

DEN DANSKE BILLARD UNION

SPILLEREGLER FOR

1-BANDE OG 3-BANDE

CARAMBOLE

2026-2027



DDBU

SPORTSBILLARD



INDHOLDSFORTEGNELSE:

SPILLEREGLER FOR 1-BANDE og 3-BANDE CARAMBOLE

- § 1. BILLARDER OG BALLER
- § 2. STØD FRA BANDEN
- § 3. PLACERING VED START
- § 4. CARAMBOLE
- § 5. AFBRYDELSE AF SPILLET
- § 6. PRESBALLER
- § 7. SPRÆNGT BAL
- § 8. TURNERINGER MED TIDSBEGRÆSNING (SHOTCLOCK)
- § 9. KØEN
- § 10. FEJL
- § 11. AFSLUTNING

SPILLEREGLER FOR 1-BANDE CARAMBOLE OG 3-BANDE CARAMBOLE

§ 1. BILLARDER OG BALLER.

1. Til turneringer i 3-bande 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 stødballer 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 stødbal 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 stødballerne på vejen har berørt hinanden eller hvis de standser lige langt fra den nederste bande, skal der stødes om.
4. Hvis en spillers stødbal 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 stødbal på nederste kryds (1) C) Spillerens stødbal 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. Ved en godkendt carambole skal spillerens stødbal ramme begge de øvrige baller (objektballer). Inden sidste objektbal rammes, skal stødballen have ramt bande
A: I 1-bande carambole mindst 1 gang
B: I 3-bande carambole mindst 3 gange
2. Formålet med spillet er at udføre så mange carambolager som muligt.
3. Der spilles til en fastsat distance.
4. Hver carambolage tæller 1 point.
5. Spilleren beholder den samme stødbal under hele spillet.

§ 5. AFBRYDELSE AF SPILLET.

1. En pause på 5 minutter skal bevilges midt i spillet, hvis det forlanges af én af spillerne.
2. Pausen kan ikke tillades midt i en serie.
3. En spiller skal blive siddende på anvist plads i hele kampen når vedkommende ikke er ved bordet. Dog kan et kort toiletbesøg bevilges

§ 6 - PRESBALLER.

1. Såfremt stødbal 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 stødballen.
2. Hvis ballerne lægges på krydsene, placeres de således:
 - A) I 1-bande carambole: Alle baller i udlægsposition
 - B) I 3-bande carambole: KUN presballerne lægges op som anført i bilag F i Materialereglementet.

§ 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. I 1-bande carambole: Alle 3 baller placeres i udlægsposition.
3. I 3-bande carambole: Den (De) bal(ler), der bliver dømt sprængt, lægges op som følger (jvf. bilag F i Materialereglementet):
 - A) Den røde bal på krydset for udlægsposition.
 - B) Stødbal på midterste kryds i udlægsposition.
 - C) Modspillerens stødbal på krydset midt på billardet.
4. Hvis det kryds, hvorpå ballen skal ligge, er optaget eller dækket, lægges ballen på det kryds, hvorpå den anden bal skulle have ligget.
5. Hvis alle 3 baller bliver dømt sprængt, bliver de placeret som ovenfor nævnt og IKKE i den sædvanlige udlægsposition.

§8 – TURNERINGER MED TIDSBEGRÆNSNING (SHOTCLOCK)

Ved turneringer med tidsbegrænsning forstås turneringer, hvor spilleren har pligt til at støde inden for en fastsat tidsgrænse.

Nedtællingen på uret – som skal være elektronisk – sættes i gang, når ballerne ikke længere bevæger sig efter det seneste stød. Dommeren skal stoppe tiden i det øjeblik, spilleren har stødt for at minimere fejl

Hvis spilleren ikke kan komme til at lægge an til sit stød, fordi en spiller ved et nabobord optager pladsen, kan spilleren gøre dommeren opmærksom på dette forhold. Dommeren har i den forbindelse pligt til at stoppe nedtællingen på uret. Tiden stoppes ikke, hvis spilleren skal bruge maskine, forlænger, skifte handske etc.

