

DEN DANSKE BILLARD UNION

# SPILLEREGLER FOR

KEGLEBILLARD

CARAMBOLE

5-KEGLER

SNOOKER

POOL

2007 - 2008



**SPORTS BILLARD**

## 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

### **SPILLEREGLER FOR CARAMBOLEDISCIPLINERNE.**

- § 1. BILLARDE OG BALLER
- § 2. STØD FRA BANDEN
- § 3. PLACERING VED START
- § 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
- § 25. BANDESPILLENE
- § 26. DEFINITION AF 1-BANDE CARAMBOLE
- § 27. DEFINITION AF 3-BANDE CARAMBOLE
- § 28. BALLER I PRES (SE § 6.)
- § 29. SPRÆNGT BAL

## **SPILLEREGLER FOR 5-KEGLER**

- § 1. ANVENDELSE AF REGLERNE
- § 11. BILLARD, BANDER, KLÆDE
- § 12. BALLER, KEGLER, KRIDT
- § 13. PLACERING AF PLETTER OG LINIER
- § 14. BILLARDKØ, "MASKINE"
- § 15. BELYSNING
- § 21. FORMÅLET MED SPILLET
- § 22. OPTÆLLING AF POINTS
- § 23. PARTIETS BEGYNDELSE
- § 24. SPIL OM UDLÆGGET
- § 25. UDGANGSPOSITION, SPILLEBAL
- § 26. PAUSE UNDER KAMPEN
- § 27. FORPLIGTELSE UNDER KAMPEN
- § 28. AFSLUTNING AF KAMPEN
- § 41. PRESBALLER
- § 42. SPRÆNGTE BALLER
- § 43. KEGLERNE
- § 44. "BILLE EN MAIN" (BAL I HÅNDEN)
- § 45. FODZONE
- § 46. SPILLEBALLENS KENDETEGN
- § 47. SPILLERENS PLADS
- § 48. MARKERINGER PÅ BILLARDET
- § 61. FEJL
- § 62. SPILLERENS UFORSKYLDTE FEJL
- § 71. OVERTRÆDELSER
- § 72. IKRAFTTRÆDELSE, ANNULLERING

## **SPILLEREGLER FOR SKOMAGER**

IDÉ.  
DISTANCE.  
UDLÆG.  
POINT.  
FEJLSTØD.  
AFSLUTNING.  
UDREGNING AF STILLING  
PARSKOMAGER.

## **SPILLEREGLER FOR SNOOKER**

- 1. BESKRIVELSE & SPILLEMATERIEL
- 2. OPLÆGNING AF BALLERNE
- 3. DEFINITIONER
- 4. SPILLEREGLER
- 5. GENERELT

## **SPILLEREGLER FOR POOL**

1.                    GENERELLE REGLER FOR POOL
2.                    SPILLEREGLER FOR 9-BALL
3.                    SPILLEREGLER FOR 8-BALL
4.                    SPILLEREGLER FOR STRAIGHT POOL 14:1

DEN DANSKE BILLARD UNION

SPILLEREGLER FOR  
KEGLEBILLARD

## 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 keglene, 3. bal, langbanden eller går i hul, fortabes 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 3 minutter skal bevilges midt i spillet, hvis det forlanges af én af spillerne.
2. Pausen kan ikke tillades midt i en serie.
3. Ingen spiller må forlade spillepladsen uden dommerens/listeførerens tilladelse. I sådanne tilfælde kan dommeren dømme spilleren som taber af kampen.

### § 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 keglene 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.
  - 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 han støder ikke berører gulvet.
6. Hvis spilleren bevidst laver synlige retningsmærker/holdpunkter 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. 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 keglerne sat på plads.

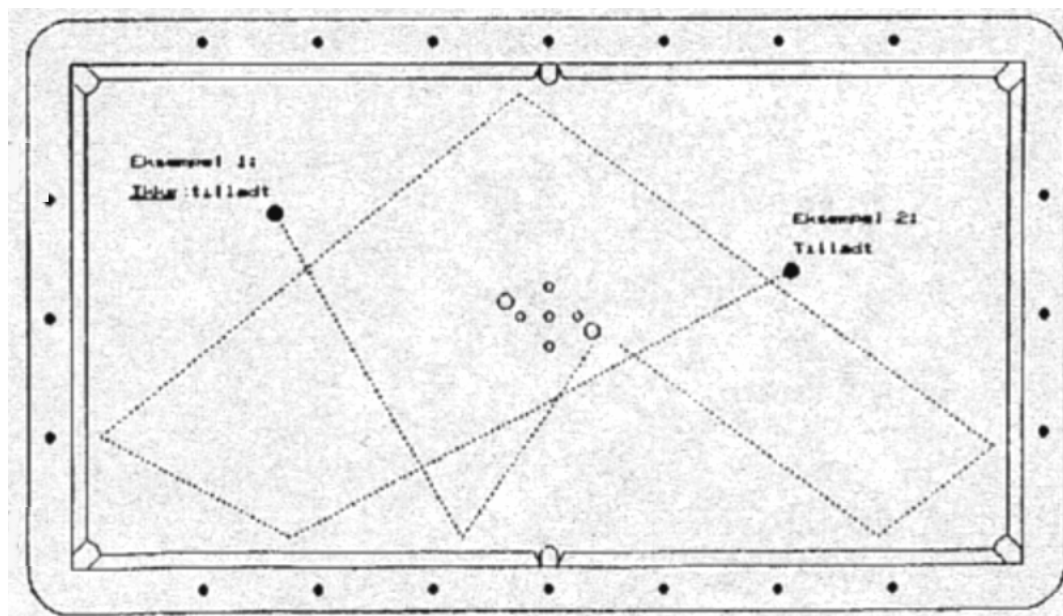
## § 8 - DEFINITIONER.

1. 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 midtertværline 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 bundbande og salvolinie. Spillet fortsættes ved at støde mod bal eller bande 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 midterlinie skal den betragtes som at ligge på modsat halvdel af den anden hvide bal.**

**Hvis begge hvide baller ligger nøjagtigt på billardets midterlinie ligger de på hver sin halvdel. Spilleren bestemmer selv hvilken bal han 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.

#### **§ 13 - DOMMEREN/LISTEFØRER.**

1. Keglerejseren er enedommer (i tvivlstilfælde kan han dog rådføre sig med listeføreren).
2. Enhver spiller har ret til at fordre, 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 en spillers diskvalifikation.
6. Konstateres det, at dommeren eller listeføren har talt 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.

DEN DANSKE BILLARD UNION

SPILLEREGLER FOR

CARAMBOLE

3-BANDE CARAMBOLE - 1-BANDE CARAMBOLE –  
FRI CARAMBOLE - CADRE

**SPILLEREGLER FOR CARAMBOLEDISCIPLINERNE.  
FÆLLES REGLER FOR ALLE SPILLEFORMERNE.**

**§ 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 hvide baller 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 bal 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 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 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 hvide bal på nederste kryds (1)
  - C) Spillerens hvide bal 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. Formålet med spillet er at udføre så mange carambolager som muligt.
2. Der er carambolage, når spillebal har berørt de 2 andre baller, modstanderens hvide bal og den røde, på den måde, som er gældende for den spilleform, man udøver.
3. Spillet består af et vist antal carambolager, der skal udføres, varierende efter spilleformen. Generelt tæller hver carambolage 1 point undtagen i visse konkurrencer, hvor koefficienten svarer til vanskelighedsgraden af carambolagerne, kunststød.
4. Der spilles til de fastsatte distancer.
5. Spilleren beholder den samme bal under hele spillet.

**§ 5. AFBRYDELSE AF SPILLET.**

1. En pause på 3 minutter skal bevilliges midt i spillet, hvis det forlanges af mindst en af spillerne.
3. Pausen kan ikke tillades midt i en serie.

4. En spiller, der forlader spillepladsen under en kamp uden tilladelse, taber kampen alene på grund af dette.

#### **§ 6 - PRESBALLER.**

1. Når spillerens bal er pres med en af de to andre baller, eller dem begge, er spillerens rettigheder forskellige i henhold til spilleformen (se § 13. 22. og 28.).

#### **§ 7 - SPRÆNGT BAL.**

1. En bal bliver dømt sprængt, så snart den er faldet uden for billardet, eller så snart den har berørt rammens træ.
2. Når en eller flere baller sprænges, placeres den/de forskelligt på krydsene alt efter de forskellige spilleformer (se § 14. 23. og 29.).

#### **§ 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 - 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 rette antallet af indgange op, d.v.s. spille en sidste indgang, idet der startes fra kryds (ballerne placeres af dommeren i begyndelsesstilling).
4. Hvis antallet af points, der afslutter kampen også opnås af den anden spiller, erklæres kampen uafgjort.

#### **§ 10 - 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 medmindst 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.

## **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 begyndelsesstilling. Presballer (se § 6.).

#### **§ 14 - SPRÆNGT BAL.**

1. Alle 3 baller placeres på krydsene i begyndelsesstilling.  
Sprængt bal (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 begyndelsesstilling.
  - 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.**

1. Alle 3 baller placeres i begyndelsesstilling.

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

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

## **BANDESPILLENE.**

### **§ 25.**

1. Bandespil giver mulighed for to slags spil, eftersom det spilles på 1 eller 3 bander.
2. Disse spil kræver ingen optegning.

