

Die offiziellen Tischtennis-Doppel- Regeln einfach zusammengefasst

Ziel des Spiels:

2 Sätze gewinnen.

Allgemeines:

Am Anfang wird eine Münze geworfen, um festzulegen wer über Aufschlag/ Rückschlag bzw. Seitenwahl entscheiden darf.

Im Doppel wird diagonal aufgeschlagen von der eigenen rechten in die gegnerische rechte Seite.

Nach zwei gespielten Ballwechseln erfolgt Aufschlagwechsel.

Ab dem Spielstand von 10:10 erfolgt nach jedem gespielten Ballwechsel Aufschlagwechsel.

Beim Ballwechsel müssen die Spieler abwechselnd den Ball spielen.

Der Ballwechsel endet, wenn ein Spieler den Ball zweimal hintereinander spielt.

Einen Satz haben diejenige gewonnen, die zuerst den 11. Punkt erzielen. Beim Spielstand von 10:10 wird solange weitergespielt bis ein Team mit 2 Punkten Abstand führt.

Nach jedem gespielten Satz wechseln die Teams die Seite.

Das Aufschlagrecht zu Beginn des Satzes wechselt nach jedem gespielten Satz.

Im Entscheidungssatz (Spielstand 2:2 in Sätzen) wechseln die Teams die Seiten, sobald eines der Teams für sich den 5. Punkt erzielt hat.

Ein Aufschlagfehler (Ball berührt nur eine Tischhälfte oder Ball berührt das Netz und fliegt ins Aus) wird mit Punktgewinn für den Gegner bestraft.

Berührt der Ball beim Aufschlag das Netz und ist sonst korrekt ausgeführt (er berührt einmal die eigene Spielhälfte und dann ein oder mehrmals die andere), wird der Aufschlag solange wiederholt bis ein regelgerechter Aufschlag ohne Netzberührung gelingt.

Die offiziellen Dart-Regeln einfach zusammengefasst

Ziel des Spiels:

Zweimal von 301 Punkten exakt auf Null herunterwerfen.

Beginn:

Anfangen darf, wer das Ausbullen gewinnt.

Spielart:

Die Teams bzw. Mitspieler werfen immer abwechselnd drei Darts pro Runde.
Bsp.: Zuerst Spieler 1 von Team A, dann Spieler 1 von Team B, dann Spieler 2 von Team A und zuletzt Spieler 2 von Team B usw..

Die Punkte pro Wurf werden von den bis dahin verbliebenen Punkten abgezählt. Ist die Punktezahl am Ende eines Wurfs unter 0, wird der ganze Wurf mit 0 Punkten gezählt.

**Es kann nur mit einem „Double“ oder „Tripple“ ausgecheckt werden. Sollte dies innerhalb von 10 Runden nicht gelingen, entscheidet das Ausbullen!
Best of three.**

Die offiziellen 8-Ball-Regeln einfach zusammengefasst

Ziel des Spiels:

Es treten zwei Teams gegeneinander an. Man spielt jeweils mit der weißen Kugel auf die farbigen, um diese in den Taschen zu versenken. Ein Team spielt auf die „Halben“ (Kugeln 9-15), das andere auf die „Vollen“ (1-7). Wenn alle Kugeln eines Teams versenkt sind, darf dieses abschließend auf die Schwarze (Kugel 8) spielen. Versenkt es diese korrekt, hat es gewonnen.

Die Teams bzw. Mitspieler spielen immer abwechselnd.

Bsp.: versenkt Spieler 1 von Team A eine Kugel korrekt, ist Spieler 2 von Team A an der Reihe. Das Team wechselt sich solange ab, bis keine eigene bzw. angekündigte Kugel versenkt oder ein Foul begangen wurde, dann ist Team B an der Reihe.

Spielbeginn:

Die farbigen Billard-Kugeln werden zu einem Dreieck aufgebaut und sollten sich dabei gegenseitig berühren. Die vorderste Kugel des Dreiecks liegt auf dem Fußpunkt, die schwarze Kugel liegt dahinter in der Mitte des Dreiecks. An den beiden hinteren Ecken liegt jeweils eine Volle und eine Halbe.

