

# AUFBAUANLEITUNG

---

## **Poolbillard DAKOTA**

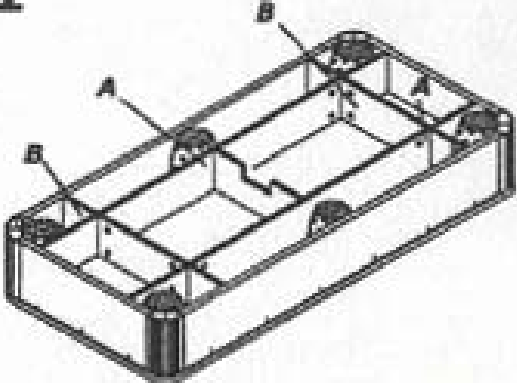



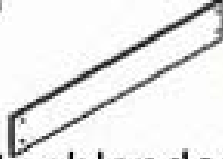

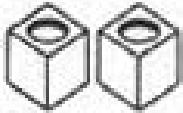



**5050.01 6ft = 180x90cm Spielfläche**

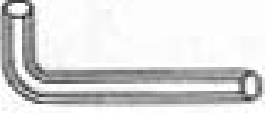

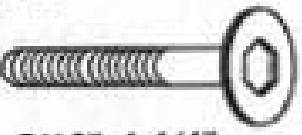
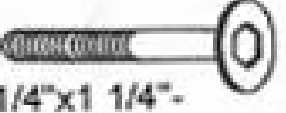




**5050.02 7ft = 198x99cm Spielfläche**



**Achtung:** Es werden zwei Erwachsene für die Montage des Tisches benötigt.

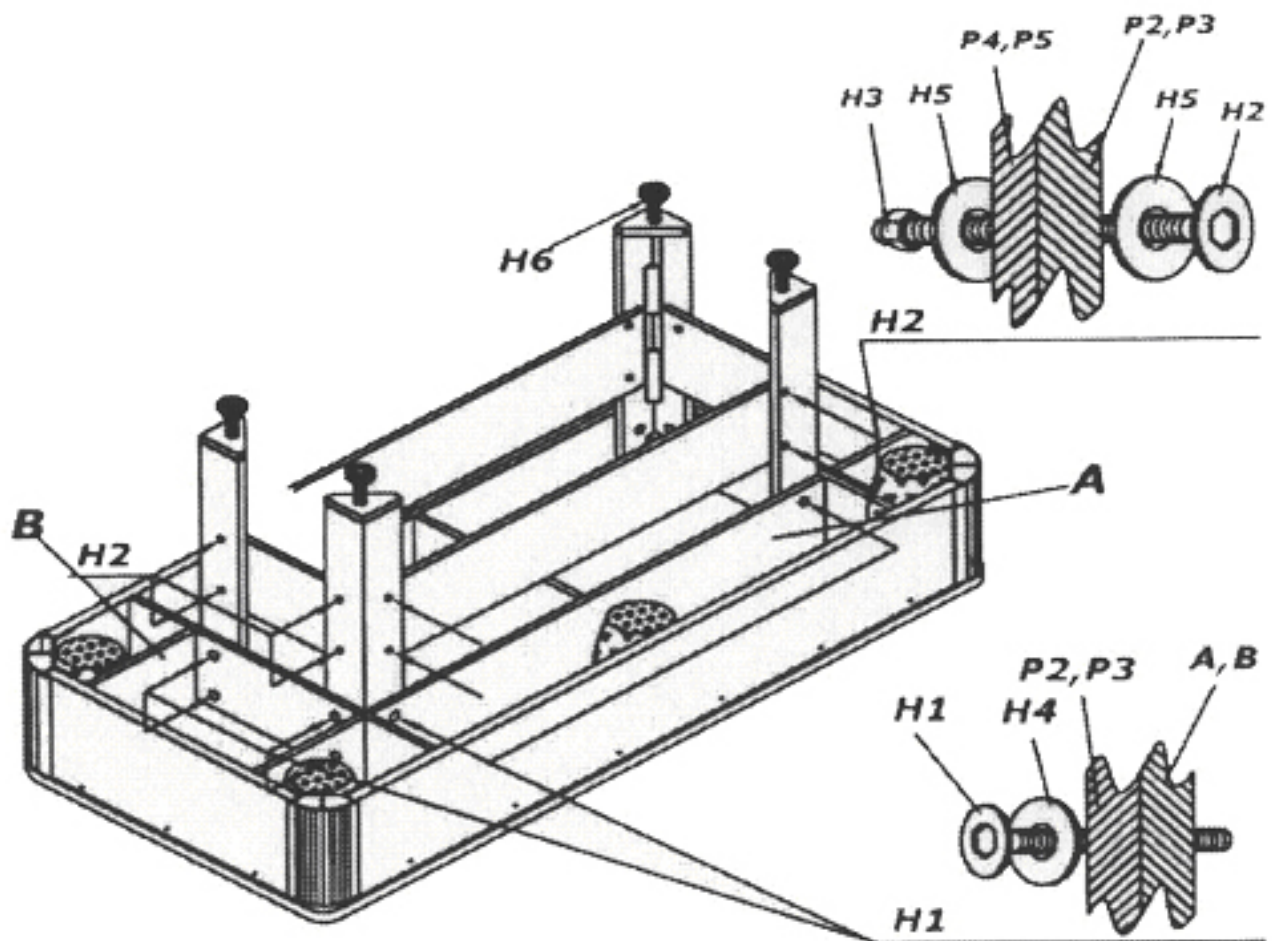
Teileübersicht:

