

9-Ball

9-Ball ist die weltweit verbreitetste Poolbillarddisziplin, die nach einheitlichem Modus gespielt wird. Gespielt wird mit den Kugeln 1 bis 9 und der Weißen. Die farbigen Kugeln werden zu einer Raute aufgebaut, wobei die Eins an der vorderen Spitze und die Neun in der Mitte liegt. Ziel des Spiels ist es, die Neun mit einem korrekten Stoß in irgendeine Tasche zu versenken. Der Spieler, der am Tisch ist, muss stets die Kugel mit der niedrigsten Nummer zuerst anspielen. Versenkt er im Anschluss einen beliebigen Ball, darf er weiterspielen, ansonsten kommt der Gegner an den Tisch. Die Kugeln brauchen nicht angesagt werden. Eine wichtige Sonderregel kann unmittelbar nach der Eröffnungsstoß zum tragen kommen, nämlich wenn der Spieler die Kugel mit der niedrigsten Nummer nicht direkt anspielen kann. Dann kann er „Push out“ spielen. Er darf die Weiße irgendwohin spielen. Danach entscheidet der Gegner, ob er die Position selbst übernimmt oder demjenigen, der „Push-out“ gespielt hat, den Tisch überlässt. Fällt beim Eröffnungsstoß die Neun, so ist das Spiel gewonnen. Fällt die Neun während des Spiels, auch unbeabsichtigt, so ist das Spiel ebenfalls gewonnen. Bei Foul gilt „Ball in Hand“ auf dem ganzen Tisch.

2. 9-Ball

1. 9-Ball wird neben der Spielkugel mit den neun Objektkugeln gespielt, die mit den Nummern 1-9 versehen sind.
2. 9-Ball ist kein Ansagespiel.
3. Die Objektkugeln sind in ihrer aufsteigenden numerischen Reihenfolge anzuspielen bzw. zu versenken. Es gewinnt der Spieler, der die 9 korrekt versenkt.

2.1 Entscheidung über den Anstoß

1. Der Spieler, der das Ausstoßen gewonnen hat, bestimmt, wer den ersten Anstoß ausführen darf ([siehe 1.2 Ausstoßen des Anstoßrechts](#)).
2. Der Standard beim 9-Ball ist „Wechselbreak“. Das Anstoßrecht wechselt bei jedem neuen Spiel. In den Regularien (Tz. 15. Reihenfolge des Anstoßens) werden jedoch Alternativen hierfür aufgezeigt.

2.2 Der Aufbau beim 9-Ball

1. Die Objektkugeln werden so eng aneinander wie möglich in der Form einer Raute aufgebaut, wobei die 1 an der vorderen Spitze und die 9 in der Mitte der Raute platziert werden. Die 1 liegt auf dem Fußpunkt.
2. Alle anderen Objektkugeln werden nach dem Zufallsprinzip aufgebaut. Es darf keinem absichtlichen Muster gefolgt werden (siehe auch Regularien Tz. 4. Aufbau / Einklopfen der Kugeln).



Mit Ausnahme der 1 und 9 ist dieser Aufbau ein Beispiel und gilt nicht als Standard.

2.3 Korrekter Anstoß

1. Folgende Regeln gelten für den Anstoß:
 - a. Die Spielkugel wird aus dem Kopffeld gespielt.
 - b. Es muss zuerst die 1 getroffen werden.
 - c. Falls keine Objektkugel versenkt wird, müssen mindestens vier Objektkugeln an eine oder mehrere Banden laufen, oder der Stoß gilt als Foul (siehe auch Regularien Tz. 17. Bedingungen für den Anstoß).
2. Wird zusätzlich mit der "Kitchen Rule", d.h. 3-Punkte Regel gespielt und keine Objektkugel versenkt, müssen drei Objektkugeln das Kopffeld erreichen (also: die Kugel muss die Kopflinie zumindest berühren. Von der Draufsicht muss die Linie verdeckt sein = "break the line" Regelung.) Ist die Voraussetzung nicht erfüllt, so betrachtet man das Break als "Dry Break" (Siehe Regularien Tz. 18)

2.4 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 mitteilen.
2. Während eines „Push Out“ entfallen die Regeln „6.2 Falsche Objektkugel und 6.3 Keine Bande nach der Karambolage“ für diesen Stoß.
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.

2.5 Fortführung des Spiels

1. Jede korrekt eingespielte Objektkugel berechtigt den Spieler, seine Aufnahme fortzusetzen (außer 2.4 Zweiter Stoß des Spiels – „Push Out“).
2. Gelingt es einem Spieler, regelkonform die 9 zu versenken (außer bei einem „Push Out“), gewinnt er das Spiel. Versenkt er keine Objektkugel oder begeht er ein Foul, wechselt die Aufnahmeberechtigung zum Gegner.
3. Wurde kein Foul begangen, muss der nun aufnahmeberechtigte Spieler die Lage unverändert übernehmen und weiterspielen.

2.6 Wiedereinsetzen von Kugeln

1. In der Disziplin 9-Ball wird keine Objektkugel wieder eingesetzt (Ausnahme: die 9).
2. Die 9 wird wieder eingesetzt ([siehe 1.4 Wiedereinsetzen von Kugeln](#)), wenn sie in der Folge eines Fouls oder eines „Push Outs“ versenkt oder vom Tisch gespielt wurde.

2.7 Standardfouls

1. Begeht der an der Aufnahme befindliche Spieler ein Foul, wechselt die Aufnahme zum Gegner.
2. Die Spielkugel ist dem Gegner in die Hand zu geben. Er darf sie überall auf dem Tisch platzieren ([siehe 1.5 Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch – Weiße „Ball in Hand“](#)).
3. Folgende Fouls sind Standardfouls in der Disziplin 9-Ball:
 - a. 6.1 Spielkugel fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch
 - b. 6.2 Falsche Objektkugel - Die erste Objektkugel, die von der Spielkugel berührt wird, muss immer die Kugel mit der niedrigsten Nummer sein, die sich noch auf dem Tisch befindet.
 - c. 6.3 Keine Bande nach der Karambolage
 - d. 6.4 Kein Fuß auf dem Boden
 - e. 6.5 Kugel, die vom Tisch springt - Die einzige Kugel, die wieder eingesetzt wird, wenn sie vom Tisch gesprungen ist, ist die 9.
 - 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. 6.12 Queue auf dem Tisch
 - l. 6.13 Spielen ohne Aufnahmeberechtigung
 - m. 6.15 Zeitspiel

2.8 Schwerwiegende Fouls

1. Die Strafe für drei Fouls gemäß Regel (6.14 Drei aufeinander folgende Fouls) ist der Verlust des Spiels, in dem die Strafe zu verhängen ist.
2. Für ein Foul gemäß Regel ([6.17 Unsportliches Verhalten](#)) wird der Schiedsrichter, unter Berücksichtigung der besonderen Art des Fouls, eine angemessene Strafe verhängen.

2.9 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](#)).