### **§ 26 - DEFINITION AF 1-BANDE CARAMBOLE.**

1. I 1-Bande Carambole skal spillerens bal have berørt mindst 1 bande, før carambolen udføres.

### **§ 27 - DEFINITION AF 3-BANDE CARAMBOLE.**

1. I 3-Bande Carambole skal spillerens bal have berørt en eller flere bander mindst 3 gange, før carambolen udføres.

### **§ 28 - BALLER I PRES (SE § 6.).**

1. Såfremt spillebal 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 spilleballen.
2. Hvis ballerne lægges på krydsene, placeres de således:
  - A) Ved spil på 1 bande:

Alle baller i begyndelsesstilling.

B) Ved spil på 3 bander:

Kun presballerne lægges op som anført i bilag F i Materialereglementet.

#### **§ 29 - SPRÆNGT BAL.**

1. Ved spil på 1 bande:  
Alle baller i begyndelsesstilling.
2. Ved spil på 3 bander:  
Kun den eller de bal(ler), der bliver dømt sprængt, lægges op som følger (jvf. bilag F i Materialereglementet):
  - A) Den røde bal på krydset for begyndelsesstilling.
  - B) Spillebal på midterpladsen i begyndelsesstillingen.
  - C) Modspillerens hvide bal på krydset midt på billardet.
3. Hvis det kryds, hvorpå ballen skal ligge, er optaget eller dækket, lægges ballen på det kryds, hvorpå den anden bal skulle have ligget.
4. Hvis alle 3 baller bliver dømt sprængt, bliver de placeret som ovenfor nævnt og IKKE i den sædvanlige begyndelsesstilling.

#### **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 point og erklærer den sidste carambole for god, godkendes spillerens total af points, som spillet omfatter, selv om en fejl på tavlen senere bliver opdaget.

# **DEN DANSKE BILLARD UNION**



# SPILLEREGLER FOR INTERNATIONAL 5-KEGLER

## **SPILLEREGLER FOR INTERNATIONAL 5-KEGLER**

### **KAPITEL 1 - ALMINDELIGE BESTEMMELSER.**

#### **§ 1 - ANVENDELSE AF REGLERNE.**

1. CEB-reglementet for 5-kegler er et led i 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 noget skulle opstå, som ikke er forudset i dette regelsæt, træder de øvrige reglementer og love i anvendelse.
3. Forhold, som ikke er forudset, hverken i dette eller andre CEB-regelsæt, samt force majeure, afgøres af den officielle repræsentant.

## **KAPITEL 2 - SPILLEMATERIEL.**

### **§ 11 - 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 1 mm. 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. Gummibandene 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.

### **§ 12 - 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.

### **§ 13 - 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.

### **§ 14 - 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.

### **§ 15 - BELYSNING.**

1. Der henvises til DDBU's materialereglement.

## **KAPITEL 3 - FORMÅLET MED SPILLET, PARTIET.**

### **§ 21 - 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 keglerne.

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).

## § 22 - 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 8 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.
6. 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.

## § 23 - PARTIETS BEGYNDELSE.

1. Kampen begynder, når dommeren har lagt ballerne op til stød om udlæg.

## § 24 - 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, der efter udført stød har placeret sin hvide bal nærmest den nederste korte bande, har retten til at vælge udlægget.

## **§ 25 - UD GANGSPOSITION, 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 kortbande (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. Allerede med udlægsstødet kan der opnås points.
5. Når udlægsstødet er taget, forsætter modspilleren kampen med den mærkede hvide/gule bal.
6. Under udførelsen af udlægget skal spilleren have begge fødder placeret på 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.

## **§ 26 - PAUSE UNDER KAMPEN.**

1. En pause på 3 min. skal bevilges midt i kampen, hvis det forlanges af én af spillerne.
2. Midten af kampen vil sige, når en spiller efter sit stød er nået til eller over halvdelen af distancen.
3. pausen holdes dog kun, hvis kampen har varet mindst 45 minutter, og når en spiller har nået halvdelen, men ikke 3/4 af distancen.
4. I en kamp bedst af 3 sæt kan pausen først holdes efter 2 sæt. I en kamp bedst af 5 sæt kan den holdes efter 3 sæt.
5. I pausen kan der eventuelt ske dommerskifte.

## **§ 27 - 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.

## **§ 28 - 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. Når en kamp bedst af 3 sæt er færdigspillet, bliver der givet følgende sæt- og matchpoints:
 

a) 2 : 0 =	vinder	: 1 matchpoint	og 3 sætpoints
	taber	: 0 matchpoint	og 0 sætpoints
b) 2 : 1 =	vinder	: 1 matchpoint	og 2 sætpoints
	taber	: 0 matchpoints	og 1 sætpoints
5. Når et kamp bedst af 5 sæt er færdigspillet, bliver der givet følgende sæt- og matchpoints:
 

a) 3 : 0 =	vinder	: 1 matchpoint	og 5 sætpoints
	taber	: 0 matchpoints	og 0 sætpoints
b) 3 : 1 =	vinder	: 1 matchpoint	og 4 sætpoints
	taber	: 0 matchpoints	og 1 sætpoint
c) 3 : 2 =	vinder	: 1 matchpoint	og 3 sætpoints
	taber	: 0 matchpoint	og 2 sætpoints

## **KAPITEL 4 - SPECIELLE FORSKRIFTER.**

### **§ 41**

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, og kun 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, hviket ellers er tilfældet ved udlægsballen. Der er dommeren alene, der afgør, om det er umuligt at udføre et stød uden at lave fejl.

### **§ 42 - SPRÆNGTE BALLER.**

1. En bal bliver betegnet som sprængt, såfremt den er sprunget ud over trærammen, eller har berørt den træramme der omkranser billardet.
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 den røde bals plads ved udlæg.
- 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 den plet, hvor den bal, der dækker pletten, har udlægsposition. jf. a). 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 § 44. 5. hvad "bal i hånden" angår.

#### **§ 43 - 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.

#### **§ 44 - "BILLE EN MAIN" (BAL I HÅNDEN).**

1. Hvis der bliver begået en fejl i henhold til § 61. stk. 3, har den følgende spiller fordel af stilling "bal i hånd", som spilleren støder med sin egen bal.
2. Efter et fejldømt 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 nøjagtig 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, anbriges 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.

#### **§ 45 - 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.

#### **§ 46 - 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.

#### **§ 47 - 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.

#### **§ 48 - MARKERINGER PÅ BILLARDET.**

1. Det er spilleren forbudt at lave synlige markeringer på spillefladen, bänderne eller andet sted på billardet.

### **KAPITEL 5 - FEJL.**

#### **§ 61 - 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. Hvis spilleballen berører en eller flere kegler, uden først at have ramt den hvide bal. (dom: "quilles").
5. Hvis spilleren ikke eller ukorrekt berører den anden hvide bal. (dom: "bille blanche").
6. Hvis der under et stød sprænges en eller flere baller (dom: "bille dehorrs"), gives 2 minuspoints, og dette uafhængigt af antallet af sprængte baller.
7. Hvis en spiller støder inden alle tre baller ligger stille. (dom: "billes en mouvement").
8. Hvis en spiller benytter andre dele af køen end duppen. (dom: "procède").
9. Hvis spilleren berører spilleballen mere end en gang ved udførelse af et stød. (dom: "touche").
10. 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").
11. 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").
12. 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").
13. 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.
14. Hvis spilleren ved placering af spilleballen til udlæg eller "bal i hånd" berører stødeballen med andet end hans kø og/eller berører den, før dommeren har placeret den (dom: "touché").
15. Hvis spilleballen springer over keglerne og/eller den røde bal, inden den har ramt den anden hvide bal (dom: "saut de bille").
16. Hvis spilleren før udførelse af stødet, berører bal eller en kegle med en anden del af køen, hånden eller anden genstand (dom: "touche").
17. 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.

## **§ 62 - SPILLEREN 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.

## **§ 71 - OVERTRÆDELSER.**

1. Enhver overtrædelse af det forliggende reglement behandles i henhold til de statutmæssige bestemmelser angående disciplinærstraf.

**§ 72 - 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.

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.

Billeder mangler



DEN DANSKE BILLARD UNION

SPILLEREGLER FOR  
SKOMAGER

## SKOMAGERREGLER - KEGLER

### IDÉ:

Det gælder om at score så mange points som muligt i eet stød, og/eller samtidig forhindre modstanderen i at score.

Spillerne støder eet stød ad gangen efter tur, indtil distancen er opnået.

En bal skal i bande hver gang der stødes, uanset om der spilles rødt eller blegt.

Rød/ hvid bal uden for spillefladen betragtes som bal i hul.

### DISTANCE:

Der spilles bedst á 3 sæt til 60 points.

### UDLÆG:

Spillerne afgør, hvem der skal begynde ved at støde mod den øverste bande. Spilleren, hvis bal ligger nærmest den nederste bande, lægger ud i 1. og evt. 3. sæt.

### POINT:

- Væltet kegle	2 points
- Konge væltet alene	6 points
- Rødt eller blegt	4 points
- Hvid bal i hul	2 points
En hvid bal vælter alle kegler i et gennemløb	16 points

### FEJLSTØD ("SKÆVE"):

Ved fejlstød tilskrives alle points ("skæve") til modstanderen.

- Rød bal i hul. 2 skæve + antal scorede points
- Kegle væltet af rød bal, som har været i bande, eller "nakket" ind. Antal scorede points.
- Vælte kegle med kø, maskine eller hånd, efter ramt stødbal. 6 skæve + antal scorede points
- Direkte stød i kegler (direktør). 6 skæve + antal scorede points
- Ingen bal rammer banden. 6 skæve + antal scorede points
- Stødbal rammer ikke en hvid bal. 6 skæve + antal scorede points
- Røres hvid bal med køen (touché). 6 skæve + antal scorede points

### AFSLUTNING:

Et sæt kan kun afsluttes ved, at spilleren vælte kegler, eller hvis modspilleren laver det fornødne antal "skæve".

