

DEN DANSKE BILLARD UNION

# Skoma'rregler

2020-2021



DDBU

SPORTSBILLARD

# **INDHOLDSFORTEGNELSE:**

**FORORD**

**SPILLETS START, LÆNGDE OG AFSLUTNING**

## **TURNERINGSREGLER FOR SKOMA'RBILLARD**

**§ 1. DISTANCE**

**§ 2. TRILNING OM UDLÆGGET**

**§ 3. POINTGIVNING**

**§ 4. RØD BAL I HÅNDEN**

**§ 5. HVID BAL I HUL**

**§ 6. DIREKTE OPSTÅR**

**§ 7. GENSTØDSREGEL - SKOMA'R MISS (SÆRREGEL VED STORE STÆVNER)**

**§ 8. TOUCHE**

**§ 9. SKOMA'RSTØD ER**

**§ 10. STØD UDENFOR TUR**

**§ 11. KEGLE OG BALPLACERING**

**§ 12. KEGLE IMELLEM**

**§ 13. TVIVLSTILFÆLDE**

**ORDFORKLARINGER**

**ALTERNATIVE SKOMA'RSPIL**

## FORORD

Skoma'r er historien om den grimme ælling, der bliver en smuk svane. I mange år var Skoma'r no go for klubfolk. I gamle dage var spillet nemlig tæt forbundet til tobak og alkohol, og hvis en klubspiller under DDBU spillede i Skoma'rmiljøet, fik spilleren øjeblikkeligt karantæne.

Men i dag har Skoma'r-disciplinen den største bredde, og selvom hyggen stadig er i højsædet, er der mange, som spiller Skoma'r på seriøst topplan.

Skoma'r er - sammen med Fortsatspillet - den nationale udgave af billard. Denne form for billard spilles kun i Danmark og andre steder, hvor danskere har gennemtruffet dette fortræffelige spil.

Men hvad er det da, der gør Skoma'r til noget specielt? Først og fremmest er det folkeligt. Selve spillet er også anderledes end de fleste af de discipliner, der spilles i klubberne.

Dog har Skoma'r mange ligheder med det italienske spil 5-kegler. Spillet var ligesom Skoma'r ikke anerkendt tidligere. Men i dag er niveauet hævet, og 5-kegler spilles ikke mere på kegleborde, men på caramboleborde. Modsat Skoma'r er spillet i dag internationalt anerkendt.

Skoma'r forbinder teknik og taktik med intensitet og spænding. Spillet er kortvarigt, man har kun et stød pr. tur, så det gælder om at få så mange point som muligt, samtidig med at man gør livet surt for modstanderen. Banderne på billardet skal tages i brug, hvilket gør spillet svært. Mulighederne for at score point er mangfoldige, hvilket gør spillet mere uforudsigeligt, sjovt og spændende. Spillet er meget seværdigt og bidrager til god stemning i lokalerne. Det kræver sin spiller at kunne spille en god pot Skoma'r.

Inspirationen er hentet fra dart, som kan spilles på højt plan, også i festlige rammer. Det er præcis dér, mange mener, Skoma'r har sin plads. Derudover er det et lettilgængeligt spil, som de fleste enten har prøvet eller kender til. Spillet er meget seværdigt, idet de store og flotte stød fanger publikums opmærksomhed.

Skoma'r har potentiale til at blive en fremtidig tv-sport. Opbakningen til spillet er styrket markant i de senere år, hvilket kan konstateres på baggrund af flotte streamingtal fra store events.

### SPILETS START, LÆNGDE OG AFSLUTNING

De to hvide baller placeres på hver deres udlægsplet, og den, der lægger ud, har stødballen i hånden.

Spillets længde kan være varierende, men i de store Skoma'r-turneringer spilles der altid fra 0 til 70 point. Ellers kan det nævnes, at i København og omegn spilles der oftest fra 60 point og ned. I Roskilde og vestover spilles der hovedsageligt fra 0 til 70 point, og nordpå ved Helsingør blev der i gamle dage spillet fra 0 til 75. I Nørrebrocuppen spilles der eksempelvis Holdskoma'r, hvor de individuelle kampe spilles til 80, mens makkerpotterne er til 100 point. Sideløbende udgør stafetten en samlet distance for holdkampen.

