

EQUAL OFFENSE

Für alle vier Schwierigkeitsstufen gilt:

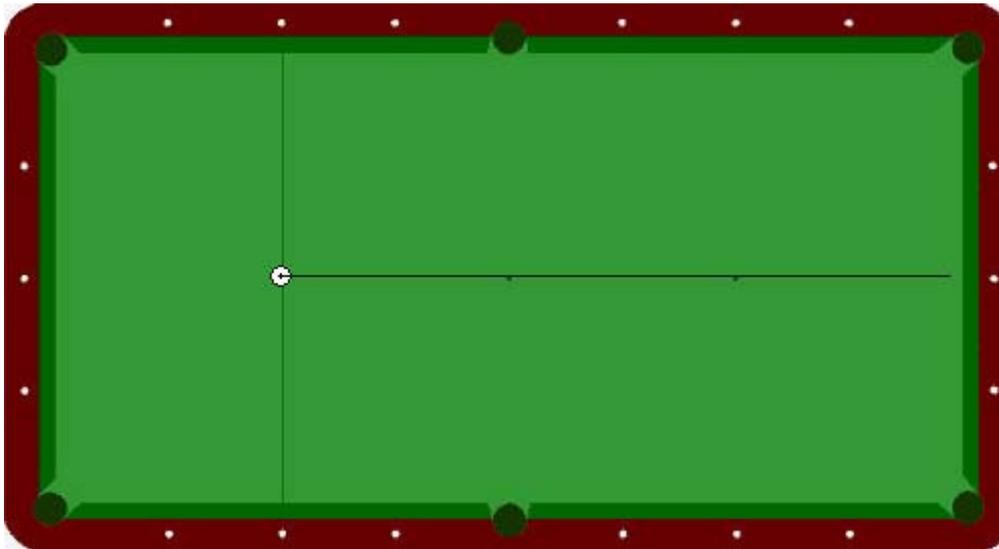
- Vorbereitung und Beginn des Versuches:
Die 15 Kugeln werden als geschlossenes Dreieck aufgebaut, dann wird aus dem Kopffeld gebreakt. Der Eröffnungsstoß gilt nicht als normaler Stoß — alle versenkten Kugeln werden auf der Fußlinie (vom Fußpunkt abwärts) wieder aufgebaut — nach dem Break liegen also 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:
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).
- Aufstieg in höhere Schwierigkeitsstufen:
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: 200In 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.

Anleitung Equal Offense 9-Ball

- Je Trainingssitzung werden 10 Aufnahmen gespielt und in das Raster eingetragen
- Begonnen wird mit 4 Bällen wie die 6, 7, 8 und die 9
- Die Bälle aufbauen und anstoßen, alle Bälle die beim Anstoß fallen müssen wieder aufgebaut werden
- Begonnen wird mit Ball in Hand die Bälle sollen nach 9-Ball Regeln ohne Fehler zu versenkt werden
- Wurde die 9 korrekt versenkt dann tragt ihr die 4 für 4 Bälle versenkt in das Raster ein, in der nächsten Aufnahme nehmt ihr 5 Bälle
- Also wenn man die 9 korrekt dann einen Ball mehr nehmen, wenn man einen Fehler macht einen Ball weniger mindestens aber 3 Bälle
- Das für 10 Versuche durchführen und in das Raster eintragen