Der er ikke efterstød.

### UDREGNING AF STILLING:

I en færdigafviklet pulje regnes stillingen således ud:

1. Matchpoints.
2. Sætforskel.
3. Antal vundne sæt.

4. Største totalscore.
5. Omkamp, 1 sæt til 60 points.

**PARSKOMAGER:**

I parskomager skiftes spillerne til at støde, dvs. hold A1, hold B1, hold A2 og hold B2.

14.08.90

DEN DANSKE BILLARD UNION

SPILLEREGLER FOR  
SNOOKER

## **SPILLEREGLER FOR SNOOKER**

Den Danske Billard Union's spilleregler for Snooker, udarbejdet i henhold til gældende internationale regler.

### **1. - BESKRIVELSE OG SPILLEMATERIEL**

Snooker er et positions- og pointspil.

Points opnås ved pointgivende stød og modspillerens fejlstød.

Vinderen er spilleren, eller spillerparret, der opnår den højeste score, eller når en evt. fastsat distance.

Hver spiller benytter samme hvide stødbal og der er 21 målballer:

- 15 røde á 1 point

- 1 gul á 2 points

- 1 grøn á 3 points

- 1 brun á 4 points

- 1 blå á 5 points

- 1 lyserød á 6 points

- 1 sort á 7 points

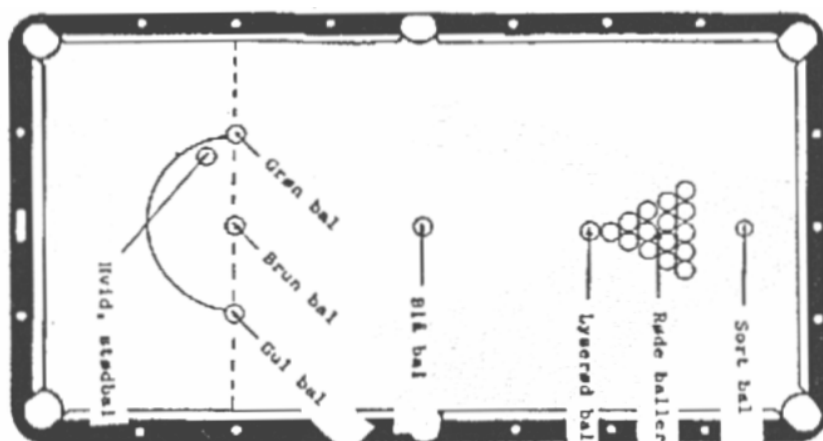
Pointgivende stød udføres ved at støde skiftevis røde og farvede baller i hul indtil alle røde er fjernet fra bordet. Herefter spilles de farvede i hul efter stigende talværdi, først gul, herefter grøn, o.s.v.

### **2. - OPLÆGNING AF BALLERNE**

Før hvert parti/frame lægges ballerne op som følger:

Sort på den øverste plet, bagved trekanten. Lyserød på pletten umiddelbart foran trekanten. Blå på midterpletten, Brun, grøn og gul placeres i halvmåneområdet/udlægsområdet. Brun placeres på pletten i midten, Grøn på venstre spids og Gul på højre spids.

De røde baller placeres ved hjælp af en trekant, så tæt på den lyserøde bal som muligt og med bunden af trekanten parallel med øverste kortbende.



### 3. - DEFINITIONER

#### 3.1. - SÆT/FRAME

Et parti er et enkelt spil, og det er afsluttet når:

- a. Der opgives, eller
- b. Når den sorte bal, som den sidste bal, er stødt i hul, eller
- c. Hvis der med kun sort- og stødbal på bordet, laves fejl.
- d. Efter færdiggjort break og spilleren A har forladt bordet og KUN når farverne og stødballen (hvis ikke i hånd) er tilbage på bordet, og hvis 4 eller flere snookers er påkrævet, vil dommeren "give" framet til spiller B.**

Uddybning til 3.1.d:

Hvis spiller A er 40 point bagud når hans break er færdiggjort med kun de farvede baller tilbage på bordet (27 point), har han brug for 4 snookers til at vinde framet. Dommeren vil øjeblikkeligt, efter spilleren har forladt bordet, tildele framet til spiller B

Denne regel tages ikke i brug hvis frame scoren er lige i det afgørende frame.

Uddybning:

Hvis f.eks. en match er bedst af 7 frames vil denne regel ikke træde i kraft, hvis begge spillere har 3 frames hver.

#### 3.2. - KAMP/MATCH

En kamp består af et fastsat antal sæt/frames.

#### 3.3. - STØDET

- a. Et stød er, når spilleren har berørt stødballen med køspidsen.
- b. For at et stød kan godkendes, skal følgende betingelser være opfyldt:
  1. I stødøjeblikket skal alle baller være i ro, og om nødvendigt alle farvede baller være på plads.
  2. Stødballen skal stødes, ikke skubbes.



3. Stødballen må ikke rammes mere end én gang i samme stød. (touche)
4. I stødøjeblikket skal mindst én af spillerens fødder berøre gulvet.
5. Spilleren må ikke berøre andre baller end stødballen.
6. En bal må ikke stødes af bordet. (sprængt bal)
- c. Et stød er ikke afsluttet, før alle baller er i ro og dommeren skønner at spilleren har forladt bordet.

### **3.4. - BAL I HÅNDEN**

- a. Modstanderen har stødballen i hånden, når den har været i hul eller den har været sprængt af bordet.
- b. Stødballen er i hånden indtil der er stødt.

### **3.5. - BAL I SPIL**

Hvis dommeren skønner at spilleren berører stødballen med køspidsen for at lægge denne til rette for næste stød, et stødballen ikke i spil. (ved bal i hånden)

### **3.6. - BAL "ON"**

En hvilken som helst bal, som skal lovmæssigt rammes ved første berøring af stødballen er ON. En udpeget bal er den målbale, spilleren annoncerer eller viser at ville ramme ved første berøring af stødballen.

BEMÆRK: En farvet bal skal udpeges, medmindre dommeren skønner at den er oplagt.

### **3.7. - ANNONCERET BAL**

En udpeget bal er den målbale, spilleren annoncerer eller viser at ville ramme ved første berøring af stødballen.

BEMÆRK: En farvet bal skal udpeges, medmindre dommeren skønner at den er oplagt.

### **3.8. - BAL I HUL/SÆNKNING AF BAL**

a. Sænkning af en bal sker når en målbale efter berøring med en anden bal og i overensstemmelse med reglerne, går i hul.

b. En farvet bal skal, efter sænkning, placeres på ballens oprindelige plads. ( undtagen når alle røde er sænket)

BEMÆRK: Det er spillerens ansvar at sikre sig, at alle baller bliver lagt rigtigt på plads inden næste stød.

Røde baller lægges aldrig tilbage på spillefladen.

### **3.9. - SERIE**

a. Hvis en bal går reglementeret i hul, fortsætter spilleren med et nyt stød.

b. En serie er en fortsat score af points i samme tur ved bordet.

### **3.10. - SPRÆNGT BAL.**

a. En bal er sprængt, når den falder til ro andetsteds end på spillefladen eller i hul.

b. En sprængt farvet bal skal reglementeret genplaceres på spillefladen.

### **3.11. - SPÆRRET (SNOOKERED).**

a. Stødballen er snookered, såfremt det ikke er muligt at snitte en bal ON på begge sider.

- b. Stødballen i hånden er snookered, hvis dens direkte udsigt til en bal ON er spærret fra alle positioner i D'et.
- c. Hvis stødballen bliver afspærret af mere end én bal, er den nærmeste "spærre-bal" den egentlige snookering bal.

### **3.12. - ANGLED.**

Stødballen er angled, når den efter et legalt stød mod en bal ON afspærres af et bandehjørne.

Hvis stødballen er angled efter fejl:

- a. Dommeren skal dømme angled bal og
- b. Stødballen må herefter spilles i hånden.

### **3.13. - OPTAGET PLET.**

En plet er optaget, når en bal ikke kan placeres, uden at berøre en anden bal.

### **3.14. - SKUBBE-STØD (PUSH STROKE).**

Skubbe-stød er en fejl der sker, når køen forbliver i berøring med stødballen.

- a. Enten når stødballen rammer målballen, eller
- b. Når stødballen har påbegyndt sin rulning.

### **3.15. - JUMP SHOT.**

Et jump shot er et stød, hvor stødballen springer over en hvilken som helst bal, undtagen når den først rammer målballen og derefter springer over denne.

BEMÆRK: Hvis stødballen ender på den anden side af målballen, selv efter berøring med denne, betragtes stødet som et jump shot.

## **4.- SPILLEREGLER**

### **4.1. - GENERELT.**

- a. Spillerne trækker lod, eller støder om retten til at bestemme, hvem der lægger ud.
- b. Spilleren der lægger ud, begynder med stødballen i hånden.
- c. Stødballen:
  - 1. Skal først ramme en bal ON, og
  - 2. Må ikke gå i hul.
- d. En bal der ikke er ON må ikke gå i hul.

BEMÆRK: Når rød bal er ON, må der gerne stødes mere end én rød bal i hul.

e.