<p><b>P1</b></p>  <p>Haupttrahmen 1x</p>		<p><b>A</b> lange Querstrebe 2x (bereits montiert)</p>
		<p><b>B</b> kurze Querstrebe 2x (bereits montiert)</p>
<p><b>P2</b></p>  <p>Fuß A 2x</p>	<p><b>P3</b></p>  <p>Fuß B 2x</p>	<p><b>P4</b></p>  <p>Kopfblenden 2x</p>
<p><b>P5</b></p>  <p>Seitenblenden 2x</p>	<p><b>A1</b></p>  <p>Poolbälle 1 Set (16 St.)</p>	<p><b>A2</b></p>  <p>Kreide 2 St.</p>
<p><b>A3</b></p>  <p>Queue 2x</p>	<p><b>A4</b></p>  <p>Triangel 1x</p>	<p><b>A5</b></p>  <p>Bürste 1x</p>

<b>A6</b>  Inbusschlüssel 1x	<b>A7</b>  Maulschlüssel 1x	
<b>H1</b>  5/16"x1 1/4"- Schraube 16x	<b>H2</b>  1/4"x1 1/4"- Schraube 16x	<b>H3</b>  1/4"-selbstsichernde Mutter 16x
<b>H4</b>  5/16"-Unterlegscheibe schwarz 16x	<b>H5</b>  1/4"-Unterlegscheibe schwarz 32x	<b>H6</b>  Verstellfuß 4x

## Aufbauanleitung

1. Befestigen Sie mit Hilfe der Schrauben **H1** und der Unterlegscheiben **H4** die Füße **P2** und **P3** an den langen Querstreben **A** und den kurzen Querstreben **B** unter dem Tisch.
2. Befestigen Sie nun die seitlichen Blenden **P5** und den Kopfblenden **P4** auf den Innenseiten der Füße **P2** und **P3** mit Hilfe der 1/4-Zoll-Schrauben **H2**, Unterlegscheiben **H5** und den selbstsichernden Muttern **H3**.
3. Schrauben Sie nun die Verstellfüße **H6** in den Boden der Füße **P2** und **P3**.



