Skomar spilleregler

§ 1. DISTANCE
I turneringer spilles der fra 0 - 70 og i 2 kuglers-skoma'r fra 0 – 60.

§ 2. TRILNING OM UDLÆGGET
I spil, hvor der kun er to deltagere eller hold, der konkurrerer ad gangen - bl.a. altid ved de store Skoma'rturneringer – finder man ud af, hvem der skal starte, ved at trille om udlægget. To af de spillere, der begynder spillet, støder hver en bal ned i modsatte endebande i forsøg på at komme nærmest banden i egen ende. Den spiller, der kommer nærmest, har vundet retten til at bestemme, hvem der skal lægge ud. Ved trilning er det tilladt at lægge ballen til rette med undersiden af køen, men rammes den med duppen, tæller det for et stød.

Man har tabt trilningen, hvis:
a) Ballen går i midterhullet eller hjørnehullet
b) Ballen triller over på modstanderens halvdel
c) Ballen rammer sidebanden
d) Ballen vælter en kegle.

§ 3. POINTGIVNING
1 væltet kegle: 2 point. Midterkegle (Konge) væltet alene: 6 point. Dog kun såfremt alle fem kegler er placeret i keglefeltet. Alle 5 kegler væltet af samme bal i ét gennemløb: 16 point. (Bal 3 må ikke ligge inden for keglefeltet, eller i det såkaldte vindue, der strækker sig fra midterkeglen og ud til de andre kegler og dermed former en firkant. Bemærk, at en bal, der ligger lige uden for keglefeltet, godt kan være inden for vinduet).

- Bal i hul: 2 point.
- Rødt: 4 point. (Rødt er, når den røde bal rammer begge de hvide baller).
- Blegt: 4 point. (Blegt er, når de 2 hvide baller rammer hinanden). Man kan ikke få point for både rødt og blegt i samme stød.
- Bal over bord: 2 point. (Tæller som hul, og ballen skal lægges på pletten, som hvis den havde været i hul).

Skæve – minus point
I turneringer inden for DDBU eller udvalgte turneringer dømmes der efter reglen "Sprængt bal", der giver skæve ligesom rød bal i hul. En pot vindes ved at vælte kegle(r), eller ved at modstanderen laver skæve. Hvis den røde bal vælter kegle(r), går i hul eller forlader bordet, er der skæve, og alle pointene tilfalder modstanderen eller modstanderne, hvis der er flere.

- Direkte: 6 skæve + scorede point.
- Touche: 6 skæve + scorede point, og næste spiller må tage rød bal i hånden, hvis han/hun vælger dette. Skoma'rstød er dog tilladt.
- 3 baller i hul er skæve.
- Hvis en hvid bal vælter en kegle, som i faldet rammer rød bal, inden den vælter en kegle mere, er der skæve.

§ 4. RØD BAL I HÅNDEN
Ved stødbal i hul eller touche har næste spiller ret til "fri" bal. Her skal stødballen placeres bag salvolinjen (i forhold til midten) og skal som det første ramme bal eller bande i modsatte ende (over midten) af billardet. Det er tilladt at lægge stødballen til rette med undersiden af køen, dog på en sådan måde, at der ikke kan opstå tvivl om, hvorvidt det var et stød.

Kilde: Dansk Billard Union – senest opdateret 12-11-2026

§ 5. HVID BAL I HUL
Hvis hvid bal går i hul eller ryger ud over bordet, skal den lægges på salvopletten i modsatte ende af den anden hvide bal. Er pladsen optaget af rød, skal den tages ud af spillet, indtil næste stød er stødt. Bemærk, at hvid bal skal genplaceres på sin oprindelige plads, uanset om den anden hvide bal er på samme halvdel.

§ 6. DIREKTE OPSTÅR
a) Hvis den pointgivende bal ikke har været i bande, og ikke er blevet ramt af en bal, der har været i bande. Det samme gælder:
b) Hvis stødballen går i kegler, før den har ramt en hvid bal.
c) Hvis stødballen ikke rammer en hvid bal i stødet.
d) Hvis der væltes kegler med køen eller kroppen i stødet. (Vælter man en kegle med køen eller kroppen, inden man har stødt, og har keglen ikke været i berøring med en bal, rejses keglen igen, og spilleren støder uden straf).
e) Hvis den røde bal læner op ad en kegle, og keglen vælter i stødet.
f) Hvis du vælter en kegle og smider den ind på bordet, og den vælter en kegle mere, inden ballerne ligger stille. Direkte kan ikke give "bal i hånd" uden touche.

