



# Billard

Spielanleitung – kurz erklärt

**2**

SPIELER

**mittel**

EINSTIEG

Billard ist ein Präzisionssport für 2 Personen, der auf einem mit Tuch bezogenen Tisch mit sechs Taschen gespielt wird. Mit dem Queue stößt du die weiße Spielkugel an, damit sie farbige Objektkugeln in die Taschen befördert. Welche Kugeln in welcher Reihenfolge fallen müssen, legt die jeweilige Disziplin fest – etwa 8-Ball, 9-Ball, 10-Ball oder 14/1 endlos.

## Spielziel

Du versenkst mit der weißen Spielkugel Objektkugeln in den Taschen. Welche Kugeln zählen und wie viele du brauchst, bestimmt die gespielte Disziplin.

## Vorbereitung

Die Objektkugeln werden mit einem Dreieck (Rack) innerhalb der Markierung am Fußende zusammengeschoben. Die vorderste Kugel liegt dabei auf dem Fußpunkt. Die weiße Kugel kommt für den Anstoß ins Kopffeld. Beide Spieler brauchen ein Queue und Kreide.

## So spielt ihr

- 1 Ihr stoßt das Anstoßrecht aus: Beide spielen gleichzeitig eine Kugel gegen die Fußbande, die näher an der Kopfbande liegende Kugel gewinnt.
- 2 Der Gewinner entscheidet, wer den ersten Anstoß ausführt.
- 3 Angestoßen wird aus dem Kopffeld auf das Kugelpaket.
- 4 Wer korrekt versenkt, bleibt am Tisch und stößt weiter. In Ansagespielen musst du Kugel und Tasche vorher benennen.
- 5 Fällt keine Kugel oder passiert ein Foul, ist der Gegner an der Aufnahme. Nach vielen Fouls bekommt er die Weiße in die Hand.
- 6 Nach jedem Stoß wartest du, bis alle Kugeln vollständig zur Ruhe gekommen sind.

## So gewinnt ihr

Du gewinnst, sobald du die Bedingung deiner Disziplin erfüllst – etwa die 9 korrekt versenkst, nach deiner Gruppe die 8 einlochst oder als Erster die vereinbarte Punktzahl erreichst.

## Spielziel

---

Ziel ist es, Objektkugeln mit der weißen Spielkugel in die sechs Taschen zu versenken. Die Weiße wird dabei immer nur mit dem Queue gespielt, alle anderen Kugeln bewegt sie indirekt. Wie viele Kugeln du brauchst und in welcher Reihenfolge sie fallen müssen, ist in den Regeln der einzelnen Disziplin festgelegt. Die allgemeinen Poolregeln gelten für alle Disziplinen, im Widerspruchsfall hat immer die Disziplinregel Vorrang.

## Spielmaterial

---

1 Billardtisch mit sechs Taschen

1 Spielkugel (Weiße)

bis zu 15 Objektkugeln

je Spieler mindestens 1 Queue

1 Kreide

1 Aufbauhilfe (Rack/Dreieck)

bis zu 2 gleichzeitig Hilfsqueue

optional Handschuh

optional Puder

## Spielaufbau

---

- Der Tisch hat eine ebene Platte, einen Rahmen aus Gummibanden und sechs Aussparungen als Taschen. Spielfläche und Banden sind vollflächig mit Tuch bezogen.
- Auf der Spielfläche liegen die gedachten Linien: Längslinie durch die Mitte, Kopflinie und Fußlinie sowie die Mittellinie zwischen den beiden Mitteltaschen. Eingezeichnet werden nur die Punkte und Linien, die die gespielte Disziplin braucht.
- Das Fußende ist die Seite mit der eingezeichneten Dreieck-Markierung, das Kopfende die Seite, von der aus gestartet wird.
- Die Objektkugeln werden mit einem Dreieck (Rack) so eng wie möglich zusammengelegt, die vorderste Kugel liegt auf dem Fußpunkt.
- Gespielt wird mit einer weißen Spielkugel und bis zu 15 Objektkugeln. Beide Spieler benutzen die Weiße aus demselben Kugelsatz.
- Jeder Spieler legt sein Material bereit: Queue oder mehrere Queues, Kreide, bei Bedarf Hilfsqueue, Handschuh oder Puder.

## Spielbeginn

---

Zuerst wird das Anstoßrecht ausgestoßen: Zwei Kugeln liegen links und rechts des Kopfpunktes hinter der Kopflinie, beide Spieler stoßen etwa gleichzeitig gegen die Fußbande. Wessen Kugel danach näher an der Kopfbande zur Ruhe kommt, der gewinnt und bestimmt, wer den ersten Anstoß ausführt. Der Anstoß selbst wird mit der Weißen aus dem Kopffeld gegen das aufgebaute Kugelpaket gespielt.