For at afslutte et spil skal spilleren selv vælte en kegle, eller modstanderne skal lave skæve. Det er forskelligt, om man – hvis man har lavet sine point uden at vælte kegler – mangler 2 eller 0 point. Men i de store turneringer mangler man altid 2 point, hvilket kan have afgørende betydning. Dvs. at hvis man f.eks. spiller til 70, kan man højst tabe på 68.

# TURNERINGSREGLER FOR SKOMA'RBILLARD

## § 1. DISTANCE

I turneringer spilles der fra 0 - 70 og i 2 kuglers-skoma'r fra 0 – 60.

## § 2. TRILNING OM UDLÆGGET

I spil, hvor der kun er to deltagere eller hold, der konkurrerer ad gangen - bl.a. altid ved de store Skoma'rtureringer – finder man ud af, hvem der skal starte, ved at trille om udlægget. To af de spillere, der begynder spillet, støder hver en bal ned i modsatte endebande i forsøg på at komme nærmest banden i egen ende. Den spiller, der kommer nærmest, har vundet retten til at bestemme, hvem der skal lægge ud. Ved trilning er det tilladt at lægge ballen til rette med undersiden af køen, men rammes den med duppen, tæller det for et stød.

Man har tabt trilningen, hvis:

- a) Ballen går i midterhullet eller hjørnehullet
- b) Ballen triller over på modstanderens halvdel
- c) Ballen rammer sidebanden
- d) Ballen vælter en kegle.

## § 3. POINTGIVNING

1 væltet kegle: 2 point.

Midterkegle (Konge) væltet alene: 6 point. Dog kun såfremt alle fem kegler er placeret i keglefeltet.

Alle 5 kegler væltet af samme bal i ét gennemløb: 16 point. (Bal 3 må ikke ligge inden for keglefeltet, eller i det såkaldte vindue, der strækker sig fra midterkeglen og ud til de andre kegler og dermed former en firkant.

Bemærk, at en bal, der ligger lige uden for keglefeltet, godt kan være inden for vinduet).

Bal i hul: 2 point.

Rødt: 4 point. (Rødt er, når den røde bal rammer begge de hvide baller).

Blegt: 4 point. (Blegt er, når de 2 hvide baller rammer hinanden).

Man kan ikke få point for både rødt og blegt i samme stød.

Bal over bord: 2 point. (Tæller som hul, og ballen skal lægges på pletten, som hvis den havde været i hul). I turneringer inden for DDBU eller udvalgte turneringer dømmes der efter reglen "Sprængt bal", der giver skæve ligesom rød bal i hul.

En pot vindes ved at vælte kegle(r), eller ved at modstanderen laver skæve.

Hvis den røde bal vælter kegle(r), går i hul eller forlader bordet, er der skæve, og alle pointene tilfalder modstanderen eller modstanderne, hvis der er flere.

Direkte: 6 skæve + scorede point.

Touche: 6 skæve + scorede point, og næste spiller må tage rød bal i hånden, hvis han/hun vælger dette.

Skoma'rstød er dog tilladt.

3 baller i hul er skæve.

Hvis en hvid bal vælter en kegle, som i faldet rammer rød bal, inden den vælter en kegle mere, er der skæve.

## § 4. RØD BAL I HÅNDEN

Ved stødbal i hul eller touche har næste spiller ret til "fri" bal. Her skal stødballen placeres bag salvolinjen (i forhold til midten) og skal som det første ramme bal eller bande i modsatte ende (over midten) af billardet. Det er tilladt at lægge stødballen til rette med undersiden af køen, dog på en sådan måde, at der ikke kan opstå tvivl om, hvorvidt det var et stød.