# Spielregeln für amerikanisches POOL-Billard

## Allgemeine Regeln

Das amerikanische Billard wird mit einem weißen Stoßball und 15 nummerierten farbigen Zielbällen gespielt. Die Zielbälle werden mittels eines Dreiecks im oberen Drittel aufgesetzt, der Stoßball im unteren Drittel auf dem unteren Markierungspunkt.

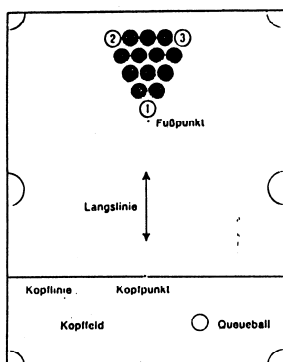
(Bemerkung: Kopfende des Tisches ist die Seite, an der die Bälle wieder zurückkommen. Fußende ist die gegenüberliegende Seite).

Der 1. Spieler wird durch Würfel oder Los ermittelt.

Der Spieler, der das Auslosen gewinnt, hat Anstoß, d. h. er stößt den weißen Stoßball auf die am Fußende aufgestellten 15 Zielbälle (Break). Der Spieler, der anstößt, muß einen der nummerierten Bälle in eine der Taschen versenken. Gelingt ihm das nicht, kann der nächste Spieler weiterspielen oder verlangen, daß die Bälle neu aufgestellt werden und der Anstoß wiederholt wird.

Alle Bälle, die rechtmäßig in eine Tasche versenkt worden sind, zählen für den Spieler. Die Spieler müssen weder angeben, welchen Ball sie in eine Tasche stoßen wollen, noch müssen sie eine bestimmte Tasche nennen.

Jeder Spieler darf so lange weiterspielen, bis er ein FOUL begeht oder es ihm nicht gelingt, den Stoß „rechtmäßig“ durchzuführen.



## Fouls

1. Der Stoßball fällt in eine Tasche.
2. Ein Stoß wird ausgeführt, während die Bälle noch rollen.
3. Stoß- oder Zielball fallen vom Tisch. Fallen ein oder mehrere Bälle vom Tisch, so wird der Stoßball auf dem oberen Markierungspunkt, der oder die Zielbälle am unteren Markierungspunkt erneut aufgestellt.
4. Die Spitze des Queues bleibt nach dem Anstoß mit dem Stoßball in Berührung oder berührt ihn erneut.
5. Der Spieler, der irgendeinen Zielball mit dem Queue berührt, begeht ein FOUL.
6. Anstoß außer der Reihe. Wenn ein Spieler dann spielt, wenn er nicht an der Reihe ist und nicht trifft, gilt das FOUL, spielt er außer der Reihe und trifft, muß der Gegenspieler den Irrtum vor dem 2. Stoß reklamieren. Geschieht das, zählen alle schon in die Tasche versenkten Bälle für den Gegenspieler. Ansonsten zählen die „rechtmäßig“ in eine Tasche versenkten Bälle für den Spieler und er spielt weiter. Trifft er nicht, übernimmt der folgende Spieler das Spiel.

## Strafen

### Alle FOULS:

1. Der Spieler muß aussetzen.
2. Alle Bälle, die mit einem Foul in eine Tasche versenkt worden sind, zählen für den Gegenspieler.

## 8-er-Ball

Wenn im folgenden nichts gegenteiliges gesagt wird, gelten die allgemeinen Spielregeln.

15 Bälle werden dreiecksförmig am Fußpunkt aufgesetzt, so daß der 1-er Ball auf den Fußpunkt gesetzt wird, der 8-er Ball ins Zentrum des Dreiecks (siehe Abbildung).

2 Spieler oder 2 Mannschaften spielen gegeneinander.

Jeder der beiden Spieler oder Mannschaften spielt eine Gruppe von Bällen entweder von 1-7 (volle Farben) oder von 9-15 (gestreift), dazu den 8-er Ball.

