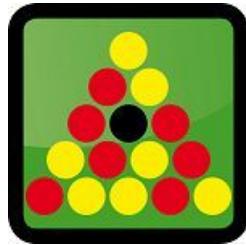


Blackball – Regeln:

Blackball lehnt an die Regeln des normalen Poolbillards an. Es gibt jedoch einige Änderungen, um den Spielfluss zu beschleunigen und somit die Framedauer auf ein Minimum zu reduzieren.



Aufsetzen beim Eröffnen

ERÖFFNUNGSSTOSS:

Es wird jeweils abwechselnd eröffnet.

Mindestens 2 Objektbälle müssen **vollständig** über die Mittellinie zurücklaufen, oder mind. ein Objektball muss gepottet werden, ansonsten ist es ein Foul. Bei einem Foul kann der übernehmende Spieler von dort weiterspielen (mit Foul; s.u.) oder auf Rerack (mit Foul) entscheiden. Fällt Schwarz beim Eröffnungsstoss, gibt's ein «Rerack» und ist kein Foul. Der gleiche Spieler darf nochmals eröffnen.

Bei Blackball werden **nie** Bälle nominiert oder Taschen angesagt! Wurden beim Eröffnungsstoss ein oder mehrere Bälle gelocht, ist der Tisch immer noch offen (der Spieler hat immer noch die Wahl seiner Farbe). Der gleiche Spieler bleibt am Stoss und darf auf GELB oder ROT spielen. Wird auf einem noch offenen Tisch eine GELBE und eine ROTE gepottet, bleibt der Tisch immer noch offen (kein Foul)!

Sobald eine Farbe korrekt und ohne Foul gelocht wurde, hat der betr. Spieler diese Farbe. Wird kein Ball gepottet, muss nach dem Ballkontakt mit Weiss noch mindestens ein Ball eine Bande anlaufen, ansonsten ist es ein Foul.

FOUL:

Nach JEDEM Foul hat der Gegner einen «Free Shot» (siehe unten) plus einen Zusatzstoss.

Nach einem Foul kann der Gegner die Situation übernehmen, oder die Weisse im «Baulk-Bereich» (Bereich hinter der Anstosslinie) frei setzen und von dort auf **jeden** Ball spielen. Es ist Foul, wenn Schwarz gepottet wird, wenn Schwarz nicht an der Reihe ist, oder wenn der Cueball fällt. Dies gilt auch bei einem «Free Shot».

Es darf **kein absichtliches Foul** gespielt werden, ansonsten **verliert man den Frame sofort!** Können aus einer Lage alle eigenen Bälle nicht ohne ein unausweichliches Foul angespielt werden (z.B. weil ein gegnerischer Ball den letzten eigenen so verdeckt, dass der eigene von keiner Seite, ohne zuerst einen gegnerischen zu treffen, angespielt werden kann) , gibt es ein «Rerack». Kann jedoch noch ein anderer, eigener Ball ohne Foul angespielt werden, muss zuerst auf diesen gespielt werden.

Trifft man seinen Ball zuerst, locht aber nur den Ball seines Gegners, ist dies ein Foul. Fällt jedoch der Ball des Gegners **UND** ein eigener (egal in welcher Reihenfolge) ist dies ein legaler Stoss.

FREE SHOT:

Bei einem «Free Shot» darf irgendein Ball (auch die Schwarze oder der Ball des Gegners) angespielt werden. Es muss jedoch ebenfalls nach dem Ballkontakt eine Bande angelaufen, oder ein Ball gepottet werden. Man darf bei einem «Free Shot» auch einen Ball des Gegners potten und bleibt trotzdem an der Reihe. Bei einem «Free Shot» muss nicht zwingend ein Ball gepottet werden (sofern obige Bedingungen erfüllt sind), man bekommt trotzdem noch den Zusatzstoss.

GESNOOKERT:

Wenn man keinen seiner Bälle irgendwo noch dünn treffen kann, liegt man «voll gesnookert». In diesem Fall muss man z.B. über Vorbande einen seiner Bälle treffen, jedoch muss nach dem Ballkontakt keine Bande mehr angelaufen werden.

SPIELENDE:

Nachdem man alle seine eigenen Farben (gelb oder rot) gepottet hat, darf man Schwarz spielen. Es muss dafür kein Loch angesagt werden. Fällt bei spielen auf Schwarz auch noch ein Ball des Gegners, ist dies kein Foul.

Es ist erlaubt, die letzte Farbe UND die Schwarze in einem Stoss zu versenken. Die Reihenfolge, wann welcher Ball fällt, ist auch hierbei irrelevant, so lange beide Bälle versenkt werden.

SPEZIAL – REGELN:

- Fällt Schwarz beim Eröffnungsstoss, eröffnet der gleiche Spieler nochmals (kein Foul)
- Fällt im Spiel ein eigener UND ein gegnerischer Ball, ist dies **kein Foul**. Spieler bleibt am Tisch.
- Fällt Schwarz UND der letzte eigene Ball (Pot-Reihenfolge ist egal), ist das **Spiel korrekt gewonnen**.
- Fällt ein Objektball vom Tisch, wird er auf dem Pyramid-Spot oder wenn besetzt, so nahe wie möglich zum Pyramide-Spot auf der Mittelline gegen die Kopfbande hin wieder aufgesetzt.
- Jump-Shots sind nicht gestattet!

STANDARD - FOULS:

- Beim Eröffnungsstoss fällt kein Ball und gleichzeitig laufen nicht mind. 2 Objektbälle vollständig über die Mittelachse (gedachte Linie zwischen den beiden Mittellochern)
- Cueball fällt oder springt vom Tisch
- Farbe des Gegners zuerst angespielt (Ausnahme «*Free Shot*»)
- Jump-Shot (Sprungball über einen Objektball → Regel gleich wie im Snooker)
- Objektball springt vom Tisch
- Nach der Karambolage mit Weiss fällt kein Ball oder keine Bande wird danach noch angelaufen, mit Ausnahme, wenn man voll gesnookert liegt.
- Kein Ball angespielt/getroffen
- Berühren eines Balles mit Hand, Kleider, Cue oder etwas anderem, ausser mit der Cuespitze
- Kein Fussteil berührt den Boden beim Stoss
- Durchstoss
- Stoss gespielt, bevor alle Bälle zur Ruhe kamen
- Versenken eines gegnerischen Objektballes, ohne auch einen eigenen Ball versenkt zu haben

FOULS – MIT DIREKTEM FRAMEVERLUST:

- Schwarz fällt, wenn noch nicht an der Reihe
- Unkorrekter Stoss beim spielen auf Schwarz (z.B. Weiss fällt / keine Bande angelaufen / gegnerischer Ball fällt, Schwarz aber nicht / Schwarz mit Cueball nicht getroffen etc.)
- Absichtliches Foul begehen (z.B. bewusstes Spielen auf gegnerische Farbe → ausser bei einem «*Free Shot*»)
- Nicht versucht, einen zulässigen Objektball zu treffen
- Unsportliches Verhalten