



ÖSTERREICHISCHER POOL BILLARD VERBAND

Straf/Regelreferent-Seidnitzer Johannes

Alpenblickstraße 45/EG/01, A-4060 Leonding

ZVR:182362997 - Tel. 0676/6271994 – **Handy: 0699/12558441**

email- hannes.echo@aon.at

10er Ball

- (1) *10er Ball wird neben dem weissen Spielball mit den zehn Objektbällen gespielt, die mit den Nummern 1-10 versehen sind*
- (2) *10-Ball ist ein Ansagespiel.*
- (3) *Die Objektbälle sind in ihrer aufsteigenden numerischen Reihenfolge anzuspielen bzw. zu versenken. Wird die „10“ bei einem korrekten Anstoß versenkt, so wird sie wieder aufgebaut und der anstoßende Spieler verbleibt an der Aufnahme.*

1 Entscheidung über den Anstoß

- (1) *Der Spieler, der das Ausspielen gewonnen hat, bestimmt, wer das erste Breack ausführen muss.*
- (2) *Der Standard beim 10-Ball ist „Wechselbreak“. Das Anstoßrecht wechselt bei jedem neuen Spiel.
Es kann jedoch je nach Bewerb (Turnierleitungsentscheid) auch mit Winnerbreak gespielt werden.*

2 Der Aufbau beim 10-Ball



10-Ball Aufbau

(1 und 10 sind verpflichtet so aufzubauen, der Rest wie im 9er Ball)

- (1) *Die Objektbälle werden so press als möglich, in der Form eines Dreiecks aufgebaut, wobei die 1 an der vorderen Spitze und die 10 in der Mitte des Dreiecks aufgelegt wird.*
- (2) *Die 1 liegt auf dem Fußpunkt.*
- (3) *Alle anderen Objektbälle werden nach dem Zufallsprinzip aufgebaut. Es darf keinem absichtlichen Muster gefolgt werden.*

3 Korrekter Anstoß

- (1) *Folgende Regeln gelten für den Anstoß:*
 - a) *Die Spielkugel wird aus dem Kopffeld gespielt.*
 - b) *Es muss zuerst die 1 angespielt werden.*
 - c) *Falls keine Kugel versenkt wird, müssen mindestens vier Objektbälle an eine oder mehrere Banden laufen, sonst wird der Stoß als Foul gewertet.*

4 Zweiter Stoß des Spiels – „Push Out“

- (1) *Ist ein korrekter Anstoß gespielt worden, kann der nun Aufnahmeberechtigte Spieler entscheiden, ein „Push Out“ zu spielen. Er muss diese Absicht dem Schiedsrichter / Gegner mitteilen.*
- (2) *Während eines „Push Out“ entfallen die Regeln:
„Falscher Ball“ und „Keine Bande nach der Karambolage“*
- (3) *Ist ein „Push Out“ regelkonform gespielt worden, kann der nun Aufnahmeberechtigte Spieler den Tisch übernehmen und weiterspielen oder die Aufnahme zurückgeben.*
- (4) *Wird die Aufnahme nach einem korrekt gespielten „Push Out“ zurückgegeben, muss der Spieler der das „Push Out“ gespielt hat, den Tisch unverändert übernehmen und weiterspielen.*

5 Spiel mit Ansage

- (1) *Bei jedem Stoß mit Ausnahme des Anstoßes, müssen der Objektball und die Tasche angesagt werden.*
- (2) *Die 10 kann zu jeder Zeit eines Spiels mit Ansage unter den einschränkenden Bedingungen.*
 - a) *oder b) zum Spielgewinn versenkt werden:*
 - a) *die 10 ist der letzte noch im Spiel befindliche Objektball*
 - b) *die 10 wird in der Folge eines korrekten Kombinationsstoßes (mit Ansage) versenkt.*
- (3) *Ein korrekter Kombinationsstoß liegt dann vor, wenn der numerisch niedrigste, noch im Spiel befindliche, Objektball zuerst angespielt wurde. Der in der Folge eines solchen Stoßes angesagte und gesenkte Objektball gilt als korrekt gelocht.*
- (4) *Alle Objektbälle können mit einem Kombinationsstoß korrekt versenkt werden.
(Ansage!!)*

