

DEN DANSKE BILLARD UNION

SPILLEREGLER FOR

KEGLEBILLARD

CARAMBOLE

5-KEGLER

SKOMAGER

2014-2015



DDBU

SPORTSBILLARD



INDHOLDSFORTEGNELSE:

SPILLEREGLER FOR KEGLEBILLARD

- § 1. MATERIALE
- § 2. TRILNING/UDLÆG
- § 3. START/POINTSGIVNING
- § 4. PAUSE
- § 5. FEJL
- § 6. FEJL/PROTESTER M.V.
- § 7. SELVE SPILLET
- § 8. DEFINITIONER
- § 9. BAL I HUL
- § 10. "BAL I HUL"/FORTOLKNING
- § 11. SPRÆNGT BAL
- § 12. HJÆLP OG VEJLEDNING UNDER SPILLET
- § 13. DOMMEREN/LISTEFØRER

SPILLEREGLER FOR CARAMBOLEDISCIPLINERNE.

- § 1. BILLARDER OG BALLER
- § 2. STØD FRA BANDEN
- § 3. PLACERING VED START
- § 4. CARAMBOLE
- § 5. AFBRYDELSE AF SPILLET
- § 6. PRESBALLER
- § 7. SPRÆNGT BAL
- § 8. KØEN
- § 9. AFSLUTNING
- § 10. FEJL
- § 11. FRI CARAMBOLE - DEFINITION AF SPILLET
- § 12. FORBUDTE OMRÅDER
- § 13. OM SPILLET, PRESBALLER
- § 14. SPRÆNGT BAL
- § 15. BALLER PÅ DEN FORBUDTE LINIE
- § 16. DEFINITION AF CADRESPILLENE
- § 17. AFMÆRKNING AF CADRE 47
- § 18. DEFINITION AF 47 MED 2 STØD (47/2)
- § 19. DEFINITION AF 47 MED ET STØD (47/1)
- § 20. AFMÆRKNING AF CADRE 71
- § 21. DEFINITION AF CADRE 71 MED 1 ELLER 2 STØD
- § 22. BALLER I PRES (SE § 6.)
- § 23. SPRÆNGT BAL
- § 24. BALLER PÅ LINIEN, DER AFGRÆNSER CADREN
- § 25. BANDESPILLENE
- § 26. DEFINITION AF 1-BANDE CARAMBOLE
- § 27. DEFINITION AF 3-BANDE CARAMBOLE
- § 28. BALLER I PRES (SE § 6.)
- § 29. SPRÆNGT BAL

SPILLEREGLER FOR 5-KEGLER

- § 1. ANVENDELSE AF REGLERNE
- § 2. BILLARD, BANDER, KLÆDE
- § 3. BALLER, KEGLER, KRIDT
- § 4. PLACERING AF PLETTER OG LINIER
- § 5. BILLARDKØ, "MASKINE"
- § 6. BELYSNING
- § 7. FORMÅLET MED SPILLET
- § 8. OPTÆLLING AF POINTS
- § 9. PARTIETS BEGYNDELSE
- § 10. SPIL OM UDLÆGGET
- § 11. UDGANGSPOSITION, SPILLEBAL
- § 12. PAUSE UNDER KAMPEN
- § 13. FORPLIGTELSE UNDER KAMPEN
- § 14. AFSLUTNING AF KAMPEN
- § 15. PRESBALLER
- § 16. SPRÆNGTE BALLER
- § 17. KEGLERNE
- § 18. "BILLE EN MAIN" (BAL I HÅNDEN)
- § 19. FODZONE
- § 20. SPILLEBALLENS KENDETEGN
- § 21. SPILLERENS PLADS
- § 22. MARKERINGER PÅ BILLARDET
- § 23. FEJL
- § 24. SPILLERENS UFORSKYLDTE FEJL
- § 25. OVERTRÆDELSER
- § 26. IKRAFTTRÆDELSE, ANNULLERING

SPILLEREGLER FOR SKOMAGER

- IDÉ.
- DISTANCE.
- UDLÆG.
- POINT.
- FEJLSTØD.
- AFSLUTNING.
- UDREGNING AF STILLING
- PARSKOMAGER.

DEN DANSKE BILLARD UNION

SPILLEREGLER FOR
KEGLEBILLARD

SPILLEREGLER FOR KEGLEBILLARD

DEFINITION OG SPILLETS IDE.

Ved hjælp af den røde spillebal dirigeres den ene eller begge hvide baller i position til fortsat scoring. Scoring og fortsat spil opnås når:

- Hvid bal vælter kegler
- Rød spillebal rammer begge hvide baller (rødt).

§ 1 - MATERIALE.

1. Til turneringer i Keglebillard benyttes de i DDBU's materialereglement godkendte billarder, baller og kegler.

§ 2 - TRILNING/UDLÆG.

1. Spillerne afgør, hvem der skal begynde ved at støde mod den øverste bande. Spilleren, hvis bal ligger nærmest den nederste bande, vælger om vedkommende selv eller modstanderen skal lægge ud.
2. Begge baller skal være i bevægelse inden første bal rammer øverste bande, ellers stødes der om.
3. Hvis ballerne på vejen har berørt hinanden, eller hvis de standser lige langt fra den nederste bande, skal der stødes om.
4. Hvis en spillers bal rammer keglerne, 3. bal, langbanden eller går i hul, fortabes retten til at vælge udlæg.

§ 3 - START/POINTSGIVNING.

1. Ved start placerer dommeren de to hvide baller på de afmærkede pletter. Rød placeres bag salvolinien af spilleren der lægger ud.
2. Spillet starter ved, at spilleren støder rød bal mod hvid bal eller bande på modsatte halvdel.
3. Der spilles til de fastsatte distancer.
4. Hver kegle tæller 2 points.
5. Rødt (Carambole) tæller 4 points.
6. En serie fortsættes til der laves fejl, eller fastsat distance er nået.

§ 4 - PAUSE.

1. En pause på 3 minutter skal bevilges midt i spillet, hvis det forlanges af én af spillerne.
2. Pausen kan ikke tillades midt i en serie.
3. Ingen spiller må forlade spillepladsen uden dommerens/listeførerens tilladelse. I sådanne tilfælde kan dommeren dømme spilleren som taber af kampen.

§ 5 - FEJL.

Der er fejl og spillet går til modstanderen:

1. Hvis en eller flere baller sprænges, jf. § 11. (Nyt udlæg).
2. Hvis spilleren støder før ballerne ligger helt stille eller keglerne er på plads.

3. Hvis spilleren berører en af ballerne med hånden, køen eller anden genstand. Den/de skal efter dommerens skøn, lægges tilbage på den plads, hvor den/de lå, forinden fejlen blev begået. I særlige grove tilfælde kan en bevidst fejl kaldes "utilbørlig optræden", og spilleren dømmes af dommeren som taber af kampen.

BEMÆRK:

Når stødballen er "i hånden", ved udlæg og efter at have været i hul eller ude over bordet, er det tilladt at lægge stødballen på plads med hånden eller køen, dog må ballen ikke berøres med duppen.