## Spielablauf

---

### Ausstoßen des Anstoßrechts

---

Beim Ausstoßen verlierst du in jedem Fall, wenn deine Kugel über die gedachte Längslinie in die Hälfte des Gegners läuft, die Fußbande nicht oder mehr als einmal berührt, eine Seitenbande berührt, in eine Tasche fällt, vom Tisch springt oder hinter der Kante einer Ecktasche liegen bleibt. Wiederholt wird das Ausstoßen, wenn einer erst spielt, nachdem die Kugel des Gegners die Fußbande schon berührt hat, wenn der Abstand nicht zu entscheiden ist oder wenn beide einen Fehler gemacht haben.

### Der Anstoß

---

Der Anstoß eröffnet jedes Spiel. Er wird mit der Weißen aus dem Kopffeld gespielt, üblicherweise mit dem Ziel, das Paket weiträumig aufzulösen. Welche Kugel zuerst getroffen werden muss und wie viele Kugeln mindestens eine Bande anlaufen müssen, regelt die jeweilige Disziplin. In vielen Disziplinen ist Wechselbreak der Standard: Das Anstoßrecht wandert von Spiel zu Spiel weiter.

### Stoßausführung

---

- 1 Warte, bis alle Kugeln vollständig zur Ruhe gekommen sind. Auch eine Kugel, die sich nur noch dreht, ist in Bewegung.
- 2 Sage in Ansagespielen die Objektkugel und die Tasche an, sofern das nicht offensichtlich ist. Details wie Banden oder Kombinationen musst du nicht nennen. Pro Stoß darfst du nur eine Kugel ansagen.
- 3 Berühre im Moment des Stoßes mit mindestens einem Fuß den Boden.
- 4 Stoße die Weiße mit der Pomeranze in einer nach vorne gerichteten Bewegung.
- 5 Der Stoß endet erst, wenn sich keine Kugel mehr bewegt oder dreht.

### Ansage und Sicherheit

---

Pool ist grundsätzlich ein Ansagespiel, 9-Ball ist die Ausnahme. Statt Kugel und Tasche kannst du in Ansagespielen eine Sicherheit ankündigen. Dann übernimmt der Gegner nach deinem Stoß den Tisch. Ob dabei versenkte Kugeln wieder eingesetzt werden, hängt von der Disziplin ab. Schiedsrichter und Gegner dürfen nachfragen, wenn unklar ist, was du vorhast.

### Wechsel der Aufnahme

---

Du bleibst am Tisch, solange du regelgerecht Kugeln versenkst. Versenkst du keine Kugel oder begehst du ein Foul, ist der Gegner an der Aufnahme. Ohne Foul muss er die Lage unverändert übernehmen. Nach einem Standardfoul bekommt er in den meisten Disziplinen die Weiße in die Hand.

### Ball in Hand

---

Mit Ball in Hand darfst du die Weiße überall auf der Spielfläche platzieren, bei Beschränkung auf das Kopffeld nur dort. Du darfst sie mit der Hand oder jedem Teil des Queues verlegen, aber keine nach vorne gerichtete Stoßbewegung ausführen. Verschieben darfst du sie so lange, bis du wirklich stößt. Bei Ball in Hand aus dem Kopffeld ist es ein Foul, die Weiße auf oder hinter der Kopflinie zu platzieren.

## Kugeln wieder einsetzen

---

Wieder einzusetzende Kugeln kommen auf die Längslinie zwischen Fußpunkt und Fußbande, möglichst auf den Fußpunkt. Ist der Fußpunkt besetzt, wird die Kugel press an die störende Kugel gelegt. Blockiert die Weiße den Platz, bleibt ein kleiner, gut sichtbarer Abstand. Ist die ganze Linie belegt, wird oberhalb des Fußpunktes in Richtung Mittelpunkt aufgesetzt.

## Verhalten am Tisch

---

Jeder Spieler ist selbst dafür verantwortlich, Regeln, Bestimmungen und Zeitpläne eines Wettbewerbs zu kennen. Fouls müssen unverzüglich benannt werden. Eine Tatsachenentscheidung des Schiedsrichters ist endgültig, gegen die falsche Anwendung einer Regel darf man Protest einlegen. Wer aufgibt, verliert das Spiel – als Aufgabe gilt zum Beispiel, das Spielqueue auseinanderzuschrauben, während der Gegner eine wohl spielentscheidende Aufnahme spielt.

## Störungen und Unentschieden

---

Wirkt sich eine Störung von außerhalb auf den Stoß aus, wird die Lage wiederhergestellt und der Stoß wiederholt. Ohne Auswirkung werden nur die verschobenen Kugeln zurückgelegt. Lässt sich die Lage nicht wiederherstellen, gilt das Spiel als unentschieden und wird wiederholt. Erkennt der Schiedsrichter, dass keiner der beiden ernsthaft auf Sieg spielt, kündigt er ein Unentschieden an; danach hat jeder noch drei Aufnahmen.