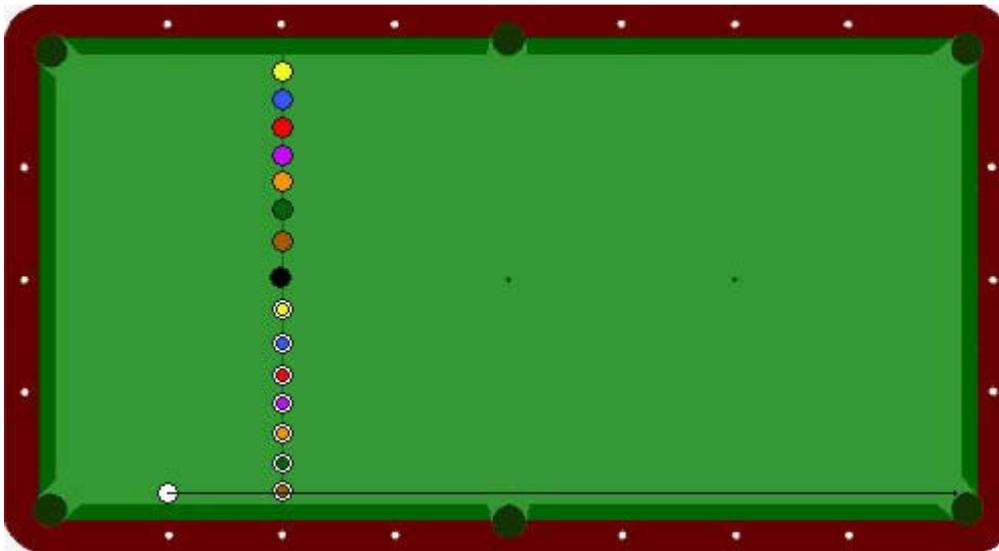
Übungen

1. Stoßkontrolle: Weiße an Kopfbande, zurück auf Cuespitze



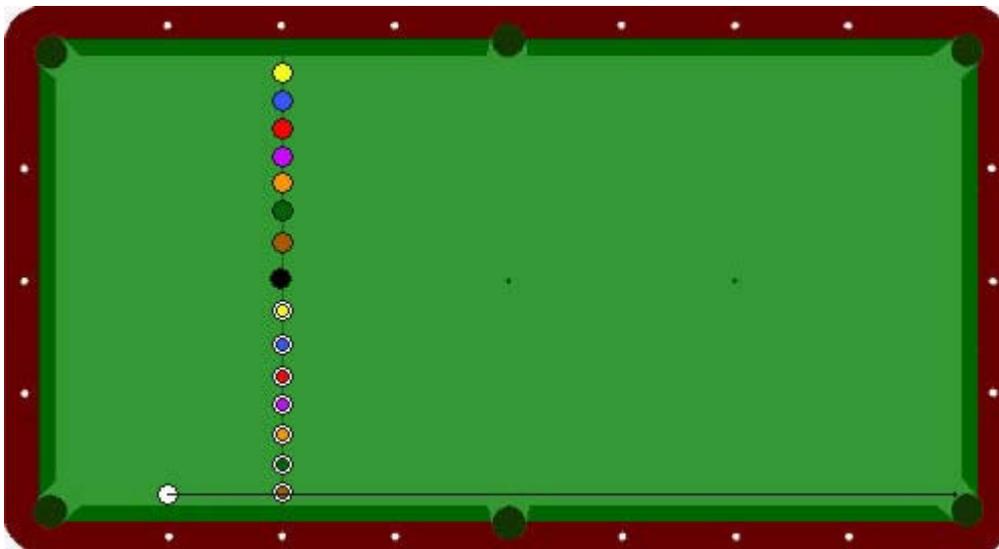
15 Versuche

2. Treffen



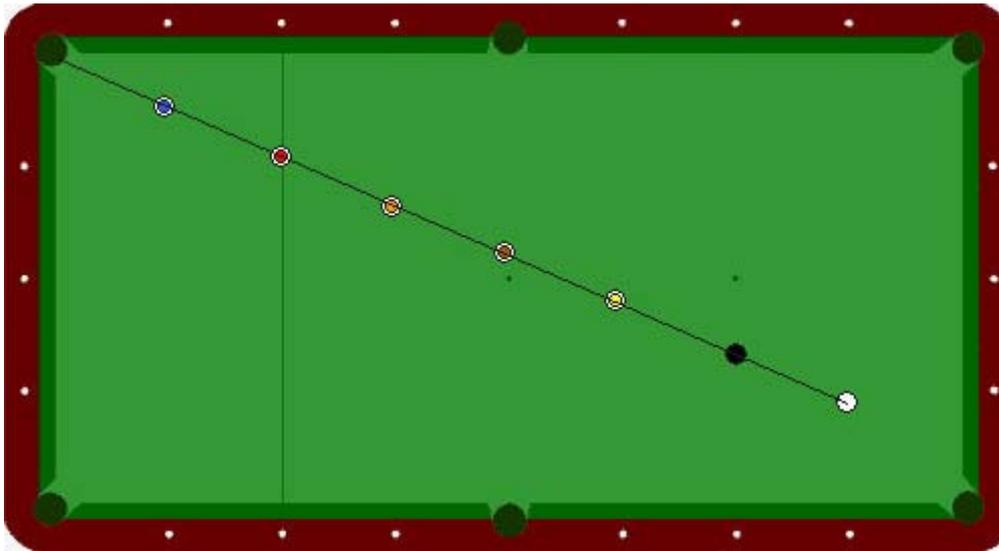
