

<http://irgendjemand.de/Billard-Regeln.html>

Hier finden Sie eine kurz und verständlich formulierte Zusammenfassung der offiziellen, weltweit gültigen Billardregeln für das "Acht-Ball", das in Kneipen und Billardcafés am häufigsten gespielt wird. Neben den "offiziellen Regeln" wird im Anschluss auch auf einige Unterschiede bei den inoffiziellen "Kneipenregeln" hingewiesen.

Die offiziellen 8-Ball-Regeln einfach zusammengefasst

([Ziel des Spiels](#), [Spielbeginn](#), [Spielerwechsel / Fouls](#), [Spielverlust](#))

Diese Regeln einzeln ausdrucken? --> Siehe [Tipp für Ausdrucke](#) !

Ziel des Spiels:

Es treten zwei Spieler gegeneinander an. Man spielt jeweils mit der weißen Kugel auf die farbigen, um diese in den Taschen zu versenken. Ein Spieler spielt auf die "Halben" (Kugeln 9-15), der andere auf die "Vollen" (1-7). Wenn alle Kugeln eines Spielers versenkt sind, darf dieser abschließend auf die Schwarze (Kugel 8) spielen. Versenkt er diese korrekt, hat er gewonnen.

Spielbeginn:

Die farbigen Billard-Kugeln werden zu einem **Dreieck** aufgebaut und sollten sich dabei gegenseitig berühren. Die vorderste Kugel des Dreiecks liegt auf dem Fußpunkt, die schwarze Kugel liegt dahinter in der Mitte des Dreiecks. An den beiden hinteren Ecken liegt jeweils eine Volle und eine Halbe [\[§\]](#).

Die weiße Kugel wird vom Kopffeld aus (im Allgemeinen von der Kopflinie, also vom Kopfpunkt oder einer Position rechts oder links davon) auf die farbigen Kugeln gespielt. Wenn dabei mindestens eine farbige Kugel versenkt wird, darf der eröffnende Spieler weiterspielen. Die **Zuordnung** der halben oder vollen Kugeln geschieht aber in jedem Fall erst **nach dem Eröffnungsstoß** mit der nächsten Kugel, die korrekt versenkt wird [\[§/KR4\]](#). (Wird z.B. beim Eröffnungsstoß nur eine Halbe versenkt, kann der Spieler trotzdem die Vollen bekommen, wenn er danach als erstes eine Volle korrekt versenkt.)

Wenn beim Eröffnungsstoß **keine Kugel versenkt** wird, aber mindestens vier farbige Kugeln eine Bande berührt haben, spielt der Gegner von der aktuellen Position weiter. Wenn beim Eröffnungsstoß keine Kugel versenkt wird und weniger als vier Farbige eine Bande anlaufen, kann der Gegner auch entscheiden, neu aufzubauen und von vorn zu beginnen [\[§\]](#).

Wenn beim Eröffnungsstoß die **Weißer versenkt** wird, beginnt der Gegner seinen Stoß aus dem **Kopffeld** (z.B. rechts oder links vom markierten "Kopfpunkt") und darf keine Kugel direkt anspielen, die sich im Kopffeld (also im Viertel des Tisches zwischen dem Kopfpunkt und der Kopfbande) befindet ("freie Lageverbesserung im Kopffeld").

Spielerwechsel / Fouls:

Wer eine seiner eigenen Kugeln korrekt in einer Tasche versenkt, darf weiterspielen.
Der **Gegner** kommt immer dann ans Spiel, wenn:

- keine der eigenen Kugeln versenkt wurde,
- die angekündigte Kugel nicht in die beabsichtigte Tasche (d.h. gar nicht oder in eine falsche Tasche) versenkt wurde [§/KR3] oder
- ein Foul begangen wurde.

Ein **Foul** liegt vor, wenn:

- die weiße Kugel überhaupt keine andere Kugel berührt [§],
- die weiße Kugel zuerst auf eine gegnerische Kugel trifft (oder auf die Schwarze, falls noch eigene Kugeln übrig sind),
- die weiße Kugel in eine Tasche fällt,
- nach der ersten Berührung zwischen weißer und farbiger Kugel keine Kugel mehr eine Bande berührt oder versenkt wird [§/KR6].

