

DEN DANSKE BILLARD UNION

SPILLEREGLER FOR

CARAMBOLE

CADRE-DISCIPLINERNE OG FRI CARAMBOLE

2020-2021



**DDBU**  
SPORTSBILLARD



INDHOLDSFORTEGNELSE:

**SPILLEREGLER FOR DE KLASSISKE CARAMBOLEDISCIPLINER.**

- § 1. BILLARDER OG BALLER
- § 2. STØD FRA BANDEN
- § 3. PLACERING VED START (Udlægsposition)
- § 4. CARAMBOLE
- § 5. AFBRYDELSE AF SPILLET
- § 6. PRESBALLER
- § 7. SPRÆNGT BAL
- § 8. KØEN
- § 9. AFSLUTNING
- § 10. FEJL
- § 11. FRI CARAMBOLE - DEFINITION AF SPILLET
- § 12. FORBUDTE OMRÅDER
- § 13. OM SPILLET, PRESBALLER
- § 14. SPRÆNGT BAL
- § 15. BALLER PÅ DEN FORBUDTE LINIE
- § 16. DEFINITION AF CADRESPILLENE
- § 17. AFMÆRKNING AF CADRE 47
- § 18. DEFINITION AF 47 MED 2 STØD (47/2)
- § 19. DEFINITION AF 47 MED ET STØD (47/1)
- § 20. AFMÆRKNING AF CADRE 71
- § 21. DEFINITION AF CADRE 71 MED 1 ELLER 2 STØD
- § 22. BALLER I PRES (SE § 6.)
- § 23. SPRÆNGT BAL
- § 24. BALLER PÅ LINIEN, DER AFGRÆNSER CADREN

## **SPILLEREGLER FOR DE KLASSISKE CARAMBOLEDISCIPLINER.**

### **§ 1. BILLARDER OG BALLER.**

1. Til turneringer i 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 (Udlægsposition).**

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), under iagttagelse af de disciplin-specifikke regler, omtalt i §11 til og med §24
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. Når spillerens stødbal er pres med en af de to andre baller, eller dem begge, er spillerens rettigheder forskellige i henhold til spilleformen (se § 13. og 22.).

## **§ 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. Når en eller flere baller sprænges, placeres den/de forskelligt på krydsene alt efter de forskellige spilleformer (se § 14. og 23.).

## **§ 8 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.

## **§ 9 FEJL.**

1. Der er fejl og spillet går til modstanderen:
  - 1) Hvis carambolagen ikke lykkedes.
  - 2) Hvis en eller flere baller sprænges under et stød ligemeget om carambolagen lykkes eller ej.
  - 3) Hvis spilleren støder før ballerne ligger stille.
  - 4) Hvis spilleren berører en 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.
  - 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.
  - 7) Hvis spilleren laver touche, det vil sige:
    - 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.
    - 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 det øjeblik der stødes til ballen, ikke berører gulvet med mindst en fod.
  - 9) Hvis spilleren har lavet nogle synlige holdepunkter på banden.
  - 10) Hvis spilleren ikke respekterer forskrifterne i § 12. stk. 2., § 18. stk. 1., § 19. stk. 1. og § 21.
  - 11) 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.
  - 12) 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.

#### **§ 10 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. 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.

## SPECIALREGLER FOR HVER SPILLEFORM

### FRI CARAMBOLE.

#### § 11 DEFINITION AF SPILLET.

1. I fri carambole kan spilleren i løbet af den samme serie udføre et ubegrænset antal carambolager i rækkefølge over hele billardets overflade undtagen i de forbudte områder i hjørnerne. (se § 12.).

#### § 12 FORBUDTE OMRÅDER.

1. De forbudte områders antal og areal bestemmes af CEB's generalforsamling. Disse områder afgrænses med kridtstreger tegnede så fint som muligt. Vedrørende optegning se materialereglementet.
2. Hvis rød bal og modspillerens bal begge ligger i det forbudte område, kaldes de "inde". Der må i denne situation højst udføres 2 carambolager efter hinanden, hvorefter en af ovennævnte baller skal bringes udenfor det forbudte område. Ballen der bringes udenfor det forbudte område må i samme stød gerne lande i det forbudte område.
3. Spilleballens position har ingen betydning for "inde" eller "ude".