## § 5. HVID BAL I HUL

Hvis hvid bal går i hul eller ryger ud over bordet, skal den lægges på salvopletten i modsatte ende af den anden hvide bal. Er pladsen optaget af rød, skal den tages ud af spillet, indtil næste stød er stødt. Bemærk, at hvid bal skal genplaceres på sin oprindelige plads, uanset om den anden hvide bal er på samme halvdel.

## **§ 6. DIREKTE OPSTÅR**

a) Hvis den pointgivende bal ikke har været i bande, og ikke er blevet ramt af en bal, der har været i bande.

Det samme gælder:

b) Hvis stødballen går i kegler, før den har ramt en hvid bal.

c) Hvis stødballen ikke rammer en hvid bal i stødet.

d) Hvis der væltes kegler med køen eller kroppen i stødet.

(Vælter man en kegle med køen eller kroppen, inden man har stødt, og har keglen ikke været i berøring med en bal, rejses keglen igen, og spilleren støder uden straf).

e) Hvis den røde bal læner op ad en kegle, og keglen vælter i stødet.

f) Hvis du vælter en kegle og smider den ind på bordet, og den vælter en kegle mere, inden ballerne ligger stille. Direkte kan ikke give "bal i hånd" uden touche.

Bemærk, at der ikke kan være direkte på en klapbal (dobbeltkys).

## **§ 7. GENSTØDSREGEL - SKOMA'R MISS (SÆRREGEL VED STORE STÆVNER)**

Rammes hvid kugle ikke i stødet, har modstanderen muligheden for at tage genstødsreglen i brug og underrette sin modstander, om at han/hun skal støde igen. (Stødet skal ske, derfra hvor ballerne ligger, og ikke som i snooker, hvor ballerne genplaceres af dommeren). Spillerne er selv ansvarlige for at huske reglen. Dommeren må ikke nævne reglen, men skal forholde sig neutralt.

## **§ 8. TOUCHE**

Touche: Berøring af bal før eller i stødet. Ved touche må næste spiller vælge, om denne vil fortsætte, som ballerne ligger, eller have stødballen i hånden. Stød, hvor ingen af ballerne rammer bande eller ryger i hul/ud over bordet, tæller også for touche i Skoma'r.

a) Hvis du ikke får en bal i bande (en bal i hul tæller som bande).

b) Hvis du bruger hvid som stødbal.

c) Hvis du rammer en bal med andre dele af køen end læderduppen, kroppen, tøjjet eller andet.

d) Hvis du vælter en kegle, inden du har stødt, og keglen rammer en bal; eller hvis den var i berøring med en bal, da du væltede den. Vælter du en kegle inden stødet, som ikke har nogen indflydelse, skal den rejses, og stødet kan udføres.

e) Hvis du rammer rød bal 2 gange i stødet. F.eks. hvis du skal lave en nakkebal, du støder til den røde, og den rammer duppen igen, da den kommer ud fra banden. (Man må godt støde igennem banden på nakkeballer, når stødballen ligger pres med banden).

f) Hvis du vælter en kegle og derefter rammer den med køen eller kroppen, og den derefter har indflydelse på spillet, f.eks. ved at ramme en bal; eller hvis dommeren vurderer, at keglen havde ramt en bal, hvis du ikke havde ramt keglen. (Dommeren skal være 100 % sikker for at dømme den).

g) Hvis du støder, inden ballerne ligger stille.

h) Hvis du vælter en kegle og smider den ind på bordet, og den berører en bal.

NB: Hvis en bal hopper over bordet og rammer spillerens kø eller krop uden for spillefladen, er der IKKE touche, hvis den ikke kommer tilbage på spillefladen.

## **§ 9. SKOMA'RSTØD ER**

Hvis du fører køen igennem, så læderduppen rammer rød bal gentagne gange, pga. at hvid bal ligger inden for kort afstand af rød bal. (Rød og hvid bal kan også ligge op ad hinanden).

Der kræves det, at køen føres igennem i én bevægelse. Hvis du rammer rød bal, trækker køen tilbage og rammer den igen, er der touche.