4. Hvis spilleren laver touche, d.v.s:
 - A. Berører en bal med andet end køens læderdup.
 - B. Køen er i kontakt med spillebal i det øjeblik, den rammer en anden bal eller en bande.
 - C. Spiller direkte på en bal, der berører stødbal, uden først at have frigjort ballerne ved hjælp af massé- eller forbandestød.
5. Hvis spilleren i det øjeblik han støder ikke berører gulvet.
6. Hvis spilleren bevidst laver synlige retningsmærker/holdepunkter på banden.
7. Hvis rød bal går i hul.
8. Hvis rød bal vælter en kegle eller rammer en væltet kegle, der herefter vælter en anden kegle.
9. Hvis en kegle i stødet (indtil baller og kegler er i ro) væltes med kø, maskine, tøj eller legemsdel.
10. Hvis en spiller i stødet berører en væltet kegle med kø, maskine, tøj eller legemsdel.
11. Hvis ikke mindst en af ballerne er i bande hver anden gang, når der laves kegler. Rødt alene uden kegler, tæller for bande.
12. Hvis der laves 3 gange rødt i træk, uden at der væltes kegler.

§ 6 - FEJL./PROTESTER M.V.

1. En fejl skal være konstateret inden næste stød (dog undtaget Par. 5. stk. 2.). Er den ikke det fortsætter spillet som om fejlen aldrig var begået.
2. Spilleren har ret til en gang og kun en gang, at bede dommeren om at undersøge enhver afgørelse igen.
3. Modspilleren har ret til at protestere til dommeren såfremt det menes at spilleren, der er ved bordet, har begået en fejl.
4. Enhver fejl, der skyldes udenforstående - dommeren iberegnet, kan ikke lægges spilleren til last. Hvis ballerne af denne grund flyttes, skal de af dommeren lægges tilbage så nær deres tidligere placering som muligt.

§ 7 - SELVE SPILLET.

1. Så længe en spiller scorer points er vedkommende berettiget og forpligtet til at fortsætte spillet.

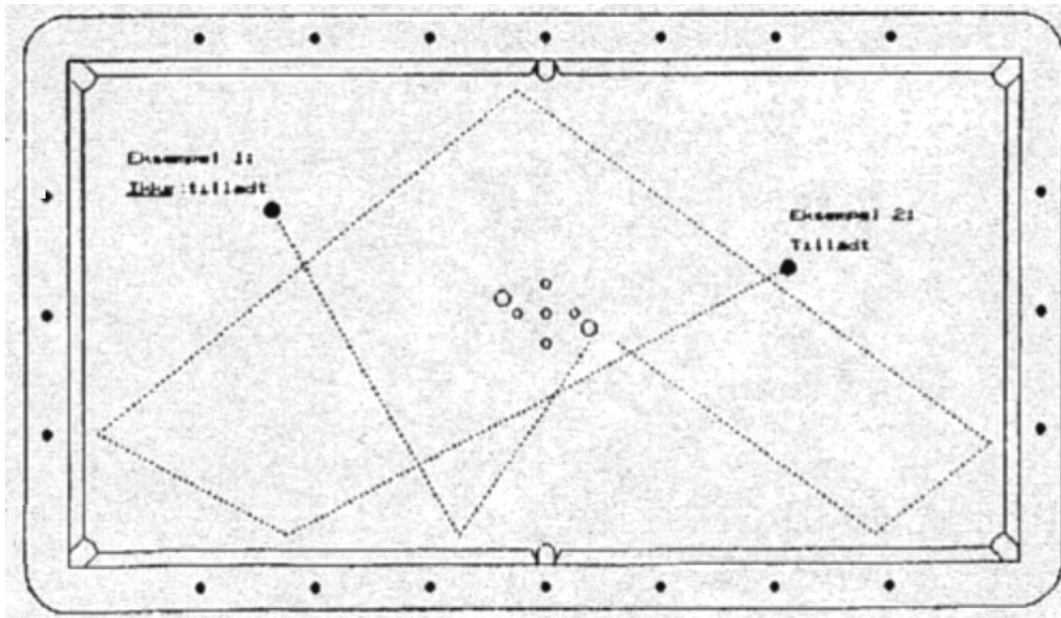
2. En spiller har altid ret til, på forespørgsel til dommeren, at få oplyst om bal har været i bande, og om det er første gang rødt.
3. Rød bal i pres med anden bal giver spilleren ret til at vælge nyt udlæg.
4. Der tilkommer i alle kampe spillerne samme antal serier.
5. Såfremt den spiller, der har foretaget udlægget, først opnår den fastsatte distance, skal modstanderen i sin sidste serie starte med nyt udlæg.
6. Opnår begge spillere herved den fastsatte distance, erklæres kampen uafgjort.
7. Et stød er udført så snart en af ballerne er berørt.
8. Et stød er afsluttet, når alle baller og kegler er i ro.
9. Et stød må først udføres, når alle baller er i ro og keglerne sat på plads.

§ 8 - DEFINITIONER

1. **Den bal, som først rammer keglen, anses for den, der vælter keglen, vælter rød bal og hvid bal en kegle samtidig, anses keglen for væltet af rød bal.**
2. **En kegle anses for væltet, når den ligger ned, eller er fri af den afmærkede plet, eller når den hvilser mod bal, d.v.s. vælter hvis ballen fjernes.**
3. **Kan en kegle ikke stå på sin plads på grund af en bal, (der skal være luft imellem bal og kegle), fjernes keglen og sættes først på plads igen, når stødet, der frigør keglens plads, er afsluttet.**

§ 9 - BAL I HUL.

1. Går hvid bal i hul skal den lægges på udlægspletten modsat hvor den anden hvide bal ligger. Er pladsen optaget af rød bal, kan spilleren forlange nyt udlæg.
2. Forlanger spilleren ikke nyt udlæg, skal ballen lægges på pletten, når stødet, der har gjort pletten fri, er afsluttet.
3. Såfremt en hvid bal ligger nøjagtigt på billardets midtertværline og den anden hvide bal skal lægges på en udlægsplet, skal den lægges på udlægspletten på den halvdel af billardet, der ligger modsat den, hvor rød bal ligger.
4. Hvis rød bal har været i hul, anbringes den i det felt, der begrænses af bundbande og salvolinie. Spillet fortsættes ved at støde mod bal eller bande på bordets modsatte halvdel, jvf. eks. 1 og 2.
5. Hvis rød bal er ”i hånden ” og en af de hvide baller ligger nøjagtigt på billardets midterlinie skal den betragtes som at ligge på modsat halvdel af den anden hvide bal. Hvis begge hvide baller ligger nøjagtigt på billardets midterlinie ligger de på hver sin halvdel. Spilleren bestemmer selv hvilken bal han ønsker at spille.



§ 10 - BAL I HUL. FORTOLKNINGER.

1. Dersom en kegle og en bal samtidig lægger sig over et hul, betragtes ballen som værende i hul.
2. Hvis en bal efter at have ligget stille ved kanten af et hul pludselig falder i, skal den lægges op igen. Sker dette under et støds udførelse, skal der foretages omstød (ballerne lægges som før stødet).

§ 11 - SPRÆNGT BAL.

1. En bal anses for sprængt, når den er eller har været bragt udenfor billardets spilleflade (hvad der dækkes af klæde).
2. Sprængt bal regnes som fejl. Modspilleren starter med nyt udlæg.

§ 12 - HJÆLP OG VEJLEDNING UNDER SPILLET.

1. En spiller må ikke modtage hjælp og råd i forbindelse med stødets udførelse.
2. Dommeren skal fjerne en for stødets udførelse generende lampe eller anden genstand.