Bemærk, at der ikke kan være direkte på en klapbal (dobbeltkys).

§ 7. GENSTØDSREGEL - SKOMA'R MISS (SÆRREGEL VED STORE STÆVNER)
Rammes hvid kugle ikke i stødet, har modstanderen muligheden for at tage genstødsreglen i brug og underrette sin modstander, om at han/hun skal støde igen. (Stødet skal ske, derfra hvor ballerne ligger, og ikke som i snooker, hvor ballerne genplaceres af dommeren). Spillerne er selv ansvarlige for at huske reglen. Dommeren må ikke nævne reglen, men skal forholde sig neutralt.

§ 8. TOUCHE
Touche: Berøring af bal før eller i stødet. Ved touche må næste spiller vælge, om denne vil fortsætte, som ballerne ligger, eller have stødballen i hånden. Stød, hvor ingen af ballerne rammer bande eller ryger i hul/ud over bordet, tæller også for touche i Skoma'r.

a) Hvis du ikke får en bal i bande (en bal i hul tæller som bande).
b) Hvis du bruger hvid som stødbal.
c) Hvis du rammer en bal med andre dele af køen end læderduppen, kroppen, tøjet eller andet.
d) Hvis du vælter en kegle, inden du har stødt, og keglen rammer en bal; eller hvis den var i berøring med en bal, da du væltede den. Vælter du en kegle inden stødet, som ikke har nogen indflydelse, skal den rejses, og stødet kan udføres.
e) Hvis du rammer rød bal 2 gange i stødet. F.eks. hvis du skal lave en nakkebal, du støder til den røde, og den rammer duppen igen, da den kommer ud fra banden. (Man må godt støde igennem banden på nakkeballer, når stødballen ligger pres med banden).
f) Hvis du vælter en kegle og derefter rammer den med køen eller kroppen, og den derefter har indflydelse på spillet, f.eks. ved at ramme en bal; eller hvis dommeren vurderer, at keglen havde ramt en bal, hvis du ikke havde ramt keglen. (Dommeren skal være 100 % sikker for at dømme den).
g) Hvis du støder, inden ballerne ligger stille.
h) Hvis du vælter en kegle og smider den ind på bordet, og den berører en bal.

NB: Hvis en bal hopper over bordet og rammer spillerens kø eller krop uden for spillefladen, er der IKKE touche, hvis den ikke kommer tilbage på spillefladen.

§ 9. SKOMA'RSTØD ER
Hvis du fører køen igennem, så læderduppen rammer rød bal gentagne gange, pga. at hvid bal ligger inden for kort afstand af rød bal. (Rød og hvid bal kan også ligge op ad hinanden). Der kræves det, at køen føres igennem i én bevægelse. Hvis du rammer rød bal, trækker køen tilbage og rammer den igen, er der touche.

Bemærk: Hvis du udfører et stød, hvor duppen rammer rød bal, rød bal rammer hvid bal, hvid bal rammer bande, inden den rammer rød bal igen, og rød bal rammer duppen, er det ikke Skoma'rstød, men touche.

§ 10. STØD UDENFOR TUR

Hvis en spiller støder udenfor tur, er der touche, dvs. 6 skæve + scorede point, og den spiller, som i virkeligheden skulle have stødt, har mulighed for at få rød bal i hånden. Hvis det er makkerpot, og du støder, når det er din makkers tur, er det stadig touche; 6 skæve, og den modstander, som skulle støde efter din makker, har nu mulighed for rød bal i hånden.

