

9. Zehnball

[9.1 Entscheidung über den Anstoß](#)

[9.2 Der Aufbau beim Zehnball](#)

[9.3 Regelgerechter Anstoß](#)

[9.4 Zweiter Stoß des Spiels – Push Out](#)

[9.5 Ansagespiel](#)

[9.6 Fortführung des Spiels](#)

[9.7 Wiedereinsetzen von Kugeln](#)

[9.8 Standardfouls](#)

[9.9 Schwerwiegende Fouls](#)

[9.10 Patt](#)

9. Zehnball

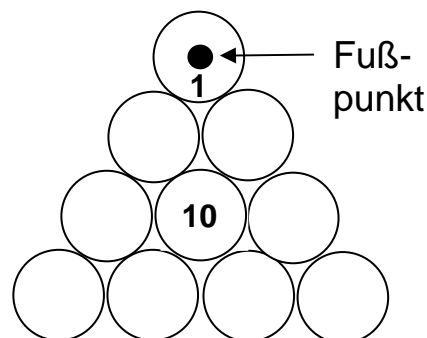
Zehnball ist ein Ansagespiel, welches mit der Weißen und zehn Objektkugeln gespielt wird, die von eins bis zehn durchnummeriert sind. Die Kugeln werden in aufsteigender numerischer Reihenfolge angespielt. Derjenige Spieler, der regelgerecht die 10 versenkt, gewinnt das Spiel. Das kann bei einem Anstoß passieren, ohne dass eine Kugel angesagt werden muss. Pro Stoß darf jeweils nur eine Kugel angesagt werden. (Siehe [9.5 Ansagespiel](#)).

9.1 Entscheidung über den Anstoß

Derjenige Spieler, der das Ausstoßen gewinnt, bestimmt, wer den ersten Anstoß durchführen muss. (Siehe [1.2 Ausstoßen des Anstoßrechts](#)). Normalerweise wechselt beim Zehnball das Anstoßrecht von Spiel zu Spiel (Wechselbreak). In den Regularien unter Punkt 15 werden jedoch weitere Alternativen hierfür aufgezeigt.

9.2 Der Aufbau beim Zehnball

Die Objektkugeln werden so eng aneinander wie möglich in der Form eines Dreiecks zusammengelegt, wobei die 1 an der vorderen Spitze und die 10 in der Mitte der Raute platziert wird. Die 1 liegt auf dem Fußpunkt. Alle anderen Kugeln werden nach dem Zufallsprinzip aufgebaut. Es darf keinem absichtlichen Muster gefolgt werden. (Siehe auch Regularien 4., Aufbau / Einklopfen der Kugeln).



Der Aufbau beim Zehnbilliarde

9.3 Regelgerechter Anstoß

Folgende Regeln gelten für den Anstoß:

- Die Weiße wird aus dem Kopffeld gespielt; und
- Falls keine Kugel versenkt wird, müssen mindestens vier Objektkugeln an eine oder mehrere Banden laufen, oder der Stoß gilt als Foul (Siehe auch Regularien 17. , Bedingungen für den Anstoß).

9.4 Zweiter Stoß des Spiels – Push Out

Falls beim Anstoß kein Foul begangen wurde, kann der danach aufnahmeberechtigte Spieler entscheiden, einen „Push Out“ zu spielen. Er muss diese Absicht dem Schiedsrichter mitteilen. Während eines Push Outs entfallen Regeln [6.2 Falsche Kugel](#) und [6.3 Keine Bande](#) nach der Karambolage für diesen Stoß. Falls bei einem Push Out kein Foul begangen wird, kann der Gegner sich aussuchen, ob er den Tisch übernehmen möchte, oder ob der Spieler noch einmal stoßen muss. Wird die 10 bei einem Push out versenkt, so wird sie straflos wieder aufgebaut.

9.5 Ansagespiel

Bei jedem Stoß mit Ausnahme des Anstoßes, müssen die Kugeln und Taschen, wie in [1.6 Standard Ansagespiel](#) erklärt, angesagt werden. Der Spieler darf eine „Sicherheit“ ansagen. Dabei wechselt die Aufnahme nach der Beendigung des Stoßes über auf seinen Gegner und jegliche Objektkugel, die versenkt wurde, bleibt aus dem Spiel außer der 10. Die wird wieder aufgebaut. (Siehe [8.17 Sicherheitsstoß](#)).

9.6 Fortführung des Spiels

Solange der Spieler eine angesagte Kugel regelgerecht mit einem Stoß versenkt, (außer beim Push Out, siehe [2.4 Zweiter Stoß des Spiels – Push Out](#)), bleiben alle zusätzlich versenkten Kugeln aus dem Spiel (außer der 10; siehe [9.7 Wiedereinsetzen von Kugeln](#)), und der Spieler darf seinen nächsten Stoß ausführen. Wenn ein Spieler die 10 regelgerecht in die angesagte Tasche versenkt (außer beim Push Out), gewinnt er das Spiel. Wenn der Spieler keine Kugel versenkt oder ein Foul begeht, ist seine Aufnahme beendet und der Gegner kommt an den Tisch. Wurde kein Foul begangen, muss der Gegner von dort aus weiterspielen, wo der Spieler die Weiße hinterlassen hat.

9.7 Wiedereinsetzen von Kugeln

Wenn die 10 mit einem Foul oder während eines Push-Outs versenkt wird, oder unabsichtlich in eine falsche Tasche fällt oder vom Tisch springt, wird sie wieder aufgebaut. (Siehe [1.4 Wiedereinsetzen von Kugeln](#)). Keine andere Objektkugel wird ansonsten wieder aufgebaut.

9.8 Standardfouls

Falls der aufnahmeberechtigte Spieler ein Standardfoul begeht, wechselt die Aufnahme über zu seinem Gegner. Die Weiße wird dem Gegner in die Hand gegeben und er darf sie überall auf dem Tisch platzieren. (Siehe [1.5 Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch – Ball in hand](#)). Folgende sind Standardfouls im Zehnbill:

[6.1 Weiße fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch](#)

[6.2 Falsche Kugel](#) Die erste Objektkugel, die von der Weißen berührt wird, muss immer die Kugel mit der niedrigsten Nummer sein, die sich noch auf dem Tisch befindet.

[6.3 Keine Bande nach der Karambolage](#)

[6.4 Kein Fuß auf dem Boden](#)

[6.5 Kugel, die vom Tisch springt](#) Die einzige Kugel, die wieder eingesetzt wird, wenn sie vom Tisch gesprungen ist, ist die 10.

[6.6 Berühren der Kugeln](#)

[6.7 Durchstoß / Press liegende Kugeln](#)

[6.8 Schieben der Weißen](#)

[6.9 Sich noch bewegende Kugeln](#)

[6.10 Falsches Positionieren der Weißen](#)

[6.12 Queue auf dem Tisch](#)

[6.13 Stoßen außerhalb der eigenen Aufnahme](#)

[6.15 Zeitspiel](#)

9.9 Schwerwiegende Fouls

Die Strafe für drei Fouls gemäß Regel [6.14 Drei aufeinanderfolgende Fouls](#) ist der Verlust der derzeit gespielten Partie. Für Fouls gemäß Regel [6.16 Unsportliches Verhalten](#) wird der Schiedsrichter die Strafe entsprechend der Art und Weise des begangenen Fouls anpassen.

9.10 Patt

Falls der Schiedsrichter eine Partie als Patt wertet, wird die Partie neu begonnen. Der Spieler, der ursprünglich die als Patt bewertete Partie angestoßen hat, hat wiederum das Anstoßrecht. (Siehe [1.12 Patt](#)).

