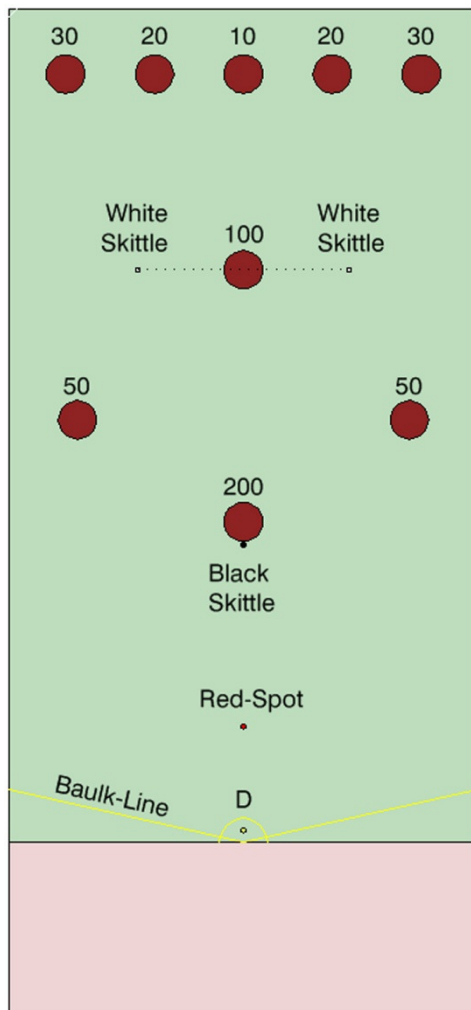


Bar-Billiards Regeln (Billard Russe)



Markierung des Tisches

“ D ”: Radius ca. 4 cm. Zentrum markiert = Break-Spot

Red-Spot: 17.1 – 17.9 cm vom Break Spot

1 Schwarzer und 2 Weisse Skittles

Schwarzer Punkt: ca. 0.6 cm von der Kante des 200er Lochs

Weisse Punkte: Höhe 100er Loch 17.8 cm vom Zentrum des 100er Lochs

Tischformat:

Länge 138.4 – 143.5 min 78.7 breit

Kugeln:

7 weiss und 1 rote Kugel – Durchmesser 48 mm

Spielregeln

Bar Billiards wird nur von einer Seite her gespielt, von hinter der Baulk-Lini. Nur die weissen Kugeln werden mit dem Queue gespielt und zwar immer vom Break-Spot aus, dem Punkt in der Mitte des „D“s.

Wenn der Tisch über einen Münzeinwurf verfügt hat er in der Regel einen mechanischen Zeitmechanismus. Die Kugeln, welche in die Löcher fallen, kommen so lange wieder vorne in den Fänger (Engl. Trap) hinaus, bis der Riegel (Engl. Bar) fällt und die Kugeln im Tisch innern bleiben.

Wenn der Riegel gefallen ist, kann so lange weiter gespielt werden, bis keine Kugel mehr im Fänger liegt. Wenn der Tisch über keinen Zeitmechanismus verfügt, soll eine Partie zwischen 15 und 20 Minuten dauern.

Gewinner des Spiels ist, wer in dieser Zeit am meisten Punkte erreicht hat. Es wird abwechselnd gespielt. Die Aufnahme wechselt, wenn ein Foul begangen oder keine Kugel versenkt wird. Solange Kugeln versenkt werden, bleibt der Spieler am Spiel.

Anfang:

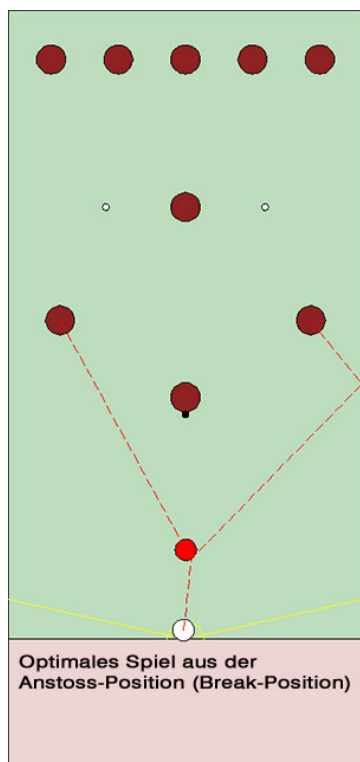
Das Los bestimmt, wer das Spiel beginnt. Die **Anspielposition (Break-Position)** ist: Die Rote Kugel auf dem Roten-Punkt (Red Spot) und eine Weisse Kugel auf dem Break-Spot.

Die Kugel, welche aus dem „D“ gespielt wird, wird in der Folge **Spielball** genannt.

Der Spielball muss eine andere Kugel treffen, ehe ein Ball in ein Loch fällt. D. h. der Spielball darf nicht direkt in ein Loch gespielt werden.

Mit jeder Kugel, die so in ein Loch fällt, erhält der Spieler die dem Loch zugeschriebene Punktezahl.
Die Rote zählt doppelt!

