

PBIG-Spielregeln 2025

1. Der Spielaufbau

- beim Spielaufbau muss links eine volle und rechts eine halbe Kugel liegen. Die Kugel mit der Eins liegt auf dem Punkt. Der weitere Aufbau erfolgt so dass am Ende ein „großes“ L bestehend aus den vollen Kugeln und ein „kleines“ L bestehend aus den halben Kugeln entsteht.
- Die Kopflinie, Mittellinie und der Punkt für die Eins beim Aufbau müssen auf dem Tisch eingezeichnet sein. Der Punkt für die Eins ist der Mittelpunkt der Linie zwischen dem zweiten Diamanten im Fußfeld.

2. Das Spiel

- Der Anstoß erfolgt aus dem Kopffeld.
- Bei den ersten sechs Spielen haben die Gäste das Anstoßrecht. (Ausnahme: Pokal und Super Cup Finale. Hier wird das Anstoßrecht ausgespielt.)
- In der Hin- bzw. Rückrunde werden jeweils erst zwei Einzelspiele, dann zwei Doppelspiele und dann wieder zwei Einzelspiele gespielt. Bei den Doppelspielen wird mit Stoßwechsel gespielt.
- Die erste Kugel, die versenkt wird, zeigt den Spielern an, welche Farbgruppe sie zu spielen haben.
- Werden beim Anstoß von einem Spieler mehrere Kugeln verschiedener Farbgruppen versenkt, so hat der Spieler die Wahl der Farbgruppe und spielt weiter.
- Wird beim Anstoß die schwarze Kugel aus dem vollen Bild versenkt, so wird das Spiel neu aufgebaut und der gleiche Spieler darf neu anstoßen.
- Wird beim Anstoß keine Kugel versenkt, so wird weitergespielt.
- Kugeln der gegnerischen Farbgruppe dürfen nur über Bande angespielt werden.
- Von der Bande darf keine Kugel abgelegt werden.
- Liegt die weiße Kugel "Press", darf sie nicht gelöst werden
- Fällt die weiße Kugel so hat der Gegner das Recht die weiße Kugel im Kopffeld abzulegen.
- Als Hilfsmittel muss eine Queuehilfe (Oma) vorhanden sein.

3. Aufnahmewechsel-2 Aufnahmen

Ein Aufnahmewechsel erfolgt wenn:

- der Spieler keine eigene Kugel versenkt.

- der Spieler eine fremde Kugel über Vorbande versenkt.
- die weiße Kugel über mindestens eine Bande versenkt wird.
- der Spieler eine eigene und eine fremde Kugel versenkt. (Ausnahme: Nach dem Anstoß darf weiterspielt werden.) Wenn der Spieler beim Anstoß keine Kugel senkt, und der Gegner senkt gleichzeitig eine eigene und eine fremde Kugel, (muss vom Spielbeobachter bestätigt werden), so hat der Spieler die Wahl der Farbgruppe und gibt die Aufnahme ab.
- der Spieler eine eigene und die weiße Kugel versenkt.
- eine Kugel im Loch liegt und ohne Einfluss fällt:
Solange der Spieler B (ist dran) den Tisch nicht berührt, gilt die Aufnahme des Spielers A als nicht beendet, mit allen Konsequenzen.

Definition Foul: Zwei Aufnahmen erfolgen wenn:

- vom Anstoß aus, die Bande vor der Mittellinie angespielt wird.
- vom Anstoß aus, eine Kugel vor der Mittellinie angespielt wird.
- der Spieler eine gegnerische Kugel direkt anspielt.
- der Spieler die schwarze Kugel direkt anspielt wenn beide Spieler noch mindestens eine Kugel der eigenen Farbe auf dem Tisch haben.
- die weiße Kugel ohne Vorbande direkt versenkt wird.
- die weiße Kugel nach dem Stoß keine Kugel oder Bande berührt.
- irgendeine Kugel touchiert wird. (vor oder nach dem Stoß)
Ausnahme: Kugel Nr.: 8, wenn bereits auf diese gespielt wird.
- die weiße Kugel die Innenseite der Taschen berührt und fällt oder wieder auf das Spielfeld zurückrollt, ohne eine Bande oder Kugel zu berühren. (Innenseiten der Taschen sind keine Banden), die Ecken zählen zur Bande.
- die weiße Kugel im Loch liegt, Spieler B den Tisch berührt (siehe Aufnahmewechsel) und die Weiße fällt.
- die weiße Kugel vom Tisch fällt.
- der Stoßwechsel im Doppel nicht korrekt eingehalten wird.

