

## 6-Ball Regeln

### 1. Ziel des Spiels

6-Ball ist ein Ansagespiel, das mit 6 durchnummerierten farbigen Kugeln (1-6), sowie der Weißen als Stoßkugel gespielt wird. Ein Spieler muss versuchen nach dem Anstoss, für den spezielle Regeln gelten möglichst viele oder gar alle 6 farbigen Kugeln in einer Aufnahme zu lochen. Die Reihenfolge ist dabei nicht vorgeschrieben.

### 2. Begriffe

**Versuch** – Ein Versuch besteht aus einem Anstoss und einer Aufnahme.

**Block** – Ein Block besteht aus mehreren Versuchen, üblicherweise 3, 4 oder 5.

**Reihe** – Eine Reihe besteht aus mehreren Blöcken, wobei nicht alle Blöcke die gleiche Versuchsanzahl haben müssen. In Turniervorrunden sind Reihen von 10 oder 15 Versuchen üblich.

**Spieler / Schreiber** – Der Spieler spielt den Versuch bzw. Block, der Schreiber achtet auf ordnungsgemäße Durchführung und notiert das Ergebnis.

### 3. Ansage

Alle Kugeln müssen angesagt werden, wobei offensichtliche Kugeln keiner Ansage bedürfen. Ansagen für Kombinationen, Kiss-Shots, Bankshots, mit Jumpshots etc. sind zwingend erforderlich. Es muss Kugel und Loch angesagt werden. Eine Ausnahme bildet der Anstoß. Da hier keine Punkte erzielt werden können, ist auch keine Ansage nötig.

### 4. Kugelaufbau und Anstoß

Die Kugeln werden als Dreieck aufgebaut. Die 1 liegt dabei an der Spitze des Dreiecks auf dem Fußpunkt. In der 2. Reihe werden die 4 und die 5 platziert. In der 3. Reihe liegt die 6 in der Mitte, während die 2 und die 3 an den hinteren Ecken aufgebaut werden. Der Einsatz einer Folie (es eignen sich alle Folientypen gleichermaßen wie 9-Ball Raute, 10-Ball-Dreieck, 9-10-kombiniert, 8-9-10 kombiniert, Turtle Rack) sind erlaubt und empfohlen

Angestoßen wird aus dem Kopffeld. Alle Kugeln, welche in Taschen fallen werden nach Wertigkeit mit der kleinsten beginnend auf dem Tisch platziert, auf Spots nach der Reihenfolge Fußpunkt, Kopfpunkt, Mittelpunkt. Sind vor dem Wiederplatzen oder werden währenddessen alle Spots belegt, wird begonnen auf der Linie vom Fußpunkt zur Fußbande alle verbliebenden Kugeln zu platzieren. Nicht gefallene Kugeln verbleiben nach dem Anstoß grundsätzlich auf ihrer Position.

Fällt die Weiße, hat man mit dem Beginn der Aufnahme Ball in Hand.

Es gilt **Kitchen Rule!** 3 Kugeln müssen die Kopflinie in vollem Umfang überqueren. Beim Anstoß gefallene Kugeln werden davon subtrahiert – auch die Weiße!

### 5. Foul

Fouls führen immer zum Abbruch des Versuchs sowie der Halbierung der in diesem Versuch erreichten Punkte. Während des Foulstoßes versenkte Kugeln werden nicht gewertet. Halbe Punkte werden nicht gerundet. Ein Foul hat keine Auswirkung auf bisher erreichte Punkte anderer Versuche.

Als Fouls gelten:

- Weiße während der Aufnahme gelocht (außer beim Anstoß)
- Eine Kugel fällt vom Tisch. Passiert dies beim Anstoß, wird der Versuch mit 0 Punkten bewertet.
- Ein Durchstoß oder auch eine Doppelberührung der Weißen
- Berühren einer farbigen Kugel mit dem Queue.
- Berührung jeglicher Kugeln mit etwas anderem als dem Queueleder (Körper/Kleiderfoul)
- Stoß, während sich noch andere Kugeln bewegen. Stoß, wenn nicht alle Kugeln aufgesetzt wurden nach den Regeln aus 4. und 6.
- Stöße, wenn der Versuch vorüber ist. (z.B. darf nicht aus Frust vor verschossenen Bällen weitere Kugeln bewegt werden!)
- Keine Berührung einer farbigen Kugel mit der Weißen
- Die Weiße hat zwar eine farbige Kugel berührt, danach ist jedoch keine Kugel an die Bande gelaufen.

