

Poolbillard spilleregler

8-ball

Oplægning og break

I eight-ball anvendes egen stødbal samt alle 15 nummerballer (eller et sæt baller med 7 gule og 7 røde baller samt 1 sort otter-bal). Ballerne lægges op med otteren i midten. I de to hjørner skal der være henholdsvis en sribet(halv) bal og en ensfarvet(hel) bal, desuden må en hel side af trekanten ikke bestå af baller fra samme balgruppe.

Kravet til et korrekt break er enten 4 nummerballer i bande eller en nummerbal i hul. Mislykkes dette for spilleren eller laver han en anden fejl, har modstanderen tre alternativer. Han kan godtage oplægget, selv breake påny eller også lade modstanderne foretage et nyt break. Hvis stødballen enten går i hul eller ud over bordet i breaket, kan modstanderen vælge nyt break eller placere stødballen i udlægsområdet og støde til en bal udenfor udlægsområdet.

Valg af balgruppe

Efter et korrekt udført break er bordet åbent. Når bordet er åbent er det tilladt at ramme en hel bal for at sænke en halv bal eller omvendt. Hvis man rammer otteren først, er det ikke en fejl, men bordet er stadig åbent og man mister sin tur. Valg af balgruppe bliver først afgjort når en spiller har annonceret og sænket en bal på et lovligt stød efter breaket.

Pointgivning

Baller skal ikke stødes i hul i nummerorden, men man skal melde (annoncere) hvilken bal der stødes i hvilket hul.

Som navnet antyder, går eight-ball ud på at støde otteren i hul. Men inden en spiller gør det, må man have stødt alle ballerne i sin egen balgruppe i hul. Den ensfarvede balgruppe # 1-7 (gule baller) og den sribede balgruppe # 9-15 (røde baller). Baller skal ikke stødes i hul i nummerorden, men man skal melde (annoncere) hvilken bal der stødes i hvilket hul.

Fejl og lægsforbedringer

Fejlskudte nummerballer forbliver altid i hul. Hvis en af modstanderens baller går i hul. ved et ellers korrekt

stød på egen balgruppe regnes dette ikke for en fejl og ballen forbliver i hul. Falder en af ens egne baller i et

ikke op meldt hul, forbliver ballen i hul.

Ved alle fejl er der bal i hånd over hele bordet.

Tabt spil

Det er tabt spil, hvis man laver en af de afgørende følgende fejl:

- Laver fejl samtidig med at han sænker 8'eren (undtagen i breaket).
- Sænker 8'eren i samme stød som den sidste bal i sin gruppe.
- Støder 8'eren ud over bordet.
- Sænker 8'eren i forkert hul.
- Sænker 8'eren for tidligt.

NB!

Ved spil på 8'eren er der ikke tabt spil, hvis man ikke rammer den eller hvis stødballen falder i hul uden

8'erne falder i hul.

9-Ball

Spilletets formål

9-ball spilles med 9 nummerballer nummereret fra 1 til 9, samt 1 stødbal. Ved hvert stød skal stødballen

ramme den bal på bordet, der har det laveste nummer først. Hvis en bal kommer i hul, har spilleren

fortsat tur. Den som får bal nr. 9 i hul har vundet, dette kan ske allerede i breaket. ballerne skal ikke

annonceres som i 8-ball.

Oplægning og break

Ballerne oplægges i diamantform med 1 'eren på toppunktet og 9'eren i midten. Spilleren som breaker

skal træffe bal nr. 1, hvorefter mindst 4 baller kommer i bande eller en bal i hul. Er en af disse betingelser ikke opfyldt er der fejl og stødballen må lægges over hele bordet.

Hvis der er fejl i breaket og 9'eren falder i hul skal den placeres på toppunktet.

Push-out

Spilleren som støder umiddelbart efter et break må melde push-out. I push-out må spilleren støde

stødballen, hvor hen han ønsker. Nu kan modstanderen acceptere ballerne som de ligger eller give

stødet tilbage til den spiller der udførte push-outen. Hvis spilleren ikke melder push-out inden stødet,

anses stødet for et normalt forsøg.

Fejl

Hvis det ikke lykkes at ramme den laveste nummerbal som den første og derefter få en bal i banden

(eller i hul), er der fejl. Ved fejl forbliver fejlskudte baller i hul og modstanderen har stødballen i

hånden

over hele bordet. Er der fejl og 9'eren lægges i hul, er det ikke tabt spil, og 9'eren lægges op på toppunktet.

3 fejl i rækkefølge

Begår en spiller fejl i 3 på hinanden følgende stød, taber han sættet.