Treffer bei 15 Bällen

3. Stoppball



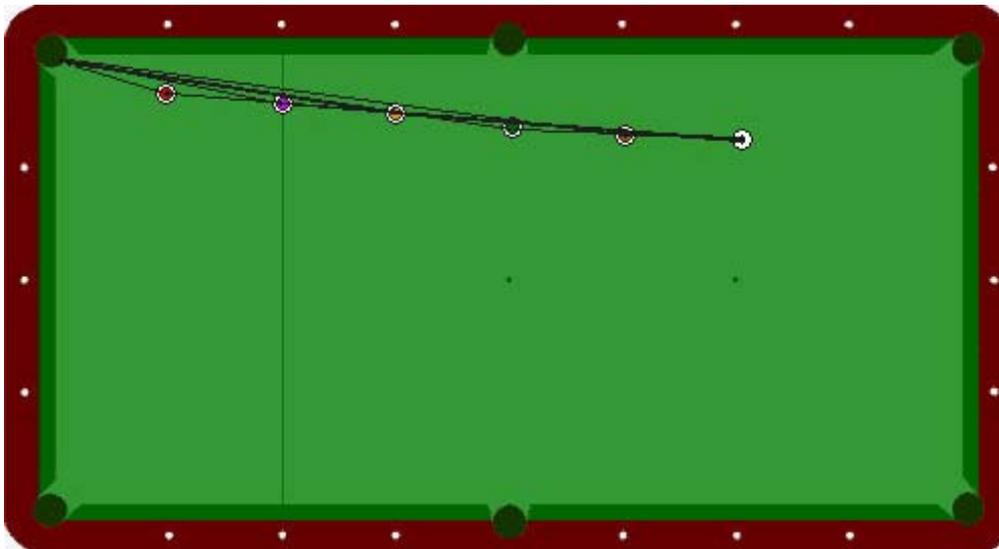
Treffer bei 15 Bällen

4. Weiße mittig anspielen, mittelfest



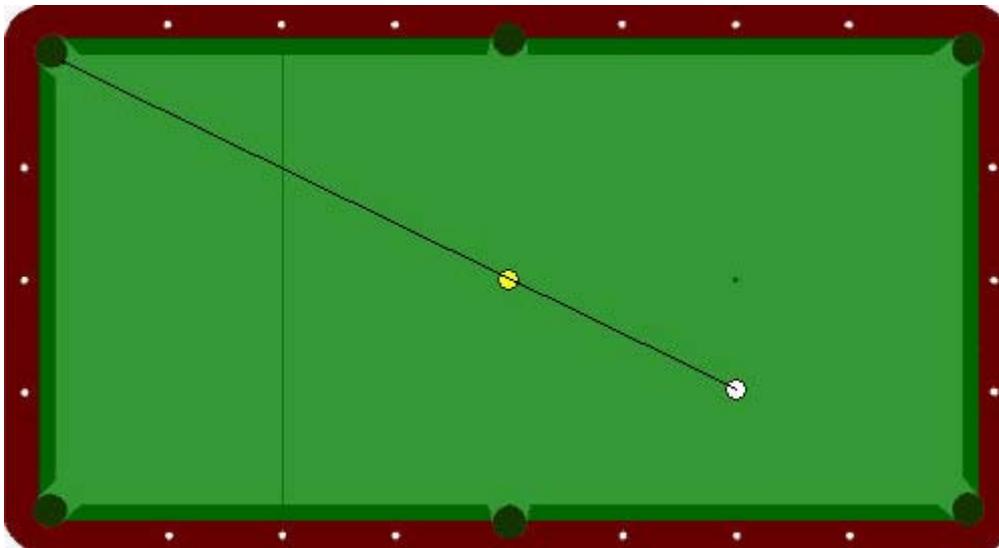