## 6. Durchführung Versuche und Wertung

Alle korrekt und angesagt versenkten Kugeln werden gewertet. Dabei zählt eine Kugel genauso viel Punkte wie die Aufschrift der Kugel, also 1-6 Punkte. Werden alle 6 Kugeln korrekt gelocht, sind somit maximal 21 Punkte pro Versuch möglich. Die Reihenfolge ist nicht vorgeschrieben.

Werden neben der angesagten Kugel weitere Kugeln versenkt, werden diese wieder auf dem Tisch platziert. Die Regeln dazu sind die gleichen wie nach dem Anstoß, siehe 4.. Kugeln, welche in die falsche Tasche fallen, werden nicht gewertet.

Fouls halbieren die in dem Versuch bis vor dem Foulstoß erzielten Punkte. Halbe Punkte sind möglich. Sind bis dahin keine Punkte in diesem Versuch erzielt worden, wird der Versuch mit 0 Punkten bewertet. Ergibt die Anwendung der Kitchen Rule mit den versenkten Kugeln beim Anstoß nicht die benötigte Anzahl Kugeln, wird der Versuch beendet und mit 0 Punkten bewertet, unabhängig davon, ob Kugeln versenkt wurden. In keinem Fall gibt es Minuspunkte.

Ein Block von Versuchen wird immer hintereinander gespielt. Es gibt keine Unterbrechung oder Abwechslung mit dem Schreiber. Eine Ausnahme ist das Spiel gegeneinander.

## 7. Spiel gegeneinander

Im Spiel gegeneinander gelten besondere, zusätzliche Regeln. Das Spiel ist nicht in Blöcke unterteilt. Das erste Anstoßrecht wird per Ausstoßen ermittelt, darf aber von dessen Gewinner abgegeben werden.

Der anstoßende Spieler (A) beginnt mit einem normalen Versuch. Es gelten für ihn alle Regeln wie in 1.-6. beschrieben. Beendet der Anstoßende Spieler A seinen Versuch, ohne dass er 21 Punkte erzielt, so kommt es durch den Gegner (B) zu einem „Stehlversuch“. Vor diesem Stehlversuch gelten alle Aufbaueregeln wie nach dem Anstoß, d.h. alle zuvor von A nicht korrekt versenkten farbigen Kugeln werden nach dem Schema aus 4. wieder auf dem Tisch platziert. Diese Situation muss Spieler B so übernehmen. Hat A seinen Versuch mit Foul beendet, so beginnt Spieler B den Stehlversuch mit Ball in Hand. Er kann also die verbliebenen Punkte stehlen. Eine Besonderheit gibt es beim Spiel gegeneinander beim Anstoß: Minimalziel ist eine Sonder-Kitchen-Rule von 1 farbigen Kugel, welche über die Kopflinie laufen muss. Wird dies durch den anstoßenden Spieler A nicht erreicht, so kann der Übernehmende/Stehlende Spieler B entscheiden, ob er mit dem vorhandenen Bild weiterspielen oder selbst erneut anstoßen möchte (inklusive Neuaufbau). Dadurch wechselt nicht das normale Anstoßrecht in der Versuchsreihenfolge und es gibt in diesem Fall keinen Stehlversuch durch A. Wird das Minimalziel für den Anstoß erreicht, gilt die normale Kitchen-Rule. Wird diese in diesem Fall nicht erfüllt, muss Spieler B den Tisch übernehmen (Ball in Hand für B nur bei vom Tisch gesprungenen Kugeln).

Spezialfall Stoß trotz nicht aufgesetzter Kugeln: dies ist ein Foul, bei dem alle Kugeln, die bei dem fehlerhaften Stoß versenkt wurden, auf dem Tisch platziert werden. Diejenigen Kugeln, welche vor diesem Stoß fälschlicherweise nicht platziert wurden, werden auch nicht mehr platziert.