Definition: Kugel über Mittellinie

- Eine Kugel darf angespielt werden, wenn sie mit vollem Umfang die Mittellinie überschritten hat.
- Vom Anstoß aus gesehen, darf keine Ecke der Mitteltasche angespielt werden. Definition: Zwei Aufnahmen

- Wenn der Spieler, der zwei Aufnahmen erhalten hat, keine Kugel versenkt oder die weiße Kugel fällt, hat er danach eine weitere Aufnahme.
- Versenkt der Spieler seine Kugel und die weiße Kugel fällt mit, hat er noch eine Aufnahme.
- Die zwei Aufnahmen werden nur aufgehoben, wenn eine der Voraussetzungen für zwei Aufnahmen erfüllt ist. (Es folgen zwei Aufnahmen für den Gegner)

4. Spielende Gewonnen / Unentschieden / Verloren

Ein Spiel ist gewonnen, wenn

- der Spieler die schwarze Kugel in das Pool versenkt hat, in das er die letzte Kugel seiner Farbgruppe spielte.

Dabei ist es egal ob eine oder mehrere Kugeln des Gegners oder die weiße Kugel in ein Pool fällt (vor oder nach der schwarzen Kugel)

Ein Spiel ist verloren, wenn

- die schwarze Kugel in Verbindung mit einem Foul versenkt wird.
- die schwarze Kugel, mit der weißen Kugel angespielt wird ohne daß drei Banden berührt wurden, sofern noch Kugeln der eigenen Farbgruppe auf dem Spielfeld liegen und der Gegner bereits die Acht spielt.

- irgendeine Kugel vom Tisch fällt.

Ausnahme 1: Die Weiße Kugel; es wird nur als Foul gewertet und die Weiße Kugel muss im Kopffeld aufgebaut werden.

Ausnahme 2: Sollte beim Anstoß eine farbige Kugel vom Tisch fallen, so wird das Spiel neu aufgebaut und der gleiche Spieler stößt erneut an.

- einer, oder bereits alle beide Spieler, auf die Acht spielen und die weiße Kugel, bevor sie drei Banden berührt hat, in ein Pool fällt.
- einer, oder bereits beide Spieler, auf die Acht spielen und die Kugel Nr.8 touchiert wird.
- eine dritte Person eine Kugel an ihrem Lauf oder Fall hindert (auch die weiße Kugel).
Wenn eine dritte Person in das Spielgeschehen eingreift, so hat der Spieler der Heimmannschaft verloren.
- ein Spieler ein Pool mit Kugeln so auffüllt, dass dieses Pool nicht mehr korrekt lochbar ist.
- ein Spieler eine Spielkugel absichtlich mit dem Queue direkt anspielt.
- ein Spieler eine Kugel vom Tisch in die Hand nimmt.

Ein Spiel endet unentschieden, wenn

- von jedem Spieler zweimal in Folge mit der weißen Kugel keine farbige Kugel berührt wird. (Ein Foul hebt das Unentschieden auf)

5. Spielbeobachter (Schiedsrichter), Protest

Es gibt pro Spiel einen Spielbeobachter, der von der Gast- bzw. Heimmannschaft gestellt wird. Die Heimmannschaft stellt den ersten Spielbeobachter. Fällt während eines Spieles eine Unstimmigkeit an, kann sie nur vom Spielbeobachter entschieden werden. Tatsachenentscheidungen des Spielbeobachters sind nicht anfechtbar. Wird ein Protest erhoben, muss sofort vom Spielführer auf der Rückseite des Spielberichtes, der Grund und das Geschehen aufgeführt werden. Die Namen der Spieler und des Spielbeobachters müssen aufgeführt werden. (Dieser Bericht muss zum Sportwart). Das Spiel muss weitergeführt werden.

Diese Spielregel wurde am 31.12.2024 beschlossen. Sie tritt am 04.01.2025 in Kraft