Die weiße Kugel wird vom Kopffeld (im Allgemeinen vom markierten „Kopfpunkt“) aus auf die farbigen Kugeln gespielt. Wenn dabei mindestens eine farbige Kugel versenkt wird, darf das eröffnende Team weiterspielen. Die Zuordnung der halben oder vollen Kugeln geschieht aber in jedem Fall erst nach dem Eröffnungsstoß mit der nächsten Kugel, die korrekt versenkt wird. (Wird z.B. beim Eröffnungsstoß nur eine Halbe versenkt, kann das Team trotzdem die Vollen bekommen, wenn es danach als erstes eine Volle korrekt versenkt.)

Wenn beim Eröffnungsstoß keine Kugel versenkt wird, aber mindestens vier farbige Kugeln eine Bande berührt haben, spielt der Gegner von der aktuellen Position weiter. Wenn beim Eröffnungsstoß keine Kugel versenkt wird und weniger als vier Farbige eine Bande anlaufen, kann der Gegner auch entscheiden, neu aufzubauen und von vorn zu beginnen.

Wenn beim Eröffnungsstoß die Weiße versenkt wird, beginnt der Gegner seinen Stoß aus dem Kopffeld (im Allgemeinen von der Kopflinie, also vom Kopfpunkt oder einer Position rechts oder links davon) und darf keine Kugel direkt anspielen, die sich im Kopffeld (also im Viertel des Tisches zwischen dem Kopfpunkt und der Kopfbande) befindet („freie Lageverbesserung im Kopffeld“).

Spielerwechsel / Fouls:

Wer eine seiner eigenen Kugeln korrekt in einer Tasche versenkt, darf weiterspielen. Der Gegner kommt immer dann ans Spiel, wenn:

- keine der eigenen Kugeln versenkt wurde,
- die angekündigte Kugel nicht in die beabsichtigte Tasche (d.h. gar nicht oder in eine falsche Tasche) versenkt wurde oder
- ein Foul begangen wurde.

Ein Foul liegt vor, wenn:

- die weiße Kugel überhaupt keine andere Kugel berührt,
- die weiße Kugel zuerst auf eine gegnerische Kugel trifft (oder auf die Schwarze, falls noch eigene Kugeln übrig sind),
- die weiße Kugel in eine Tasche fällt,
- nach der ersten Berührung zwischen weißer und farbiger Kugel keine Kugel mehr eine Bande berührt oder versenkt wird.

Ein Foul liegt außerdem vor, wenn der Stoß nicht ordnungsgemäß ausgeführt wurde– insbesondere wenn:

- die weiße Kugel nicht nur mit der Pomeranze (an der Queuespitze) in Berührung kommt (auch bei Berührungen mit Fingern, Kleidung etc.),
- die Weiße beim Stoß zweimal berührt wird,
- irgendeine farbige Kugel auf dem Tisch außerhalb des Stoßes berührt wird (sei es mit dem Queue oder einem Körperteil etc.),
- irgendeine Kugel zum Zeitpunkt des Stoßes noch in Bewegung ist,
- beim Stoßen nicht mindestens ein Bein auf dem Boden ist,
- irgendeine Kugel vom Tisch springt.

Wenn ein Foul begangen wurde, ist nicht nur der Gegner am Spiel, sondern dieser darf die weiße Kugel „zur Strafe“ an eine beliebige Stelle des Tisches legen und von dort aus in eine beliebige Richtung weiterspielen („freie Lageverbesserung auf dem ganzen Tisch“).

Wer eine Billard-Kugel korrekt versenken, danach aber aus taktischen Gründen den Gegner ans Spiel kommen lassen will, muss dies vor dem Stoß erklären, indem er „Sicherheit“ ansagt. Im Anschluss an einen Sicherheitsstoß kommt stets der Gegner ans Spiel. Hat der aktive Spieler eines Teams keinen Sicherheitsstoß angekündigt, so muss er weiterspielen, wenn er eine Kugel korrekt in einer Tasche ersenkt hat.

Verlust des Spiels:

Das Spiel ist verloren, wenn:

- die schwarze Kugel („die Acht“) versenkt wird, obwohl noch andere der eigenen Kugeln auf dem Tisch liegen,
- die Acht in eine andere Tasche gespielt wird als angekündigt war,
- die Acht mit einem Foul versenkt wird (z.B. wenn dabei auch die Weiße versenkt wird oder wenn zuerst eine gegnerische Kugel angespielt wird),
- die Acht mit einem Kombinationsstoß versenkt wird, also noch eine andere Kugel berührt, bevor sie in der Tasche landet oder
- die Acht vom Tisch fliegt.