En anmodning om at få pudset en bal/baller stopper tiden.

Det elektroniske tidssystem skal være indrettet på en sådan måde, at systemet advarer spilleren om, at tiden er ved at udløbe. Dette skal ske ti sekunder inden, tiden ville udløbe.

Systemet gør ligeledes spilleren opmærksom på, at tiden er udløbet, og at en ny timeout begynder.

Hvis spilleren når at sætte sin stødbal i bevægelse, inden tiden udløber, skal dommeren godkende stødet, medmindre spilleren begår en anden fejl i forbindelse med dette stød (f.eks. sprængt bal eller touché). Det har således ingen betydning for eventuel scoring, om ballerne stadig roterer, efter at tiden er udløbet.

I turneringer med tidsbegrænsning har spilleren ret til 2 timeouts i løbet af kampen.

Timeout tildeles ved, at spilleren lader tiden løbe ud, hvorefter det elektroniske tidssystem påbegynder en ny nedtælling.

Hvis spiller har brugt en auto-timeout, skal dommeren gøre spilleren opmærksom på dette, inden spilleren går i gang med næste stød eller, når spilleren går fra bordet.

Hvis spilleren ikke har flere timeouts, og tiden udløber, inden spilleren har stødt, fortaber spilleren sin tur (det har i denne forbindelse ingen betydning, om spilleren når at støde efter tidsudløb, eller om ballerne stadig ligger stille, når det konstateres, at tiden er udløbet).

Der er ingen restriktioner ift. antal af udlæg, modstander kan få pr. kamp. Man kan bruge sine 2 timeouts i samme stød.

De point, spilleren eventuelt har nået at score inden stødet, hvor tiden udløb, beholder spilleren.

Hvis spilleren ikke når at støde, inden tiden udløber, og der ikke er flere timeouts, skal dommeren lægge ballerne op til nyt udlæg til modstander.

§ 9 - 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.

§ 10 - FEJL.

1. Der er fejl og spillet går til modstanderen:
 - 1) Hvis carambolagen ikke lykkes.
 - 2) Hvis en eller flere baller sprænges under et stød ligemeget om carambolagen lykkes eller ej.
 - 3) Hvis spilleren støder før alle baller ligger stille.
 - 4) *Hvis spilleren berører andre end sin egen stødbal.
 - 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.

**Hvis spilleren berører en eller flere 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.*

7) Hvis spilleren laver touche, det vil sige:

A. Berører egen stødbal 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 udførelsen af stødet, ikke berører gulvet med mindst en fod.

9) Hvis spilleren har lavet nogle synlige holdepunkter på banden.

10) 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.

11) 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.

§ 11 - 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. Gældende i 1-bande carambole:
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 udligne antallet af indgange, d.v.s. spille en sidste indgang, idet der startes fra kryds (ballerne placeres af dommeren i udlægsposition).
4. Hvis antallet af points, der afslutter kampen også opnås af den anden spiller, erklæres kampen uafgjort.
5. Gældende for 3-bande carambole:
Afhængigt af valgt kampformat, afsluttes kampen på følgende måde:
A) Spil til distance, *med efterstød
*Spiller med gul stødbal har udlægsbal, hvis spiller med hvid stødbal når distance. Hvis begge spillere når den fastsatte distance, erklæres kampen uafgjort.
B) Spil til distance, **uden efterstød
**Spiller der når distance, vinder kampen – evt. efterstød til modstander bortfalder.

C) Spil til sæt, ***uden efterstød

***Efterstød gives dog, hvis den spiller der har udlægsbal i afgørende sæt, opnår sæt-distance i første indgang

NEDTÆLLING I CARAMBOLE:

Dommeren annoncerer for spilleren, når denne skal spille om de sidste 3, 2 og 1 points.

Når dommeren annoncerer, at der mangler 1 point og efterfølgende godkender den sidste carambole, er spillerens total af points godkendt, selv hvis en fejl på tavlen senere bliver opdaget.