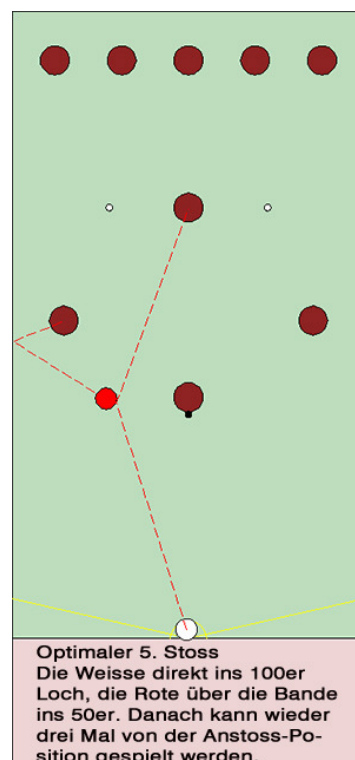
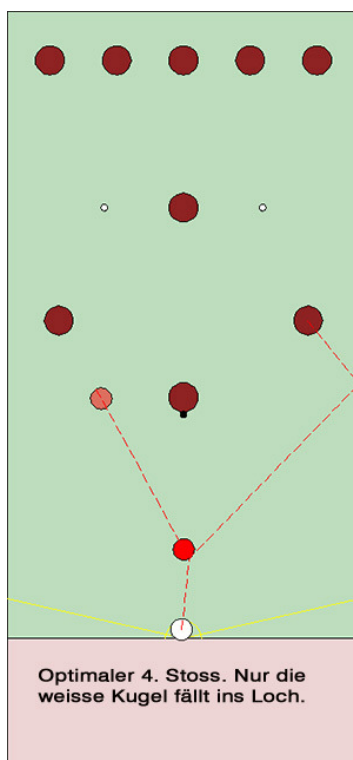
Spiele aus der Anspiel-Position (Break-Position)



Da der Spielball immer zuerst eine andere Kugel treffen muss, ehe eine Kugel ins Loch fällt, ist der Stoss auf der Abbildung links der optimale Stoss aus der „Break-Position“. Im gleichen Stoss fallen zwei Kugel, die Weisse und die Rote. Der Stoss gibt 150 Punkte (Weiss 50 Punkte und Rot 50 doppelt = 100 Punkte).

Wenn aus der Anstoss-Position dreimal in Folge zwei Kugeln gleichzeitig versenkt wurden, so darf der Spieler im darauffolgenden Stoss maximal eine Kugel versenken – ansonsten begeht er ein Foul! (Siehe Foulregeln).

Entsprechend gibt es einen optimalen 4. und 5. Stoss. Danach können wieder dreimal nacheinander zwei Kugeln Versenkt werden aus der „Break-Position“ – und so weiter – theoretisch endlos.



Break-Position

Wenn sich keine Kugel auf dem Tisch befindet muss von der Break-Position aus gespielt werden.

Solange die Rote Kugel sich im Fänger befindet muss diese für den Break-Stoss verwendet werden, ein missachten dieser Regel ist ein Foul und hat den Verlust aller Punkte dieser Aufnahme zur Folge.

Wenn die Klappe gefallen ist (oder die Zeit abgelaufen) und sich keine Kugel auf dem Tisch befindet aber die Rote nicht mehr im Fänger ist darf der Anstoss mit zwei weissen Bällen gespielt werden.

Rote Kugel

Solange eine Kugel auf dem Tisch liegt, muss diese aus dem D heraus angespielt werden. Ob eine Weisse oder die Rote als Spielball benutzt wird, ist dem Spieler überlassen.

Keine Kugel mehr im Fänger

Wenn keine Kugel im Fänger liegt, wird die Kugel, die am nächsten zur Bauk-Line liegt vom Tisch genommen und als Spielball verwendet.

Last-Ball Regel (der letzte Ball)

Wenn der Riegel gefallen ist (oder die Zeit abgelaufen) und die Kugeln nicht mehr in den Fänger zurücklaufen, werden alle auf dem Tisch verbliebenen Kugeln gespielt, wobei jeweils die unterste (der Bauk-Line am nächsten liegende) Kugel als Spielball verwendet wird.

Wenn sich nur noch 1 Kugel auf dem Tisch befindet, kommt die Last-Ball Regel zur Geltung:

- Die weissen Kegel werden in die 50er Löcher gelegt (um diese zu blockieren)
- Die letzte Kugel muss - über eine Bande – ins 200er oder 100er Loch gespielt werden
- Die beiden Spieler wechseln sich so lange ab, bis die Kugel versenkt wurde (der der schwarze Kegel umgestossen).
- Die weissen Kegel (in den 50er Löchern) dürfen nicht berührt werden
- Der Spielball darf nicht in eines der hinteren Löcher fallen (von Hand verhindern)

Fouls – die zum Verlust aller Punkte der letzten Aufnahme führen:

- Wenn der Spielball keine andere Kugel trifft
- Wenn ein weisser Kegel (Skittle) umgeworfen wird (oder mit der Hand oder dem Queue berührt)
- Wenn ein Ball über die Bauk-Line oder die D-Linie rollt (irgend Ein Teil der Kugel)
- Ein Ball über das Spielfeld hinauspringt.
- Eine Kugel mit der Hand berührt wird
- Wenn beim Anstoss aus der Break-Position nicht die rote Kugel verwendet wird, obwohl diese zur Verfügung gestanden hätte

Fouls – die zum Verlust aller Punkte führen:

- Wenn der schwarze Kegel umgestossen wird (oder mit der Hand oder dem Queue berührt)

