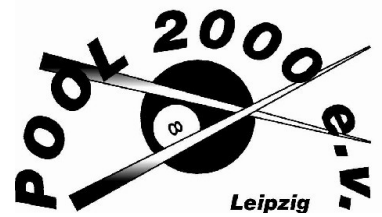


One-Pocket – Regeln



[Übersetzung und Zusammenfassung der offiziellen One-Pocket-Regeln des *Billard Congress of America* und der ausführlichen kommentierten Regeln auf [OnePocket.org](http://www.bca-pool.com/play/tournaments/rules/pdf/BCAOnePocketRules.pdf)
<http://www.bca-pool.com/play/tournaments/rules/pdf/BCAOnePocketRules.pdf>
<http://onepocket.org/onepocketrules.pdf>]

Die allgemeinen Pocket-Billard-Regeln finden grundsätzlich Anwendung, es sei denn, dass diesen hier ausdrücklich widersprochen wird.

1. Ziel des Spieles

- (1) Jeder Spieler bekommt nur Punkte für Kugeln, die in eines der beiden Ecklöcher am Fußende gelocht werden, sein Gegner bekommt Punkte für die Kugeln in dem anderen Eckloch am Fußende. Die anderen vier Taschen sind neutral.
- (2) Jeder Ball darf mit der „Weißen“ angespielt werden, es muss nichts angesagt werden.
- (3) Der Spieler, der zuerst acht Punkte hat, gewinnt das Spiel.
- (4) Eine Partie ist dann beendet, wenn ein Spieler die nötige Anzahl Spiele gewonnen hat.

2. Spieler

One-Pocket ist ein Spiel für zwei Spieler oder Mannschaften.

3. Verwendete Kugeln

Als Kugeln wird ein Standard-Set von farbigen Kugeln Nr. 1 - 15 plus der „Weißen“ verwendet.

4. Der Aufbau

- (1) Es wird ein Standard-Dreieck aufgebaut, bei dem die vorderste Kugel auf dem Fußpunkt liegt.
- (2) Alle Kugeln sind zufällig im Dreieck zu platzieren und müssen sich gegenseitig berühren.

5. Wertung

- (1) Jede Kugel, die legal in der Tasche des Spielers versenkt wird, zählt.
- (2) Ins gegnerische Loch versenkte Kugeln zählen für den Gegner, auch wenn bei dem Stoß ein Foul begangen wurde. Ausnahmen sind Stöße, bei denen neben der farbigen auch die weiße Kugel versenkt wurde oder die „Weiße“ den Tisch verlassen hat.

6. Eröffnungsstoß

- (1) Die Spieler ermitteln durch Ausstoßen den eröffnenden Spieler.
- (2) Vor dem eigentlichen Eröffnungsstoß benennt der eröffnende Spieler eines der beiden Löcher an der Fußbande als sein Loch. Der andere Spieler erhält automatisch das andere Loch an der Fußbande.
- (3) In folgenden Spielen kann vor jedem Break der anstoßende Spieler neu auswählen, auf welches Loch er spielt.
- (4) Der Eröffnungsstoß beginnt mit freier Lageverbesserung im Kopffeld.
- (5) Beim Eröffnungsstoß kann eine farbige Kugel oder eine Bande angespielt werden, in jedem Fall muss die „Weiße“ eine Farbige berühren und nach dem Kontakt muss (a) eine Farbige in die Tasche des eröffnenden Spielers fallen oder (b) mindestens eine Farbige eine Bande berühren. Trifft keiner der beiden Fälle ein, liegt ein Foul vor. Die „Weiße“ muss keine Bande berühren.
- (6) Wird der Anstoß als legaler Stoß hinter der Kopflinie ausgeführt, wird unabhängig vom Ergebnis des Stoßes weiter gespielt und nicht neu aufgebaut. Weder eine versenkte „Weiße“ noch fehlender Bandenkontakt einer Farbigen führen also zu einem Re-Rack.

7. Spielregeln

- (1) Bei allen Stößen muss die „Weiße“ eine farbige Kugel berühren und dann muss (a) eine Kugel fallen oder (b) die „Weiße“ oder irgendeine farbige Kugel eine Bande anlaufen. Werden diese Bedingungen nicht erfüllt, so liegt ein Foul vor.
- (2) Versenkt der Spieler eine Kugel in sein Loch, bleibt er weiter am Tisch.
- (3) Versenkt der Spieler keine Kugel in sein Loch oder begeht der Spieler ein Foul, ist seine Aufnahme beendet.

(4) Nach einem Fehlstoß oder Foul muss der dann aufnahmeberechtigte Gegner von der Position weiter spielen, an der die „Weiße“ liegen geblieben ist. Wurde bei einem Foul die „Weiße“ versenkt oder vom Tisch geschossen, hat der Gegner freie Lageverbesserung im Kopffeld.

(5) Hat ein Spieler Lageverbesserung im Kopffeld und alle farbigen Kugeln befinden sich im Kopffeld, so wird auf Anfrage des Spielers die Kugel, die der Kopflinie am nächsten liegt auf den Fußpunkt gesetzt. Liegen zwei oder mehrere Kugeln gleich weit von der Kopflinie entfernt, so wird die Kugel mit der höchsten Zahl auf den Fußpunkt gesetzt.