- 1. I første stød ved hver indgang, er rød bal ON.
- 2. Hver rød bal i hul i samme stød giver points.
- f. Hvis rød bal går i hul, er den næste bal ON en farvet bal, som giver pålydende værdi i score, når den spilles i hul.
- g. En serie fortsættes, indtil alle røde er af bordet, ved skiftevis at støde røde og farvede i hul.
- h. Hvis en spiller ikke scorer, fortsætter den næste spiller fra det sted, hvor stødballen ligger.
- i. Efter at alle røde baller er sænket, bliver de farvede baller ON, efter stigende værdi, og når de er stødt i hul, forbliver de i hul.

(Undtaget er situationen anført i følgende punkt):

j. Når den sorte bal er alene tilbage på bordet, afsluttes partiet ved første score eller fejl, medmindre scoren i partiet bliver lige efter afslutning med sort i hul. I så fald:

1. Den sorte anbringes på sin plet.
2. Spillerne trækker lod om retten til at bestemme hvem der starter.
3. Den der starter har stødballen i hånden.
4. Den første score eller fejl afgør partiet.

#### **4.2. - FOUL AND A MISS. (BEVIDST FEJL)**

a. Spilleren skal efter bedste evne bestræbe sig på at ramme den bal der er ON. I modsatfald skal dommeren:

1. Dømme fejl, og tildele modstanderen behørig strafpoints, og
2. Spørge modspilleren om han ønsker at få ballerne lagt tilbage og lade "fejlspilleren" spille igen.

b. Så længe en spiller begår fejl kan modstanderen, efter eget ønske, forlange at "fejlspilleren" støder igen.

c. Når der 2 gange i træk er blevet kaldt "foul and a miss" i en situation hvor spilleren er fuldt ud snookered, og spilleren er blevet bedt om at spille igen fra udgangspositionen, skal dommeren advare spilleren om at hvis der bliver kaldt "foul and a miss" tredje gang, har den næste spiller følgende muligheder:

1. Bede den dømte spiller om at spille fra, hvor ballerne landede.
2. Selv spille fra, hvor ballerne landede.
3. Selv spille fra "ball i hånd (D-feltet)" med alle ballerne liggende hvor de landede.

Efter der er blevet udråbt "foul and a miss" den tredje gang, har den næste spiller muligheden for selv at spille fra "ball i hånd" med alle ballerne blivende hvor de landede. Hvis en free ball kan dømmes, skal dommeren tilkendegive "Free Ball"

#### **4.2. - STØDBAL I HÅNDEN.**

Stødballen skal stødes fra en position på, eller indenfor D'et.

BEMÆRK: Dommeren skal på forespørgsel besvare om stødballen er rigtigt placeret.

#### **4.3. - AT RAMME 2 BALLER SAMTIDIG.**

To baller må ikke rammes samtidigt, medmindre der er tale om 2 røde eller en fri bal og ballen er ON.

#### **4.4. - PLACERING AF FARVEDE BALLER UNDER SPIL.**

a. Hvis en farvet bal skal lægges tilbage på spillefladen og dens egen plet er optaget, skal den anbringes på den plet der har højeste værdi.

b. Hvis der er mere end én farvet bal, der skal placeres og deres egne pletter er optaget, har ballen med højeste værdi fortrinsret.

c. Hvis ingen pletter er frie, skal den farvede bal anbringes så tæt som muligt ved dens egen plet op imod øverste bande.

d. Er der tale om den sorte og/eller pink ballen, og området mellem egen plet og øverste bande ikke er fri, skal den farvede bal anbringes så tæt som muligt ved egen plet på midterlinien neden for pletten.

#### **4.5. - PRES BAL.**

a.Hvis stødballen ligger pres med en anden bal, der ér eller kan være ON, skal dommeren dømme pres bal.

b.Spilleren skal støde væk fra den presliggende bal. I modsat fald er det touch (pushstroke).

c.Straf idømmes derfor ikke, når der stødes væk fra ballen, hvis

1. Ballen ikke er ON.

2. Ballen er ON, og spilleren udpeger denne.

3. Ballen er ON, og spilleren udpeger en anden bal, som han rammer først.

BEMÆRK: Hvis dommeren skønner, at en bal, der ligger pres, bevæger sig uden at spilleren er skyld heri, er det ikke en fejl.

#### **4.6. - FRI BAL (FREE BAL)**

a.Hvis stødballen er snookered efter en fejl, skal dommeren dømme FRI BAL.

b.Hvis den spiller, der ikke lavede fejlen, vælger at tage det næste stød, må han udpege en hvilken som helst bal som ON.

c.Ved dette stød skal en sådan bal betragtes som ballen ON med en sådans værdi.

d.Det er en fejl, hvis stødballen:

1. Ikke rammer ballen ON først.

2. Bliver snookered af den frie bal, undtagen når kun pink og sort er på spillefladen.

e.Hvis både den frie bal og ballen ON stødes i hul, tæller kun værdien af ballen ON.

#### **4.7. - FEJL.**

a.Hvis en fejl bliver begået:

1. Dommeren dømmer fejl og meddeler straffen.

2. Bliver fejlen ikke dømt eller krævet af modstanderen inden næste stød, ses bort fra fejlen.

3. En bal, der under spillet ligger forkert i forhold til pletten, skal forblive liggende.

4. Alle points før et fejlstød tæller.

5. Det næste stød efter fejlstød tages fra det sted hvor stødballen ligger.

b.Bliver der begået mere end én fejl i et stød, dømmes kun points for den højeste værdi.

c.Spilleren som begik fejlen:

1. Idømmes den foreskrevne straf, som tillægges modstanderens score.

2. Skal på modstanderens anmodning støde igen. En sådan anmodning kan ikke trækkes tilbage.

#### **4.8. - STRAF.**

Følgende er fejl og medfører en straf på minimum 4 points eller højere, som nævnt under følgende punkter: a - d.

a.1 Ved at støde,

1. Inden alle baller er i ro.

2. til stødballen mere end en gang.

3. uden at mindst én fod berører gulvet.

4. uden for tur.

5. med stødballen placeret forkert, når den er i hånden.

a.2 Ved at forårsage,

6. at stødballen ikke rammer nogen målbal.

7. at stødballen går i hul.

8. en snooker bag en fri bal.
9. et jump shot.

b. Værdien af ballen ON eller en anden bal:

Ved at forårsage,

1. at en bal, der ikke er ON, stødes i hul.
2. at stødballen først rammer en bal der ikke er ON.
3. touche (push stroke).
4. at udføre et stød, med en bal anbragt forkert.
5. berøring af en bal med andet end køspidsen.
6. sprængt bal.
7. en berøring af en anden bal end stødballen.

c. ON-ballens værdi eller højeste værdi af 2 baller, der rammes samtidig, udgør strafpoints.

d. En straf på 7 points idømmes hvis spilleren,

1. efter rød stødt i hul, begår fejl før udpegning af farvet bal.
2. benytter en fremmed bal i en eller anden hensigt.
3. efter at have stødt rød bal, påny støder på rød bal.
4. bruger en anden bal end den hvide som stødbal.

## **5. - GENERELT.**

### **5.1. - SPILLET PÅVIRKES AF ANDET/ANDRE END SPILLEREN.**

Påvirkes bal/baller af andre end spilleren, lægges disse tilbage af dommeren.

### **5.2. - STILSTAND.**

Hvis dommeren skønner, at en situation med stilstand nærmer sig, skal han meddele spillerne, at hvis situationen ikke er ændret i løbet af kort tid, vil han erklære sættet for ugyldigt. Partiet skal påbegyndes påny med samme spillerækkefølge.

### **5.3. - SPILDTID/NØL.**

Hvis dommeren skønner at en spiller tager unormalt lang tid med at støde, skal han tildeles en advarsel, og dommeren skal advare ham om, at han risikerer diskvalifikation hvis det gentages.

### **5.4. - MODSTANDEREN.**

Modstanderen skal, når den anden spiller er ved bordet, undgå at stå eller bevæge sig i spillerens synsline. Han bør sidde eller stå i en passende afstand fra bordet.

### **5.5. - DOMMEREN.**

a. Dommeren skal,

1. fungere som eneste bedømmer af spillet, og han er ansvarlig for en regelret afvikling af spillet.
2. skride ind overfor overtrædelser af reglerne.
3. hvis en farveblind spiller beder om det, sige farve på en bal.
4. rense ballen hvis spilleren anmoder herom.

b. Dommeren må ikke,

1. besvare spørgsmål, der ikke er tilladt efter reglerne.
  2. give tegn om, at en spillere er ved at begå en fejl.
  3. give råd, eller øve indflydelse på spillet.
- c. Har dommeren ikke bemærket en relevant hændelse i spillet, kan han evt. træffe sin afgørelse i samråd med listeføreren.

#### **6. - LISTEFØREREN.**

Listeføreren fører spillelisten og evt. pointstavle og er generelt dommeren behjælpelig.

Brøndby den 14. september 1993.

Revideret den 21. juni 1995, i henhold til de gældende regler for I.B.S.F.  
Administrativ redigering juni 1999, August 2004.

DEN DANSKE BILLARD UNION

SPILLEREGLER FOR

POOL

9-BALL - 8-BALL - STRAIGHT POOL 14:1

FORKLARING TIL POOL-REGLER



De generelle regler for pool træder kun i kraft såfremt spillereglerne for de enkelte discipliner ikke er dækkende.

BAL I HÅND=Stødballen kan placeres, valgfrit for spilleren, i området bag udlægslinien eller over hele bordet, afhængig af reglerne for den enkelte disciplin.

