

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 (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 Profilager des Pool- Billard zu erwägen.