

3.3 Der Anstoß

Die folgenden Regeln werden auf den Anstoß angewendet:

- a. Die Spielkugel wird aus dem Kopffeld gespielt.
- b. Keine Objektkugel muss angesagt werden. Die Spielkugel muss keine bestimmte Objektkugel zuerst treffen.
- c. Versenkt der anstoßende Spieler eine oder mehrere Objektkugeln, ohne dabei ein Foul zu begehen, verbleibt er an der Aufnahme. Der Tisch ist „offen“ ([siehe 3.4 Offener Tisch / Wahl der Gruppe](#)).
- d. Wird keine Objektkugel versenkt, müssen mindestens vier Objektkugeln eine oder mehrere Banden anlaufen oder der Anstoß ist regelwidrig. Ist dies der Fall, hat der dann aufnahmeberechtigte Spieler folgende Optionen:
 - er kann die Situation so übernehmen, wie sie ist
 - er kann wieder aufbauen lassen und einen neuen Anstoß ausführen
 - er kann wieder aufbauen und den Gegner einen neuen Anstoß ausführen lassen.
- e. Wird die 8 bei einem korrekt ausgeführten Anstoß versenkt, so ist dies kein Foul. Der Spieler hat folgende Optionen:
 - er kann die 8 wieder aufbauen lassen und die Situation so übernehmen, wie sie ist
 - er kann einen neuen Anstoß ausführen.
- f. Wird beim Anstoß die 8 versenkt und die Spielkugel fällt ebenfalls in eine Tasche, ist dies ein Foul ([siehe Definition in 8.6 Versenken der Spielkugel oder „Scratch“](#)). Der Gegner hat folgende Optionen:
 - er kann die 8 wieder aufbauen lassen und mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld weiterspielen
 - er kann selbst einen neuen Anstoß ausführen.
- g. Wenn beim Anstoß eine Objektkugel vom Tisch springt, so gilt dies als Foul. Diese Kugel bleibt aus dem Spiel (außer die 8, sie wird wieder eingesetzt). Der dann aufnahmeberechtigte Spieler hat folgende Optionen:
 - er kann die Situation so übernehmen, wie sie ist
 - er kann mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld weiterspielen.
- h. Wenn der Spieler beim Anstoß ein Foul begeht, welches nicht in diesem Abschnitt aufgeführt ist, kann der Gegner
 - die Situation übernehmen, wie sie ist
 - mit Lageverbesserung aus dem Kopffeld weiterspielen.

3.4 Offener Tisch / Wahl der Gruppe

1. Bevor die Gruppen den Spielern zugeordnet sind, spricht man von einem „offenen Tisch“.
2. Ein Spieler muss vor jedem Stoß seine Absicht ansagen.
3. Wenn der Spieler eine angesagte Objektkugel korrekt versenkt, übernimmt er die entsprechende Gruppe und sein Gegner hat folglich die verbliebene Gruppe. Gelingt es ihm nicht, die angesagte Objektkugel zu versenken, bleibt der Tisch offen und die Aufnahme wechselt zum Gegner.
4. Ist der Tisch offen, darf jede Objektkugel als Erste angespielt werden außer der 8. Das direkte Anspielen der „8“, solange sich noch Objektkugeln beider Gruppen auf der Spielfläche befinden, wird als Standardfoul gewertet.

3.5 Fortführung des Spiels

Ein Spieler bleibt so lange an der Aufnahme, wie es ihm gelingt, angesagte Objektkugeln korrekt zu versenken oder bis er das Spiel gewinnt.

3.6 Spiel mit Ansage

1. Bei jedem Stoß mit Ausnahme des Anstoßes, müssen die Objektkugel und die Tasche, wie in „1.6 Spiel mit Ansage“ erklärt, angesagt werden.
2. Der aufnahmeberechtigte Spieler darf die 8 erst ansagen, nachdem alle Objektkugeln seiner Gruppe versenkt wurden.
3. Ein Spieler kann eine „Sicherheit“ ansagen. Dabei wechselt die Aufnahme nach der Beendigung des Stoßes zum Gegner und alle Objektkugeln, die versenkt wurden, bleiben aus dem Spiel ([siehe 8.17 Sicherheitsstoß](#)).

3.7 Wiedereinsetzen der Objektkugeln

- (1) Wenn die 8 während des Anstoßes versenkt wird oder vom Tisch springt, wird sie wieder eingesetzt oder alle Objektkugeln werden neu aufgebaut ([siehe 3.3 Der Anstoß](#) und [1.4 Wiedereinsetzen von Kugeln](#)).
- (2) Keine andere Objektkugel wird wieder eingesetzt.

3.8 Verlust des Spiels

1. (1) Ein Spieler verliert das Spiel, wenn er
 - a. ein Foul begeht, während er die 8 versenkt
 - b. die 8 versenkt, solange sich noch eine oder mehrere Objektkugeln seiner Gruppe auf dem Tisch befinden
 - c. die 8 in eine nicht angesagte Tasche versenkt
 - d. die 8 vom Tisch springen lässt.
2. Diese Punkte gelten nicht für den Anstoß ([siehe 3.3 Der Anstoß](#)).

3.9 Standardfouls

1. Begeht der an der Aufnahme befindliche Spieler ein Foul, wechselt die Aufnahme zum Gegner.
2. Die Spielkugel (Weiße „Ball in Hand“) ist dem Gegner in die Hand zu geben. Er darf sie überall auf der Spielfläche platzieren ([siehe 1.5 Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch – Weiße „Ball in Hand“](#)).
3. Folgende Fouls sind Standardfouls in der Disziplin 8-Ball:
 - a. 6.1 Spielkugel fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch
 - b. 6.2 Falsche Objektkugel - Die erste Objektkugel, die durch die Spielkugel berührt wird, muss immer der eigenen Gruppe des Spielers zugehörig sein. Ausnahme: Offener Tisch ([siehe 3.4 Offener Tisch / Wahl der Gruppe](#)).
 - c. 6.3 Keine Bande nach der Karambolage
 - d. 6.4 Kein Fuß auf dem Boden
 - e. 6.5 Kugel, die vom Tisch springt ([siehe 3.7 Wiedereinsetzen von Objektkugeln](#))
 - f. 6.6 Berühren der Kugeln
 - g. 6.7 Durchstoß / Press liegende Kugeln
 - h. 6.8 Schieben der Spielkugel
 - i. 6.9 Sich noch bewegende Kugeln
 - j. 6.10 Freie Lageverbesserung im Kopffeld
 - k. 6.11 Spielen aus dem Kopffeld
 - l. 6.12 Queue auf dem Tisch
 - m. 6.13 Spielen ohne Aufnahmeberechtigung
 - n. 6.15 Zeitspiel

3.10 Schwerwiegende Fouls

1. Die Fouls, die unter „3.8 Verlust des Spiels“ beschrieben werden, bedeuten den Verlust des gegenwärtigen Spiels.
2. Für ein Foul gemäß Regel „6.16 Unsportliches Verhalten“ wird der Schiedsrichter, unter Berücksichtigung der besonderen Art des Fouls, eine angemessene Strafe verhängen.

3.11 Unentschieden

1. Wertet der Schiedsrichter ein Spiel als „Unentschieden“, wird das Spiel neu begonnen.
2. Der Spieler, der ursprünglich das als „Unentschieden“ gewertete Spiel angestoßen hat, stößt erneut an ([siehe 1.12 Unentschieden](#)).

Quelle: www.billardregel.de