

TURNERINGSREGLER FOR 2-MANDS SKOMAR

DISTANCE

Der spilles fra 0 – 100

TRILNING OM UDLÆGGET

I spil, hvor der kun er to deltagere eller hold, der konkurrerer ad gangen – bl.a. altid ved de store Skomarturneringer – 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.

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.
- Skomarstød 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.

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.

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.

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).

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 Skomar.

- 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, tøjet eller andet.
- d) Hvis du vælter en kegle, inden du har stødt, og keglen.
- e) 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.
- f) 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).
- g) 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).
- h) Hvis du støder, inden ballerne ligger stille.
- i) 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.

SKOMARSTØD 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.

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.

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

- d) Hvis en kegle læner sig op ad ballen, således at keglens 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.
- e) 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 udlægsplassen 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.

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.

TVIVLSTILFÆLDE

I Skomar 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.