Treffer bei 15 Bällen

5. Treffen, Weiße Nachläufer



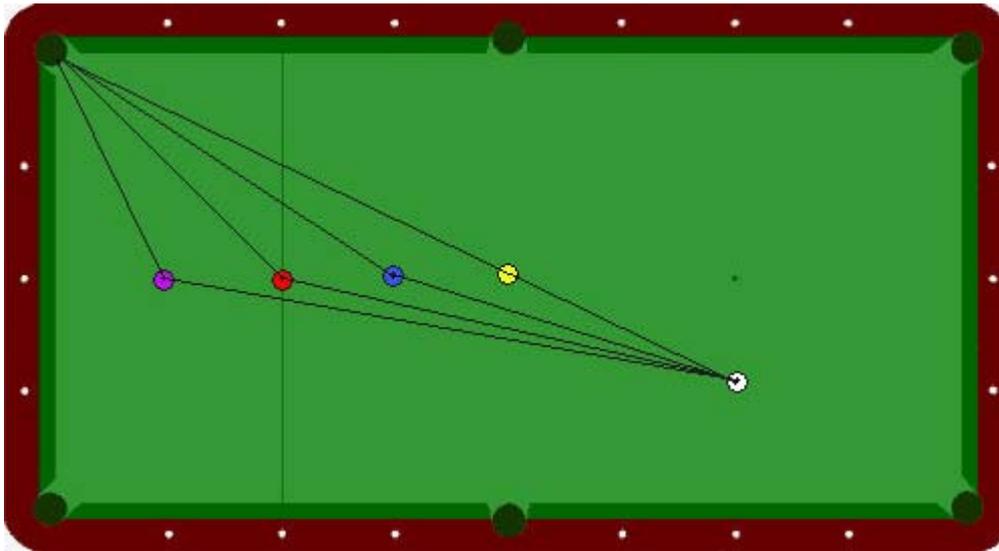
Treffer bei 15 Bällen

6. Stoppball



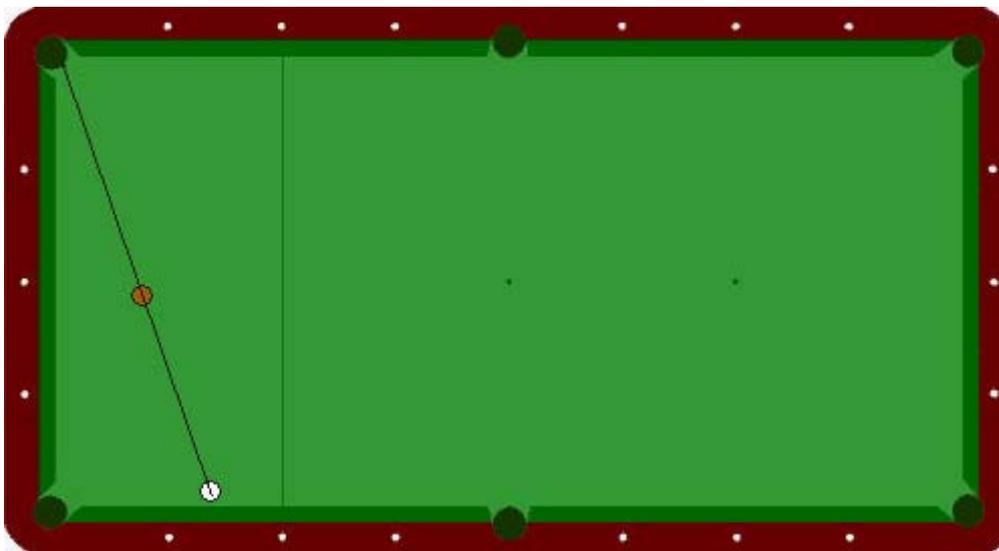
Treffer bei 15 Bällen

7. Treffen



