

Spielregeln 9er Ball (Professionelle und Weltregel)

Ziel des Spieles

9.Ball wird mit neun nummerierten Kugeln (1-9) und der Weißen gespielt. Bei jedem Stoß muss als erste Kugel diejenige mit der niedrigsten Zahl angespielt werden, aber die Kugeln müssen nicht in der Reihenfolge versenkt werden. Wenn ein Spieler eine Kugel korrekt versenkt, dann bleibt er solange am Tisch, bis er eine Kugel verschießt, ein Foul begeht oder die 9 versenkt und das Spiel damit gewinnt. Nach einem Fehlstoß muss der dann aufnahmeberechtigte Gegner von der Position weiterspielen, an der die Weiße liegen geblieben ist. Nach einem Foul hat der Gegner freie Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch. Es muss nichts angesagt werden. Eine Partie ist dann beendet, wenn ein Spieler die nötige Anzahl Spiele gewonnen hat.

Aufbau der Kugeln

Die farbigen Kugeln werden diamantförmig aufgebaut, wobei die 1 an der Spitze der Kugeln auf dem Fußpunkt und die 9 in deren Mitte liegt. Die anderen Kugeln können beliebig platziert werden. Alle Kugeln sollen so nah wie möglich aneinander liegen. Das Spiel beginnt mit Lageverbesserung der Weißen aus dem Kopffeld.

Korrektter Eröffnungsstoß

Die Regeln für die korrekte Ausführung des Eröffnungsstoßes sind dieselben, wie für die anderen regulären Stöße, außer:

- 1. Der eröffnende Spieler muss zuerst die 1 treffen und entweder eine Kugel versenken oder mind. vier Farbige an eine Bande laufen lassen.**
- 2. Wenn die Weiße in eine Tasche oder vom Tisch fällt, oder wenn die Erfordernisse des Eröffnungsstoßes nicht erfüllt werden, so ist das ein Foul und der dann aufnahmeberechtigte Spieler hat freie Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch.**
- 3. Wenn beim Eröffnungsstoß eine Farbige vom Tisch springt, so ist das ein Foul und der dann aufnahmeberechtigte Spieler hat freie Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch.**

Die Farbige wird nicht wieder eingesetzt. (Ausnahme: die 9 wird wieder eingebaut, wenn sie vom Tisch springt).

Fortführung des Spieles

Der Spieler kann bei dem Stoß, der unmittelbar nach dem Eröffnungsstoß folgt, PUSH - OUT spielen. Wenn der Spieler eine oder mehrere Kugel(n) mit einem korrekten Eröffnungsstoß versenkt, so bleibt er an der Aufnahme, bis er eine Kugel verfehlt, ein Foul begeht oder das Spiel gewinnt. Wenn der Spieler verfehlt oder ein Foul begeht, beginnt die Aufnahme des anderen Spielers, die wiederum so lange dauert, bis dieser verfehlt, ein Foul begeht oder das Spiel gewinnt. Das Spiel endet, wenn die 9 mit einem korrekten Stoß versenkt wird oder wenn das Spiel wegen eines ernsten Verstoßes gegen die Regeln als verloren gewertet wird.

Push out

Derjenige Spieler, der unmittelbar nach einem korrekten E-Stoß an der Aufnahme ist, kann Push out spielen, um zu versuchen, die Weiße in eine bessere Position zu legen für die nachfolgende Wahlmöglichkeit. Bei einem Push out muss die Weiße keine Farbige und keine Bande berühren, aber alle anderen Foulgründe bleiben bestehen. Der Spieler muss den Push out vor dem Stoß ansagen, oder der Stoß wird als normal durchgeführt gewertet. Jegliche bei einem Push out versenkte Kugel zählt nicht und verbleibt in der Tasche (außer die 9). Nach einem korrekten Push out darf der Gegner von der Position aus weiterspielen, in die der Spieler die Weiße gespielt hat, oder er darf den Stoß an den Spieler selbst zurückgeben, der das Push out gespielt hat. Ein Push out wird nicht als Foul angesehen,

solange keine Regel verletzt wird. Ein unkorrekter Push out wird je nach Art des Fouls als Foul gewertet. Nach einem Foul beim Eröffnungsstoß kann kein Push out gespielt werden.

Fouls

Wenn ein Spieler ein Foul begeht, so ist seine Aufnahme beendet und keine der mit dem Foul versenkten Kugeln werden wieder eingesetzt (Ausnahme: wenn die 9 versenkt wird, wird sie wieder aufgebaut). Der dann aufnahmeberechtigte Spieler hat Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch; vor dem ersten Stoß kann er die Weiße platzieren, wo er will. Wenn ein Spieler mit einem Stoß mehrere Fouls begeht, so werden diese nur als ein Foul gewertet.

Falsche Kugel

Wenn die von der Weißen zuerst getroffene Kugel nicht diejenige mit der niedrigsten Zahl auf dem Tisch ist, so ist das ein Foul.

Keine Bande

Wenn keine Farbige versenkt worden ist und keine farbige Kugel oder die Weiße nach der Karambolage eine Bande anläuft, so ist das ein Foul.

Freie Lageverbesserung

Wenn ein Spieler freie Lageverbesserung hat, so kann er die Weiße überall auf dem Tisch platzieren, außer press an eine Farbige. Er kann die Weiße so lange verlegen, bis er seinen Stoß ausführt.

Vom Tisch gesprungene farbige Kugeln

Eine nicht versenkte Kugel wird als vom Tisch gesprungen angesehen, wenn sie irgendwo anders als auf der Tischplatte zu liegen kommt. Es ist ein Foul, eine Farbige vom Tisch springen zu lassen. Die vom Tisch gesprungenen Farbigen bleiben aus dem Spiel (Ausnahme: wenn die 9 vom Tisch gesprungen ist) und das Spiel geht weiter.

Fouls bei Jumpshots und Kopfstoßen

Wenn ein Spiel ohne Schiedsrichter gespielt wird, so gilt es als Foul, wenn während eines Jumps, Bogenstoßes oder Kopfstoßes eine Kugel sich bewegt, die nicht anspielbar ist, weil versucht wurde, über sie darüber oder um sie herum zu spielen (egal ob die Kugel durch die Hand, das Queue, das Hilfsqueue oder Durchstoß bewegt wurde).

Drei aufeinanderfolgende Fouls

Wenn ein Spieler drei Fouls in drei aufeinanderfolgenden Aufnahmen begeht, ohne dazwischen einen korrekten Stoß zu spielen, so verliert er das Spiel. Die drei Fouls müssen in einem Spiel auftreten. Es muss zwischen dem zweiten und dem dritten Foul eine Warnung gegeben werden.

Ende des Spiels

Das Spiel beginnt, sobald die Weiße beim Eröffnungsstoß das Kopffeld verlässt. Die 1 muss beim Eröffnungsstoß korrekt angespielt werden. Das Spiel endet, sobald die 9 mit einem korrekten Stoß versenkt wird oder wenn ein Spieler das Spiel wegen eines schweren Vergehens gegen diese Regel als verloren gewertet bekommt. *(Das Spiel ist nicht beendet, bevor nicht alle Kugeln zur Ruhe gekommen sind. Das Spiel endet, wenn ein Spieler sein drittes Foul in Folge begeht.)*