14-1

Spillets formål

I straight pool skal spilleren melde hvilken bal der skal sænkes i hvilket hul. Spilleren får 1 point for hver

korrekt sænket bal og fortsætter sin tur indtil han ikke sænker en bal korrekt eller laver en fejl.

Spilleren

kan sænke de første 14 baller, men før den sidste nummerbal sænkes, lægges de øvrige 14 baller op i

trekanten, med undtagelse af topballen. Spilleren har herefter mulighed for at sænke den sidste bal samtidig

med, at han forsøger at sprede de oplagte baller, for på den måde at fortsætte spillet.

Oplægning og break

Der bruges et sæt baller nummeret fra nr. 1 til nr. 15 samt en stødbal. Ballerne lægges vilkårligt op i en

trekant med den øverste bal på toppunktet.

Ved breaket skal enten en meldt bal i hul eller 2 objektballer samt stødballen i bande. Lykkes det ikke får

spilleren 2 minuspoints, og modspilleren kan enten acceptere ballernes placering eller bede spilleren der

breakede, om at foretage et nyt break.

Fejl

Er der fejl idømmes spilleren 1 minuspoint og mister sin tur, stødballen bliver liggende.

Kommer

stødballen i hul eller hopper den ud over bordet får modstanderen bal i hånd. Ved bal i hånd skal stødballen placeres i udlægfeltet og der skal stødes til en bal udenfor udlægfeltet. Er

der ingen objektballer udenfor udlægfeltet, lægges ballen der ligger nærmest udlægslinien op på toppunktet.

Baller der kommer i hul ved en fejl skal lægges tilbage på bordet. Når en bal skal

genoplægges placeres

den på toppunktet hvis der ikke er plads her, lægges ballen så tæt på toppunktet som muligt på en lige

linie fra toppunktet ned mod kortbanden, langs baloplægningslinien.

NB!

Ved fejl på møntbord genoplægges fejlskudte baller ikke og modspilleren får to stød.

Safe

I visse situationer, hvis der f.eks ikke findes nogle klare baller at spille på, er det tilladt at lave

en

»safe«. I en safe skal der bande efter balkontakt eller en bal i hul. Når man spiller en safe slutter ens tur, også selvom der kommer en bal i hul. Kommer en bal i hul under en safe, genoplægges den.

15 minuspoints

Laver en spiller fejl i 3 indgange i træk uden at have haft et lovligt stød imellem, idømmes han 15 minuspoints i straf og ballerne samles til et break, som han selv skal breake.

Genoplægning af baller

Når den 14. bal er sænket, stopper spillet et kort øjeblik, med den 15. bal i den position hvor den kommer til ro, og de resterende 14 baller lægges op i trekanten, med topballens område tomt. Spilleren fortsætter herefter sin indgang, enten ved at støde den 15. bal i hul og sprede de oplagte baller, for at fortsætte sin scoring eller ved at spille på en af de andre nummerballer.

Såfremt den 15. bal eller stødballen er i vejen for trekanten, når ballerne skal lægges op, benyttes nedenstående diagram til placering af ballerne.

	i trekanten	Ikke i trekanten	På udlægspunktet
I trekanten	15. bal: toppunkt Stødbal: i udlægsområde	15. bal: udlægspunkt Stødbal: bliver liggende	15. bal: midpunkt Stødbal: bliver liggende
I hul	15. bal: toppunkt Stødbal: i udlægsområde	15. bal: toppunkt Stødbal: bliver liggende	15. bal: toppunkt Stødbal: bliver liggende
I udlægsområde	15. bal: bliver liggende Stødbal: på udlægsområde		
Ikke udlægsområde Ikke i trekanten	15. bal: bliver liggende Stødbal: i udlægsområde		
På udlægspunktet	15. bal: bliver liggende Stødbal: midtpunkt		

Distancen

I turneringskampe spilles der til 75 eller 125 points.

Generelle fejl i pool

Der er bal i hånd efter følgende fejl:

- Stødbal i hul
- Stødbal ud over bordet
- Touche - dvs. at andet end duppen berører stødballen
- Dobbeltstød - så køspidsen rammer stødballen flere gange
- Man rammer ikke en lovlig objektbal som den første
- Man rammer ingen baller
- Man støder inden alle baller ligger stille
- At støde uden at mindst en fod har kontakt med gulvet
- Ingen bande efter balkontakt - efter stødbal og objektbal har været i kontakt skal der en bal i bande eller hul.

Bemærk: alle fejl skal dømmes før nyt stød udføres. Ellers kan fejlen ikke straffes.

Reglerne er et udsnit fra Den Dansk Billard Unions hjemmeside <http://www.ddbu.dk>