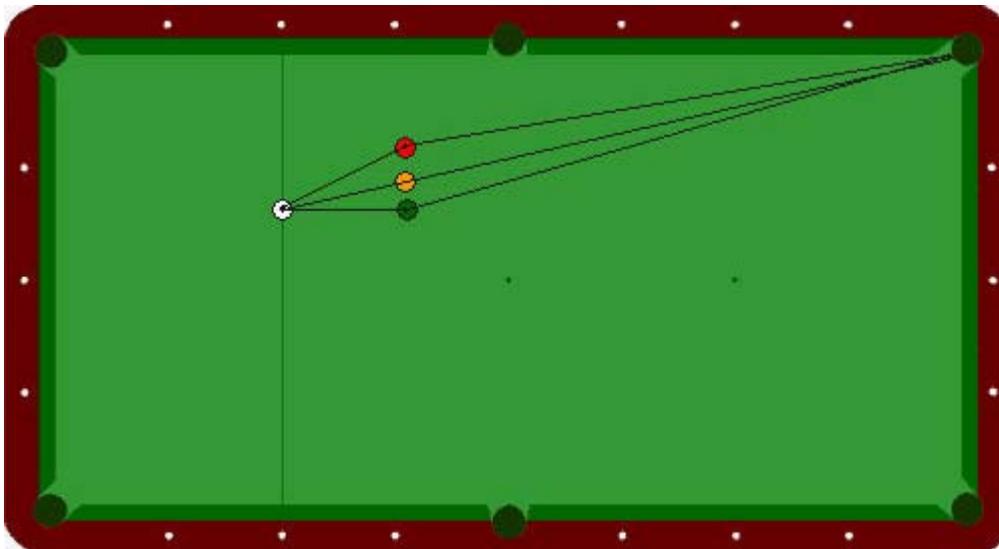
Treffer bei 15 Bällen

8. Treffen, Weiße liegt an der Bande



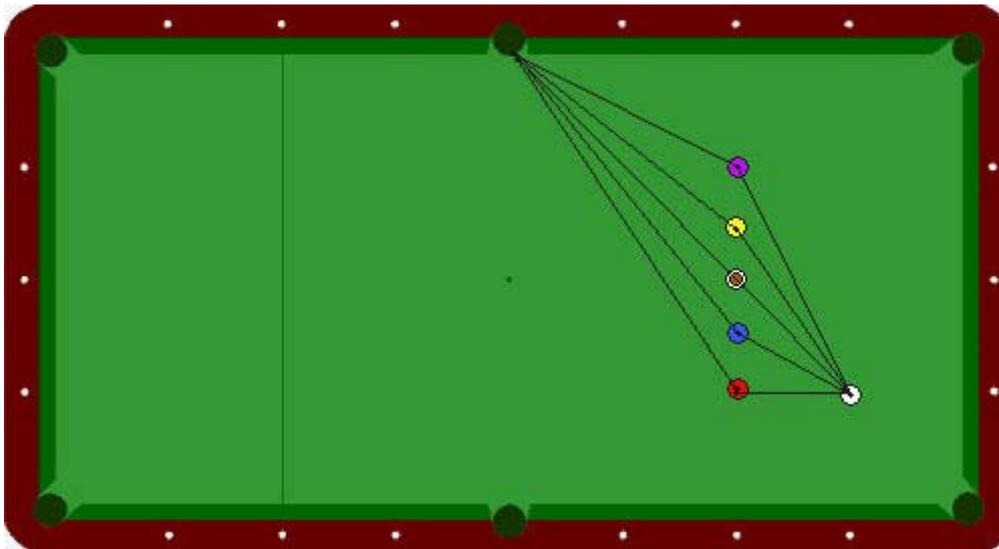
Treffer bei 15 Bällen

9. Treffen, Weiße mittig anspielen



