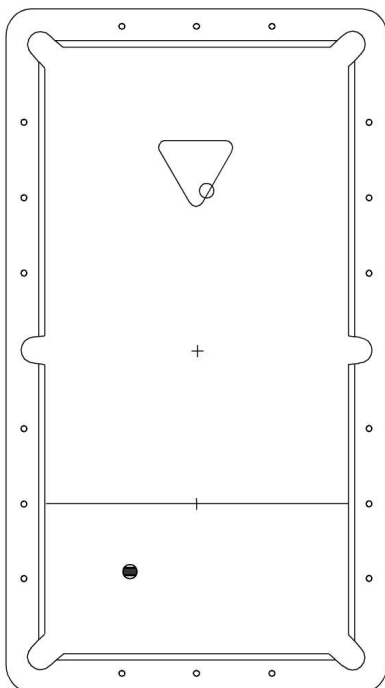


Die Weiße kann irgendwo im Kopffeld plaziert werden. Die 15. Kugel bleibt liegen.

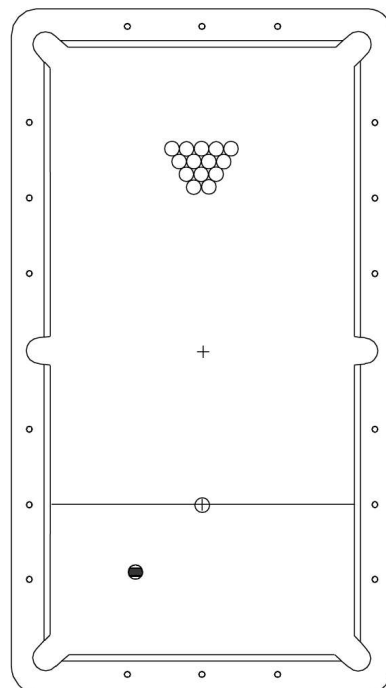


Beispiel 6

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



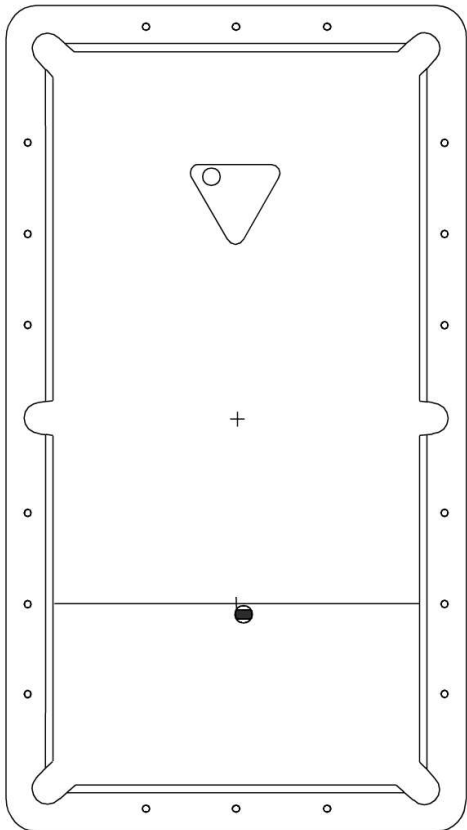
Die Weiße wird auf den Kopfpunkt gesetzt und darf in jede beliebige Richtung gespielt werden. Die 15. Kugel bleibt liegen.



Erläuternde Grafiken zu besonderen Situationen im 14/1 endlos

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.

