

Die offiziellen Soccer-Billard Regeln

Grundsätzliches: Außer den Spielern und einem Schiedsrichter darf niemand das Spielfeld betreten, um den Spielablauf nicht zu gefährden. Zum Zeitpunkt des Stoßes darf sich nur der aktive Spieler auf der Rasenfläche befinden. Die inaktiven Spieler und der Schiedsrichter dürfen sich aber auf der Tisch-Umrandung aufhalten.

Ziel des Spiels: Es treten zwei Spieler/Teams gegeneinander an. Man spielt jeweils mit dem weißen Ball auf die farbigen, um diese in den Toren zu versenken. Ein Spieler spielt auf die Halben, der andere auf die Vollen. Wenn alle Bälle eines Teams versenkt sind, darf dieses abschließend auf die Schwarze 8 spielen. Versenkt der Spieler diese korrekt (vor jedem Schuss muss das Tor angesagt werden, kann aber nach jedem Fehlversuch wechseln), hat er gewonnen.

Spielbeginn: Die farbigen Bälle werden zu einem Dreieck aufgebaut und sollten sich dabei gegenseitig berühren. Der schwarze Ball liegt in der Mitte des Dreiecks. An den beiden hinteren Ecken liegen jeweils eine Volle und eine Halbe. Die restlichen Bälle können frei im Dreieck verteilt werden. Der weiße Fußball wird vom Kopfpunkt aus auf die farbigen Fußbälle gespielt. Wenn dabei mindestens ein farbiger Ball versenkt wird, darf der eröffnende Spieler weiterspielen. Die Zuordnung der halben oder vollen Bälle geschieht erst zu dem Zeitpunkt, wenn der erste farbige Ball versenkt wird. Das generische Team hat dann automatisch die andere Hälfte (Ganze oder Halbe Bälle). Wenn beim Eröffnungsschuss kein Ball versenkt wird, spielt der Gegner von der aktuellen Position weiter. Wenn beim Eröffnungsstoß, oder solange die Zuordnung der Farben ungeklärt ist, ein Foulspiel begangen wird, beginnt der Gegner seinen Schuss vom Kopfpunkt aus und darf keinen Ball direkt anspielen, der sich im Kopffeld (also im Viertel des Tisches zwischen dem Kopfpunkt und der Kopfbande) befindet.

Spielerwechsel/Fouls: Ein Spielerwechsel erfolgt, wenn: 1. keiner der eigenen Bälle versenkt wurde, 2. ein Foul begangen wurde. **Ein Foul liegt vor**, wenn: a) der weiße Ball überhaupt keinen anderen Ball berührt, b) der weiße Ball zuerst auf einen gegnerischen Ball trifft (oder auf den Schwarzen, falls noch eigene Bälle übrig sind), c) der weiße Ball in eine Tasche fällt, d) der weiße Ball beim Schuss zweimal berührt wird, e) irgendein farbiger Ball auf dem Tisch außerhalb des Schusses berührt wird, f) irgendein Ball zum Zeitpunkt des Schusses noch in Bewegung ist, g) der weiße Ball mit einem anderen Körperteil als Fuß oder Kopf gespielt wird, h) ein gegnerischer Ball versenkt wird, i) irgendein Ball vom Tisch springt sollte ein eigener farbiger Ball vom Tisch springen, wird dieser an der Fußbande mittig am Rand platziert. Sollte ein generischer farbiger Ball vom Tisch springen, gilt dieser als versenkt und wird einfach in eine Tasche gelegt.

Es muss in jedem Fall ein richtiger Schuss erfolgen oder in einem kurzen Kontakt mit der Sohle gespielt werden. Der weiße Ball darf nicht geschoben werden. Wenn ein Foul begangen wurde, ist nicht nur der Gegner am Spiel, sondern dieser darf den weißen Ball an eine beliebige Stelle des Tisches legen und von dort aus in eine beliebige Richtung weiterspielen. Außer dem weißen Ball werden keine Bälle aus den Taschen wieder auf das Spielfeld gelegt.

Ende des Spiels: Das Spiel ist verloren, wenn: a) die Acht versenkt wird, obwohl noch eigene farbige Bälle auf dem Tisch liegen, b) die Acht in eine andere Tasche gespielt wird als angekündigt war, c) die Acht mit einem Foul versenkt wird (z.B. dabei auch der weiße Ball versenkt wird oder zuerst ein gegnerischer Ball angespielt wird), d) die Acht vom Tisch fliegt, e) das gegnerische Team seine farbigen Bälle und die Acht richtig versenkt hat