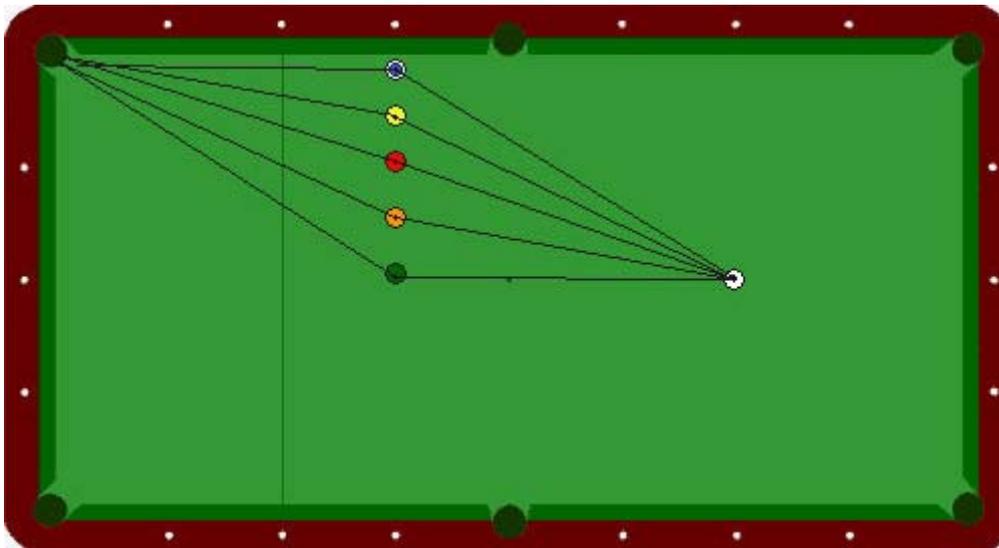
Treffer bei 15 Bällen

10. Treffen



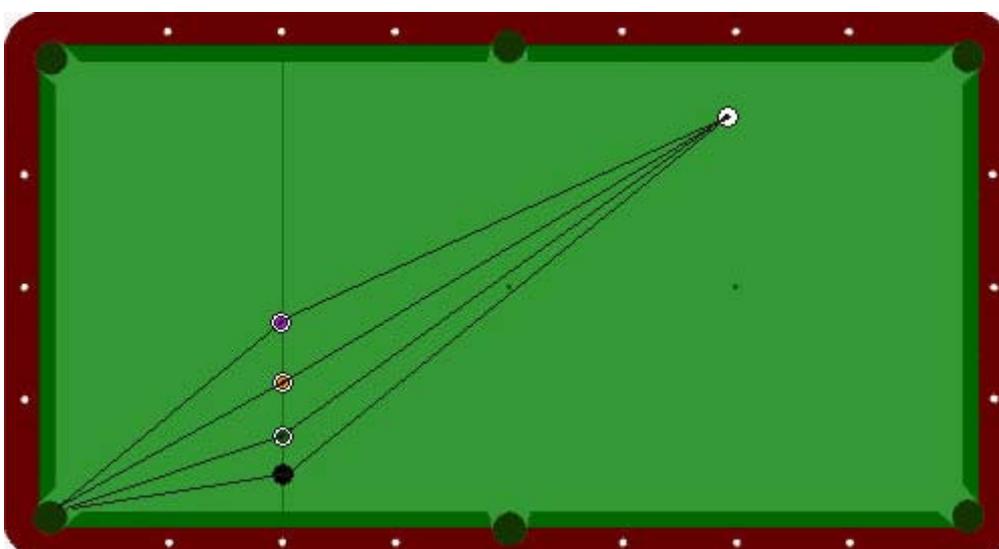
Treffer bei 15 Bällen

11. Treffen



Treffer bei 15 Bällen

12. Treffen



Treffer bei 15 Bällen