§ 13 - DOMMEREN/LISTEFØRER.

1. Keglerejseren er enedommer (i tvivlstilfælde kan han dog rådføre sig med listeføreren).
2. Enhver spiller har ret til at fordrø, at der under spillet tælles højt og tydeligt.
3. Dommeren melder "mangler 20" eller det første manglende pointstal derunder.
Når en spiller når sin distance melder dommeren: Distance parti eller Distance udlæg.
4. Eventuel utidig indblanding fra udenforstående skal påtales af dommeren.
5. Det er enhver spillers pligt at rette sig efter dommerens afgørelse. Nægtelse heraf kan medføre en spillers diskvalifikation.
6. Konstateres det, at dommeren eller listeføreren har talt forkert, rettes fejlen, og spillet fortsætter til den fastsatte distance er nået. Forekommer dette urimeligt kan dommeren i samråd med listeføreren dekretere omkamp eller fastholde de oprindeligt annoncerede points.

DEN DANSKE BILLARD UNION

SPILLEREGLER FOR

CARAMBOLE

3-BANDE CARAMBOLE - 1-BANDE CARAMBOLE –
FRI CARAMBOLE - CADRE

**SPILLEREGLER FOR CARAMBOLEDISCIPLINERNE.
FÆLLES REGLER FOR ALLE SPILLEFORMERNE.**

§ 1. BILLARDER OG BALLER.

1. Til turneringer i Carambole benyttes de i DDBU's materialereglement godkendte billarder og baller.

§ 2. STØD FRA BANDEN.

1. Spillet begynder, så snart dommeren har placeret de 2 hvide baller til stød fra banden, på startlinien og på hver side af de 2 startkrydser og den røde bal på kryds (3).
2. Spillerne afgør, hvem der skal begynde ved at støde mod den øverste bande. Spilleren, hvis bal kommer nærmest den nederste bande, vælger om vedkommende selv eller modspilleren skal lægge ud. Begge baller skal være i bevægelse inden første bal rammer øverste bande.
3. Hvis ballerne på vejen har berørt hinanden eller hvis de standser lige langt fra den nederste bande, skal der stødes om.
4. Hvis en spillers bal rammer den røde bal eller langbanden, er der fejl, og den spiller, der ikke har lavet fejl, vælger om vedkommende selv eller modspilleren skal lægge ud.

§ 3. PLACERING VED START.

1. Ballerne placeres af dommeren:
 - A) Den røde bal på øverste kryds (3).
 - B) Modspillerens hvide bal på nederste kryds (1)
 - C) Spillerens hvide bal lægges efter eget valg på et af de to startkrydser nederst på billardet (startlinien).
2. Spillet starter ved at spilleren støder spilleballen mod rød bal, der angribes direkte eller ved forbandestød.
3. Spilleren, der foretager udlæg, spiller med den hvide bal.
Såfremt der spilles med en gul bal og en hvid bal, så regnes den gule bal som lig den mærkede bal.

§ 4. CARAMBOLE.

1. Formålet med spillet er at udføre så mange carambolager som muligt.
2. Der er carambolage, når spillebal har berørt de 2 andre baller, modstanderens hvide bal og den røde, på den måde, som er gældende for den spilleform, man udøver.
3. Spillet består af et vist antal carambolager, der skal udføres, varierende efter spilleformen. Generelt tæller hver carambolage 1 point undtagen i visse konkurrencer, hvor koefficienten svarer til vanskelighedsgraden af carambolagerne, kunststød.
4. Der spilles til de fastsatte distancer.
5. Spilleren beholder den samme bal under hele spillet.

§ 5. AFBRYDELSE AF SPILLET.

1. En pause på 3 minutter skal bevilliges midt i spillet, hvis det forlanges af mindst en af spillerne.
3. Pausen kan ikke tillades midt i en serie.
4. En spiller, der forlader spillepladsen under en kamp uden tilladelse, taber kampen alene på grund af dette.

§ 6 - PRESBALLER.

1. Når spillerens bal er pres med en af de to andre baller, eller dem begge, er spillerens rettigheder forskellige i henhold til spilleformen (se § 13. 22. og 28.).

§ 7 - SPRÆNGT BAL.

1. En bal anses for sprængt, når den er eller har været bragt udenfor billardets spilleflade (hvad der dækkes af klæde).
2. Når en eller flere baller sprænges, placeres den/de forskelligt på krydsene alt efter de forskellige spilleformer (se § 14. 23. og 29.).

§ 8 - KØEN.

1. **Spilleren har ret til at spille med egen kø.**
2. Spilleren må udelukkende gøre brug af køens lædertip for at carambolere.
3. Spilleren har i påkommende tilfælde lov til at benytte en maskine d.v.s. et lille støttestykke placeret på enden af en stang af træ eller andet materiale, som kan erstatte hånden i visse vanskelige stillinger.

§ 9 - AFSLUTNING.

1. Enhver påbegyndt kamp skal spilles færdigt til sidste points.
2. Enhver spiller, der forlader kampen inden afslutningen (undtagen § 5.), taber alene herved kampen.
3. Når det sidste points i kampen opnås af den spiller, der har foretaget udlæg og derved har en indgang mere end sin modspiller, har denne sidstnævnte ret til at rette antallet af indgange op, d.v.s. spille en sidste indgang, idet der startes fra kryds (ballerne placeres af dommeren i begyndelsesstilling).
4. Hvis antallet af points, der afslutter kampen også opnås af den anden spiller, erklæres kampen uafgjort.

§ 10 - FEJL.

1. Der er fejl og spillet går til modstanderen:
 - 1) Hvis carambolagen ikke lykkedes.
 - 2) Hvis en eller flere baller sprænges under et stød ligemeget om carambolagen lykkes eller ej.
 - 3) Hvis spilleren støder før ballerne ligger stille.
 - 4) Hvis spilleren berører en af ballerne med hånden, køen eller anden genstand, skal den/de, efter dommerens skøn, lægges tilbage på den plads, hvor den/de lå, forinden fejlen blev begået.
 - 5) Hvis spilleren rører en af ballerne for at tage noget af, som sidder på den, i stedet for at bede dommeren om at gøre det.
 - 6) Hvis spilleren flytter en bal ved direkte eller indirekte berøring.

- 7) Hvis spilleren laver touche, det vil sige:
- A. Berører en bal med andet end køens læderdup.
 - B. Køen er i kontakt med spillebal i det øjeblik, den rammer en anden bal eller en bande.
 - C. Spiller direkte på en bal, der berører stødbal, uden først at have frigjort ballerne ved hjælp af massé- eller forbandestød.
- 8) Hvis spilleren, i det øjeblik der stødes til ballen, ikke berører gulvet med mindst en fod.
- 9) Hvis spilleren har lavet nogle synlige holdepunkter på banden.
- 10) Hvis spilleren ikke respekterer forskrifterne i § 12. stk. 2., § 18. stk. 1., § 19. stk. 1. og § 21.
- 11) Hvis dommeren ved udlægget eller i løbet af en serie opdager, at spilleren spiller med modstanderens bal. I dette tilfælde går spillet straks over til modspilleren medens ballerne forbliver i den stilling de er, og modspilleren tager igen sin egen bal. De carambolager, der er udført under den løbende serie indtil fejlen er konstateret, tæller til den spiller, som har begået fejlen.
- 12) Hvis en spiller forlader spillepladsen uden tilladelse under en serie, og kampen tabes alene på grund af dette.