Gewinner ist der Spieler oder die Mannschaft, der zuerst seine Serie in einer der Taschen versenkt hat und danach den 8-er Ball in eine vorher anzusagende Tasche.

Wenn der Eröffnungsspieler einen oder mehrere Bälle in eine der Taschen versenkt, kann er auswählen, welche der beiden Zahlengruppen er spielen will. Versenkt er nur einen Ball, so übernimmt er die Gruppe zu der dieser Ball gehört. Hat der Eröffnungsspieler keinen Erfolg, übernimmt der Gegner die Bälle so wie sie liegen und spielt weiter. Er kann dann seinerseits wählen, welche der beiden Gruppen er spielen will. Der Spieler spielt so lange weiter, bis er fehlt.

Der Spieler zählt für sich alle gültig in die Tasche versenkten Bälle, jedoch nicht die Bälle des Gegners, die er in eine der Taschen versenkt. Solche Bälle zählen für den Gegner.

Versenkt der Spieler nur einen Ball des Gegners in eine der Taschen, dann zählt dieser Ball für den Gegner und der Gegner setzt das Spiel fort.

Im Falle eines Fouls (allgemeine Regeln) gibt der Spieler ab, der Gegner spielt weiter. Es gilt dabei:

alle Bälle des Gegners, die bei dem Foulstoß in die Taschen gelangten, zählen für den Gegner.

Alle Bälle des Spielers, die in eine der Taschen versenkt werden, zählen für den Spieler.

Jedoch muß eine gleich große Zahl von gegnerischen Bällen, wie von Bällen des Spielers versenkt sein. Ist dies nicht der Fall, wählt der Gegner einen oder mehrere Bälle aus, die er mit der Hand in die Taschen legt.

Kombinationsstöße sind erlaubt, auch solche, bei denen ein oder mehrere Bälle des Gegners angespielt werden.

Da der Spieler angeben muß, in welche Tasche der 8-er Ball versenkt werden soll, verliert er das Spiel, wenn der 8-er Ball in eine andere, als die von ihm genannte Tasche versenkt wird.

Der Spieler verliert gleichfalls das Spiel, wenn er versehentlich den 8-er Ball in eine Tasche versenkt, bevor alle seine nummerierten Bälle versenkt sind.

Der Spieler verliert gleichfalls das Spiel, wenn er den Stoßball beim Spiel auf den 8-er Ball versenkt.

## Rotation

Es sind die allgemeinen Spielregeln anzuwenden, außer den im folgenden aufgeführten besonderen Spielregeln.

2 Spieler oder 2 Mannschaften spielen gegeneinander.

Rotation wird mit 15 Bällen, die im Dreieck am Fußpunkt aufgesetzt werden gespielt. Dabei wird der 1-er Ball auf den Fußpunkt gesetzt, der 2-er und 3-er Ball jeweils auf die linke bzw. rechte Spitze des Dreiecks. Der Stoßball kann an jedem Punkt des Kopffeldes aufgesetzt werden.

Jeder Ball zählt so viele Punkte, wie seine Nummer zeigt.

Gewinner ist der Spieler oder die Mannschaft, der zuerst 61 Punkte erreicht hat.

## Sonderregeln:

Die Spieler müssen die Bälle in der numerischen Reihenfolge – von 1 angefangen – in die Taschen versenken.

Der „rechtmäßige“ Zielball ist jeweils der Ball mit der niedrigsten Zahl: Nr. 1, Nr. 2 Nr. 3 usw.

Der Stoßball muß den „rechtmäßigen“ Zielball treffen, bevor er einen anderen Ball berührt. Andernfalls gilt es als Foul.

Ist der Zielball als erster berührt, so zählen alle versenkten Bälle, auch wenn der Zielball nicht versenkt wird. Wird der Zielball nicht berührt und andere Bälle in eine der Taschen versenkt, so zählen die versenkten Bälle für den Gegner.