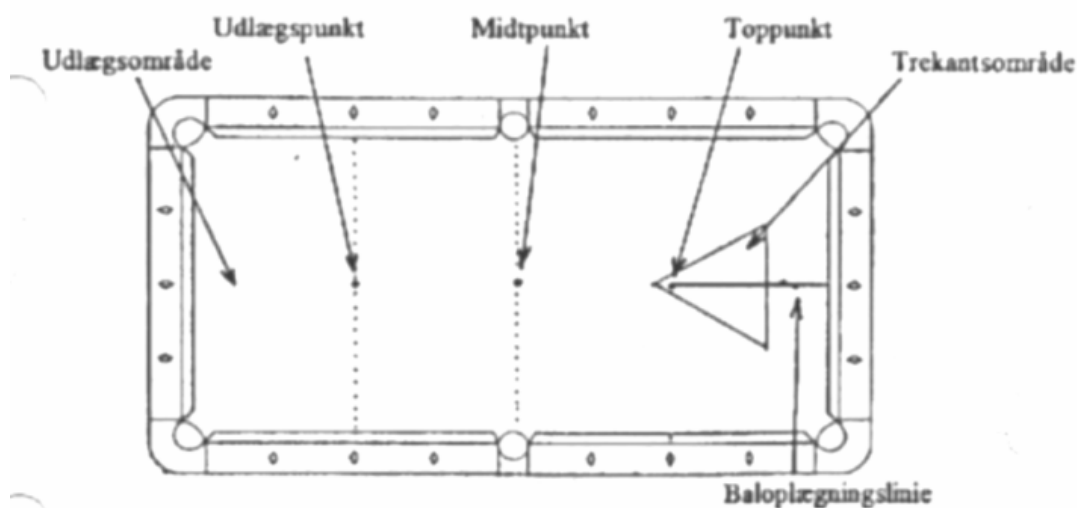
### BALBETEGNELSE:

OBJEKTBAL=Den bal man skal/må ramme i henhold til gældende regler for de tre discipliner.

NUMMERBALLER=Alle baller undtagen hvid bal (Stødbal).

Et sæt kan spilles som et parti, bedst af et eller andet antal sæt, eller som partier, f.eks. først til 4 partier, bedst af 5 sæt.

### BORDET:



## GENERELLE REGLER FOR POOL



Disse generelle regler er gældende for alle pooldiscipliner, MED MINDRE andet fremgår specifikt i de enkelte discipliner.

#### **PARAGRAF 1.1 - BORDE, BALLER, Udstyr.**

Kravene til borde, baller og udstyr er foreskrevet i DDBU's Materialereglement..

#### **OPMÆRKNING AF BORD**

- A. Udlægspunkt - centrum på udlægslinien.
- B. Midtpunkt.
- C. Toppunkt i trekantsområde.
- D. Trekantsområde.
- E. Linie fra toppunkt til nærmeste kortbende.

#### **PARAGRAF 1.2 - TREKANT.**

Ved opbygningen af ballerne skal anvendes en trekant. Ballerne oplægges således at den forreste bal placeres på toppunktet. De øvrige baller placeres bag den forreste bal og lægges pres mod hinanden.

#### **PARAGRAF 1.3 - STØD MOD HVID BAL**

Det er fejl såfremt hvid bal rammes med andre dele af køen end duppen.

#### **PARAGRAF 1.4 - SLUT PÅ INDGANG.**

Sænkes en bal ikke ved et korrekt stød, overgår indgangen til modstanderen.

#### **PARAGRAF 1.5 - TRILNING OM BREAK.**

Inden kampens start triller spillerne om breaket. Spillerne placerer hver en bal bag udlægslinien på hver sin halvdel af bordet. Der stødes mod topbanden samtidigt. Topbanden må kun rammes 1 gang. Den spiller hvis bal kommer nærmest til egen kortbende bestemmer hvem der skal foretage breaket.

#### **RETTE TIL BREAKET ER TABT HVIS SPILLERENS BAL:**

- A. Kommer ind på modstanderens halvdel.
- B. Ikke rammer topbanden.
- C. Går i hul.
- D. Springer ud over bordet.
- E. Rammer langbanden.
- F. Kommer til ro på hulkanten bag kanten af bundbanden.

**KAN DOMMEREN IKKE AFGØRE HVIS BAL ER NÆRMEST EGEN KORTBANDE ELLER HVIS BEGGE SPILLERE OVERTRÆDER OVENNÆVNTE REGEL STØDES OM.**

#### **PARAGRAF 1.6. - ÅBNINGSBREAK.**

Hvem der skal udføre åbningsbreaket afgøres ved enten trilning eller lodtrækning. Ved turneringsspil trilles om udlægget. Vinderen af trilning eller lodtrækning kan vælge at lade modstanderen udføre åbningsbreaket.

#### **PARAGRAF1.7. - STØDBAL VED BREAK**

Breaket foretages med stødbal i hånd bag udlægslinien. Stødet anses for afgivet så snart stødballen har passeret udlægslinien..

#### **PARAGRAF1.8. - ÆNDRING AF STØDBALLENS BANE UNDER BREAKET.**

Hvis spilleren, efter at stødballen har forladt udlægfeltet, stopper den eller ændrer dens bane er det en fejl. Modstanderen bestemmer nu hvem der skal breake og spilleren får en advarsel om at han taber kampen hvis han igen overtræder reglerne om bevidste fejl. I 9-ball har modstanderen bal i hånd over hele bordet.

#### **PARAGRAF1.9. - BAL I HÅND BAG UDLÆGSLINIEN.**

Stødballen må placeres hvor som helst bag udlægslinien. Der må ikke stødes direkte på objektballer i udlægfeltet. Stødballen skal således have forladt udlægsområdet før den må ramme baller i udlægsområdet. Er en objektbal placeret på udlægslinien er ballens centrum afgørende for om den befinder sig i eller udenfor udlægsområdet. Placerer spilleren ad vanvare stødballen på udlægslinien eller udenfor udlægsområdet skal dommeren eller modspilleren gøre ham opmærksom på dette inden stødet bliver udført. Undlades dette betragtes stødet som lovligt udført. Stødballen er i hånd indtil denne forlader udlægsområdet med et korrekt udført stød. Stødballen må lægges i position med enten køen eller hånd så længe ballen er i hånd.

#### **PARAGRAF1.10. - SÆNKEDE BALLER.**

En bal betragtes som sænket når denne forbliver i hul efter et korrekt udført stød.

#### **PARAGRAF1.11. - EN BALS POSITION.**

En bals placering afgøres af dens centrum.

#### **PARAGRAF1.12. - FOD PÅ GULVET**

Under hele stødets udførelse skal spilleren have 1 fod på gulvet.

#### **PARAGRAF1.13. - STØD UDFØRT INDEN BALLERNE LIGGER STILLE.**

Afgives et stød før alle baller ligger helt stille er det en fejl.

#### **PARAGRAF1.14. - FÆRDIGT STØD.**

Et afgivet stød regnes ikke for færdigt før alle baller ligger helt stille.

#### **PARAGRAF1.15.- DEFINITION AF UDLÆGSLINIE.**

Udlægsområdet inkluderer ikke udlægslinien. Såfremt en objektbal er placeret nøjagtigt med sit centrum på udlægslinien er den spilbar. Derfor skal stødballen ved bal i hånd i udlægsområdet placeres således at udlægslinien ikke berøres.

#### **PARAGRAF1.16. - GENERELT VED FEJL.**

Ved begåede fejl overgår indgangen til modstanderen. I øvrigt henvises til gældende regler for de enkelte discipliner.

**PARAGRAF1.17. - MÅLBAL RAMMES IKKE.**

Det er en fejl hvis spilleren ikke rammer en objektbal som den første. Stødes væk fra en presbal er presballen ikke ramt.

**PARAGRAF1.18. - LOVLIGT STØD.**

Der skal altid være bande efter balkontakt.(Stødbal eller andre baller). Er der ikke bande efter balkontakt er det fejl. Hul tæller også for bande.

**PARAGRAF1.19. - STØDBAL I HUL.**

Det er fejl hvis stødballen går i hul, eller berører en bal der i hul. (kan ske ved overfyldte huller)

**PARAGRAF1.20. - BERØRING AF BALLER.**

Det er fejl hvis man på nogen måde berører en bal., undtagen stødballen ( som kun må berøres af duppen).Forekommer dette skal dommeren efter bedste evne lægge ballerne hvor de lå.

**PARAGRAF1.21. - FEJL NÅR BAL ER I HÅND.**

Berøres en bal ved placering af stødballen er det fejl.

**PARAGRAF1.22. - FEJL VED DOBBELTSTØD.**

Hvis man rammer stødballen mere end 1 gang er det fejl. Ligger objektballen pres mod stødballen er det tilladt at støde direkte mod denne bal på betingelse af, at stødet ellers er udført lovligt.

Situationer som disse afgøres altid ved dommerskøn.

**PARAGRAF1.23. - SKUB STØD.**

Stød hvor stødballen skubbes frem, regnes for fejl.

**PARAGRAF1.24. - SPILLERFEJL.**

Rammer en bal et hvilken som helst hjælpemiddel er det fejl.

**PARAGRAF1.25. - ULOVLIGT JUMPSHOT.**

Det er fejl hvis man bevidst skovler stødballen over en nummerbal ved at støde i bunden af stødballen.Det er dommerens skøn om stødet er udført bevidst eller ej. Rammes stødballen af andet end duppen er det under alle omstændigheder fejl.

**PARAGRAF1.26. - JUMPSHOT.**

Det er tilladt at udføre et jumpshot for at træffe en objektbal. Træffes stødballen med benkappen er det fejl. Et jumpshot SKAL udføres med en kø på minimum 104 cm.