2. Hvis der bliver lavet en carambolage efter en fejl, eller en begået fejl ikke er konstateret, forbliver carambolen opnået og spilleren bevarer spillet.
3. Der er kun carambolage, når de 3 baller er standset uden fejl.
4. Spillerne har ret til en gang og kun en gang, at bede dommeren om at undersøge enhver afgørelse igen.
5. Modspilleren har ret til at gøre dommeren opmærksom på, at spilleren der er ved bordet, spiller med den forkerte bal.
6. Enhver fejl, der skyldes udenforstående, dommeren iberegnet, kan ikke lægges spilleren til last. Hvis ballerne af denne grund er flyttet, skal de af dommeren lægges tilbage så nær deres tidligere stilling som muligt.
7. Spilleren er ansvarlig for, at der stødes til egen bal, såfremt dommeren har placeret ballerne forkert ved udlægget, eller i andre tilfælde hvor ballerne skal lægges på krydserne.

SPECIALREGLER FOR HVER SPILLEFORM

FRI CARAMBOLE.

§ 11 - DEFINITION AF SPILLET.

1. I fri carambole kan spilleren i løbet af den samme serie udføre et ubegrænset antal carambolager i rækkefølge over hele billardets overflade undtagen i de forbudte områder i hjørnerne. (se § 12.).

§ 12 - FORBUDTE OMRÅDER.

1. De forbudte områders antal og areal bestemmes af CEB's generalforsamling. Disse områder afgrænses med kridtstreger tegnede så fint som muligt. Vedrørende optegning se materialereglementet.
2. Hvis rød bal og modspillerens bal begge ligger i det forbudte område, kaldes de "inde". Der må i denne situation højst udføres 2 carambolager efter hinanden, hvorefter en af ovennævnte baller skal bringes udenfor det forbudte område. Ballen der bringes udenfor det forbudte område må i samme stød gerne lande i det forbudte område.
3. Spilleballens position har ingen betydning for "inde" eller "ude".

§ 13 - OM SPILLET, PRESBALLER.

1. Alle 3 baller placeres på krydsene i begyndelsesstilling. Presballer (se § 6.).

§ 14 - SPRÆNGT BAL.

1. Alle 3 baller placeres på krydsene i begyndelsesstilling. Sprængt bal (se § 7.).

§ 15 - BALLER PÅ DEN FORBUDTE LINIE.

1. Baller, der befinder sig lige på den linie, der afgrænser et af de forbudte områder, bliver dømt til skade for spilleren.

CADRE DISCIPLINERNE

§ 16 - DEFINITION AF CADRESPILLENE.

1. Cadrespillet giver mulighed for flere slags spil, alt efter om det bliver spillet med et eller 2 stød, på 47 eller 71 centimeter eller med ankre på 17,8 cm på siden.

CADRE 47.

§ 17 - AFMÆRKNING AF CADRE 47.

1. Vedrørende optegning se materialereglementet.

§ 18 - DEFINITION AF 47 MED 2 STØD (47/2).

1. I Cadre 47/2 må spilleren i løbet af en serie ikke udføre 2 på hinanden følgende carambolager i nogen af cadrene, uden at spilleren ved det andet stød, får den røde eller modstanderens bal ud af den cadre, de begge måtte befinde sig i.
2. Den ene af ballerne eller begge to kan, efter at være stødt ud af feltet, straks igen gå ind i dette. Spilleren opnår herved påny ret til at udføre en fri carambolage "inde".
3. Samme regel angående forbud mod to på hinanden følgende carambolager gælder for de otte små felter på 17,8 cm ved banderne.

§ 19 - DEFINITION AF 47 MED ET STØD (47/1).

1. I Cadre 47/1 må spilleren ikke i løbet af en serie udføre en enkelt carambolage i nogen af felterne, uden at støde den ene bal eller dem begge ud af det felt, hvor de begge måtte befindesig.
2. Samme regel om forbud mod at udføre en enkelt carambolage "inde" gælder også for de otte små firkanter ved banderne.

CADRE 71.

§ 20 - AFMÆRKNING AF CADRE 71.

1. Vedrørende optegning se materialereglementet.

§ 21 - DEFINITION AF CADRE 71 MED 1 ELLER 2 STØD (71/1 ELLER 71/2).

1. Reglerne som gælder for caramboledisciplinerne Cadre 47/1 og 47/2 er de samme, som dem der gælder for caramboledisciplinerne Cadre 71/1 og 71/2.

OM SPILLET.

§ 22 - BALLER I PRES (SE § 6.).

1. Spilleren har ret til:
 - A) Enten at de 3 baller placeres på krydsene i begyndelsesstilling.
 - B) Eller at spille på den bal, der ikke er i pres (kontakt), eller ved at anvende forbandestød.
 - C) Eller ved "frigørelsesmasse", men på den betingelse af, at spilleren ikke får presballen til at bevæge sig. I dette tilfælde kan spilleren carambolere på ballen, der er i kontakt. Der er ikke fejl, hvis presballen bevæger sig udelukkende på grund af, at den mister støtte fra spilleballen.

§ 23 - SPRÆNGT BAL.

1. Alle 3 baller placeres i begyndelsesstilling.

§ 24 - BALLER PÅ LINIEN, DER AFGRÆNSER CADREN.

1. Baller, der ligger lige midt på cadrelinien, regnes imod spilleren "inde".

BANDESPILLENE.

§ 25. - BANDESPILLENE

1. Bandespil giver mulighed for to slags spil, eftersom det spilles på 1 eller 3 bander.
2. Disse spil kræver ingen optegning.

§ 26 - DEFINITION AF 1-BANDE CARAMBOLE.

1. I 1-Bande Carambole skal spillerens bal have berørt mindst 1 bande, før carambolen udføres.

§ 27 - DEFINITION AF 3-BANDE CARAMBOLE.

1. I 3-Bande Carambole skal spillerens bal have berørt en eller flere bander mindst 3 gange, før carambolen udføres.

§ 28 - BALLER I PRES (SE § 6.).

1. Såfremt spillebal ligger pres med anden bal er spillernes rettigheder som følger:
 - A) Enten lade dommeren lægge ballerne på krydsene.
 - B) Eller spille på den bal, der ikke er i pres (kontakt), eller ved at anvende forbandestød.
 - C) Eller ved "frigørelsesmasse", men på betingelse af, at spilleren ikke får presballen til at bevæge sig. I dette tilfælde kan spilleren carambolere på ballen, der er i kontakt. Der er ikke fejl, hvis presballen bevæger sig udelukkende på grund af, at den mister støtte fra spilleballen.
2. Hvis ballerne lægges på krydsene, placeres de således:
 - A) Ved spil på 1 bande:
Alle baller i begyndelsesstilling.
 - B) Ved spil på 3 bander:
Kun presballerne lægges op som anført i bilag F i Materialereglementet.

§ 29 - SPRÆNGT BAL.