Ein **Foul** liegt außerdem auch vor, wenn der **Stoß** nicht ordnungsgemäß ausgeführt wurde - insbesondere wenn:

- die weiße Kugel nicht **nur mit der Pomeranze** (an der Queuespitze) in Berührung kommt (auch bei Berührungen mit Fingern, Kleidung etc.) [§/KR5],
- die weiße Kugel beim Stoß **zweimal berührt** wird,
- irgendeine farbige Kugel auf dem Tisch außerhalb des Stoßes berührt wird (sei es mit dem Queue oder einem Körperteil etc.),
- irgendeine Kugel zum Zeitpunkt des Stoßes noch in Bewegung ist,
- beim Stoßen nicht mindestens **ein Bein auf dem Boden** ist,
- irgendeine Kugel vom Tisch springt.

Wenn ein Foul begangen wurde, ist nicht nur der Gegner am Spiel, sondern dieser darf die weiße Kugel "zur Strafe" an eine **beliebige Stelle** des Tisches legen und von dort aus in eine beliebige Richtung weiterspielen ("freie Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch") [§/KR2].

Wer eine Billard-Kugel korrekt versenken, danach aber aus taktischen Gründen den Gegner ans Spiel kommen lassen will, muss dies **vor dem Stoß** erklären, indem er "**Sicherheit**" ansagt. Im Anschluss an einen Sicherheitsstoß kommt stets der Gegner ans Spiel. Hat der aktive Spieler keinen Sicherheitsstoß angekündigt, so muss er weiterspielen, wenn er eine Kugel korrekt in einer Tasche versenkt hat [§/KR7].

Verlust des Spiels: *

Das Spiel ist verloren, wenn:

- die schwarze Kugel ("die Acht") versenkt wird, obwohl **noch andere** der eigenen Kugeln auf dem Tisch liegen,
- die Acht in eine **andere Tasche** gespielt wird als angekündigt war,
- die Acht mit einem **Foul** versenkt wird (z.B. wenn dabei auch die Weiße versenkt wird oder wenn zuerst eine gegnerische Kugel angespielt wird) [S] oder
- die Acht vom Tisch fliegt.

* (Vielen Dank im November 2006 an Frank Steinhauer für den Hinweis auf eine Unstimmigkeit.)

[S] Die markierten Regeln sind beim Kneipen-Billard oft nicht üblich und sollten daher ggf. vorher abgesprochen werden. Im folgenden Abschnitt werden sieben wichtige Kneipenregeln (KR) vorgestellt.

Kneipenregeln: Unterschiede zu den offiziellen Regeln

Das in vielen Kneipen gespielte Billard unterscheidet sich unter anderem deshalb, weil nach den früheren offiziellen Regeln falsch versenkte Kugeln wieder **aus den Taschen** genommen werden mussten, was an üblichen Billard-Automaten mit Münzeinwurf nicht möglich ist. Die neuen offiziellen Regeln dagegen (s.o.) können eigentlich auch an Tischen mit Münzeinwurf gespielt werden.

Einige Kneipenregeln sorgen aber dafür, dass das Spiel etwas länger dauert, damit man nach dem Münzeinwurf länger etwas davon hat. Bekommt man die Kugeln dagegen für einen bestimmten Zeitraum und nicht nur für ein Spiel, empfehlen sich unbedingt die **offiziellen Regeln für mehr Spielspaß**. Der Hauptgrund für die abweichenden Kneipenregeln ist, dass den meisten Gelegenheitspielern die "richtigen" Regeln einfach nicht bekannt sind - versuchen Sie es also am besten einmal **ohne** die folgenden Regelabweichungen!

KR 1: Beim **Spiel auf die Acht** wird oft für jeden Spieler **eine Tasche festgelegt**, in die er die Acht spielen muss - egal, wie viele Spielzüge dafür nötig sind. Dabei wird die Tasche entweder beim ersten Spiel auf die Acht vom jeweiligen Spieler frei gewählt, oder es ist in die Tasche zu spielen, die der zuletzt versenkten eigenen Kugel gegenüber liegt.