**PARAGRAF1.27. - BALLER UD OVER BORD.**

Kommer en bal i ro udenfor spillefladen ( på bande, træflade, gulvet, osv.) er det fejl. **Ballen genoplægges ikke. I 8-Ball og 9-Ball lægges ballen i hul. I Straight Pool derimod, lægges ballen op på toppunktet, eller på linien mod kortbande.**

Hvis en bal returnerer til spillefladen ved egen hjælp efter at have ramt dele af selve bordet er det ikke fejl. Rammer ballen andet end selve bordet, ( lyskilder, kridt på banden, osv. ) og vender tilbage til spillefladen er det fejl.

#### **PARAGRAF1.28. - OVERLAGT FEJL.**

Anser dommeren at stødbal i spil med overlæg røres med andet end duppen, eller andre hjælpemidler skal dommeren gøre spilleren opmærksom på, at næste overlagte fejl vil medføre tabt kamp.

#### **PARAGRAF1.29. - FEJLAFGRÆNSNING.**

Såfremt der i et stød forekommer mere end 1 fejl er det den alvorligste fejl der straffes.

#### **PARAGRAF1.30. - BALLER I BEVÆGELSE AF SIG SELV.**

Flytter en bal sig uden at være berørt eller ramt skal den blive liggende på sin nye position. Hvis en hængende bal går i hul af sig selv efter at have ligget stille i min. 5 sekunder skal den genplaceres så tæt på sin oprindelige position som muligt. Falder en objektbal i hul af sig selv medens spilleren støder efter den og stødballen således ingen mulighed har for at ramme den skal begge baller genplaceres og spilleren får et nyt stød. Er andre nummerballer blevet flyttet i denne situation skal disse også genplaceres inden spilleren udfører et nyt stød.

#### **PARAGRAF1.31. - GENOPLÆGNING AF BALLER.**

Genoplagte baller skal placeres på linien fra toppunkt til kortbande. Skal flere baller genoplægges, placeres de på linien i stigende nummerorden begyndende fra toppunkt mod kortbanden. Ligger andre baller i vejen for genoplægningen placeres de genoplagte baller så vidt muligt pres. Ligger stødballen i vejen lægges de genoplagte baller så tæt som muligt mod stødballen uden at være pres mod denne. Er linien mod kortbanden optaget genoplægges ballerne fra toppunkt mod centrum efter samme retningslinier.

#### **PARAGRAF1.32. - LÅSTE BALLER.**

Såfremt 2 eller flere baller er låst mod hullets sider og en eller flere baller ikke berører klædet skal dommeren iagttage følgende procedurer. Han skal visuelt eller fysisk styre hver bal direkte nedad fra den låste position. Enhver bal der efter dommerens skøn ville falde i hul i en sådan bevægelse regnes for sænket, medens baller der ville falde eller blive på klædet ikke regnes for sænkede. Ballerne placeres derefter dommerens skøn og spillet fortsætter som om ingen baller havde været låste.

#### **PARAGRAF1.33 - EKSTRA SÆNKEDE BALLER.**

Såfremt flere baller sænkes i samme korrekte udførte stød tæller de efter den specifikke disciplins regler.

#### **PARAGRAF1.34. - UDEFRAKOMMENDE HÆNDELSER.**

Flytter en tilskuere baller, eller skubber til en spiller ved bordet, skal ballerne placeres i deres oprindelige positioner omgående efter uheldet. Den ramte spiller fortsætter sit spil og der dømmes ikke fejl mod ham. Reglen gælder også ved hændelser såsom strømafbrydelser, lysarmaturer der

falder ned på bordet, osv. Kan ballerne ikke bringes tilbage til deres oprindelige position spilles sættet om , og den spiller der foretog breaket, breaker igen.

I 14-1 afbrydes spillet og et nyt break foretages. Der trilles om breaket. Opnået score berøres ikke. Man fortsætter således scoringen fra afbrydelsen.

#### **PARAGRAF1.35. - RÆKKEFØLGEN AF BREAK.**

I 8 og 9-ball breaker vinderen af et sæt igen. Turneringsledelsen kan afvige efter følgende retningslinier:

1. Spillerne skiftes til at breake.
2. Taberen breaker
3. Spilleren der er bagud i sæt breaker næste spil.

Iøvrigt henvises til reglerne for de specifikke discipliner.

#### **PARAGRAF1.36. - INDGANGE.**

En spillers indgang slutter når han ikke sænker en objektbal, eller begår en fejl. Slutter indgangen uden fejl, overtager modstanderen ballerne som de ligger.

#### **PARAGRAF1.37. - OBJEKTBAL PRES MOD BANDE .**

Hvis stødballen rammer en objektbal som ligger pres mod banden tæller dette ikke som bandekontakt. En objektbal betragtes ikke som værende pres mod bande med mindre dommeren eller modspiller har gjort opmærksom på dette inden stødes udføres.

#### **PARAGRAF1.38 - STØD FRA UDLÆGSOMRÅDET.**

Når en spiller har bal i hånd bag udlægslinien skal han støde ud af udlægsområdet inden stødballen rammer en bande eller en objektbal. Ellers er det fejl. Ligger en objektbal så tæt på udlægslinien udenfor udlægsområdet at stødballen ikke når at forlade udlægsområdet inden kontakt er stødet alligevel lovligt.

#### **PARAGRAF1.39 - FEJL VED BAL I HÅND.**

#### **VED PLACERING AF STØDBAL UNDER BAL I HÅND MÅ SPILLEREN BERØRE STØDBALLEN MED SIN HÅND ELLER KØ .**

#### **PARAGRAF1.40. - INDBLANDING.**

Såfremt spilleren der ikke er ved bordet distraherer eller kommenterer modpartens spil regnes dette for usportslig optræden. Såfremt en spiller støder udenfor tur (f.eks. på et andet bord) eller flytter baller i modpartens indgang regnes dette for usportslig optræden.

#### **PARAGRAF1.41 - HJÆLPEMIDLER.**

Det er ikke tilladt spillerne at anvende bal, trekanten eller andre hjælpemidler for at bedømme passager, osv. Kun køen må tages til hjælp så længe køen forbliver i hånden. Overtrædes denne regel er det fejl, og regnes samtidigt som usportslig optræden.

#### **PARAGRAF1.42. - ILLEGAL MARKERING.**

Det er ikke tilladt at mærke bordet før udførelse af et stød. Det er således ikke tilladt at afsætte kridtmærker, eller placere kridt på banden, ect. Dette regnes for fejl og usportslig optræden.

## **9-BALL REGLER**

### **PARAGRAF 2.1 - SPILLETS FORMÅL**

9-ball spilles med 9 nummerballer nummeret fra 1 til 9, samt 1 stødbal. Ved hvert stød skal stødballen som den første ramme den bal på bordet der har det laveste nummer. Dog skal ballerne ikke nødvendigvis sænkes i nummerorden. Det er således lovligt at sænke en anden bal ved carambolage med den laveste nummerede bal på bordet. Sålænge spilleren sænker baller med et lovligt stød fortsætter han ved bordet indtil han enten kikser en bal, begår en fejl eller vinder spillet ved at sænke 9`eren med et lovligt stød. Sænker en spiller ikke en bal slutter hans indgang og modstanderen overtager ballerne i de positioner den første spiller efterlod. Begår den første spiller en fejl overtager modstanderen bordet med bal i hånd overalt på bordet. Stød skal ikke annonceres.

### **PARAGRAF 2.2 - OPLÆGNING AF BALLER**

Ballerne oplægges i diamantform med 1`eren på toppunktet og 9 `eren i midten. De øvrige baller placeres i vilkårlig rækkefølge.

Spillet begynder med bal i hånd i udlægfeltet.

### **PARAGRAF 2.3 - LOVLIGT BREAK**

1`eren skal rammes som den første og spilleren skal :

a:Sænke en bal eller støde minimum 4 baller i bande.

b:Hvis stødballen går i hul eller over bord, eller pkt. a ikke overholdes er det fejl, og modstanderen har bal i hånd over hele bordet.

c:Hvis spilleren der udfører breaket støder en bal ud over bordet er det fejl, og modstanderen har bal i hånd over hele bordet. Ballen der forlod bordet genoplægges ikke men betragtes som sænket ved fejl. Hvis 9 `eren forlader bordet i breaket skal den genoplægges.

### **PARAGRAF 2.4 - FORTSAT SPIL.**

Stødet der følger umiddelbart efter et lovligt break kan udføres som et "Push-out". (Se 2.5).

Hvis spilleren sænker en bal i et lovligt udført break fortsætter han indtil han ikke sænker en bal eller begår en fejl. Spillet slutter når en spiller sænker 9`eren i et lovligt stød, eller hvis en spiller bortdømmes på grund af usportslig optræden.

Man kan ikke melde safe og f.eks. sænke en bal. Så lang tid at en spiller pletter ballerne legalt, er vedkommende forpligtet til at fortsætte.

### **PARAGRAF 2.5 - PUSH-OUT**

Spilleren som støder umiddelbart efter et lovligt break må spille et push-out. I push-out behøver stødballen ikke at ramme objektballen eller en bande, MEN den MÅ gerne ramme en hvilkensomhelst bal eller bande. Alle andre regler for fejl gælder stadig. Hvis spilleren ikke melder push-out inden stødet, anses dette for at være et normalt stød. Enhver bal sænket i push-out forbliver i hul undtagen 9 `eren. Efter et lovligt push-out kan modstanderen acceptere

ballerne som de ligger eller give stødet tilbage til den spiller der udførte push-outet. Et lovligt udført push-out er altså ikke en fejl. Hvis en spiller laver fejl i breaket kan modstanderen ikke spille et push-out.

