

DEN DANSKE BILLARD UNION

SPILLEREGLER FOR

KEGLEBILLARD

2026-2027



DDBU
SPORTSBILLARD

1



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

Revideret juni 2026



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, går i hul eller rammer **samme** bande to gange tabes 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 5 minutter skal bevilges første gang en af spillerne totalt opnår halvdelen eller mere end halvdelen af sin egen distance efter en endt serie.
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.

§ 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 (**touché/dobbeltstød**)
 - 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, **vedkommende 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. **Dommeren har ret til at konferere med listeføreren – men ikke med andre i lokalet.**
5. 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.

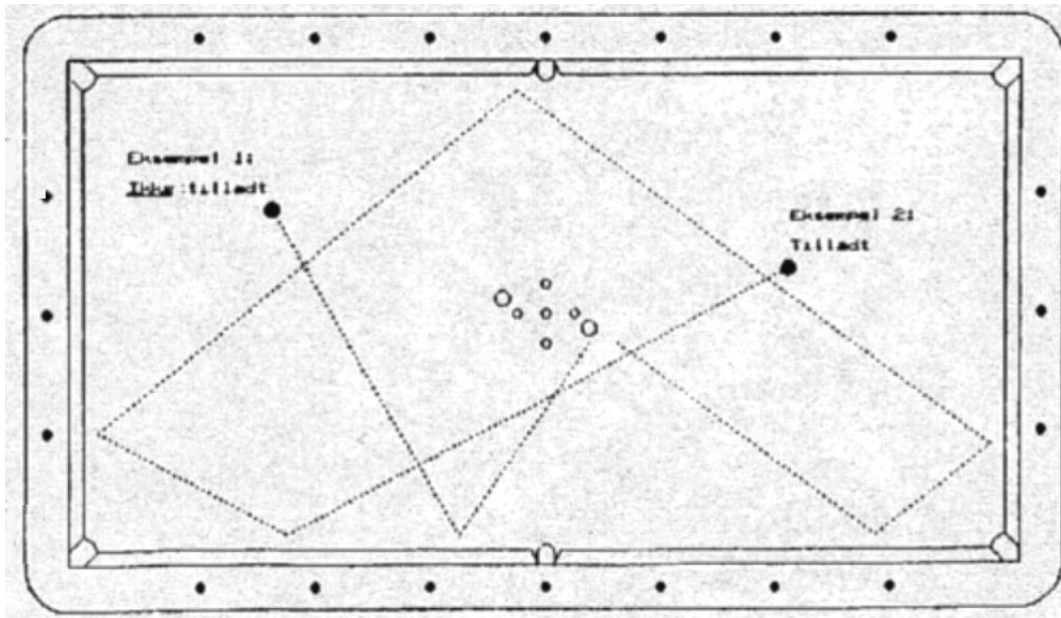
1. Så længe en spiller scorer points er vedkommende berettiget og forpligtet til at fortsætte spillet.
2. En spiller har altid ret til, på forespørgsel til dommeren, at få oplyst om bal har været i bande, og om det er første gang rødt.
3. Rød bal i pres med anden bal giver spilleren ret til at vælge 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 keglene sat på plads.
10. **Hånd på maskinen. Man må godt placere sin forhånd på ovenpå maskinen og dermed få en højere placering af forhånden/broen**
11. **Klud/handske på banden. Man må godt placere sin klud eller sin handske som underlag i hjørnet for at få bedre glid på køen, hvor der er læder på banden.**

§ 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 hviler 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 **midterlinje**, 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 bundbände og **udlægslinje**. Spillet fortsættes ved at støde mod bal eller bände 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 **midterlinje**, skal den betragtes som at ligge på modsat halvdel af den anden hvide bal.
Hvis begge hvide baller ligger nøjagtigt på billardets **midterlinje**, ligger de på hver sin halvdel. Spilleren bestemmer selv, hvilken bal **vedkommende** 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.
3. **Svar fra dommeren, om der var bande, eller om det var første eller anden gang rødt, betragtes ikke som hjælp og vejledning.**

§ 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 diskvalifikation.**

6. Konstatere det, at dommeren eller listeføreren har **sagt/indtastet** 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.