Bemærk: Hvis du udfører et stød, hvor duppen rammer rød bal, rød bal rammer hvid bal, hvid bal rammer bande, inden den rammer rød bal igen, og rød bal rammer duppen, er det ikke Skoma'rstød, men touche.

## **§ 10. STØD UDENFOR TUR**

Hvis en spiller støder udenfor tur, er der touche, dvs. 6 skæve + scorede point, og den spiller, som i virkeligheden skulle have stødt, har mulighed for at få rød bal i hånden.

Hvis det er makkerpot, og du støder, når det er din makkers tur, er det stadig touche; 6 skæve, og den modstander, som skulle støde efter din makker, har nu mulighed for rød bal i hånden.

## **§ 11. KEGLE OG BALPLACERING**

a) Keglerne skal altid stå på deres pladser, hvis det er muligt.

b) Hvis en kegle er blevet flyttet fra dens plads uden at vælte, skal den stilles tilbage på sin plads, medmindre den ikke kan være der, så skal den blive stående, hvor den står.

b) Hvis en bal læner sig op ad keglen, således at keglen top vender væk fra ballen, skal keglen blive stående.

c) Hvis en kegle læner sig op ad ballen, således at keglen top vender ind mod ballen, tæller keglen som væltet, og den sættes på plads. Hvis den ikke kan være der, fjernes den, men tæller stadig som væltet, hvis den er over væltepunktet.

d) Hvis en kegle dækker for et hul og forhindrer en bal i at gå i hul, og du ikke kan fjerne keglen, uden at ballen går i hul, tæller ballen som i hul, og keglen stilles på sin plads.

Sendes en hvid bal i hul, skal denne placeres på udlægspellet i modsatte ende af den anden hvide bal. Er dette ikke muligt, tages ballen ud af spillet, til der igen er plads til den på samme plet.

## **§ 12. KEGLE IMELLEM**

Det forekommer tit, at en kegle er i vejen for rødt eller blegt, og det sker ikke så sjældent, at ballerne alligevel når at ramme hinanden, enten fordi det er den tynde del af keglen, der er imellem, eller fordi ballerne rammer hinanden bagefter. Det er op til dommeren at være vågen og bedømme, om der i det givne tilfælde er "pind imellem". En god tommelfingerregel er, at bal 3 som regel løber meget kortere ved pind imellem, end den gør ved blegt/rødt.

## **§ 13. TVIVLSTILFÆLDE**

I Skoma'r dømmes tvivlstilfælde modsat forfatningen: Tvivlen kommer ikke den, der har stødt, til gode. Således er der ikke rødt/blegt, hvis der er tvivl om, hvorvidt der er kegle imellem; der er skæve, hvis der opstår tvivl om, hvorvidt det er den røde eller hvide, der har væltet en kegle; og der er direkte, hvis der er tvivl herom. Det er op til dommeren at afgøre, hvornår der er tale om tvivlstilfælde, og dømme herefter. Dommeren kan kun dømme det, han har set, medmindre en spiller, der fejlagtigt er blevet tilgodeset, retter dommeren.

## **ORDFORKLARINGER**

**Afsluttet stød:** Når alle kegler ligger stille, og ingen baller har været i bevægelse i 3 sekunder, er stødet afsluttet. **Hjælperen/maskinen/jordemoderen/resten:** må gerne benyttes.

**Fod på gulvet:** mindst en.

**Særregel:** I sætspil kan man ikke score point i udlægget i afgørende pot. (Dette er for at udligne fordelene ved udlægget, der bedømmes, at den der lægger ud har en procentvis større chance for at vinde).

**Blegt:** De to hvide baller rammer hinanden.

**Forbande:** Stødballen spilles i bande, før den rammer en hvid bal – også kaldet en nakkebal.

**Før-støds-touche:** Speciel form for touche, der opstår, hvis man inden stødet vælter en kegle, som enten ikke kan sættes på plads igen eller berører en bal i faldet. Før-støds-touche tæller som en almindelig touche.