(6) Versenkt der Spieler eine Kugel in sein Loch und eine weitere in eines der übrigen Löcher, bleibt er weiter am Tisch.

(7) Versenkt ein Spieler in einem Stoß seinen und des Gegners Siegball, so hat der stoßende Spieler gewonnen. Es gibt keine Unentschieden.

(8) Versenkt ein Spieler die letzte sich auf dem Tisch befindende Kugel, ohne dass er dadurch die nötige Anzahl an Siebkugeln erreicht, werden alle wieder aufzubauenden Kugeln aufgebaut, so dass der Spieler seine Aufnahme fortsetzen kann. Dies ist die einzige Situation in One-Pocket, in der Kugeln während einer Aufnahme wieder aufgebaut werden.

8. In neutrale Löcher versenkte Kugeln

Alle Kugeln, die in neutrale Löcher versenkt wurden, werden nach Beendigung der Aufnahme wieder aufgebaut. Es erfolgt keine Strafe.

9. Safety Play

(1) In One-Pocket gibt es keine Möglichkeit „Safety“ anzusagen.

(2) Für defensives Spielen darf die selbe Bande beliebig oft angespielt werden.

(3) Für Kugeln, die press an der Bande liegen, gelten die Standard-Regeln.

10. Jump-Shots

Jump-Shots sind erlaubt, solange sie der Spieler mit seinem Spielqueue durchführt. Extra Jump- oder Break-Queues sind nicht erlaubt.

11. Fouls

(1) Jedes Foul führt neben der sofortigen Beendigung der Aufnahme des Spielers zu einer Strafe von einer Kugel.

(2) Strafkugeln werden auf dem Fußpunkt wieder aufgebaut. Sollte sich dort bereits eine Kugel befinden, wird die Kugel so nah wie möglich am Fußpunkt auf der Linie zwischen Fußpunkt und zweitem Diamant der Fußbande aufgebaut. Sie sollte möglichst press an der Kugel liegen, die den Fußpunkt besetzt.

(3) Müssen mehrere Kugeln wieder aufgebaut werden, sind sie press auf der Strecke zwischen Fußpunkt und zweitem Diamant der Fußbande aufzureihen. Ist auf dieser Strecke kein Platz mehr für eine Kugel, ist diese auf der selben Linie Richtung Kopfbande press an die Kugel auf dem Fußpunkt zu legen. Handelt es sich bei der Kugel, die den Aufbau behindert, um die „Weiße“, so ist die aufzubauende Kugel möglichst nah an den Fußpunkt jedoch nicht press an die „Weiße“ aufzubauen.

(4) Hat der Spieler, der ein Foul begangen hat, noch keine Kugeln in seiner Tasche, die er wieder aufbauen kann, so „schuldet“ er einen Ball. Sobald er eine Kugel in seiner Tasche hat, wird diese am Ende der gegenwärtigen Aufnahme wieder aufgebaut. [Gewöhnlich wird für jede „geschuldete“ Kugel eine kleine Münze neben das Loch des jeweiligen Spielers gelegt.]

(5) Springen farbige Kugeln vom Tisch, so liegt ein Foul vor. Zusätzlich zu der dafür fälligen Strafkugel werden alle vom Tisch gesprungenen Kugeln wieder eingesetzt.

(6) Fällt die „Weiße“ oder springt sie vom Tisch, hat der dann aufnahmeberechtigte Spieler Lageverbesserung im Kopffeld.

(7) Taktische Fouls sind – wie in allen Poolbillard-Spielen – erlaubt, so lange sie durch einen legalen Stoß zustande kommen.

(8) Sollte ein Foul durch die Verwendung einer illegalen Technik zustande kommen, so kann der an den Tisch kommende Spieler sein Spiel entweder von der aktuellen Position aus fortsetzen oder den Schiedsrichter bzw. die Turnierleitung auffordern, die vorherige Position der Kugeln wiederherzustellen. Der Spieler, der das Foul begangen hat, wird mit einer Strafkugel bestraft und kann außerdem wegen Unsportlichkeit verwarnet werden.

(9) Es ist kein Foul, wenn beim Wiedereinsetzen einer farbigen Kugel eine andere Kugel versehentlich berührt wird.

(10) Es ist ein Foul, wenn beim Wiedereinsetzen der „Weißen“ eine Farbige berührt wird.

(11) Wird das Wiederaufbauen von Bällen vergessen, werden sie eingesetzt, nachdem der aktuelle Spieler und anschließend der andere ihre Aufnahmen beendet haben.

12. Drei-Foul-Strafe

Begeht ein Spieler drei konsekutive Fouls, so hat er ein Spiel verloren.

13. Konflikt-Lösung

(1) Falls ein Spiel ohne Schiedsrichter gespielt wird, schiedsrichten die Spieler ihr Spiel gegenseitig.

(2) Insofern die Spieler mögliche Problemen in beidseitigem Einverständnis lösen, ist ihre Entscheidung endgültig.

(3) Wenn zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel einer der beiden Spieler einen Stoß erwartet, dessen Legalität nicht eindeutig sein könnte, muss er den anderen Spieler warnen und falls dieser seinen Stoß dennoch durchführen möchte, den Schiedsrichter bzw. die Turnierleitung holen.

(4) Sollte sich der Schiedsrichter nicht in der Lage sehen, die Legalität eines Stoßes zu bewerten, so hat der Stoß als korrekt zu gelten.