Offiziell: Bei jedem Stoß kann aufs Neue eine **beliebige Tasche** angekündigt werden. So wird ein frühes Versenken aller eigenen Kugeln

schneller mit dem Sieg belohnt. Dies ist nicht nur für Profis, sondern auch für weniger gute Spieler sinnvoll: Nicht selten spielen nach Kneipenregeln am Ende beide Spieler lange Zeit nur noch auf die Acht, und unabhängig vom vorherigen Spielverlauf entscheidet dabei dann das Glück.

KR 2: Bei einem **Foul** wird oft beim Verlegen der weißen Kugel die gleiche Regel angewandt wie sonst nur nach einem Versenken der Weißen beim Eröffnungsstoß: Der Gegner verlegt die Weiße **im Kopffeld** (also im Viertel des Tisches zwischen dem Kopfpunkt und der Kopfbande) und darf eine Kugel nur anspielen, wenn sich diese auf der Kopflinie oder jenseits davon befindet.

Offiziell: Bei jedem Foul kann die weiße Kugel zur Strafe an eine **beliebige Stelle** auf dem Tisch verlegt werden und von dort in eine beliebige Richtung gespielt werden. So wird ein Foul zum Schutz vor unfairem Spiel deutlich stärker bestraft und ein Spielgewinn beschleunigt.

KR 3: Die **Ankündigung** des beabsichtigten Stoßes wird oft **nicht verlangt**, sondern das Versenken einer beliebigen eigenen Kugel in eine beliebige Tasche führt bei einem Stoß ohne Foul zur Fortsetzung des Spiels für den aktiven Spieler.

Offiziell: Wenn nicht offensichtlich ist, welche Kugel in welche Tasche gespielt werden soll, ist eine **Ankündigung erforderlich**. Wird nicht die beabsichtigte Kugel in die beabsichtigte Tasche gespielt, kommt der Gegner ans Spiel - auch dann, wenn eine eigene Kugel versenkt worden ist. So wird das Spiel insbesondere für gute Billard-Spieler fairer, indem Zufallstreffer nicht belohnt werden.

KR 4: Die erste beim **Anstoß** versenkte Kugel wird oft für die **Zuordnung der Farbgruppen** herangezogen, sodass der eröffnende Spieler z.B. die Halben spielen muss, wenn er eine Halbe versenkt hat.

Offiziell: Direkt nach dem Eröffnungsstoß steht niemals fest, wer welche Gruppe hat: Das Versenken einer oder mehrerer Kugeln bei der Eröffnung bedeutet nur, dass der eröffnende Spieler zunächst weiterspielen darf. Die erste **nach dem Eröffnungsstoß** korrekt versenkte Kugel legt die Gruppe des jeweiligen Spielers fest. So kann man sich nach einem erfolgreichen Eröffnungsstoß noch frei für die besser liegende Farbgruppe entscheiden.

KR 5: Es wird oft vereinbart, dass die weiße Kugel, wenn sie sich in direktem **Kontakt mit einer Bande** befindet, vor dem Stoß ein kleines Stück von Hand **abgerückt** werden darf.

Offiziell: Sofern der Gegner kein Foul begangen hat, muss die weiße Kugel immer genau von der **aktuellen Position** gespielt werden, auch wenn dies in manchen Fällen technisch schwierig ist.

KR 6: Es wird meist nicht als Foul angesehen, wenn nach der Berührung zwischen weißer und farbiger Kugel **keine Kugel mehr eine Bande anläuft**.

Offiziell: In diesem Fall kann die Weiße durch den anderen Spieler **wie nach jedem Foul** frei auf dem Tisch verlegt werden. So werden in vielen Fällen Stöße bestraft, bei denen sich auf dem Tisch fast keine Veränderung ergibt.

KR 7: Das so genannte **Sicherheitsspiel** ist weitgehend unbekannt, es gibt für einen Spieler also keine Möglichkeit, den Gegner ans Spiel kommen zu lassen, ohne dabei einen Fehler zu machen.

Offiziell: Vor einem eigenen Stoß kann ein Spieler "Sicherheit" ansagen, wodurch der Gegner nach diesem Stoß ans Spiel kommt. Dies kann in einigen Spielsituationen **aus taktischen Gründen** sinnvoll sein, wenn man eine Kugel in eine Tasche spielen kann, sich dabei aber selbst in eine ungünstige Position zum Weiterspielen bringt.
