

Poolbillard - Regeln One Pocket

One Pocket ist ein einzigartiges Spiel in dem nur zwei der sechs Taschen für gültiges Punkten gelten. Jede Kugel darf gespielt werden und muß nicht angesagt werden. Ziel ist es, eine Spielkugel in die "Ziel"tasche des Spielers zu spielen. Dies bedarf einer Vielfalt an Stößen, Kontrolle der Stoßkugel, der Fähigkeit zu punkten, Gedult und einer defensiven Spielstrategie.

Anzahl der Spieler: Zwei Spieler oder zwei Mannschaften **Anzahl der Kugeln:** Standardsatz von Spielkugeln 1-15 und eine Stoßkugel **Rahmen:** Standard Triangel; die Kugeln werden alle aufs Geratewohl verteilt.

Ziel des Spieles: Insgesamt 8 Spielkugeln in eine der Zieltaschen spielen und vor dem Gegner beenden. **Auswahl der Taschen:** Diese erfolgt vor dem Eröffnungsstoß, wobei der Spieler, der beginnt, eine Ecktasche am fußende des Tisches als seine Zieltasche auswählt. Dem Gegner wird die andere Ecktasche am Fuß des Tisches zugewiesen. **Punkte:** Eine gültig eingelochte Kugel zählt für den jeweiligen Spieler als eine Kugel. Jede Kugel zählt, die in der Zieltasche des Gegner landet, nur nicht, wenn die Stoßkugel gleichzeitig mit versenkt wird. Wenn durch einen Stoß ein Foul verursacht wird - abgesehen beim versenken der Stoßkugel - darf der Gegner weiterspielen. Die Aufnahme eines Spielers endet beim Versenken der Stoßkugel oder bei einem Foul. Jede Spielkugel, die bei einem Foul oder beim gleichzeitigen Versenken der Stoßkugel eingelocht wird, zählt nicht als Punkt. Zusätzlich wird der Spieler, der ein Foul verursacht oder die Stoßkugel versenkt hat mit einem Punktverlust bestraft. **Eröffnungsstoß:** Der Spieler, der das Spiel beginnt, muß (1) eine Spielkugel in seine Zieltasche versenken oder (2) die Stoßkugel mit einer Spielkugel in Berührung kommen lassen, und nach erfolgter Berührung muß mindestens eine Spielkugel eine Bande berühren. Gelingt dies nicht, liegt ein Foul vor.

Spielregeln:

1. Ein gültiger Stoß setzt voraus, daß die Stoßkugel eine Spielkugel berührt und dann (1) eine Spielkugel versenkt oder (2) daß die Stoßkugel eine Spielkugel so spielt, daß diese die Bande berührt. Gelingt dies nicht, liegt ein Foul vor.

2. Ein ordentlich versenkter Ball in der Zieltasche erlaubt dem Spieler, am Tisch zu bleiben und so lange weiterzuspielen, bis ihm das Versenken einer Spielkugel in seine Zieltasche mißlingt. Der Spieler darf auf jede Spielkugel seiner Wahl zielen und jede, die in seiner Zieltasche ordentlich versenkt wurde, zählt als Punkt.

3. Kugeln, die in einer der vier Zieltaschen versenkt werden, die keine Zieltaschen sind, sind "ungültig versenkte Kugeln".

4. Spielkugeln, die vom Spieler in der Zieltasche des Gegners versenkt werden, zählen als Punkt für den Gegner, selbst dann, wenn der Stoß ein Foul war. Kein Punkt wird vergeben, wenn der Spieler die Stoßkugel versenkt oder vom Tisch fällt. Wenn ein Stoß kein Foul ist und der Spieler eine Spielkugel/Spielkugeln in beiden Zieltaschen versenkt, darf er

weeterspielen, wobei alle ordentlich versenkten Kugeln dem jeweiligen Spieler angerechnet werden. Wenn ein Spieler eine Kugel versenkt, die dem Gegner die notwendigen Punkte einräumt, um das Spiel zu gewinnen, hat der Spieler am Zug verloren.

5. Wenn ein Spieler mit der Stoßkugel Ball in Hand hat, (beispielsweise nachdem der Gegner die Stoßkugel versenkt hat) und wenn alle anderen Spielkugeln hinter der Kopflinie sind, darf die Spielkugel, die am nächsten zur Kopflinie liegt, auf Wunsch des Spielers neu plaziert werden. Wenn zwei oder mehrere Kugeln in gleicher Entfernung zur Kopflinie liegen, so kann dann die Kugel mit der höchsten Nummer auf Wunsch plaziert werden.

6. Wenn ein Spieler drei aufeinander folgende Fouls verursacht, verliert er das Spiel. Ungültig versenkte Kugeln: werden alle wieder am Tisch plaziert. Besondere Plazierungsregeln: Wenn eine Kugel/Kugeln in der gegnerischen Zieltasche versenkt werden, ist das Neuplazieren so lange verzögert, bis der Spieler am Zug seine Aufnahme beendet hat. Falls ein Spieler die letzte/n am Tisch verbliebene/n Kugel/n versenkt, wird/werden die (eine) ungültig versenkte/n Kugeln wieder am Tisch plaziert und der Spieler kann seine Aufnahme weiterführen. Spielkugel fällt vom Tisch: wird wieder am Tisch plaziert. Verursacht ein Stoß ein Foul, folgt die Strafe für dieses Foul. Der nachfolgende Spieler akzeptiert die Stoßkugel in der Position, in der sie am Tisch zu liegen gekommen ist.

Die Stoßkugel fällt vom Tisch oder wird versenkt: der nachfolgende Spieler hat Stoßball in Hand hinter der Kopflinie.

Strafe für Fouls: Der Spieler der ein Foul verursacht hat, muß einen Punkt abgeben und zwar für jedes einzelne Foul, das er verursacht. Wenn ein Spieler ein Foul verursacht und keine Punkte bisher gemacht hat, dann "schuldet" er einen Punkt. Diese Minuspunkte kann er bei erfolgreichem Versenken dann gegenrechnen, bis wieder der Ausgleich erreicht ist bzw. die "Schluden" beglichen sind. Nach einem Foul - abgesehen bei solchen, wo die Stoßkugel vom Tisch fällt oder versenkt wird - akzeptiert der nachfolgende Spieler die Position der Stoßkugel.

Drei-Foul-Strafe: Wenn ein Spieler dreimal in Reihe die Stoßkugel versenkt oder ein Foul verursacht, verliert er das Spiel. Anstoß: Wenn mehrer Spiele in Form eines Matches gespielt werden, wechseln sich die Spieler bei jeder Neuauflage beim Anstoß ab. In Fällen, in denen es zu Gegensätzen zu diesen Regeln kommt, gelten die General Rules of Pocket-Billard