Chrismas-Ball

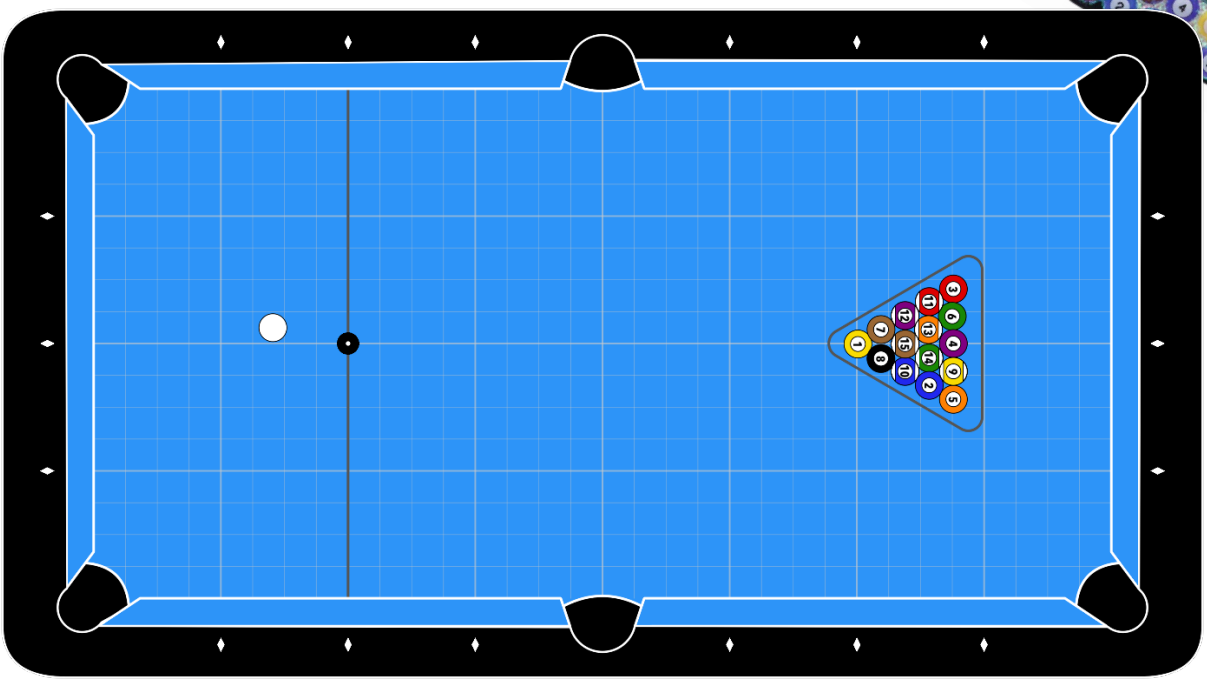

Abbildung 1: Kugelaufbau

Spielart:

Chrismas-Ball ist ein weihnachtliches Poolbillardspiel, welches neben dem sportlichen vor allen Dingen den gemeinschaftlichen Aspekt in den Vordergrund rückt. So ist es durchaus beabsichtigt, dass leistungsschwächere gegen leistungsstärkere Spielerinnen bzw. Spieler gewinnen können.

Benötigte Kugeln:

Es werden alle 15 Objektkugeln und die Spielkugel benötigt.

Kugelaufbau:

Es wird ein 15 - Kugel - Aufbau benötigt, wobei die Kugeln „13“, „14“ und „15“ in der Mitte liegen müssen. (vgl. Abbildung 1 – wobei die Abbildung nur exemplarisch ist)

Ziel des Spieles:

24 Punkte vor dem Gegner erzielen.

Wertung:

Die 24 Punkte (exakt gepunktet, also addiert auf genau 24) dürfen auf folgende Art erzielt werden:

> Wird irgendeine der vollen oder halben Objektkugeln oder die „8“ in eine vorher angesagte Tasche versenkt, erhält die Spielerin bzw. der Spieler die auf der Kugel verzeichnete Punktzahl (versenke ich zum Beispiel die „14“, so erhalte ich 14 Punkte.
>
> **Besonderheit:** Wird die Punktzahl von 24 in einer Aufnahme überboten, werden alle in dieser Aufnahme erzielten Punkte nicht gezählt (ähnlich wie beim Dart, wenn man „überwirft“).

Eröffnungsstoß:

Einen besonderen Eröffnungsstoß als solchen gibt es nicht. Es wird „klassisch“ angestoßen. Kugeln, welche beim Anstoß in eine Tasche fallen, verbleiben dort und werden zur Gesamtpunktzahl hinzugerechnet. Das Anstoßrecht wird über einen Münzwurf ermittelt. Die Gewinnerin oder der Gewinner des Münzwurfes entscheidet, wer den Anstoß ausführt.

Spielregeln:

1. Jede Spielerin bzw. jeder Spieler hat pro Aufnahme genau zwei Stöße. Dabei ist es völlig egal, ob sie / er eine Kugel versenkt oder eine angesagten Objektball verschießt (oder eine „Sicherheit“ spielt). In jedem Fall darf eine Spielerin bzw. ein Spieler immer nur zwei Stöße machen (Ausnahme Foulregel). Der Anstoß zählt als normaler Stoß.
2. Das Spiel ist ein Ansagespiel. Kombinationsstöße sind erlaubt (müssen aber angesagt werden).
3. Bei allen Stößen muss die Spielkugel eine Objektkugel treffen und danach muss eine der beiden Kugeln (Spielkugel oder Objektkugel) gegen eine Bande laufen. Gelingt das nicht, ist dies ein Foul.
4. Theoretisch ist es möglich, in einer Aufnahme (also mit zwei Stößen) die erforderliche Punktzahl von 24 zu erreichen (dafür müssten dann aber die erforderlichen Objektkugeln ideal liegen, z. B. die „14“ und die „10“).
5. Sprungstöße (Jumpshots) sind grundsätzlich nicht erlaubt und werden als Foul gewertet.
6. Nach einem Foul endet die Aufnahme sofort (auch wenn man erst einen Stoß gemacht hat) und alle Punkte, welche in dieser Aufnahme erzielt wurden, gehen verloren.
7. In dem besonderen Fall, dass ein Spieler die 24 Punkte nicht mehr erreichen kann (zum Beispiel hat eine Spielerin bzw. ein Spieler 23 Punkte und die „1“ wurde gerade vom Gegner versenkt), darf die betreffende Spielerin bzw. der betreffende Spieler ihre / seine Punktzahl „löschen“ und bei null beginnen (alle bisher versenkten Kugeln verbleiben jedoch in den Taschen). Das geht aber ausschließlich, wenn die notwendige Punktzahl tatsächlich nicht mehr erreicht werden kann.

Partiegewinn:

Die Partie gilt als gewonnen, wenn exakt 24 Punkte erzielt sind.

Regelwidrig oder versehentlich versenkte Objektkugeln:

Werden auf den Fußpunkt (und ggf. auf der Linie dahinter) zurückgelegt. Es erfolgt keine Bestrafung.

Vom Tisch gesprungene Objektkugeln:

Werden auf den Fußpunkt (und ggf. auf der Linie dahinter) zurückgelegt. Der Stoß gilt als Foul.

Die Spielkugel springt vom Tisch oder fällt oder ein allgemeines Foul liegt vor:

Der aufnahmeberechtigte Spieler hat „Ball-in-Hand“ auf dem gesamten Tisch.