1. Ved spil på 1 bande:
Alle baller i begyndelsesstilling.
2. Ved spil på 3 bänder:
Kun den eller de bal(ler), der bliver dømt sprængt, lægges op som følger (jvf. bilag F i Materialereglementet):
 - A) Den røde bal på krydset for begyndelsesstilling.
 - B) Spillebal på midterpladsen i begyndelsesstillingen.
 - C) Modspillerens hvide bal på krydset midt på billardet.
3. Hvis det kryds, hvorpå ballen skal ligge, er optaget eller dækket, lægges ballen på det kryds, hvorpå den anden bal skulle have ligget.
4. Hvis alle 3 baller bliver dømt sprængt, bliver de placeret som ovenfor nævnt og IKKE i den sædvanlige begyndelsesstilling.

NEDTÆLLING I CARAMBOLE:

Dommeren annoncerer for spilleren, når denne skal spille om de sidste 5, 4, 3, 2 og 1 points. I 3-bande carambole annoncerer dommeren for spilleren, når denne skal spille om de sidste 3, 2 og 1 points.

Når dommeren har annonceret, at der mangler 1 point og erklærer den sidste carambole for god, godkendes spillerens total af points, som spillet omfatter, selv om en fejl på tavlen senere bliver opdaget.

DEN DANSKE BILLARD UNION

SPILLEREGLER FOR

5-KEGLER

SPILLEREGLER FOR 5-KEGLER

KAPITEL 1 - ALMINDELIGE BESTEMMELSER.

§ 1 - ANVENDELSE AF REGLERNE.

1. CEB-reglementet for 5-kegler er et led i CEB's love og regler. Det kan anvendes ved alle Europamesterskaber såvel som ved alle af CEB anerkendte internationale turneringer i dette spil.
2. Hvis noget skulle opstå, som ikke er forudset i dette regelsæt, træder de øvrige regelmenter og love i anvendelse.
3. Forhold, som ikke er forudset, hverken i dette eller andre CEB-regelsæt, samt force majeure, afgøres af den officielle repræsentant.
4. I sætspil hvor der spilles bedst af 5 sæt kan der kun holdes pause ved stillingen 2-0 eller 2-1. Hvor der spilles bedst af 3 sæt kan der kun holdes pause ved stillingen 1-1. Pausens varighed er max. 5 minutter i henhold til CEB/UMB.

KAPITEL 2 - SPILLEMATERIEL.

§ 2 - BILLARD, BANDER, KLÆDE.

1. Billardet er et bord, hvis overflade skal være retvinklet, absolut fladt og horisontalt. Det svarer til den franske carambolebillardtype.
2. Billardets bordplade består af en mindst 45 mm tyk plade af skifer eller af et andet af CEB godkendt materiale.
3. Der er gummibander til at afgrænse spillefladen. Gummibandernes mest fremstående punkt er 37 mm over spillefladen. Der er tilladt en afvigelse på plus/minus 1mm. Der er ingen huller (afbrydelser) i banderne.
4. Størrelsen af den fri spilleflad inden for banderne er på 2,84 x 1,42 m. Der er tilladt en afvigelse på plus/minus 5 mm.
5. Gummibanderne er over hele bordet fastgjort på en 12,5 cm bred ydre ramme. Der er tilladt en afvigelse på 1 cm. Overfladen af rammen skal være helt glat og ensfarvet. Bandernes kvalitet skal være anerkendt og godkendt af CEB.
6. På overfladen af rammen, der bærer og omgiver banderne, skal der være faste markeringsmærker i regelmæssig afstand, nemlig 1/8 af den fri spilleflades længde. Ud over disse markeringer må der på rammens overflade ikke forefindes andre angivelser, heller ikke fabrikantens mærke.
7. Klædet skal være nyt, og dets farve og kvalitet godkendt af CEB. Det skal være spændt helt stramt ud over bordpladen og på banderne.
8. Billardets højde målt fra gulvet til rammens øverste kant, skal være mellem 75 og 80 cm.
9. Billarder, der anvendes i en officiel turnering, skal have elektrisk varme installeret, der forhindrer enhver fugtighed i klædet. Denne indretning, der fungerer med en termostat, bliver installeret efter at billardet er stillet op og er i funktion under hele turneringen for at sikre, at ballerne ruller maksimalt godt.

§ 3 - BALLER, KEGLER, KRIDT.

1. De tre baller skal være godkendt af CEB, hvad materiel og farve angår. Ballerne skal være absolut kugleformede, deres diameter skal være mellem 61,0 og 61,5 mm. En bals vægt skal være mellem 205 og 220 gr. CEB kan også bestemme andre vægtgrænser. Vægtforskellen mellem den letteste og den tungeste bal må ikke overskride 2 gr.
2. De fem kegler skal være fremstillet af et materiale, som er godkendt af CEB. Fire kegler er hvide, den femte rød.
Keglernes højde er 25 mm. Diameteren er: 6 mm ved hovedet, 10 mm på det tykkeste sted af den underste del, 7 mm på grundfladen. Se tillæg nr. 3.
3. Kridtet må ikke snavse spillefladen for meget.

§ 4 - PLACERING AF PLETTER OG LINIER.

1. De steder, hvorpå baller eller kegler skal være placeret ved partiets begyndelse eller under dets forløb, når reglerne foreskriver det, kaldes pletter.
2. Disse steder markeres med et kryds, som tegnes op med kridt, blyant eller blæk. Det er ikke tilladt at påklæbe en lille rund plet som markering.
3. Linierne på bordet skal også trækkes så fint som muligt med kridt, blyant eller blæk. Det er ikke tilladt at markere linierne på bordet ved anbringelse af et eller andet materiale.
4. Pletternes og liniernes placering er angivet i tillægget.

§ 5 - BILLARDKØ, "MASKINE".

1. Ballerne sættes i bevægelse med et instrument af træ eller et andet materiale, som hedder billardkø (queue). Billardkøen kan være i ét stykke eller kan være sammensat af flere dele. I den ene ende skal der være en lædertip. Spilleren må kun berøre ballen med denne lædertip under udførelse af stødet. Spilleren må gerne anvende flere køer, og spilleren er her frit stillet i sit valg af længde, vægt og diameter.
2. Spilleren må gerne benytte sig af en "maskine". Dette er en lille buk med indsnit, for enden af et skaft af træ eller andet materiale. "Maskinen" erstatter hånden i visse stillinger, som ellers ville være vanskelige at indtage.

§ 6 - BELYSNING.

1. Der henvises til DDBU's materialereglement.

KAPITEL 3 - FORMÅLET MED SPILLET, PARTIET.

§ 7 - FORMÅLET MED SPILLET.

1. Formålet med spillet er at opnå det antal points, der er bestemt af CEB. Den spiller, der først når denne bestemte distance, vinder kampen. Hvis man med sidste stød når over distancen, sættes antallet af points ned til distancen.
2. Spillerne skiftes til at støde, ét stød hver.
3. Hvis stødet udføres korrekt, og der scores point, får spilleren pluspoints.
Hvis stødet udføres korrekt, men der ikke scores points, opnår spilleren ingen points.
Hvis en spiller har lavet fejl, opnår han minuspoints, som blive tilskrevet hans modstander som pluspoints.