#### **PARAGRAF 2.6 - FEJL**

Når en spiller begår en fejl slutter hans indgang. Baller sænket i forbindelse med en fejl genoplægges ikke - undtagen 9'eren. Modstanderen har bal i hånd overalt på bordet. Begår en spiller flere fejl i samme stød tælles disse kun som 1 fejl.

#### **PARAGRAF 2.7 - FORKERT RAMT**

Hvis den første ramte nummerbal ikke er den laveste nummerede bal på bordet er det fejl.

#### **PARAGRAF 2.8 - INGEN BANDE EFTER BALKONTAKT**

Det er fejl hvis der ikke er bande efter balkontakt. En sænket bal tæller som bande.

#### **PARAGRAF 2.9 - BAL I HÅND**

Når en spiller har bal i hånd må han placere stødballen overalt på bordet, undtagen i pres mod en objektbal. Han må fortsætte med at placere stødballen indtil stødet afgives.

#### **PARAGRAF 2.10 - BAL OVER BORD**

En ikke sænket bal betragtes som over bord hvis den kommer til ro udenfor spillefladen. Det er fejl hvis man støder en bal ud over bordet. Ballen genoplægges ikke, men betragtes som sænket ved en fejl. Hvis 9'eren forlader bordet er det fejl. 9'eren skal genoplægges og modstanderen har bal i hånd over hele bordet.

#### **PARAGRAF 2.11 - JUMP OG MASSÉ FEJL**

Det er fejl hvis den bal (forudsat det ikke er en lovlig objektbal), man forsøger at undgå, bevæger sig. Det gælder uanset om det er stødballen, køen, hånden eller andet der får ballen til at flytte sig.

#### **PARAGRAF 2.12 - 3 FEJL I RÆKKEFØLGE**

Begår en spiller fejl i 3 på hinanden følgende indgange, uden at have udført et lovligt stød, taber han sættet. Fejlene skal være sket i samme sæt. Er en spiller på 2 fejl skal enten dommeren eller modstanderen gøre ham opmærksom på dette. Undlades dette vil spilleren stadigvæk stå på 2 fejl, også selvom han begår den 3. fejl.

## **8-BALL REGLER**

#### **PARAGRAF 3.1- SPILLETS FORMÅL**

8-Ball er et annonceringsspil der spilles med en stødbal og 15 nummerballer.(1-15). En spiller skal sænke ballerne i gruppen nummereret 1-7 (de hele) medens den anden spiller skal sænke ballerne i gruppen 9-15 (de halve). Den spiller som først sænker alle baller i sin gruppe og derefter sænker 8-ballen med et lovligt stød har vundet.

#### **PARAGRAF 3.2- ANNONCEREDE STØD**

Annoncering af åbenlyse baller og huller kræves ikke. Det er modstanderens ret at spørge om bal og hul. Spil over bande(r) eller carambolager regnes ikke for at være åbenlyse og stødet skal derfor annonceres. Ved annoncering er det aldrig nødvendigt at annoncere antal af bänder, carambolager, osv. Enhver bal sænket ved en fejl skal ikke oplægges hvad enten den tilhører spilleren eller modstanderen. I breaket skal ikke annonceres. Spilleren der udfører breaket fortsætter sin indgang såfremt han sænker en eller flere nummerballer.

### **PARAGRAF3.3.- OPLÆGNING AF BALLER**

Ballerne placeres i en trekant på bordets toppunkt med 8`eren i midten. Den forreste bal på toppunktet, med en hel og en halv bal i hvert sit hjørne.

### **PARAGRAF3.4 - BREAKET**

Vinderen af trilningen bestemmer hvem der breaker. Vinderen af et sæt breaker i det næste.

### **PARAGRAF3.5.- GODKENDT BREAK**

For at støde et lovligt break skal spilleren, med stødballen bag udlægslinien, enten :

1. sænke en bal

2. spille mindst 4 nummerballer i bande.

Hvis det ikke lykkes ham at lave et lovligt break er det fejl, og modstanderen kan enten acceptere ballerne som de ligger eller bestemme hvem der skal breake om.

### **PARAGRAF3.6.- FEJL I BREAKET. (STØDBALSFEJL - I HUL ELLER OVER BORD)**

Hvis stødballen går i hul eller over bordet på et iøvrigt lovligt break, forbliver alle sænkede baller i hul ( undtagen 8`eren) og bordet er åbent. Modstanderen har bal i hånd i udlægfeltet eller kan vælge ombreak.

### **PARAGRAF3.7- NUMMERBALLER OVER BORD.**

Hvis en nummerbal springer over bord i breaket er det en fejl og modstanderen kan acceptere ballerne som de ligger eller få bal i hånd i udlægfeltet. Nummerballen lægges op påny.

### **PARAGRAF3.8. - 8` EREN SÆNKET I BREAKET**

Hvis 8`eren bliver sænket i breaket kan spilleren kræve et ombreak, eller få 8`eren genoplagt og fortsætte spillet. Hvis spilleren laver fejl i breaket samtidig som 8`eren bliver sænket, kan modstanderen kræve et ombreak eller få 8`eren lagt op og fortsætte spillet med bal i hånd i udlægfeltet.

### **PARAGRAF3.9 - ÅBENT BORD.**

Bordet er åbent så længe der ikke er valgt balgruppe. Når bordet er åbent er det tilladt at ramme en hel for at sænke en halv- og omvendt. Bemærk: bordet er altid åbent umiddelbart efter breaket. Når bordet er åbent er det tilladt at ramme en hvilken som helst bal på bordet først incl. 8`eren, men er 8`eren den første bal der rammes mister spilleren sin tur og bordet forbliver åbent. Alle ulovligt sænkede baller forbliver i hul.

### **PARAGRAF3.10 - VALG AF BALGRUPPE**

**BORDET ER ALTID ÅBENT UMIDDELBART EFTER BREAKET.**



Valg af balgruppe bliver først afgjort når en spiller har annonceret og sænket en bal på et lovligt stød efter breaket.

### **PARAGRAF3.11 - LOVLIGT STØD**

Ved alle stød ( undtagen i breaket og når bordet er åbent) skal spilleren ramme en bal fra sin egen gruppe, sænke en nummerbal, eller ramme en bande med enten stødbal eller nummerbal. I alle stød skal der være bande efter balkontakt.

### **PARAGRAF3.12. - SAFE**

Af taktiske årsager kan en spiller vælge at sænke en objektbal og samtidig afslutte sin indgang ved at annoncere safe på forhånd. Det er tilladt at spille safe. Hvis spilleren ikke melder safe før han støder en åbenlys bal i hul skal han fortsætte indgangen. Alle baller sænket på en safe forbliver i hul.

### **PARAGRAF3.13. - FORTSAT SPIL**

En spillers indgang fortsætter så længe han lovligt sænker baller i sin egen gruppe. Efter at en spiller lovligt har sænket alle baller i sin gruppe skal han sænke 8`eren.

### **PARAGRAF3.14 - STRAF VED FEJL**

Modstanderen får bal i hånd. Dette betyder at spilleren kan placere stødballen hvor somhelst på bordet. Med bal i hånd må spilleren placere stødballen med hånden eller køen.

### **PARAGRAF3.15 - KOMBINATIONER**

Kombinationer er tilladt. Dog må 8`eren ikke være den første ramte bal i en kombination undtagen når bordet er åbent.

### **PARAGRAF3.16 - IKKE KORREKT SÆNKEDE BALLER**

En objektbal er ikke sænket korrekt når:

1. der dømmes fejl.
2. den sænkes i et forkert hul.
3. der er meldt safe på forhånd.

### **PARAGRAF3.17 - OBJEKT BALLER UDOVER BORDET**

Hvis nummerballer spilles ud over bordet er det en fejl. 8`eren ud over bordet er tabt spil.  
**Objektballer lægges ikke op, men placeres i et hul.**

### **PARAGRAF3.18. - SPIL PÅ 8`EREN**

Ved spil på 8`eren er det ikke tabt spil hvis man begår en fejl, medmindre 8`eren går i hul eller springer ud over bordet.

### **PARAGRAF3.19 - TABT SPIL**

En spiller taber spillet eller sættet hvis han begår en af de følgende fejl:

- a: Laver fejl samtidig med at han sænker 8`eren ( undtagen i breaket).
- b: Sænker 8`eren i samme stød som den sidste bal i sin gruppe.

- c: Støder 8`eren ud over bordet.  
d: Sænker 8`eren i et forkert hul.  
e: Sænker 8`eren når den ikke er lovlig objektbal.  
Bemærk: Alle fejl skal dømmes før et nyt stød udføres ellers kan fejlen ikke straffes.

### **PARAGRAF3.20 - DØDT SPIL**

Hvis begge spillere efter dommerens skøn i 6 på hinanden følgende indgange -( 3 indgange hver)- ikke har forsøgt at vinde spillet kan dommeren afbryde spillet. Der foretages et nyt break af samme spiller som før.

### **BEMÆRK: 3 FEJL I TRÆK ER IKKE TABT SPIL**

#### **Der er bal i hånd efter følgende fejl:**

Stødbal i hul  
Stødbal ud over bordet  
Nummerballer ud over bordet  
Touché  
Dobbeltstød  
Ingen bande efter balkontakt  
Man rammer ikke en lovlig objektbal som den første  
Man rammer ingen baller  
Man støder inden ballerne ligger i ro.

Der er bal i hånd over hele bordet, undtagen ved fejl i breaket.