#### § 13 OM SPILLET, PRESBALLER.

1. Alle 3 baller placeres på krydsene i udlægsposition. (se § 6.).

#### § 14 SPRÆNGT BAL.

1. Alle 3 baller placeres på krydsene i udlægsposition. (se § 7.).

#### § 15 BALLER PÅ DEN FORBUDTE LINIE.

1. Baller, der befinder sig lige på den linie, der afgrænser et af de forbudte områder, bliver dømt til skade for spilleren.

## CADRE DISCIPLINERNE

### § 16 DEFINITION AF CADRESPILLENE.

1. Cadrespillet giver mulighed for flere slags spil, alt efter om det bliver spillet med et eller 2 stød, på 47 eller 71 centimeter eller med ankre på 17,8 cm på siden.

## CADRE 47.

### § 17 AFMÆRKNING AF CADRE 47.

1. Vedrørende optegning se materialereglementet.

### § 18 DEFINITION AF 47 MED 2 STØD (47/2).

1. I Cadre 47/2 må spilleren i løbet af en serie ikke udføre 2 på hinanden følgende carambolager i nogen af cadrene, uden at spilleren ved det andet stød, får den røde eller modstanderens bal ud af den cadre, de begge måtte befinde sig i.
2. Den ene af ballerne eller begge to kan, efter at være stødt ud af feltet, straks igen gå ind i dette. Spilleren opnår herved påny ret til at udføre en fri carambolage "inde".
3. Samme regel angående forbud mod to på hinanden følgende carambolager gælder for de otte små felter på 17,8 cm ved banderne.

### § 19 DEFINITION AF 47 MED ET STØD (47/1).

1. I Cadre 47/1 må spilleren ikke i løbet af en serie udføre en enkelt carambolage i nogen af felterne, uden at støde den ene bal eller dem begge ud af det felt, hvor de begge måtte befinde sig.
2. Samme regel om forbud mod at udføre en enkelt carambolage "inde" gælder også for de otte små firkanter ved banderne.

## CADRE 71.

### § 20 AFMÆRKNING AF CADRE 71.

1. Vedrørende optegning se materialereglementet.

### § 21 DEFINITION AF CADRE 71 MED 1 ELLER 2 STØD (71/1 ELLER 71/2).

1. Reglerne som gælder for caramboledisciplinerne Cadre 47/1 og 47/2 er de samme, som dem der gælder for caramboledisciplinerne Cadre 71/1 og 71/2.

## OM SPILLET.

### § 22 **BALLER I PRES (Se § 6.).**

1. Spilleren har ret til:
  - a) Enten at de 3 baller placeres på krydsene i udlægsposition.
  - b) Eller at spille på den bal, der ikke er i pres (kontakt), eller ved at anvende forbandestød.
  - c) Eller ved "frigørelsesmasse", men på den 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 spilleballen.

### § 23 **SPRÆNGT BAL. (se § 7)**

1. Alle 3 baller placeres i udlægsposition.

### § 24 **BALLER PÅ LINIEN, DER AFGRÆNSER CADREN.**

1. Baller, der ligger lige midt på cadrelinien, regnes imod spilleren "inde".

## NEDTÆLLING I CARAMBOLE:

Dommeren annoncerer for spilleren, når denne skal spille om de sidste 5, 4, 3, 2 og 1 points. I 3-bande carambole annoncerer dommeren for spilleren, når denne skal spille om de sidste 3, 2 og 1 points.

Når dommeren har annonceret, at der mangler 1 points og erklærer den sidste carambole for god, godkendes spillerens total af points, som spillet omfatter, selv om en fejl på tavlen senere bliver opdaget.