

# vom „Kneipenbillard“ zum „8-Ball“

Der schnelle Umstieg zu den wichtigsten 8-Ball-Regeln.

1. PBC Powerball Ennepetal e.V.  
www.powerball-ennepetal.de

Die Unterschiede in den Regeln sind gar nicht so groß und Einiges wird sogar einfacher. Bei Verwendung einheitlicher Regeln gehören die leidigen Diskussionen über die „richtigen“ Regeln vor oder während des Spiels der Vergangenheit an. Mit den richtigen Regeln macht das Spiel noch mehr Spaß.

Diese Kurzfassung basiert auf den offiziellen Regeln der „Deutschen Billard Union“. Die komplette Version gibt es u.a. im Internet ([www.billard-union.de](http://www.billard-union.de)).

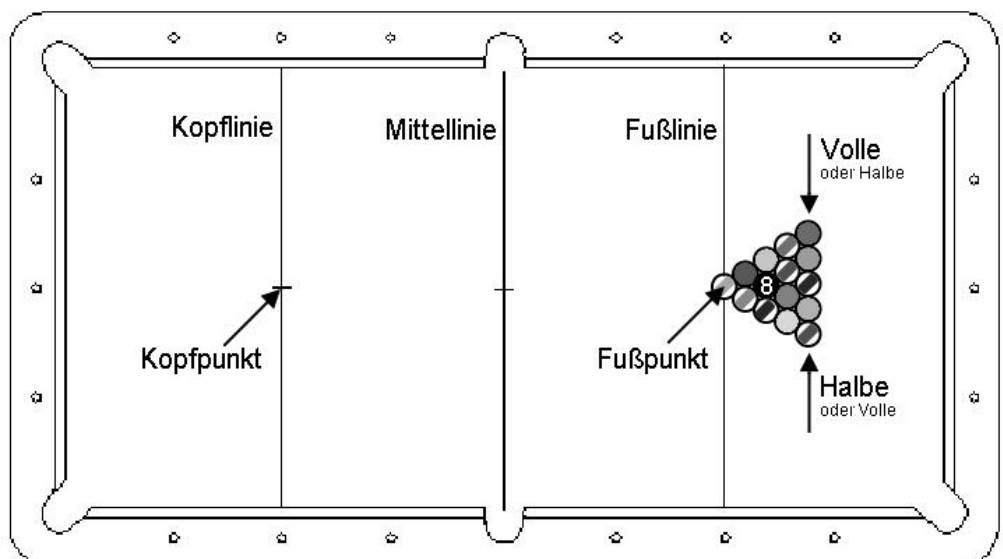
Dienstags und Mittwochs trainiert unser Verein hier im Papillon. Bei Fragen könnt ihr uns gerne ansprechen.

## Aufbau der Kugeln

Die Kugeln werden so aufgebaut, dass die vorderste Kugel auf dem Fußpunkt, die 8 vorne in der Mitte und jeweils eine halbe und eine volle Kugel in den hinteren Ecken liegt.

Alle anderen Kugeln können beliebig liegen.

Eine Sortierung nach Farbe oder Nummerierung ist explizit nicht gewollt.



## Anstoß und Spielübernahme

Beim Anstoß darf die weiße Kugel beliebig innerhalb des Kopffeldes platziert werden. Dadurch wird auch das Tuch am klassischen (aber nicht unbedingt immer optimalen) Anstoßpunkt geschont.

Die weiße Kugel wird beim Anstoß mit Kraft auf die vorderste Kugel im aufgebauten Dreieck gespielt.

Fällt eine Kugel oder auch mehrere (egal welche Farben) darf der anstoßende Spieler weiter spielen.  
Fällt keine Kugel, kommt der andere Spieler an den Tisch.

Beim Anstoß wird nicht festgelegt, wer die vollen und wer die halben Kugeln spielt – egal was fällt!  
Diese Festlegung passiert erst durch korrektes Versenken einer Kugel nach dem Anstoß.