**Keglefelt:** Det kvadrat, der omfatter de fire yderkegler parallelt med banderne.

**Klodsbal:** To baller ligger klods, når de berører hinanden. Ved klodsballer i Skoma'r er ballen kun ramt, såfremt den anden bal spilles i retning mod denne. Spilles der væk fra ballen – over 180 grader – er den ikke ramt.

**Kortbande:** De to bänder for enden af bordet.

**Sportsmodellen:** (Efterstød på udlægget): En 1-bande med løbeskævt til spids og rødt – eller endnu bedre: blegt og sort.

**Kvart:** Se trebande.

**Langbal:** Hvid bal spilles i kegler via kortbanden på langs ad bordet.

**Langbande:** De fire bänder på langs ad bordet.

**Nakkebal:** Se forbande.

**Omvendt spids:** Også kaldet højspids. Hvid bal spilles i kegler via to bänder – først langbände, så kortbände.

**Pot:** Billardbetegnelse for et spil.

**Rødt:** Stødbollen rammer begge de hvide baller.

**Skoma'rstød:** Gennemført stød direkte mod hvid bal, der ligger klods eller næsten klods med stødbollen. Et sådant stød er – som navnet indikerer – lovligt i Skoma'r, hvilket det ikke er i andre former for billard.

**Spids:** Hvid bal spilles i kegler via to bänder – først kortbände, så langbände.

**Stødbal:** Den bal, man støder til. I Skoma'r er den røde bal stødbal.

**Bananstød:** Et stød med kraftigt topspin, som slår en bue pga. afslag den ene vej og topspin i anden retning.

**Swerve shot:** Løfter bagenden af køen op for at skabe en vinkel uden om keglerne eller en bal.

**Touche:** Berøring af bal før eller i stødet. Ved touche må næste spiller vælge, om denne vil fortsætte, som ballerne ligger, eller have stødbollen i hånden. Stød, hvor ingen af ballerne rammer bände eller ryger i hul/ud over bordet, tæller også som touche i Skoma'r.

**Trebände:** Hvid bal spilles i kegler via tre bänder – langbände, kortbände og langbände igen. Det kaldes også for en Kvart.

**Tværbal:** Hvid bal spilles i kegler via langbänden.

**Salvolinjen:** De usynlige linjer, der løber parallelt med endebänderne og skærer gennem udlægspletterne.

**Udlægsplet:** Plet på midten af hver halvdel af billardet. Her placeres de to hvide ved spillets begyndelse.

**Underhånden:** Stødbollen passerer først hvids løbebane ind imod keglerne.

## ALTERNATIVE SKOMA'RSPIL

Der findes en lang række afarter af Skoma'r. Langt de fleste er en god og sjov afveksling, men det er de færreste af dem, der virkelig måler sig med en god 2-mands Skoma'rpot med hensyn til krav til taktik, teknisk kunnen samt spænding. Flere af spillene kræver en større viden end almindelig Skoma'r, og derfor spilles der ofte om penge.

### LIREPOT

Denne specielle form for billardspil er ikke af italiensk afstamning, men kræver evner for "pindespil." Stødbollen starter på en af udlægspletterne, de to hvide baller i hver deres åbning mellem midterkeglen og den bageste kegle (set fra stødbollen). De to hvide skal ligge op ad hinanden. Forlader en af de hvide baller keglefeltet, som i dette spil er kvadratet, der har de fire yderkegler som hjørner, er der 6 skæve + evt. scorede point. Det er da op til næste spiller at få den hvide, der har forladt keglefeltet, tilbage i keglefeltet. Lykkes dette ikke, er der ligeledes 6 skæve + evt. scorede point. Bliver begge hvide baller spillet ud af keglefeltet, skal næste spiller "kun" spille en af dem tilbage for at opnå gode. Rammer en spiller slet ingen af de hvide, tæller det 10 skæve + evt. scorede point. Andre point tæller som i en almindelig Skoma'rpot. Da dette spil som regel går meget hurtigt, spiller man til 80 point.

