

Kegleregler

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.

Til turneringer i keglebillard benyttes de i DDBU's materialereglement godkendte billarder og kegler.

§ 2.

1. Spillerne afgør, hvem der skal begynde ved at støde mod den øverste bande. Spilleren, hvis bal ligger nærmest den nederste bande, vælger om vedkommende selv eller modstanderen skal lægge ud.
2. Begge baller skal være i bevægelse inden første bal rammer øverste bande, ellers stødes der om.
3. Hvis ballerne på vejen har berørt hinanden, eller hvis de standser lige langt fra den nederste bande, skal der stødes om.
4. Hvis en spillers bal rammer keglerne, 3. bal, langbanden eller går i hul, fortabes retten til at vælge udlæg.

§ 3.

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 point.
5. Rødt (Carambole) tæller 4 point.
6. En serie fortsættes til der laves fejl eller fastsat distance er nået.

§ 4.

1. En pause på 5 minutter tillades midt i spillet, hvis det forlanges af en spiller.
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.

Der er fejl og spillet går til modstanderen:

1. Hvis en eller flere baller sprænges, jf. § 11.(Nyt udlæg).
2. Hvis spilleren støder, før ballerne ligger helt stille eller keglerne er på plads.
3. Hvis spilleren bevidst 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, dvs.:
 - berører en bal med andet end køens læderdup.
 - køen er i kontakt med spille bal i det øjeblik, den rammer en anden bal eller en bande.
 - 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/-holdepunkter på banden.
7. Hvis rød bal i hånden rettes/lægges på plads med andet end hånden.

8. Hvis rød bal går i hul.
9. Hvis rød bal vælter en kegle eller rammer en væltet kegle, der herefter vælter en anden kegle.
10. Hvis en kegle i stødet (indtil baller og kegler er i ro) væltes med kø, maskine, tøj eller legemsdel.
11. Hvis ikke mindst en af ballerne er i bande hver anden gang, når der laves kegler. Rødt uden kegler tæller for bande.
12. Hvis der laves 3 gange rødt i træk, uden at der væltes kegler.

§ 6.

1. En fejl skal være konstateret inden næste stød (dog undtaget § 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 en 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.

1. **Så længe en spiller scorer point, 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.

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 hvide plet, eller når den hviler mod bal, dvs. 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.

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 midtærtværlinie 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 bundbånd og salvolinie. Spillet fortsættes ved at støde mod bal eller bånd på bordets modsatte halvdel.

§ 10.

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.

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.

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.

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 pointtal derunder.
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 listeføreren 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 point.

Materiel

Baller:

Super Aramith, 61,5 mm.

Kegler:

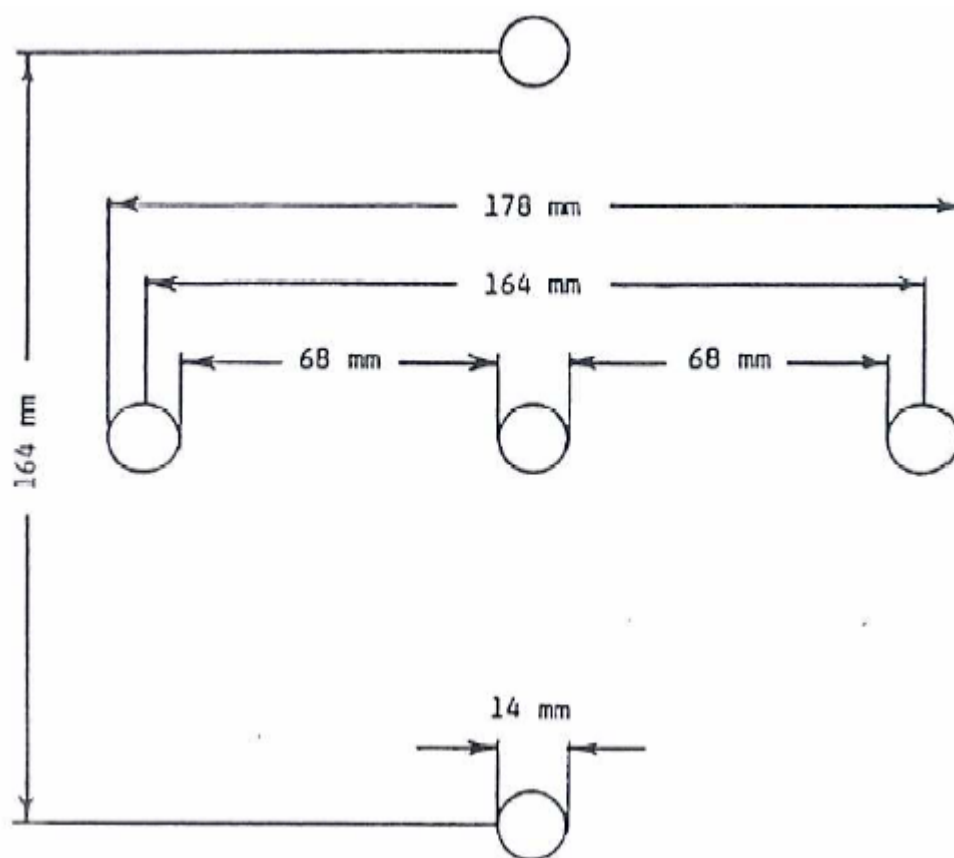
Kegler med følgende dimensioner:

Højde: 120 mm. Diameter i bunden: 14 mm.

Vægt: 10-11 gram.

Keglefeltet:

Keglefeltet måler: 164 x 164 mm.



Reglerne er et udsnit fra Den Dansk Billard Unions hjemmeside <http://www.ddbu.dk/>.