## Die Disziplinen im Überblick

---

- 8-Ball: 15 Objektkugeln, jeder Spieler hat eine Gruppe (1 bis 7 oder 9 bis 15) und versenkt am Ende die 8.
- 9-Ball: die Kugeln 1 bis 9, aufsteigend anzuspielen, es gewinnt, wer die 9 korrekt versenkt. Kein Ansagespiel.
- 10-Ball: die Kugeln 1 bis 10, aufsteigend anzuspielen, mit Ansage.
- 14/1 endlos: 15 Objektkugeln, jede versenkte Kugel zählt einen Punkt bis zum vereinbarten Ausspielziel.
- Blackball: zwei Gruppen mit je 7 Kugeln und die Schwarze, ohne Ansage.

Die vollständigen Regeln jeder Disziplin stehen auf einer eigenen Seite.

## Sonderregeln

---

- Fouls müssen sofort angesagt werden. Wird ein Foul nicht erkannt und benannt, bevor der nächste Stoß ausgeführt ist, gilt es als nicht begangen.
- Werden mehrere Fouls in einem Stoß begangen, zählt für die Strafe nur das schwerwiegendste.
- Foul ist unter anderem: die Weiße fällt in eine Tasche oder springt vom Tisch, die falsche Objektkugel wird zuerst getroffen, nach der Karambolage läuft weder Weiße noch Objektkugel an eine Bande (wenn nichts fällt), kein Fuß am Boden, eine Kugel springt vom Tisch, Kugeln werden berührt oder bewegt, Durchstoß, Schieben der Weißen, Stoß bei noch bewegten Kugeln, Queue ohne Hand auf dem Tisch, Stoß ohne Aufnahmeberechtigung.
- Auch Kleidung, Haare, Kreide oder Ausrüstung dürfen keine Kugel berühren – sonst Foul. Vorsätzliches Bewegen gilt als unsportliches Verhalten.
- Drei Fouls in Folge ohne regelgerechten Stoß dazwischen sind ein weitergehendes Foul. Steht ein Spieler bei zwei Fouls, muss der Schiedsrichter ihn vor dem nächsten Stoß darauf hinweisen.
- Spielt jemand zu langsam, kann ein Zeitlimit verhängt werden. Es gilt dann für beide. Empfohlen sind 35 Sekunden pro Stoß mit Warnung 10 Sekunden vor Ablauf und einmal pro Spiel 25 Sekunden Verlängerung.
- Kugeln gelten erst dann als press an einer anderen Kugel oder an der Bande, wenn das angesagt und festgestellt wurde.
- Eine Kugel gilt als versenkt, wenn sie unter der Spielfläche in der Tasche zur Ruhe kommt oder in den Rücklauf fällt. Springt sie auf die Spielfläche zurück, gilt sie als nicht versenkt.
- Bleibt eine Kugel fünf Sekunden oder länger scheinbar unbewegt am Taschenrand liegen und fällt danach von allein, gilt sie nicht als versenkt.
- Unsportliches Verhalten wie Ablenken, Üben während der Partie, Markieren des Tisches oder Verzögern kann bis zur Disqualifikation führen.

## Spielende und Gewinn

---

Wann ein Spiel gewonnen ist und welche Kugeln dafür in welcher Reihenfolge fallen müssen, regelt die Disziplin. Beim 9-Ball gewinnt, wer die 9 korrekt versenkt; beim 8-Ball, wer nach seiner kompletten Gruppe die 8 regelgerecht einlocht; beim 14/1 endlos, wer als Erster die vorher festgelegte Punktzahl erreicht. Wer aufgibt, verliert das laufende Spiel. Ein als unentschieden gewertetes Spiel wird nach den Vorgaben der Disziplin wiederholt.

## Varianten

---

- Zusätzlich zur Standardregel kann beim 9-Ball mit der 3-Punkte-Regel („Kitchen Rule“) gespielt werden: Fällt beim Anstoß keine Kugel, müssen drei Objektkugeln das Kopffeld erreichen, sonst gilt der Anstoß als Dry Break.
- Statt Wechselbreak sind laut Regularien andere Anstoßreihenfolgen möglich.
- Für Rollstuhlfahrer gibt es eigene Regularien: Der Spieler bleibt während des Stoßes sitzen, darf mit keinem Fuß den Boden berühren und darf Hilfsmittel wie Queueverlängerungen nutzen. Beim Stoß selbst darf ihm niemand helfen.
- Aufbauhilfen („Templates“) sind zugelassen; berührt eine abgelegte Aufbauhilfe während des Spiels eine Kugel, ist das ein Foul.