NB: Man spiller med tvungen blegt i udlægget, såfremt en af de hvide rammes. Husk, at man i udlægget – og hvis man ellers får stødbollen i hånden – som det første skal ramme bal eller bände over midten af bordet.

### RØVERPOT

Som almindelig Skoma'rpot, men keglerne skal stilles, der hvor de vælter. Dvs. keglen rejses, hvor den vælter, så den bliver stående samme sted. Ofte bruger man kun en hvid til dette spil. Alternativt kan det spilles med 9 kegler.

### TALLERKENPOT

Dette spil er sjovest, når der er flere deltagere. Der kan deltage helt op til 20 spillere. Der placeres en tallerken med bunden opad på midten af bordet i stedet for keglerne. Der spilles kun med en hvid bal. Den hvide bal og stødbollen placeres ved spillets start på hver deres udlægsplet. Hvis en spiller kan spille den hvide bal i hul, får den foregående spiller en streg/kryds. Laver man skæve ved at spille stødbollen i hul – eller ved ikke at ramme den hvide – får man selv en streg/kryds. Ryger både den hvide og stødbollen i hul, får man selv to

streger/krydser. Ved tre streger/krydser er man ude af spillet. Tallerkenen bruges til at lægge dårligt oplæg til den næste spiller, men kan også bruges som bande (den tæller dog ikke som bande).

Variant: Man kan også spille med "straf" for at ramme tallerkenen. Man betaler da et beløb til puljen, hver gang man rammer tallerkenen. Dermed betaler man altså dobbelt beløb, hvis man skulle være så uheldig at ramme tallerkenen to gange i samme stød.

### **TI'ERPOT**

Som almindelig Skoma'rpot, men med ekstra belønning. Det aftales, hvad der skal belønnes. Det kan være at vælte midterkeglen alene eller lave 10 point. Hvis en spiller opnår dette, belønnes denne med en ti'er fra hver af de andre spillere. Når en spiller er ude af spillet, er denne heller ikke længere med i ti'er-regnskabet, så det kan være en fordel at afregne med det samme. Nogle spiller også med, at hvis en spiller laver skæve, skal denne af med en ti'er til hver af de andre spillere.

### **2-KUGLER SKOMA'R**

Som almindelig Skoma'rpot, dog kun med en hvid bal. De to baller lægges på hver deres udlægsplet ved spillets begyndelse. Hvis en bal ryger i hul, placeres denne på udlægspletten i modsatte ende af den anden bal (gælder altså også stødballen).

Variant: Da 2-kugler Skoma'r er et meget taktisk spil, kan man indføre regel om genstød – dvs. at hvis man ikke rammer den hvide bal, kan den anden spiller vælge, om han/hun selv vil spille den næste bal, eller om den, der missede, skal spille den. Herved undgås, at den, der kommer bedst fra start, "bare" kan trille stødballen ned i hjørnet til dårligt oplæg, når vedkommende selv har en svær bal.

### **TOLVERPOT (EN KLASSIKER GENNEM TIDERNE)**

Tolverpot er et pengespil, hvor man spiller om et beløb pr. streg. Pointgivningen sker som i almindelig Skoma'rpot, dog tilskrives man selv sine skæve (elevatorpot). Ved siden af fører man et stregsystem over, hvor meget man har vundet. Laver man 6 point, får man 1 streg, 8 point giver 2 streger, 10 point – 3 streger osv. Vælter man midterkeglen alene, bliver man belønnet med 5 streger ekstra (dvs. midterkeglen alene giver 6 streger, da denne i sig selv jo giver 6 point), forudsat alle keglerne står på bordet. Laver man skæve, bliver det samme antal streger tilskrevet hver af modstanderne. Den eneste forskel er dog, at de også får en streg hver ved 2 eller 4 skæve. Spillet slutter, når den første spiller går ud med kegle. Denne belønnes med 5 ekstra streger. Hver streg tæller for et aftalt beløb.