Spieler A und Spieler B wechseln sich im Anstoßrecht ab, es wird eine gerade Anzahl von Versuchen durchgeführt, womit beide Spieler die gleiche Anzahl von Anstößen haben. Alle Punkte werden addiert und entsprechend 5. bei Fouls Punkte während eines Versuchs oder Stehlversuchs halbiert. Die Anzahl von Versuchen wird vor dem Spiel gegeneinander festgelegt. Gewonnen hat derjenige Spieler, welcher nach der Addition die meisten Punkte erzielt hat. Es reicht ein halber Punkt Vorsprung. Haben beide Spieler bei Erreichen des Ausspielziels gleich viele Punkte, wird solange weitergespielt, bis eine Entscheidung gefallen ist. Dabei haben beide Spieler immer jeweils einen Anstoß/Versuch, sowie der Gegner ggf. einen Stehlversuch.

Steht das Ergebnis des Spiels bereits vor dem Ablauf der Versuchsanzahl eindeutig fest, wird das Spiel abgebrochen.

### Beispiele für Spiel gegeneinander:

#### Beispiel mit 8 Versuchen (jeweils 4 Anstöße jedes Spielers):

Versuch 1: Spieler A stößt an Kitchen Rule OK, Versuch ergibt eine Punktzahl von 17, Spieler B stiehlt die restlichen 4 Punkte. 17:4

Versuch 2: Spieler B stößt an, Kitchen Rule nicht OK, Spieler A stiehlt 19 Punkte, 2 Punkte verbleiben ohne Wertung. 36:4

Versuch 3: Spieler A stößt an, KR OK, locht alle Kugeln, Spieler B erhält somit keinen Stehlversuch. 57:4

Versuch 4: Spieler B stößt an, KR OK, erzielt 11 Punkte, begeht dann jedoch ein Foul. Spieler A räumt wiederum den Tisch ab. Wertung: B 5,5 Punkte, A 10 Punkte 67:9,5

Versuch 5: Spieler A stößt an, KR OK, 15 Punkte erzielt, Spieler B kann noch 3 Punkte stehlen, 3 Punkte verbleiben ohne Wertung. 82:12,5

In den verbleibenden 3 Versuchen könnte Spieler B maximal noch 63 Punkte erreichen. Dies reicht nicht aus, um Spieler A noch einzuholen. Das Spiel ist beendet – theoretisch hätte können das Spiel schon vor dem Stehlversuch nach dem 5. Versuch von A abgebrochen werden können, da beim Stand von 82:9,5 Spieler B noch maximal 69 Punkte machen könnte – auch dies hätte nicht gereicht.

### **Beispiel mit 6 Versuchen mit Verlängerung (jeweils 3 Anstöße):**

Versuch 1: Spieler A stößt korrekt an und macht 10 Punkte. Spieler B stiehlt noch 6. 10:6.

Versuch 2: Spieler B stößt korrekt an, erzielt 14 Punkte, macht dann aber ein Foul. Spieler A räumt ab. 17:13

Versuch 3: Spieler A stößt korrekt an und macht 12 Punkte. Spieler B stiehlt 8 Punkte. 29:21.

Versuch 4: Spieler B stößt korrekt an und räumt ab. 33:42

Versuch 5: Spieler A stößt korrekt an, hat aber eine schlechte Situation und macht keinen Punkt. Spieler B stiehlt 10 Punkte und macht dann ein Foul. 33:47

Versuch 6: Spieler B macht keinen korrekten Anstoß. Spieler A stiehlt exakt 14 Punkte und macht dann einen Fehler, jedoch kein Foul. Es steht 47:47. Verlängerung um 2 Versuche.

Versuch 7: Spieler A stößt an und locht danach aber nur 7 Punkte und versucht dann aufgrund schlechter Lage eine Sicherheit, die gelingt. Spieler B kann keinen Ball lochen. 54:47

Versuch 8: Spieler B stößt an, locht 15 Punkte. Noch 6 Punkte auf dem Tisch. Er hat aber eine ganz schlechte Situation. Macht er einen korrekten Stoß ohne etwas zu versenken, ist das Spiel gewonnen. Warum auch immer, entscheidet sich Spieler B jedoch, die Weiße von hinten dicht an eine farbige Kugel heran zu legen, denkt dabei an Snookerregeln und begeht dadurch ein Foul. Es steht nun 54:54,5 zugunsten Spieler B. Die Sicherheit ist jedoch so gut, dass Spieler A wiederum nichts lochen kann. Es bleibt bei diesem Stand, B gewinnt mit einem halben Punkt Vorsprung.