6 Sicherheit

- (1) *Ein Aufnahmeberechtigter Spieler kann zu jeder Zeit eine „Sicherheit“ ansagen. Der jeweilig niedrigste Objektball muss zuerst angespielt und die Bedingungen für einen korrekten Stoß müssen erfüllt werden. Es darf kein Objektball versenkt werden. Die Aufnahmeberechtigung wechselt zum Gegner.*
- (2) *Versenkt ein Spieler mit einem Sicherheitsstoß den angespielten Objektball, so hat der Gegner die Wahl, ob er den Tisch unverändert übernimmt und weiterspielt oder die Aufnahmeberechtigung an den Gegner zurück gibt.*

7 Unkorrekt versenkte Objektkugeln

- (1) *Gelingt es einem Spieler nicht, den angesagten Objektball in die entsprechende Tasche zu senken, sondern der nominierte Objektball fällt in eine andere Tasche oder andere Objektbälle werden in der Folge des Stoßes versenkt, so endet die Aufnahme für diesen Spieler. Der nun Aufnahmeberechtigte Spieler hat die Wahl, ob er den Tisch unverändert übernimmt und weiterspielt oder die Aufnahmeberechtigung zurückgibt.*

8 Fortführung des Spiels

- (1) *Jeder korrekt versenkte Ball berechtigt einen Spieler seine Aufnahme fortzusetzen (außer „Push Out“).*
- (2) *Alle zusätzlich versenkten Bälle bleiben aus dem Spiel (ausgenommen die 10). Der Spieler setzt seine Aufnahme fort.*
- (3) *Der Spieler, der die 10 korrekt in eine angesagte Tasche versenkt (ausgenommen ein Push Out), gewinnt das Spiel.*
- (4) *Versenkt ein Spieler keinen angesagten Objektball oder er begeht ein Foul, ist seine Aufnahme beendet. Wurde kein Foul begangen, muss der nun Aufnahmeberechtigte Gegner den Tisch unverändert übernehmen und weiterspielen.*

9 Wiedereinsetzen von Objektbälle

- (1) *Die 10 wird wieder eingesetzt, sofern sie*
 - a) *beim Anstoß versenkt wird*
 - b) *mit einem Foul versenkt wurde*
 - c) *mit einem „Push Out“ versenkt wurde*
 - d) *unbeabsichtigt in eine Tasche versenkt wurde*
 - e) *vom Tisch gesprungen ist.*
- (2) *Kein anderer Objektball wird wieder eingesetzt.*

10 Standardfouls

- (1) *Begeht der an der Aufnahme befindliche Spieler ein Foul, wechselt die Aufnahme zum Gegner.*
- (2) *Der Spielball ist dem Gegner in die Hand zu geben (Ball in Hand). Er darf sie überall auf dem Tisch platzieren.*
- (3) *Folgende Fouls sind Standardfouls:*
 - 1) *Weißer fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch*
 - 2) *Falscher Objektball - Der erste Objektball, der von der Spielkugel berührt wird, muss immer der Ball mit der niedrigsten Nummer sein, der sich noch auf der Spielfläche befindet.*
 - 3) *Keine Bande nach der Karambolage*
 - 4) *Kein Fuß auf dem Boden*
 - 5) *Ein Ball der vom Tisch springt - Der einzige Ball, der wieder eingesetzt wird, wenn er vom Tisch gesprungen ist, ist die 10.*
 - 6) *Berühren der Objektbälle (verschieben usw.)*
 - 7) *Durchstoß / Press liegende Bälle*
 - 8) *Schieben des Spielballes*
 - 9) *Sich noch bewegende Bälle*
 - 10) *Falsches Positionieren des Spielballes*
 - 11) *Queue auf dem Tisch*
 - 12) *Spielen ohne Aufnahmeberechtigung*
 - 13) *Zeitspiel*

11 Schwerwiegende Fouls

- (1) *Die Strafe für drei Fouls gemäß Regel „Drei aufeinander folgende Fouls“ ist der Verlust des Spiels, in dem die Strafe zu verhängen ist.*
- (2) *Für ein Foul gemäß Regel „Unsportliches Verhalten“ wird der Schiedsrichter, unter Berücksichtigung der besonderen Art des Fouls, eine angemessene Strafe verhängen.*

12 Patt Situation - Unentschieden

- (1) *Wertet der Schiedsrichter ein Spiel als „Patt“ = Unentschieden, wird das Spiel neu begonnen.*
- (2) *Der Spieler, der ursprünglich das als „Patt“ gewertete Spiel angestoßen hat, muss wieder Anstoßen.*