

EQUAL OFFENSE

Für alle vier Schwierigkeitsstufen gilt:

- Vorbereitung und Beginn des Versuches:

Die 15 Kugeln werden als geschlossenes Dreieck aufgebaut, dann wird aus dem Kopffeld gebreakt.

Der Eröffnungsstoß gilt nicht als normaler Stoss — alle versenkten Kugeln werden auf der Fußlinie (vom Fußpunkt abwärts) wieder aufgebaut — nach dem Break liegen also immer 15 farbige Kugeln auf dem Tisch. Der Spieler beginnt seinen Versuch mit "Weiße in Hand" auf dem ganzen Tisch (außer bei SKS 4).

- Bepunktung und Aufstieg in höhere Schwierigkeitsstufen:

Die grundsätzlichen Pool-Billard-Regeln der WPA haben Gültigkeit (*Fouls, etc.*) — Equal Offense ist ein Ansagespiel. (*außer bei offensichtlichen Bällen müssen Objektball und Loch angesagt werden*).

Das Ziel des Spieles ist es, innerhalb eines Versuches alle 15 (außer bei SKS 4) auf dem Tisch befindliche Kugeln korrekt zu versenken — dabei zählt jeder korrekt versenkte Ball 1 Punkt (*falls bei einem korrekten Stoß weitere Bälle versenkt werden, so werden diese ebenfalls mit 1 Punkt gewertet*).

Ein Versuch läuft solange, bis die erlaubte Anzahl von Fehlern oder Fouls begangen worden ist (*zwei erlaubte Fehler bedeutet, daß beim dritten Fehler oder Foul der Versuch beendet ist*). Nach einem Fehler oder Foul muß der Spieler von der aktuellen Position der Weißen aus weiterspielen (*Ausnahme: die Weiße fällt oder verlässt den Tisch [s. mögliche Fehler / Foul]*).

Mögliche Fehler:

- Der angesagte Ball wird nicht versenkt.
- Der angesagte Ball wird in die falsche Tasche versenkt. (*Der Ball wird auf dem Fußpunkt wieder aufgebaut und der Spieler erhält keinen Punkt für diesen Ball*).
- Der Spieler begeht ein Foul. (*Foulversenkte Bälle werden auf dem Fußpunkt wieder aufgebaut und der Spieler erhält keinen Punkt für diesen Ball; fällt die Weiße so hat der Spieler WiH auf dem ganzen Tisch*).

Gespielt werden grundsätzlich 10 Versuche pro Wertung (*idealerweise am Stück*).

Der Aufstieg in die nächst höhere Schwierigkeitsstufe (SKS) ist dann möglich, wenn das vorgegebene Ziel der SKS **zweimal** erreicht worden ist.

Die Schwierigkeitsstufen:

Einsteiger (Schwierigkeitsstufe 1)

Erlaubte Fehler: 2	Geforderter GD: 4
Ziel der SKS: 120 Punkte in 10 Versuchen	Maximalpunktzahl: 150

Fortgeschrittener Spieler (Schwierigkeitsstufe 2)

Erlaubte Fehler: 1	Geforderter GD: 6
Ziel der SKS: 120 Punkte in 10 Versuchen	Maximalpunktzahl: 150

Weit Fortgeschrittener Spieler (Schwierigkeitsstufe 3)

Erlaubte Fehler: 0	Geforderter GD: 12
Ziel der SKS: 120 Punkte in 10 Versuchen	Maximalpunktzahl: 150

Profi (Schwierigkeitsstufe 4)

Erlaubte Fehler: 0	Geforderter GD: 17
Ziel der SKS: 170 Punkte in 10 Versuchen	Maximalpunktzahl: 200

In der SKS 4 wird 14/1 gespielt — nach dem Break gibt es also auch nur WiH im Kopffeld. Ziel jedes Versuches ist es, ohne Fehler eine Serie von 20 Bällen zu schießen (*bei 10 Versuchen also maximal 200 Punkte am Stück ohne Fehler...*).

Ab einem Ergebnis von 170 rät Jerry Briesath (der Cheftrainer der BCA und Erfinder dieses Spieles) den Wechsel ins Profilage des Pool-Billard zu erwägen.

Viel Spaß wünscht

Andi