### **Udregning og afregning**

Udregningen kan være forvirrende for den nye Tolverpot-spiller.

Det nemmeste er nok, hvis der gives et eksempel:

Knud	Brian	Søren	Egon	Preben
III24	II52	I234	682	I42II429
56-50-44-36	54-50-36-32	52-48-44-40	66-60-50-46	48-40-36-30
24-22-20	24-20-18	30-26-22-10	42-38-30	24-12-4-X

Her er tavlen. Nedenstående kan udregningen ses. Man kan se, Preben har potten med 12 gode, da han jo har sluttet med et 9-tal på streg-tavlen.



Taksten er 10 kr. pr. streg (det anbefales, at der vælges et nemt beløb).

Knud	Brian	Søren	Egon	Preben
III24 = 9 = 0	II52 = 9 = 0	I234 = 10 = 1	682 = 16 = 7	I42II429 = 24=15
56-50-44-36 24-22-20	54-50-36-32 24-20-18	52-48-44-40 30-26-22-10	66-60-50-46 42-38-30	48-40-36-30 24-12-4-X
-23x10= -230 kr.	- 23x10= -230 kr.	-18x10= -180 kr.	+12x10= +120 kr.	+52x10= +520 kr.

Knud har 9 streger, Brian har 9 streger, Søren har 10 streger, Egon har 16 streger, og Preben har 24 streger.

For nemheds skyld sørger vi for, at den, der har færrest streger, står på 0.  
Dvs. vi trækker 9 streger fra hver af de 5 spillere.

Så det ender op sådan: Knud har 0 streger - Brian har 0 streger - Søren har 1 streg - Egon har 7 streger - Preben har 15 streger.

**Hvis vi starter med Knuds regnskab:**

Han spiller lige op med Brian, taber 1 streg til Søren, taber 7 streger til Egon og taber 15 streger til Preben. Det vil sige, at Knud i alt har tabt 23 streger á 10 kr. = 230 kr.

**Så tager vi Brians regnskab:**

Han spiller lige op med Knud, taber 1 streg til Søren, taber 7 streger til Egon og taber 15 streger til Preben. Det vil sige, at Brian i alt har tabt 23 streger á 10 kr. = 230 kr.

**Så tager vi Sørens regnskab:**

Han vinder 1 streg fra Knud, vinder 1 streg fra Brian, taber 6 streger til Egon og taber 14 streger til Preben. Det vil sige, at Søren i alt har tabt 18 streger á 10 kr. = 180 kr.

**Så tager vi Egons regnskab:**

Han vinder 7 streger fra Knud, vinder 7 streger fra Brian, vinder 6 streger fra Søren og taber 8 streger til Preben. Det vil sige, at Hans i alt har vundet 12 streger á 10 kr. = 120 kr.

**Så tager vi Prebens regnskab:**

Han vinder 15 streger fra Knud, vinder 15 streger fra Brian, vinder 14 streger fra Søren og vinder 8 streger fra Hans.

Det vil sige, at Preben i alt har vundet 52 streger á 10 kr. = 520 kr.

**Men her er så den nemme udregningsmetode:**

Man regner den ud, der står på 0 streger. I dette tilfælde Knud. Han har tabt 230 kr.

Derefter tager man antallet af deltagere og ganger med taksten. Det tal er differencen pr. streg. Dvs.  $5 \times 10 = 50$  er differencen pr. streg.

Brian har ligesom Knud 0 streger, så de har begge tabt 230 kr.

Søren har 1 streg mere end Knud, og da differencen er 50, har Søren klaret sig 50 kr. bedre end Knud. Så Søren har tabt 180 kr.

Egon har 7 streger mere end Knud, og da differencen er 50, har Egon klaret sig 350 kr. bedre end Knud. Så Egon har vundet 120 kr.

Preben har 15 streger mere end Knud, og da differencen er 50, har Preben klaret sig 750 kr. bedre end Knud. Så Preben har vundet 520 kr.