4. Et stød er korrekt og giver spilleren pluspoints:
 - a) når spilleballen berører den anden hvide bal og dirigerer den ind i keglefeltet;
 - b) når spilleballen berører den anden hvide bal, derefter den røde bal, og dirigerer den ene eller den anden bal eller begge baller ind i keglefeltet;
 - c) når spilleballen berører den anden hvide bal, hvorefter denne berører den røde, og den ene eller den anden eller begge triller ind i keglefeltet;
 - d) når spilleballen berører den anden hvide bal og herefter den røde bal, som også bliver berørt af den anden hvide bal, hvorefter den ene eller den anden eller begge triller ind i keglefeltet;
 - e) når spilleballen berører den anden hvide og herefter den røde bal;
 - f) når spilleballen berører den anden hvide bal, som herefter berører den røde bal;
 - g) når spilleballen berører den anden hvide bal og herefter den røde bal, som også bliver ramt af den anden hvide bal;
5. Stødet er korrekt udført, men giver hverken plus- eller minuspoints, hvis spilleballen kun berører den anden hvide bal, og denne hverken berører den røde bal eller keglerne.
6. Stødet er ikke korrekt og giver spilleren minuspoints:
 - a) når spilleballen ikke berører den anden hvide bal;
 - b) når spilleballen først berører den røde bal og / eller vælter én eller flere kegler;
 - c) når spilleballen, efter at den har berørt den anden hvide bal, selv vælter kegler, selv om den anden hvide og / eller den røde bal også vælter kegler;
 - d) når spilleren begår en i kapitel 5 omtalt fejl, selv om spilleren i samme stød ellers ville have opnået pluspoints.

Ved beskyttelse af baller i 3 forskellige farver skal den gule bal sidestilles med den mærkede hvide bal (prikbal).

§ 8 - OPTÆLLING AF POINTS.

1. Keglerne giver følgende points:
 - a) de yderste hvide kegler tæller hver 2 points
 - b) den røde midterkegle tæller 4 points
 - c) den røde midterkegle tæller **10 points**, når den væltes alene, uanset om keglefeltet er fuldt besat.
2. Carambolage giver følgende points:

Spilleballen berører den anden hvide bal og herefter den røde bal, tæller 4 points.

Carambolage ved "casino", hvorved spilleballen støder den anden hvide bal mod den røde bal tæller 3 points.

Ved optælling af points gælder kun første carambolage pr. stød.
3. Den samlede score i ét stød opnås ved at tælle kegle- og carambolagepoints sammen.
4. Hver fejl, der nævnes i kapitel 5, giver minuspoints.
5. Hvis der i samme stød opnås både plus- og minuspoints tæller samtlige points som minus.
7. Hvis dommeren finder et stød gyldigt, selv om der ikke scores pluspoints, angiver han dette.

Det samme gælder ved optælling af minuspoints; de points, der er dømt, bliver ændret til pluspoints, som tilskrives modstanderen af den spiller, der har begået fejl.

§ 9 - PARTIETS BEGYNDELSE.

1. Kampen begynder, når dommeren har lagt ballerne op til stød om udlæg.

§ 10 - SPIL OM UDLÆGGET.

1. Dommeren anbringer begge de hvide baller på salvolinien (på højde med 71-pletten) og i en afstand af ca. 30 cm fra langbanden. Den røde bal anbringes på midten af salvolinien i modsatte ende.
2. Spillerne støder mod den øverste korte bande. Begge hvide baller skal være i bevægelse, inden en af de hvide baller rammer den øverste bande. Hvis ikke dette sker, skal der på ny spilles om udlægget. Den spiller der to gange forårsager, at der skal spilles om udlægget, taber retten til at vælge udlægget. Det er ikke tilladt, at gentage stødet undervejs. I stødet om udlægget må ballen kun ramme hver kortbande én gang.
3. Hvis de to hvide baller rammer hinanden undervejs, taber den spiller der forårsager carambolagen, retten til at vælge udlægget.
4. Hvis de to hvide baller carambolerer, og ansvaret ikke kan placeres, eller begge de hvide baller placerer sig i samme afstand fra den nederste korte bande, gentages spillet om udlægget.
5. Hvis en spillers hvide bal rammer den røde bal og / eller vælter en eller en eller flere kegler, taber spilleren retten til udlægget.
6. Den spiller, der efter udført stød har placeret sin hvide bal nærmest den nederste korte bande, har retten til at vælge udlægget.

§ 11 - UDGANGSPOSITION, SPILLEBAL.

1. Dommeren placerer ballerne således:
 - a) Den hvide bal, der tilhører spilleren med udlæg, frit i den nederste halvdel af billardet.
 - b) Den mærkede hvide/gule bal på den øverste plet 10 cm fra kortbande (10 cm-pletten).
 - c) Den røde bal på den øverste halvdeles midterste plet på salvolinien
2. Spilleren, der udfører det første stød, støder med den hvide bal, som han frit kan placere i den nederste halvdel af billardet. Spilleren må dog kun benytte køen til placering af spilleballen. Spilleballen må under ingen omstændigheder overskride midterlinien.
3. Efter at spilleren har placeret spilleballen, skal han overskride midterlinien og ramme den mærkede hvide/gule bal.
4. **Der må ikke point i udlægsstødet, evt. point gives til modstanderen men anses ikke som fejl**
5. Når udlægsstødet er taget, forsætter modspilleren kampen med den mærkede hvide/gule bal.
6. Under udførelsen af udlægget skal spilleren have fødder der rører gulvet inden for de to gulvlinier.
7. Hvis kampen spilles i sæt, har spillerne udlæg skiftevis, uafhængigt af det antal sæt, der spilles til.
8. Spillerne beholder samme bal under hele kampen.

§ 12 - FORPLIGTELSER UNDER KAMPEN.

1. En spiller der, under en kamp forlader sin plads, uden tilladelse af dommeren, taber kampen. Et tilfælde af force majeure, der indtræder under et mesterskab, bliver prøvet af en repræsentant fra unionen eller dennes stedfortræder.
2. Enhver spiller, der trods udtrykkelige opfordringer fra dommeren, nægter at fortsætte kampen, bliver udelukket fra mesterskaberne.

§ 13 - AFSLUTNING AF PARTIET.

1. Spillet afsluttes ved at opnå det antal points (distancen), som er fastlagt af CEB.
2. En påbegyndt kamp skal færdigspilles, indtil distancen er opnået. En kamp er slut, så snart dommeren har godkendt det sidste point, selv om det bagefter viser sig, at spilleren ikke har opnået den fastsatte distance.
3. I en kamp, hvor der spilles i sæt, gælder følgende bestemmelser:
 - a) Så snart en spiller har opnået den fastsatte distance i et sæt, er sættet forbi, og den pågældende spiller har vundet.
 - b) Når en spiller har vundet det nødvendige antal sæt (2 i et parti bedst af 3 sæt), bliver spilleren erklæret for vinder, og kampen er slut.
4. Når en kamp bedst af 3 sæt er færdigspillet, bliver der givet følgende sæt- og matchpoints:
 - a) 2 : 0 = vinder : 1 matchpoint og 3 sætpoints
taber : 0 matchpoint og 0 sætpoints
 - b) 2 : 1 = vinder : 1 matchpoint og 2 sætpoints
taber : 0 matchpoints og 1 sætpoints
5. Når et kamp bedst af 5 sæt er færdigspillet, bliver der givet følgende sæt- og matchpoints:
 - a) 3 : 0 = vinder : 1 matchpoint og 5 sætpoints
taber : 0 matchpoints og 0 sætpoints
 - b) 3 : 1 = vinder : 1 matchpoint og 4 sætpoints
taber : 0 matchpoints og 1 sætpoint
 - c) 3 : 2 = vinder : 1 matchpoint og 3 sætpoints
taber : 0 matchpoint og 2 sætpoints

KAPITEL 4 - SPECIELLE FORSKRIFTER.