## Tipps

---

- Wenn dir kein sicherer Treffer möglich ist, sage in Ansagespielen eine Sicherheit an. Der Gegner übernimmt dann den Tisch, du vermeidest aber ein Foul.
- Vermeide Fouls konsequent: In vielen Disziplinen bekommt der Gegner danach die Weiße in die Hand und kann sie überall platzieren.
- Lass Zeit bis alle Kugeln stillstehen. Ein Stoß auf noch drehende Kugeln ist ein Foul, das du leicht verschenkst.
- Kreide die Pomeranze regelmäßig. Abrutschen entsteht meist durch zu wenig Kreide oder dezentrales Treffen der Weißen.
- Lass fragliche Lagen vor dem Stoß klären: Ob Kugeln press liegen, gilt erst als festgestellt, wenn es angesagt wurde – und die Verantwortung dafür liegt bei dir.
- Achte bei zwei Fouls auf dem Konto besonders auf Sicherheit, denn das dritte Foul in Folge kostet je nach Disziplin das Spiel oder viele Punkte.

## Häufige Fragen

---

### **Wer darf den ersten Anstoß ausführen?**

Das entscheidet der Gewinner des Ausstoßens. Beide spielen gleichzeitig eine Kugel gegen die Fußbande, und wessen Kugel danach näher an der Kopfbande liegt, bestimmt, wer anstößt.

### **Was passiert, wenn die Weiße in eine Tasche fällt?**

Das ist ein Foul. Die Folge richtet sich nach der Disziplin, meist bekommt der Gegner die Weiße in die Hand und darf sie frei auf der Spielfläche platzieren.

### **Muss nach dem Treffen einer Kugel immer eine Bande angelaufen werden?**

Nur wenn bei dem Stoß keine Kugel versenkt wird. Dann muss nach dem Kontakt entweder die Weiße oder irgendeine Objektkugel eine Bande anlaufen, sonst ist es ein Foul.

### **Zählt eine Kugel, die erst nach einigen Sekunden von allein in die Tasche fällt?**

Nein. Liegt sie fünf Sekunden oder länger scheinbar bewegungslos am Taschenrand und fällt danach, gilt sie nicht als versenkt.

### **Muss ich Banden und Kombinationen mit ansagen?**

Nein. Du musst nur Objektkugel und Tasche ansagen, und das nur, wenn beides nicht offensichtlich ist. Details wie anzulaufende Banden bleiben ungesagt.

### **Wie oft darf ich die Weiße bei Ball in Hand verschieben?**

So oft du willst, bis du eine Stoßbewegung ausführst. Du darfst dazu die Hand oder jedes Teil des Queues nutzen, aber keine nach vorne gerichtete Stoßbewegung machen.

### **Ist es ein Foul, wenn meine Kleidung eine Kugel berührt?**

Ja. Berühren oder Bewegen von Kugeln durch Kleidung, Kreide, Haare, Ausrüstung oder Körperteile ist ein Foul. Unabsichtlich gilt es als Standardfoul, mit Vorsatz als unsportliches Verhalten.

### **Was gilt, wenn ein Foul niemandem auffällt?**

Es zählt dann nicht. Ein Regelverstoß muss bemerkt und angesagt sein, solange der nächste Stoß noch aussteht – danach bleibt er folgenlos. Deshalb lohnt es sich, am Tisch aufmerksam zu bleiben.

### **Was passiert bei drei Fouls in Folge?**

Drei Fouls in Folge ohne regelgerechten Stoß dazwischen sind ein weitergehendes Foul. Die Strafe legt die Disziplin fest, beim 9-Ball und 10-Ball ist es der Verlust des Spiels.

### **Darf ich mehrere Queues während der Partie benutzen?**

Ja. Üblich ist der Wechsel zwischen Anstoß-, Spiel- und Jump-Queue. Auch eingebaute Verlängerungen oder externe Aufsätze sind erlaubt.

### **Muss ich beim Stoß mit dem Fuß am Boden bleiben?**

Ja. In dem Moment, in dem die Pomeranze die Weiße berührt, muss mindestens ein Fuß den Boden berühren, sonst liegt ein Foul vor. Für Rollstuhlfahrer gelten eigene Regeln.

## Informationen zum Spiel

---

|          |            |
|----------|------------|
| Spielart | Sportspiel |
|----------|------------|

|            |         |
|------------|---------|
| Kategorien | Billard |
|------------|---------|

---

**Quelle und Regelstand.** Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Deutsche Billard-Union e.V., Regelstand Stand 07/2016, zuletzt geprüft am 13.08.2026. Das Original findest du beim Herausgeber: <http://portal.billardarea.de/img/cms/clients/1/files/Spielregeln%20Pool-07-2016.pdf>  
Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



### Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

[www.spiele-anleitungen.de/billard/](https://www.spiele-anleitungen.de/billard/)

---

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/billard/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026