

Regelhandbuch der Deutschen Billard Union



Stand 13.07.08

**Gültige Deutsche Fassung der
Poolbillardregeln der WPA
Poolbillardregularien der WPA**

§ 9. 10 – Ball

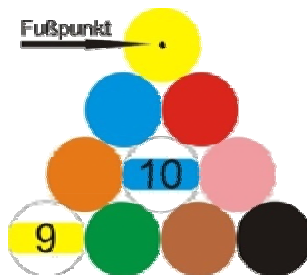
Die Disziplin Black Ball ist zurzeit Bestandteil des Sportprogrammes der Deutschen Billard Union.

§ 9.1 Ausstoßen

- (1) 10 – Ball ist ein Ansagespiel, welches mit einem Standard-Set von Kugeln nummeriert von 1-10 und dem Spielball gespielt wird.
- (2) Die Kugeln müssen in aufsteigender Reihenfolge angespielt werden.
- (3) Derjenige, der die 10 mit einem korrekten Stoß versenkt, gewinnt dieses, und das geht auch beim Anstoß, wo keine Kugel angesagt werden muss.
- (4) Es kann bei der Ansage immer nur eine Kugel angesagt werden.

§ 9.2 10 – Ball Aufbau

- (1) Die Objektkugeln werden so nah wie möglich (so wie in der nachfolgenden Grafik aufgeführt), aufgebaut.
- (2) Dabei liegt die 1 auf dem Fußpunkt und die 10 in der Mitte.
- (3) Die anderen Kugeln werden unsortiert im Dreieck verteilt (siehe auch Regelungen §4. Aufbau / Tapping von Kugeln.)



GRAFIK 5

10-Ball Aufbau

§ 9.3 Korrekter Anstoß

- (2) Die folgenden Regeln werden auf den Anstoß angewandt:
 - Der Spielball wird mit Ball in Hand aus dem Kopffeld gespielt.
 - Es müssen mindestens 4 Objektkugeln an eine oder mehrere Banden oder aber eine Kugel (nicht der Spielball) gelocht werden (Siehe auch Regelungen, §17. Anstoßbedingungen)

§ 9.4 Zweiter Stoß des Spiels

- (1) Falls kein Foul beim Anstoß erfolgt ist, darf der an der Aufnahme befindliche Spieler einen „PUSH OUT“ spielen.
- (2) Er muss dieses dem Schiedsrichter mitteilen. Dann treten §6.2 (Nicht korrekte Kugel) und §6.3 (Keine Bande) nach Karambolage außer Kraft.

- (3) Wenn während eines PUSH OUT kein Foul passiert, entscheidet nun der an der Aufnahme befindliche Spieler, wer den nächsten Stoß ausführt.

§ 9.5 Stöße mit Pflichtansage

- (1) Bei jedem Stoß (außer dem Anstoß) muss eine Ansage wie unter §1.6 (Standard Ansagen) erfolgen.
- (2) Der Aufnahmeberechtigte kann eine „Sicherheit“ ansagen, aufgrund der die Aufnahmeberechtigung wechselt.
- (3) Alle Kugeln, die mit Sicherheit versenkt wurden, verbleiben in den Taschen, außer die 10 (siehe auch §8.17 Sicherheitsstoß)

§ 9.6 Verbleib an der Aufnahme

- (1) Sollte es dem Aufnahmeberechtigten gelingen, eine angesagte Kugel korrekt zu versenken (außer beim Push Out, siehe auch §2.4 Zweiter Stoß des Spiels – Push Out), verbleibt er an der Aufnahme und alle zusätzlich versenkte Kugeln werden zugunsten des Spielers gewertet (Ausnahme: die 10, siehe auch §9.7 Aufzubauende Kugeln).
- (2) Sollte er die angesagte 10 korrekt versenken (außer bei einem Push Out), gewinnt er das Spiel.
- (3) Wenn der Aufnahmeberechtigte eine Kugel nicht locht, oder er ein Foul macht, wechselt die Aufnahme, und falls kein Foul passiert ist, muss der jetzt aufnahmeberechtigte die Lage der Kugeln akzeptieren und weiterspielen.

§ 9.7 Aufzubauende Kugeln

- (1) Sollte die 10 in irgendeinem nicht korrekten Stoß fallen(keine Ansage, Foul, Push Out, falsche Tasche), oder die 10 fällt vom Tisch, wird sie wieder aufgebaut (siehe auch §1.4 Aufzubauende Kugeln).
- (2) Ansonsten wird keine Objektkugel wieder aufgebaut.

§ 9.8 Standard Fouls

- (1) Wenn der aufnahmeberechtigte Spieler ein Foul macht, wechselt die Aufnahme an den Gegner.
- (2) Der Spielball wird mit Ball in Hand wieder ins Spiel gebracht und kann überall auf der Spielfläche aufgebaut werden (siehe auch §1.5 Spielball „Ball in Hand“)

(3) Folgende Foularten sind im 10-Bal Standard Fouls:

- §6.1 Spielball in der Tasche oder vom Tisch
- §6.2 Eine nicht korrekte Kugel zuerst getroffen. Der erste Kontakt des Spielballs in jedem Stoß muss mit der zahlenmäßig kleinsten Objektkugel auf der Spielfläche sein.
- §6.3 Keine Bande nach Karambolage
- §6.4 Kein Fuß auf dem Boden
- §6.5 Kugel vom Tisch. Die einzige Objektkugel, die aufgebaut wird ist die 10.
- §6.6 Berührte Objektkugel
- §6.7 Doppelstoß / Press liegende Kugeln
- §6.8 Geschobener Stoß
- §6.9 Kugeln noch in Bewegung
- §6.10 Schlechte Positionierung des Spielballs
- §6.12 Queue auf der Spielfläche
- §6.13 Spielen ohne Aufnahmeberechtigung
- §6.15 Langsames Spielen

§ 9.9 Weiterführende Fouls

- (1) Sollte §6.14 (3 Fouls) in Folge eintreten, so wird das mit Verlust des Spiels bestraft.
- (2) Im Falle, dass 6.16 Unsportliches Verhalten eintritt, wird der Schiedsrichter eine Bestrafung entsprechend des Verhaltens des Spielers entscheiden.

§ 9.10 Unentschieden

- (1) Sollte der Schiedsrichter das Spiel für Unentschieden entscheiden, so wird das Spiel wiederholt, und der ursprünglich anstoßende Spieler stößt wieder an (siehe auch §1.12 Unentschieden)