§ 16

1. Hvis spilleballen ligger pres med en eller begge baller, må spilleren ikke støde direkte på ballen/ballerne.
2. Hvis spilleballen ligger pres mod en bande, må spilleren ikke støde direkte mod denne bande.
3. Indtræffer tilfælde 1 eller 2, skal spilleren befri spilleballen fra presstillingen, enten ved et forbandestød eller ved et masséstød. Derved må den presliggende bal ikke bevæg sig. Det betegnes dog ikke som en fejl, hvis presballen kun bevæger sig, fordi den mister den støtte, som spilleballen gav den før stødet.
4. I det tilfælde, og kun i det tilfælde, hvor det ved en presstilling er umuligt for spilleren at støde uden at lave fejl, der lægger dommeren ballerne op i udgangsposition. Ved det nu muliggjorte stød kan pågældende ikke opnå pluspoints.. Der er dommeren alene, der afgør, om det er umuligt at udføre et stød uden at lave fejl.

§ 17 - SPRÆNGTE BALLER.

1. En bal anses for sprængt, når den er eller har været bragt udenfor billardets spilleflade (hvad der dækkes af klæde).
2. Hvis en eller flere baller sprænges, bliver det betegnet som fejl, og bliver behandlet som sådan.
3. Hvis en eller flere baller sprænges, bliver det betegnet af dommeren som "bille en main" (bal i hånd), og bragt i følgende stilling:
 - a) Hvis spilleballen sprænges, bliver den anbragt af dommeren på pletten ved den korte bande, og modsat den halvdel af billardet, hvor modstanderens bal befinder sig. Hvis den pågældende plet er dækket af den røde bal, anbringes ballen på pletten ved kort bande modsat ende.
 - b) Hvis modstanderens bal sprænges, lægges den af dommeren op som "bal i hånden" frit på den halvdel af billardet, hvor den bal, der tilhører den spiller, der netop har stødt, ikke befinder sig.
 - c) Hvis den røde bal sprænges, anbringes den af dommeren på salvolinien som ved udlæg. Hvis denne plet er dækket, anbringes ballen på samme plet modsat ende. Herefter lægger dommeren ballen for den spiller der skal støde op som "bal i hånden", d.v.s. frit på den halvdel af billardet hvor den bal, der tilhører den spiller, der netop, har stødt, ikke befinder sig.
 - d) Ved udførelse af ovenstående punkter a) til c) kan pågældende spiller benytte mulighederne i § 19. 5. hvad "bal i hånden" angår.

§ 18 - **KEGLERNE.**

1. En kegle betegnes som væltet, hvis den totalt har mistet basiskontakten med klædet.
2. En væltet kegle, der på en eller anden måde selv rejser sig igen betegnes som væltet og tæller pointværdien.
3. En kegle der bliver væltet af en anden kegle, betegnes som væltet.
4. En kegle betegnes som ikke væltet, såfremt den kun flyttes, uden at miste sin basiskontakt med klæde.
5. En kegle der læner sig op af spilleballen, og vælter i det øjeblik ballen bliver spillet væk fra denne kegle, betegnes som ikke væltet.
6. Hvis en kegle læner sig op ad modstanderens bal og vælter i det øjeblik ballen bevæger sig væk fra keglen, betegnes som væltet.
7. Hvis en eller flere kegler vælter uden indvirkning fra spilleren rejses de væltede kegler straks. Såfremt det er muligt også under stødet. Hvis dette ikke lykkes tæller disse kegler ikke point.
8. Hvis en eller flere kegler dækkes af en eller flere baller, fjernes keglerne, og stødet udføres uden disse kegler. De fjernede kegler tæller ikke point, og bliver placeret hurtigst muligt på deres pladser. Dog tidligst før næste stød.

§ 19 - **"BILLE EN MAIN" (BAL I HÅNDEN).**

1. Hvis der bliver begået en fejl i henhold til § 24-. stk. 3-17, har den følgende spiller fordel af stilling "bal i hånd", som spilleren støder med sin egen bal.
2. Efter et fejl dømt stød placerer dommeren denne bal frit i modsatte ende af den anden hvide bal.
3. Den efterfølgende spiller fortsætter nu spillet med den bal dommeren har placeret. Spilleren kan nu frit placere ballen i denne halvdel, dog kun ved berøring med køen. Den af dommeren placerede bal må ikke overskride midterlinien.
4. Hvis den anden hvide bal er placeret nøjagtig på midten af bordet, placeres ballen i nederste halvdel af billardet.
5. Den spiller, der skal udføre et stød "bal i hånd", kan selv bestemme, om han vil støde fra den stilling der opnås efter ovennævnte regler, eller om han vil bede dommeren placere modstanderens hvide bal i udgangspositionen. Hvis den røde bal dækker denne plads, anbringes modstanderens hvide bal på den modsatte plet og spilleballen på den anden halvdel af billardet.
6. Hvis spilleren der overtager stillingen "bille en main", berører spilleballen før dommeren har lagt den under midterlinien, er det en fejl. I dette tilfælde spiller modstanderen videre med den bal der skal placeres under midterlinien.
7. Ved udførelse af stødet "bille en main", skal spilleren placere den eller de fødder der berører gulvet mellem gulvlinierne.

§ 20 - FODZONE.

1. Ud fra begge kortbänder på billardet, hvor spilleren udfører udlægget eller "bal i hånd", bliver der trukket to gulvlinier.
De skal placeres i den umiddelbare forlængelse af yderkanten på trærammen af de to lange bänder. Ved udførelse af begge de to her nævnte stød skal spillerne have fødderne helt inden for disse to gulvlinier.
En fod, der ikke er placeret på gulvet, kan overskride denne grænse, så længe gulvet ikke berøres.

§ 21 - SPILLEBALLENS KENDETEGN.

1. På spillernes forlangende skal dommeren udpege spilleballen for spilleren. Pointtavlen skal være indrettet således, at det til enhver tid kan ses, hvilken spiller der benytter den mærkede eller farvede bal. I tvivlstilfælde gælder lystavlens markering.

§ 22 - SPILLERENS PLADS.

1. Den spiller der ikke er ved bordet, skal vente siddende eller stående, på den i forvejen anviste plads, indtil det igen bliver dennes tur. Spilleren må under ingen omstændigheder lave bevægelser eller støj, der kan forstyrre modstanderen.
Ventepladsen kan være en stol og/eller en flade markeret med gulvlinier. Denne plads må ikke forlades under modstanderens stød.

§ 22 - MARKERINGER PÅ BILLARDET.

1. Det er spilleren forbudt at lave synlige markeringer på spillefladen, bänderne eller andet sted på billardet.

KAPITEL 5 - FEJL.

§ 24 - FEJL.