## 9-er Ball

Wenn nichts gegenteiliges gesagt wird, gelten die allgemeinen Spielregeln. 9-er Ball kann von 2 bis 5 Spielern gespielt werden.

9-er Ball wird mit 9 Bällen gespielt, die von 1-9 nummeriert sind. Die Bälle Nr. 1, 2 und 3 werden wie bei „Rotation“ aufgesetzt.

Gewinner ist der Spieler, der auf „rechtmäßige“ Weise den Ball Nr. 9 in eine der Taschen versenkt.

Es gelten im übrigen die Sonderregeln von „Rotation“ mit folgender Ausnahme:

wenn der 9-er Ball in eine Tasche versenkt wird, während andere Bälle noch auf dem Tisch sind, dann ist der Ball mit der höchsten verbleibenden Nummer Spielball.

## 15-Ball-Spiel

Die allgemeinen Spielregeln sind anzuwenden.

2 Spieler oder 2 Mannschaften spielen gegeneinander.

Die 15 nummerierten Bälle werden im Dreieck aufgesetzt, wobei der Ball Nr. 15 auf dem Markierungspunkt liegen muß. Jeder Ball zählt soviel Punkte wie die Nummer ausweist, d. h. wenn ein Spieler den Ball Nr. 15 in die Tasche versenkt, bekommt er 15 Punkte. Wenn ein Spieler den Ball Nr. 3 versenkt, 3 Punkte usw.

Gewinner ist der Spieler oder die Mannschaft, die zuerst 61 Punkte erreicht.

## Elimination

Elimination wird von 3 oder 5 Spielern gespielt, jeder spielt für sich.

Die 15 nummerierten Bälle werden im Dreieck am Fußpunkt aufgesetzt, es ist gleichgültig, wie die Bälle zueinander liegen.

## Spiel mit 3 Spielern:

Der Spieler Nr. 1 hat eine Gruppe von Bällen mit den Nummern 1-5

Der Spieler Nr. 2 hat eine Gruppe von Bällen mit den Nummern 6-10

Der Spieler Nr. 3 hat eine Gruppe von Bällen mit den Nummern 11-15

## Spiel mit 5 Spielern:

Der Spieler Nr. 1 hat eine Gruppe von Bällen mit den Nummern 1-3

Der Spieler Nr. 2 hat eine Gruppe von Bällen mit den Nummern 4-6

Der Spieler Nr. 3 hat eine Gruppe von Bällen mit den Nummern 7-9

Der Spieler Nr. 4 hat eine Gruppe von Bällen mit den Nummern 10-12

Der Spieler Nr. 5 hat eine Gruppe von Bällen mit den Nummern 13-15

Ziel des Spieles ist es, alle Bälle, mit Ausnahme der eigenen zu versenken, d. h. vom Tisch zu eliminieren.

Mit Ausnahme der folgenden Sonderregeln, gelten die allgemeinen Regeln.

## Sonderregeln:

Der Spieler kann jeden Ball spielen, auch seinen eigenen. Es ist nicht notwendig, anzugeben, welchen Ball er spielen will oder in welche Tasche er den Ball versenken will.

Der Spieler begeht ein Foul, wenn er den Stoßball in eine der Taschen versenkt oder ihn vom Tisch springen läßt. Er wird dadurch bestraft, daß eine gleiche Anzahl seiner eigenen Bälle, von dem folgenden Spielern in eine der Taschen versenkt wird.

Wenn ein Spieler den Stoßball in eine Tasche versenkt, während er den letzten Ball seines Gegners versenkt, scheidet er aus und der betreffende Gegenspieler spielt dessen Bälle weiter.

Wenn alle Bälle eines Mitspielers versenkt sind, dann scheidet er aus, d. h. er ist eliminiert und Gewinner ist der letzte Spieler, der noch einen oder mehrere Bälle auf dem Tisch hat.

## Basic Pool

Es gelten die allgemeinen Regeln.

