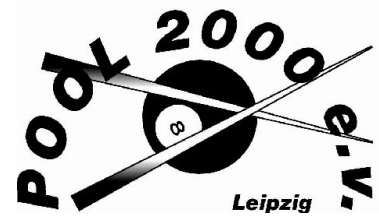


# One-Pocket – Regeln



**Zusammenfassung:** One-Pocket ist ein taktisches Spiel, bei dem beide Spieler nur in je ein Loch des Tisches lochen können, um Punkte zu sammeln. Der anstoßende Spieler wählt eines der beiden Ecklöcher am Fußende als sein Loch aus. Der andere Spieler erhält das andere Eckloch am Fußende. Der Spieler, in dessen Tasche zuerst legal acht Kugeln gelocht wurden, gewinnt ein Spiel. Wer eine Kugel in seine Tasche locht, bleibt am Tisch. Fouls kosten eine Kugel aus der Tasche des Foulenden. Da unsere Tische einen Kugelrücklauf haben, werden nach dem Ende einer Aufnahme „Punkt-Kugeln“ in die Kugelkiste bzw. auf das Kugeltablatt gelegt. Dort entspricht beiden Spielern je eine Hälfte, in der sie ihre Kugeln sammeln.

---

[Die Nummerierung der Abschnitte und Paragraphen entspricht der vollständigen Version der One-Pocket-Regeln. Diese kann bei der Turnierleitung eingesehen werden und liegt außerdem in einigen Exemplaren aus.]

## **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. *[In der Vorrunde verringern wir die Anzahl der benötigten Kugeln auf sechs, um eine größere Anzahl an Spielen zu ermöglichen.]*
- (4) Eine Partie ist dann beendet, wenn ein Spieler die nötige Anzahl Spiele gewonnen hat.

## **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**

- (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.
- (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**

- (2) Versenkt der Spieler eine Kugel in sein Loch, bleibt er weiter am Tisch.
- (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.

## **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.

## **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.
- (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.
- (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.