1. Fejl resulterer i minuspoints til den spiller, der har forårsaget, ligesom yderligere plus- og minuspoints, der er fremkommet i samme stød. Disse minuspoints bliver omdannet til pluspoints, som tilskrives modstanderen.
Hvis samme spiller ved et stød laver flere fejl, bliver alle minuspoints lagt sammen.
2. Det betegnes som fejl, som kun straffes med kegle- og eventuelt carambole-minuspoints, uden at medføre "bal i hånd" eller anden yderligere straf:
- hvis spilleballen, efter at have berørt den anden hvide bal, vælter kegler (dom: "quilles").
Det betegnes som fejl og giver modstanderen stødet "bal i hånd" i alle nedenfor nævnte tilfælde. Alle disse fejl giver 2 minuspoints plus eventuelle keglepoints og/eller minuspoints "bille rouge".
3. Hvis spilleballen berører den røde bal, før den har berørt den anden hvide bal (dom: "bille rouge"). Denne fejl giver 2 points, hvilket svarer til den mindste værdi for en kegle.
4. Forkert bal giver 2 point plus lavede point til modstanderen, samt "bal i hånd".

4. Hvis spilleballen berører en eller flere kegler, uden først at have ramt den hvide bal. (dom: "quilles").
5. Hvis spilleren ikke eller ukorekt berører den anden hvide bal. (dom: "bille blanche").
6. Hvis der under et stød sprænges en eller flere baller (dom: "bille dehorrs"), gives 2 minuspoints, og dette uafhængigt af antallet af sprængte baller.
7. Hvis en spiller støder inden alle tre baller ligger stille. (dom: "billes en mouvement").
8. Hvis en spiller benytter andre dele af køen end duppen. (dom: "procede").
9. Hvis spilleren berører spilleballen mere end en gang ved udførelse af et stød. (dom: "touche").
10. Hvis spilleren berører en kegle eller en bal for at fjerne et fremmedlegeme, i stedet for at bede dommeren om at gøre det (dom: "touché").
11. Hvis en spiller under direkte eller indirekte kontakt med en bal eller en kegle deplacerer den/disser, uden at denne forseelse er en direkte følge af et udført stød. (dom: "touche").
12. Hvis en spiller støder direkte på en bande, der er pres med spilleballen, uden at spilleren støder væk fra den presliggende bande. (dom: "bille en kontakt").
13. Hvis spilleren under selve udførelsen af stødet ikke berører gulvet med mindst én fod, eller hvis spilleren i udlægget eller under et stød "bal i hånd" helt eller delvis overskrider gulvmarkeringen med én eller begge fødder (dom: "pied").
Det er ikke tilladt at anvende specialsko.
14. Hvis spilleren ved placering af spilleballen til udlæg eller "bal i hånd" berører stødeballen med andet end hans kø og/eller berører den, før dommeren har placeret den (dom: "touché").
15. Hvis spilleballen springer over keglerne og/eller den røde bal, inden den har ramt den anden hvide bal (dom: "saut de bille").
16. Hvis spilleren før udførelse af stødet, berører bal eller en kegle med en anden del af køen, hånden eller anden genstand (dom: "touche").
17. Hvis spilleren laver "skomagerstød" (dom: "queuté"). "Skomagerstød" foreligger, hvis:
 - køtippen flere gange kommer i kontakt med stødballen, der er sat i bevægelse.
 - køtippen stadig er i kontakt med spilleballen, når denne berører en anden bal eller en bande.

§ 25 - SPILLEREN UFORSKYLDTE FEJL.

1. En fejl, der forårsages af en tredieperson, herunder også dommeren, og som bevirker, at baller uforsætligt flyttes eller kegler uforsætligt væltes eller flyttes kan ikke lægges spilleren til last. I dette tilfælde anbringer dommeren igen ballerne og keglerne så nøjagtigt som muligt på den plads, de før indtog eller burde have indtaget. Hvis dette viser sig at være umuligt, kan dommeren beslutte at anbringe dem i udlægsposition.

§ 26 - OVERTRÆDELSER.

1. Enhver overtrædelse af det forliggende reglement behandles i henhold til de statutmæssige bestemmelser angående disciplinærstraf.

§ 27 - IKRAFTTRÆDELSE, ANNULLERING.

1. Dette reglement er vedtaget på grundlag af de bestående statutter og reglementer i CEB. Det træder i kraft den 1. januar 1990 og annullerer og erstatter fra denne dato alle tidligere eller anderledes lydende bestemmelser.
2. De forbund, der er tilsluttet CEB, forpligter sig til at respektere det og sørge for, at det bliver overholdt.

§ 28 2-MANDS HOLD

- 1 Der pilles efter samme regler som i individuel
- 2 Der trilles om udlægget, og den spiller der vinder starter, medens taberen spiller næste bal
- 3 Der skiftes spiller når modstanderen laver point
- 4 Efter en holdkamp er det muligt at skifte en spiller ud, dog må den nye spiller ikke have deltaget i samme turnering for et andet hold

Vedtaget af Repræsentantskabet den 25. april 1987 i Idrættens Hus.

Ændret den 12. marts 1988, den 11. marts 1989, den 24. marts 1990, den 27. april 1996 og den 21. marts 1998.

Administrativ redigering foretaget i juni måned 1998 og juni måned 1999.

Administrativ redigering foretaget i juni måned 2012.

Administrativ redigering foretaget i oktober måned 2014

DEN DANSKE BILLARD UNION

SPILLEREGLER FOR

SKOMAGER

SKOMAGERREGLER - KEGLER

IDÉ:

Det gælder om at score så mange points som muligt i eet stød, og/eller samtidig forhindre modstanderen i at score.

Spillerne støder eet stød ad gangen efter tur, indtil distancen er opnået.

En bal skal i bande hver gang der stødes, uanset om der spilles rødt eller blegt.

Rød/ hvid bal uden for spillefladen betragtes som bal i hul.

DISTANCE:

Der spilles bedst á 3 sæt til 60 points.

UDLÆG:

Spillerne afgør, hvem der skal begynde ved at støde mod den øverste bande. Spilleren, hvis bal ligger nærmest den nederste bande, lægger ud i 1. og evt. 3. sæt.

POINT:

- Væltet kegle 2 points
- Konge væltet alene 6 points
- Rødt eller blegt 4 points
- Hvid bal i hul 2 points
- En hvid bal vælter alle kegler i et gennemløb 16 points

FEJLSTØD ("SKÆVE"):

Ved fejlstød tilskrives alle points ("skæve") til modstanderen.

- Rød bal i hul. 2 skæve + antal scorede points
- Kegle væltet af rød bal, som har været i bande, eller "nakket" ind. Antal scorede points.
- Vælte kegle med kø, maskine eller hånd, efter ramt stødbal. 6 skæve + antal scorede points
- Direkte stød i kegler (direktør). 6 skæve + antal scorede points
- Ingen bal rammer banden. 6 skæve + antal scorede points
- Stødbal rammer ikke en hvid bal. 6 skæve + antal scorede points
- Røres hvid bal med køen (touché). 6 skæve + antal scorede points

AFSLUTNING:

Et sæt kan kun afsluttes ved, at spilleren vælter kegler, eller hvis modspilleren laver det fornødne antal "skæve".

Der er ikke efterstød.

UDREGNING AF STILLING:

I en færdigafviklet pulje regnes stillingen således ud:

1. Matchpoints.
2. Sætforskel.
3. Antal vundne sæt.
4. Største totalscore.
5. Omkamp, 1 sæt til 60 points.

PARSKOMAGER:

I parskomager skiftes spillerne til at støde, dvs. hold A1, hold B1, hold A2 og hold B2.