Es spielen 2 Spieler oder 2 Mannschaften gegeneinander.

Die 15 nummerierten Bälle werden mittels eines Dreiecks im oberen Drittel aufgesetzt. Jeder Ball, der versenkt wird – unbeachtet seiner Nummer – zählt einen Punkt.

Gewinner ist der Spieler oder die Mannschaft, die zuerst 8 Punkte hat.

## Gewährleistungsbedingungen

Bei bestimmungsgemäßer Nutzung gilt für diesen Artikel die gesetzliche Gewährleistung von 24 Monaten.

Die Gewährleistungsfrist beginnt mit der Auslieferung. Zum Nachweis des Auslieferungsdatums heben Sie bitte die Kaufbelege (wie Quittung, Rechnung, Kassenzettel, Lieferschein, etc.) für die Dauer der Gewährleistungsfrist auf.

Die Gewährleistung beschränkt sich auf Herstellungs- und Materialfehler sowie andere Fehler, die bereits bei der Auslieferung vorliegen (z.B. Fehlen einer zugesicherten bzw. beschriebenen Eigenschaft). Hierzu gehören keine Schäden die durch unsachgemäße Behandlung (wie z.B. gewerbliche / kommerzielle Nutzung), vorsätzliche oder fahrlässige Beschädigung, unsachgemäße Aufstellung bzw. Installation, Anschluss an falsche Netzspannung, natürlichen Verschleiß, Nichtbeachten der Gebrauchsanleitung, chemische oder elektrochemische Einwirkungen, bereits beim Kauf bekannte Fehler und höhere Gewalt entstehen. Verbrauchte Batterien / Akkus sind von der Gewährleistung ausgeschlossen. Diese Einschränkung gilt auch, wenn von nicht ermächtigten Personen, ohne unsere besondere schriftliche Genehmigung, Arbeiten an dem Artikel vorgenommen oder Teile fremder Herkunft verwendet wurden.

Liegt kein Fehler im Sinne der Gewährleistung vor oder werden Artikel ohne Kaufbelege zur Reparatur eingeschickt, kann die Reparatur nur kostenpflichtig erfolgen. Während der ersten sechs Monate wird von einem anfänglich bereits vorhandenen Fehler im Sinne der Gewährleistung ausgegangen. Danach obliegt Ihnen der Nachweis dass der Fehler bereits bei Lieferung vorlag. Während der Gewährleistungszeit beheben wir eventuelle Fehler kostenlos, d.h. ohne Berechnung von Material- und Arbeitskosten.

Grundsätzlich stehen Ihnen nach Ihrer Wahl das Recht auf Reparatur oder Austausch zu, wobei jedoch das Prinzip der Verhältnismäßigkeit gewahrt bleiben muss. Sollte die von Ihnen getroffene Wahl unverhältnismäßig sein, können wir auf die jeweils andere Alternative zurückgreifen.

Sollte eine Reparatur oder der Austausch nicht möglich sein oder unsere Bemühungen fehlschlagen, steht Ihnen nach Ihrer Wahl das Recht auf Rückgängigmachung des Vertrages (Rücktritt) oder auf Herabsetzung des Kaufpreises (Minderung) zu. Im Falle des Austauschs oder des Rücktritts behalten wir uns die Berechnung eines angemessenen Entgelts für die bisherige Nutzungsdauer vor.

Ihre gesetzlichen Rechte werden durch diese Gewährleistungsbedingungen nicht eingeschränkt.

**Ersatzteilbestellungen und Reparaturaufträge richten Sie bitte ausschließlich schriftlich, unter Beilegung des Kaufbeleges und Nennung der gewünschten Teilenummer an Ihre Kaufadresse oder direkt an:**

Winsport Billard, Dart + Sport, Groß- und Einzelhandel e.K.  
Gewerbepark Auwald, Waldstr. 21  
86517 Wehringen  
Tel.: 08234 - 904930