### **TYR**

Til dette spil benyttes kun midterkeglen. Denne tæller 16 point, rødt tæller 8 point, og hul 2 point. Spillet afsluttes, når en spiller har opnået 31 point eller mere, og den spiller, der da har opnået færrest point, får næste bogstav i T-Y-R. Laver man skæve, får man automatisk et bogstav, og spillet startes forfra. Taberen af spillet lægger ud i næste pot. Skulle to eller flere spillere stå lige med færrest point, når spillet afsluttes, får begge/alle disse spillere et bogstav, og der trækkes lod om udlægget. Når en spiller har fået tilspillet sig alle tre bogstaver, har denne tabt en omgang.

### **TYVERPOT**

I dette spil spilles der ikke med normalt pointsystem. Der skelnes kun mellem, om der laves gode, skæve eller ingenting. Hver spiller lægger en tyver. Det aftales som regel, at vinderen skal af med en genstand til hver af taberne. Laver man skæve, er man ude af spillet. Laver man ingenting, får man en streg, og ved tre streger er man ligeledes ude af spillet. Når alle deltagerne har stødt en gang, tager man den første hvide bal, der ryger i hul, ud af spillet, så der efterfølgende kun spilles med en hvid bal.

### **CIRKELPOT**

Normale Skoma'r-regler, dog med en tilføjelse.

Til dette spil tegnes der med kridt en cirkel rundt om en tallerken omkring keglefeltet.

Der gives 6 point for at få hvid bal ind i cirklen. Der dømmes direkte, hvis en af de hvide forlader cirklen og ender op udenfor.

### **10-STØDS**

Der startes fra udlægget, og derfra fortsætter hver deltager i 10 stød frem. Man tegner typisk kridttavlen op i 10 felter, x antal deltagere. Reglerne tager udgangspunkt i reglerne for Skoma'r, og skæve trækkes fra i det samlede regnskab.

### **WILLER DE LUXE CHALLENGE**

Alle kan deltage. Det koster et på forhånd aftalt beløb at stille op.

Hver deltager spiller tre oplæg (alle får samme oplæg). Højeste samlede score vinder.

Der trækkes lod om spil-rækkefølgen.

1. Ballerne trilles tilfældigt rundt på bordet. Det markeres (med kridt), hvor de ender. Samtlige deltagere spiller det oplæg, der ligger.

2. Stødballen ombyttes med nærmeste hvide bal. Dette oplæg spilles i omvendt spil-rækkefølge.

3. Stødballen ombyttes med den anden hvide bal. Deltageren med laveste score spiller oplægget først osv. Såfremt to deltagere har samme score efter de første to runder, støder deltageren med lavest score i anden runde først. Har spillerne to identiske scorere, spilles der efter den originale spil-rækkefølge.

Ryger en bal i hul ved trilningen, trilles denne bal om (dommeren giver den – uden at kigge – et kraftigt skub, så den triller). Ballerne må gerne ramme hinanden – det er det endelige oplæg, der tæller.

Har en bal kontakt med en kegle efter trilningen, fjernes denne. Den er altså ikke i spil under hele challenge.

Præmier:

2-5 deltagere: Winner takes all.

6-10 deltagere: 1. præmie 70 %, 2. præmie 30 %.

### **FORTSAT SKOMA'R**

Et gammelt populært pengespil. Alle mand spiller fra 0 til 200 point. Man kan i princippet være så mange deltagere, som man ønsker.

Afregningen sker pr. point, man vinder med, i forhold til alle andre modstandere. Udfordringen i spillet er at vurdere, hvornår man skal stoppe sin tur, hvornår man skal fortsætte. I modsætning til almindelig Fortsat er HELE serien skæve, hvis man laver et stød uden kegler eller rødt.

Det understreges, at hul og blegt tæller – KUN kegler eller rødt giver retten til at fortsætte serien.

### **1-2-3 POT**

1. Alm. Skoma'rpot til 100 point.

2. Stød med en hånd på ryggen tæller dobbelt (enhåndsstød).

3. Stød med fingeren tæller tredobbelt.

