

Regeln zu

## 7-Ball

### Einleitung:

7-Ball ist eine Variation zu 9-Ball. Es gelten im Grunde die selben Spielregeln - allerdings mit zwei Ausnahmen.

Jeder Spieler darf die Sieben nur in die Taschen einer Tischhälfte versenken.

Wird beim Spiel auf die Sieben ein Foul gemacht, bedeutet dies den Verlust des Spiels.

### Der Aufbau des Breaks:

Aufgebaut wird wie 9-Ball ohne die vorderste und letzte Kugel, dann dreht man den Kreis nach links oder rechts bis eine der beiden Kugeln auf dem Fußpunkt liegt. Man sollte darauf achten, dass man am Anfang die Eins in die zweite Reihe legt und die Sieben in die Mitte anstelle der Neun. (siehe Skizze)



Vielen Dank an Jürgen Gmach von [www.billardzentrum.de](http://www.billardzentrum.de) für die Unterstützung mit Wie's Table.

### Das Breaks:

Beim Break müssen mindestens vier farbige Bälle eine Bande anlaufen oder ein Objektball versenkt werden. Die Eins muss als erstes getroffen werden. Wurde eine dieser Bedingungen nicht erfüllt, kann sich der Gegner entscheiden, ob der die Lage auf dem Tisch akzeptiert und weiterspielt oder ob neu aufgestellt werden soll und er selbst erneut breakt.

Wird beim Anstoß die Sieben korrekt versenkt, gilt das Spiel als gewonnen. Fällt die Sieben bei einer unkorrekten Eröffnung (einem Foul), wird die Sieben auf dem Fußpunkt neu aufgebaut und der Gegner hat Ball-In-Hand auf dem ganzen Tisch. Alle anderen Bälle, die versenkt wurden, bleiben in den Taschen.

### Push Out:

Ist beim 7-Ball möglich. (siehe Regeln für 9-Ball)

### Wahl der Tischhälfte:

Unmittelbar nach dem Eröffnungsstoß darf jener Spieler, der nicht das Break ausführte, entscheiden, auf welcher Tischhälfte (links oder rechts) er die Sieben versenken will. Der Gegner hat automatisch die andere Seite.

### Korrekter Stoß:

Es muss immer der Ball mit der niedrigsten Nummer zuerst angespielt werden und danach muss ein Objektball in eine Tasche fallen, oder irgend ein Ball eine Bande anlaufen.

Objektbälle brauchen nicht angesagt werden. Wird die Sieben mit einem korrekten Stoß in eine Tasche auf der Tischseite des Spielers versenkt, hat dieser Spieler gewonnen. Wird die Sieben in eine Tasche des Gegners gespielt, wird sie am Fußpunkt neu aufgebaut.

Regeln zu

## 7-Ball

### Bälle an der Bande:

Wird ein Objektball gespielt, der press an einer Bande liegt, muss der Spieler darauf aufmerksam gemacht werden, da hier folgendes zu beachten ist, damit kein Foul gemacht wird:

- der gespielte Ball, oder ein anderer Objektball muss versenkt werden,
- der gespielte Ball muss eine andere Bande anlaufen oder
- der Spielball oder ein anderer Objektball muss eine Bande anlaufen.

### Versenkte Bälle:

Alle versenkten Bälle bleiben in den Taschen, außer die Sieben. Diese wird nach einem unkorrekten Stoß wieder aufgebaut.

### Bälle, die vom Tisch springen:

Die Bälle werden aus dem Spiel genommen und gelten als versenkt. Der Stoß wird als Foul gewertet.

### Jump-Shot:

Zur Durchführung eines korrekten Jump-Shots muss der Spielball von oben mit dem Queue gespielt werden. Ein Jump, bei dem der Spielball von unten mit dem Queue in die Höhe geschleudert wird, gilt als Foul. Merke: Wenn ein Spieler den Spielball unten anspielt, um einen Rückläufer zu spielen und dabei der Spielball in die Höhe springt, ist das kein Foul.

### Durch- und Doppelstoß:

Ein Durch- bzw. Doppelstoß passiert, wenn der Spielball und der Objektball press aneinander (Durchstoß) oder nur sehr gering entfernt (Doppelstoß) liegen. Wenn das Queue des Spielers noch Kontakt mit dem Spielball hat, wenn der Spielball bereits den Objektball berührt, ist dies ein Foul. Es ist daran erkennbar, dass der Spielball dem Objektball in der selben Geschwindigkeit folgt. Um dieses Foul zu vermeiden, muss der Spieler das Queueende beim Stoß anheben. Der Gegner muss auf jeden Fall eine dritte Partei hinzuziehen, um zu entscheiden, ob der Stoß korrekt war, sonst kann auf keinen Fall ein Foul gewertet werden.

### Foul:

Ein Stoß wird als Foul gewertet, wenn der Spieler

- keinen korrekten Stoß macht
- den Spielball in ein Tasche versenkt
- den Spielball vom Tisch springen lässt
- während dem Stoß den Boden nicht berührt
- eine Doppelstoß oder Durchstoß macht
- einen unkorrekten Jump-Stoß macht

Die Strafe dafür ist, dass der Gegner Ball-In-Hand auf dem ganzen Tisch hat.

Drei aufeinanderfolgende Fouls bedeuten den Spielverlust. Nach dem zweiten Foul, muss der Schiedsrichter bzw. der Gegner den Spieler warnen, dass er bereits zwei Fouls hat. Wird dies versäumt, gilt das Spiel nicht als verloren. Die Foul-Zählung beginnt wieder bei Null.