## **STRAIGHT POOL 14:1**

### **PARAGRAF4.1 - SPILLETS FORMÅL**

I Straight Pool skal spilleren melde hvilken bal der skal sænkes og i hvilket hul. Spilleren får godskrevet 1 points for hver korrekt sænket bal og fortsætter sin indgang indtil han ikke sænker en bal korrekt eller laver fejl.

Spilleren kan sænke de første 14 baller, men før den 15. og sidste bal sænkes, lægges de sænkede 14 baller op i trekanten, med undtagelse af topballen.

Spilleren har herefter mulighed for at sænke den 15. bal, samtidig med at han forsøger at sprede de oplagte baller, for på denne måde at fortsætte spillet.

Den spiller som først når den fastsatte distance i henhold til gældende regler, vinder kampen.

### **PARAGRAF4.2 - BALLER**

Der benyttes et sæt standard baller, nummereret fra 1 - 15, samt en stødbal.

#### **PARAGRAF4.3 - OPLÆGNING AF BALLER**

Der benyttes en standard trekant, med den øverste bal på toppunktet. 1'eren placeres i det nederste højre hjørne, 5'eren i det nederste venstre hjørne. Alle de andre baller placeres vilkårligt. Ballerne skal så vidt muligt ligge pres med hinanden.

#### **PARAGRAF4.4 - SCORING AF POINTS**

Der gives 1 points for hver korrekt sænket bal.

#### **PARAGRAF4.5 - BREAKET**

Vinderen af trilningen bestemmer hvem der breaker. Den der foretager breaket skal opfylde et af nedenstående krav:

1. Udpege en bal og et hul hvori denne bal skal sænkes.
2. Med stødballen ramme en nummerbal og herefter en bande og herudover sørge for at mindst 2 nummerballer rammer en bande.

Kan spilleren ikke opfylde et af ovenstående krav, dømmes der break-fejl.

Spilleren noteres for 2 minuspoints, for hver break-fejl.

Samtidig har modstanderen mulighed for følgende:

1. Acceptere ballernes placering, eller
2. Få ballerne lagt op påny og kræve at "fejl-breakeren" foretager et nyt break.

Denne fremgangsmåde fortsætter indtil der er foretaget et korrekt break, eller modstanderen har accepteret ballernes placering.

Tre-fejl-straffen træder ikke i kraft i breaket. (Se pkt. 4.11)

Såfremt breakerens laver stødbal-fejl, noteres han for een fejl og 1 minuspoints. Denne fejl tæller i forbindelse med Tre-fejl-straffen.

Modstanderen får bal i hånd bag udlægslinien.

#### **PARAGRAF4.6 - SPILLEREGLER**

1. Spilleren ved bordet fortsætter sin indgang så længe han sænker baller korrekt. Spilleren må ramme en hvilken som helst nummerbal, så længe denne er meldt, og der er meldt hul. Spilleren behøver ikke at gøre opmærksom på kombinationsstød, bandestød el.lign.

2. Ved alle stød skal stødballen ramme en nummerbal og herefter

a. Sænke en nummerbal, eller

b. Ramme en bande, eller sende en nummerbal i bande.

Såfremt enten punkt a. eller b. ikke er udført, dømmes der fejl.

Hvis en objektbal er placeret ved en bande, med mindre end een bals afstand til denne bande, er det kun tilladt at spille safe på denne bal 2 gange i træk, såfremt man benytter banden, som denne bal ligger ved.

Efter to safe-stød mod denne bal, betragtes ballen som pres i bande ved næste indgang ved bordet.

Herefter træder de "Generelle regler for Pool", " paragraf 1. 37 i kraft, men kun såfremt spilleren ønsker at spille på denne bal i sin 3. indgang ved bordet.

BEMÆRK:

Hvis en spiller har begået fejl umiddelbart før eller efter sidstnævnte stød, må vedkommende med det samme imødekomme regler i paragraf 1.37, ved stød mod denne objektbal.

Såfremt spilleren ikke kan opfylde kravene i paragraf 1.37, dømmes der tre-fejl og spilleren bliver endvidere idømt 1 minuspoints for hver af de foregående fejl.

Alle 15 baller bliver herefter lagt op og fejl-spilleren foretager et nyt break.

3. Når den 14. bal er sænket, stopper spillet et kort øjeblik, med den 15. bal i den position hvor den kommer til ro, og de resterende 14 baller lægges op i trekanten, med topballens område tomt. Spilleren fortsætter herefter sin indgang, enten ved at støde den 15. bal i hul og sprede de oplagte baller, for at fortsætte sin scoring.

Spilleren er dog ikke tvunget til at spille på den 15. bal, men må ramme en hvilken som helst af nummerballerne.

Se diagram i punkt 6, hvis den 15. bal sænkes i samme stød som den 14. bal.

4. Det er tilladt spilleren at melde safe, (af defensive årsager).

Safe-spil er tilladt såfremt reglerne iøvrigt er overholdt. Spillerens indgang ved bordet slutter, og sænkede baller i et safe-stød lægges op igen i henhold til gældende regler. Sænkede baller i et safe-stød giver ikke points.

5. En spiller må ikke "gribe en bal" på vej i hul. Hvis han gør, idømmes en straf på 1 minuspoints, samt en straf for bevidst fejl på 15 minuspoints.

Modstanderen har følgende valg:

1. Acceptere ballernes placering, med stødbal i hånd i udlægsområdet.

2. Få alle 15 baller lagt op og kræve at fejl-spilleren foretager et nyt break. Denne spiller er herefter underlagt reglerne for udlægs-break.

6. Såfremt den 15. bal, eller stødballen er i vejen for trekanten, når ballerne skal lægges op, benyttes nedenstående diagram til placering af ballerne.

Selve trekanten hører med til trekantsområdet.

Hvad gør man, hvis:

15.bal ligger / stødbal ligger	I trekanten.	Ikke i trekanten og ikke på udlægspunktet	På udlægspunktet
I trekanten	15. bal: Toppunkt. Stødbal: I udlægsområdet	15. bal: Udlægspunkt Stødbal: Bliver liggende	15. bal: Midtpunkt Stødbal: Bliver liggende
I hul	15. bal: Toppunkt Stødbal: I udlægsområdet	15. bal: Toppunkt Stødbal: Bliver liggende	15. bal: Toppunkt Stødbal: Bliver liggende
I udlægsområdet men ingen på udlægspunktet	15. bal: Bliver liggende Stødbal: På udlægspunkt		
Ingen i udlægsområdet & Ingen i trekanten	15. bal: Bliver liggende Stødbal: I udlægsområdet		
På udlægspunktet	15. bal: Bliver liggende Stødbal: Midtpunkt		

7. Hvis en spiller har stødbal i hånd, bag udlægslinien, som ved stødbalsfejl, og alle nummerballer er bag udlægslinien, er det tilladt for spilleren at få den bal der ligger tættest på udlægslinien, lagt op på toppunktet. Hvis to baller ligger med samme afstand til udlægslinien, kan spilleren selv vælge hvilken bal han vil have lagt op.

8. Det er tilladt i Straight Pool, at lave en bevidst fejl, f.eks. et trillestød ind i packet uden at ramme bande. Fejlen tæller i forbindelse med tre-fejls-straffen. Det er ikke tilladt at lave touche eller lignende med vilje. Her skal dommeren skride ind og dømme spilleren for usportslig optræden.

#### **PARAGRAF4.7 - ULOVLIGT SÆNKEDE BALLER**

Alle baller lægges op i henhold til gældende regler. Ingen straf.

#### **PARAGRAF4.8 - OBJEKTBAL UD OVER BORDET**

Der dømmes fejl. Alle baller ud over bordet lægges op i henhold til gældende regler.

#### **PARAGRAF4.9 - STØDBAL UD OVER BORDET ELLER I HUL**

Modstanderen har stødbal i hånd bag udlægslinien, undtagen hvis fejlen kan henføres til Paragraf 4.6, stk 2, Paragraf 4.6., stk. 5 eller Paragraf 4.12. I så tilfælde er disse gældende.

#### **PARAGRAF4.10 - STRAF VED FEJL**

Der idømmes 1 minuspoints for hver fejl, som fratrækkes spillerens score. BEMÆRK:

Yderligere straf ved bevidste fejl og Tre-fejl i træk.

Modstanderen accepterer stødballens position, bortset fra stødbals-fejl, bevidste fejl og Tre-fejl-i træk.

#### **PARAGRAF4.11 - TRE- FEJLS- STRAFFEN**

Når en spiller idømmes fejl, straffes han med 1 minuspoints eller mere og det noteres og meddeles spilleren "at han er på en fejl" Spilleren forbliver på "en fejl" indtil hans næste stød er korrekt udført, enten ved at sænke en bal korrekt, udføre et korrekt safe-stød, eller blot udføre et lovligt stød.

Formår han ikke dette, straffes han med endnu 1 minuspoints. Noteringen ændres til "to fejl".

Såfremt han ikke formår at udføre et korrekt stød på sin 3. indgang i træk, idømmes han en straf på 15 minuspoints.

En Tre-fejls-straf sletter automatisk alle fejl.

Baller lægges op og fejl-spilleren foretager et nyt break. Reglerne for break træder i kraft.

#### **PARAGRAF4.12 - SCOREDE POINTS**

Det er muligt for en spiller at blive noteret med en negativ score efter en kamps afslutning.

F. eks. 150 - -2

Revideret juni måned 1996 og 2001, i henhold til gældende regler for WPA og EPBF.

Administrativ redigering foretaget i maj måned 1997, juni måned 1999 og juni måned 2001.

