

DEN DANSKE BILLARD UNION

SPILLEREGLER FOR

5-KEGLER

2020-2021



DDBU

SPORTSBILLARD



INDHOLDSFORTEGNELSE:

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

Redigeret marts 2020

SPILLEREGLER FOR 5-KEGLER

KAPITEL 1 - ALMINDELIGE BESTEMMELSER.

§ 1 ANVENDELSE AF REGLERNE.

1. CEB-reglementet for 5-kegler 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 opstår situationer som ikke er forudset i dette regelsæt, træder de øvrige reglementer og love i kraft.
3. Situationer som ikke er forudset, hverken i dette eller andre CEB-regelsæt, samt force majeure situationer, som ikke er forset, hverken i dette eller andre CEB-regelsæt samt i force majeure situationer, træffer den lokale repræsentant en afgørelse.
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 maks. 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 keglene.
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, derefter udført stød har placeret sin hvide bal nærmest den nederste korte bande, **skal foretage 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 kortbende (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 laves 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 **FORPLIGTELSE 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.

Bedst af 3 sæt

2 – 0	vinder	2 matchpoints og 2 sætpoints
	taber	0 matchpoints og 0 sætpoints
2 – 1	vinder	2 matchpoints og 2 sætpoints
	taber	0 matchpoints og 1 sætpoints
Bedst af 5 sæt:		
3 – 0	vinder	2 matchpoints og 3 sætpoints
	taber	0 matchpoints og 0 sætpoints
3 – 1	vinder	2 matchpoints og 3 sætpoints
	taber	0 matchpoints og 1 sætpoints
3 – 2	vinder	2 matchpoints og 3 sætpoints
	taber	0 matchpoints 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, 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.. Det 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 nøjagtigt 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. Venteplassen 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".
5. Hvis spilleballen berører en eller flere kegler, uden først at have ramt den hvide bal. (dom: "quilles").
6. Hvis spilleren ikke eller ukorrekt berører den anden hvide bal. (dom: "bille blanche").
7. Hvis der under et stød sprænges en eller flere baller (dom: "bille dehorrs"), gives 2 minuspoints, og dette uafhængigt af antallet af sprængte baller.
8. Hvis en spiller støder inden alle tre baller ligger stille. (dom: "billes en mouvement").
9. Hvis en spiller benytter andre dele af køen end duppen. (dom: "procede").
10. Hvis spilleren berører spilleballen mere end en gang ved udførelse af et stød. (dom: "touche").
11. 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").
12. Hvis en spiller under direkte eller indirekte kontakt med en bal eller en kegle deplacerer den/disse, uden at denne forseelse er en direkte følge af et udført stød. (dom: "touche").
13. 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").
14. 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.
15. Hvis spilleren ved placering af spilleballen til udlæg eller "bal i hånd" berører stødebollen med andet end hans kø og/eller berører den, før dommeren har placeret den (dom: "touché").
16. Hvis spilleballen springer over keglerne og/eller den røde bal, inden den har ramt den anden hvide bal (dom: "saut de bille").

17. **Hvis en spiller før udførelsen af stødet berører en bal eller vælter en kegle med en anden del af køen, hånden eller anden genstand (dom: "touche")**
18. 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 SPILLERENS 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

Administrativ redigering foretaget i marts måned 2020