Bis dahin darf jeder Spieler alle Kugeln anspielen.

*Die kompletten Regeln für den Anstoß sind sehr umfangreich – auf die vielen Details wird hier bewusst verzichtet.*

## Der korrekte Stoß

Sobald die Zuweisung der vollen bzw. halben Kugeln erfolgt ist, darf man nur noch seine eigenen Kugeln anspielen. Dabei ist es unerheblich ob das direkt oder über eine Bande erfolgt.

Zu einem korrekten Stoß gehört, dass man vor dem Stoß ansagt, welche Kugel man in welche Tasche versenken möchte – das „wie“ ist egal. Die Ansage kann bei eindeutigen Stößen entfallen.

Einfach wild stoßen und hoffen, dass eine Kugel fällt, ist somit keine Alternative.

Die weiße Kugel muss auch aus schwierigen Lagen gespielt werden, ein Ablegen von der Bande um eine Queuebreite ist nicht zulässig.

Weiterhin muss, nachdem die weiße Kugel die angespielte Kugel berührt hat (Karambolage), mindestens eine beliebige Kugel (weiß oder farbig) eine Bande berühren.

Fällt die angesagte Kugel, bleibt der Spieler am Tisch und kann weiter spielen.  
Fällt sie nicht, ist der Gegner am Zug.

## Das Foul

Ein Foul ist etwas, was es so im Kneipenbillard eigentlich gar nicht gibt. Im „richtigen“ Billard ist es aber eine sehr wichtige Regel.

Begeht ein Spieler ein Foul, kommt sein Gegner ans Spiel und darf vor seinem Stoß die weiße Kugel beliebig auf dem Tisch platzieren darf („Ball in Hand“).

Ein Foul wird gegeben, wenn

- eine fremde Kugel angespielt wird (egal ob direkt oder über Bande)
- keine Kugel getroffen wird
- nachdem die weiße die angespielte Kugel berührt hat keine Kugel mehr eine Bande berührt
- man mit dem Queue eine andere Kugel als die weiße berührt
- man mit einem Hilfsqueue, Körperteil oder Kleidungsstück irgendeine Kugel berührt
- eine Kugel vom Tisch fällt.

## Das Versenken der 8

Die 8 wird erst versenkt, wenn alle anderen Kugeln dieses Spielers vorher versenkt wurden. Es ist also die letzte von einem Spieler zu spielende Kugel. Wer sie vorher versenkt (egal wie) hat das Spiel verloren.

Die 8 wird, wie bei den anderen Kugeln, nach Ansage in eine beliebige Tasche gespielt. Sie braucht nicht über Bande und nicht in eine bestimmte Tasche gespielt zu werden.

Das ist ein wichtiger Vorteil gegenüber den „Kneipenregeln“, da man sich dort sonst mit der 8 manchmal genau so lange aufhält wie mit allen anderen Kugeln zusammen.

## Begriffe

Queue	der „Stock“ mit dem gespielt wird
Hilfsqueue	die Hilfen, die für schwer erreichbare Bälle benutzt werden können
Volle, Halbe	die einfarbigen Kugeln nennt man „Volle“, die gestreiften „Halbe“
Bande	der innere Rand des Tisches, von dem die Kugeln abprallen
Tasche	die „Löcher“, in die man die Kugeln versenken muss
Anstoß	der erste Stoß eines Spiels – erfolgt immer aus dem Kopffeld heraus
Kopffeld	der gesamte Bereich vor der Kopflinie (siehe Grafik)
Foul	ein schwerer Fehler – der Gegner bekommt „Ball in Hand“
Ball in Hand	nach einem Foul darf der Gegner die Weiße frei auf dem ganzen Tisch positionieren
Karambolage	das Treffen der weißen auf eine andere Kugel

**Bitte geht vorsichtig mit den Queues und den Tischen um.  
An den Tischen ist das Rauchen und Trinken verboten.**