

## Speed 8-Ball

---

- (1) Speed 8-Ball basiert auf den Regeln des 8-Ball (Ansagespiel).
- (2) Gespielt wird : mit »Looser-Break« (Verlierer).
- (3) »Jump-Shots« -sind für diese Spielvariation- untersagt. Ein »Jump-Shot« bedeutet den direkten Verlust eines Spiels (nicht des Matches); das Spiel wird zugunsten des Gegners gewertet.

### **Das Auspielen des Anstoßrechts:**

- (4) ... wie allgemein üblich: der „Gewinner“ entscheidet.

### **Der Aufbau:**

- (5) Die „9 / 10 Ball“ Folie wird verwendet; „Hoher-Aufbau“ - wie beim 9-Ball.
- (6) Die 8 kommt in die Mitte des Rack´s, alle anderen Bälle [ je vier volle (1,3,4,5) und halbe (9,11,12,13) ] sind beliebig aufzubauen.

### **Break: mit 3-Punkte Regel - »Kitchen Rule«**

- (7) Mit dem Eröffnungsstoß müssen mindestens 3 Objektbälle entweder versenkt werden oder das Kopffeld erreicht haben (zumindest die Kopflinie berühren) oder es muss eine Kombination aus beiden Bedingungen vorliegen. Eine versenkte 8 zählt einen Punkt im Sinne dieser Regel. Wenn zum Beispiel ein Objektball beim Eröffnungsstoß versenkt wird, müssen weitere zwei Objektbälle die Kopflinie berühren. Oder, wenn zwei Objektbälle versenkt wurden, muss noch ein Objektball die Kopflinie erreicht haben.
- (8) Falls Spieler (A) die Bedingungen unter (7) nicht erfüllt (= »Illegal-Break«), ansonsten aber einen korrekten Eröffnungsstoß ausführt, so kann der dann aufnahmeberechtigte Spieler (B) entweder die Position übernehmen oder die Situation an Spieler (A) zurückgeben.
- (9) Wenn Spieler (B) die Situation aus (7) übernimmt darf er, im Falle eines »Illegal-Break«, keinen »Push-Out« spielen; er muss einen korrekten Stoß auf einen anzuspielenden Ball ausführen.
- (10) Wird die Situation aus (7) an den Spieler (A) zurückgegeben, darf dieser ein »Push-Out« spielen. Der Gegner (B) darf dann entscheiden, ob er selber spielt oder ob Spieler (A) weiterspielen muss.
- (11) Falls ein Spieler beim Eröffnungsstoß die 8 versenkt wird sie wieder aufgebaut, bevor der nächste Stoß ausgeführt werden kann. Wie üblich kommt die 8 auf den Fußpunkt oder so nah wie möglich daran.

## Nach dem Break , Zuordnung der Ballgruppe

- (12) Spieler (A) versenkte einen (oder mehrere) Objektball einer Art = dieses ist nunmehr (automatisch) „seine“ Gruppe, das gilt auch im Falle eines »Illegal-Break«.
- (13) Spieler (A) versenkte Objektbälle beider Arten = er darf sich eine Gruppe aussuchen. Der nunmehr angesagte Ball muss mittels korrektem Stoß versenkt werden, ansonsten gilt der Tisch wieder als „offen“.
- (14) Wurde ein Breakfoul begangen oder fiel mit dem Break kein Ball - so gilt der Tisch solange als „offen“, bis ein angesagter Ball mittels korrektem Stoß versenkt wird.
- (15) Ist es Spieler (A) mit seinem Break gelungen ...  
... alle Bälle einer Gruppe sowie zusätzlich die **8** zu versenken,  
wird die **8** wieder aufgebaut [siehe unter (13)].