§ 11. KEGLE OG BALPLACERING

a) Keglerne skal altid stå på deres pladser, hvis det er muligt.
b) Hvis en kegle er blevet flyttet fra dens plads uden at vælte, skal den stilles tilbage på sin plads, medmindre den ikke kan være der, så skal den blive stående, hvor den står.
c) Hvis en bal læner sig op ad keglen, således at keglens top vender væk fra ballen, skal keglen blive stående.
d) Hvis en kegle læner sig op ad ballen, således at keglens top vender ind mod ballen, tæller keglen som væltet, og den sættes på plads. Hvis den ikke kan være der, fjernes den, men tæller stadig som væltet, hvis den er over væltepunktet.
e) Hvis en kegle dækker for et hul og forhindrer en bal i at gå i hul, og du ikke kan fjerne keglen, uden at ballen går i hul, tæller ballen som i hul, og keglen stilles på sin plads. Sendes en hvid bal i hul, skal denne placeres på udlægspletten i modsatte ende af den anden hvide bal. Er dette ikke muligt, tages ballen ud af spillet, til der igen er plads til den på samme plet.

§ 12. KEGLE IMELLEM

Det forekommer tit, at en kegle er i vejen for rødt eller blegt, og det sker ikke så sjældent, at ballerne alligevel når at ramme hinanden, enten fordi det er den tynde del af keglen, der er imellem, eller fordi ballerne rammer hinanden bagefter. Det er op til dommeren at være vågen og bedømme, om der i det givne tilfælde er ”pind imellem”. En god tommelfingerregel er, at bal 3 som regel løber meget kortere ved pind imellem, end den gør ved blegt/rødt.

§ 13. TVIVLSTILFÆLDE

I Skoma’r dømmes tvivlstilfælde modsat forfatningen: Tvivlen kommer ikke den, der har stødt, til gode. Således er der ikke rødt/blegt, hvis der er tvivl om, hvorvidt der er kegle imellem; der er skæve, hvis der opstår tvivl om, hvorvidt det er den røde eller hvide, der har væltet en kegle; og der er direkte, hvis der er tvivl herom. Det er op til dommeren at afgøre, hvornår der er tale om tvivlstilfælde, og dømme herefter. Dommeren kan kun dømme det, han har set, medmindre en spiller, der fejlagtigt er blevet tilgodeset, retter dommeren.

ORDFORKLARINGER

Afsluttet stød: Når alle kegler ligger stille, og ingen baller har været i bevægelse i 3 sekunder, er stødet afsluttet.
Hjælperen/maskinen/jordemoderen/resten: må gerne benyttes.
Fod på gulvet: mindst en.
Særregel: I sætspil kan man ikke score point i udlægget i afgørende pot. (Dette er for at udligne fordelen ved udlægget, der bedømmes, at den der lægger ud har en procentvis større chance for at vinde).
Blegt: De to hvide baller rammer hinanden.
Forbande: Stødballen spilles i bande, før den rammer en hvid bal – også kaldet en nakkebal.
Før-støds-touche: Speciel form for touche, der opstår, hvis man inden stødet vælter en kegle, som enten ikke kan sættes på plads igen eller berører en bal i faldet. Før-støds-touche tæller som en almindelig touche.
Keglefelt: Det kvadrat, der omfatter de fire yderkegler parallelt med banderne.
Klodsbal: To baller ligger klods, når de berører hinanden. Ved klodsballer i Skoma’r er ballen kun ramt, såfremt den anden bal spilles i retning mod denne. Spilles der væk fra ballen – over 180 grader – er den ikke ramt.
Kortbande: De to bander for enden af bordet.

Sportsmodellen: (Efterstød på udlægget): En 1-bande med løbeskævt til spids og rødt – eller endnu bedre: blegt og sort.
Kvart: Se trebande. Langbal: Hvid bal spilles i kegler via kortbanden på langs ad bordet.
Langbande: De fire bander på langs ad bordet.
Nakkebal: Se forbande.
Omvendt spids: Også kaldet højspids. Hvid bal spilles i kegler via to bander – først langbande, så kortbande.
Pot: Billardbetegnelse for et spil.
Rødt: Stødballen rammer begge de hvide baller.
Skoma'rstød: Gennemført stød direkte mod hvid bal, der ligger klods eller næsten klods med stødballen. Et sådant stød er – som navnet indikerer – lovligt i Skoma'r, hvilket det ikke er i andre former for billard.
Spids: Hvid bal spilles i kegler via to bander – først kortbande, så langbande.
Stødbal: Den bal, man støder til. I Skoma'r er den røde bal stødbal.
Bananstød: Et stød med kraftigt topspin, som slår en bue pga. afslag den ene vej og topspin i anden retning.
Swerve shot: Løfter bagenden af køen op for at skabe en vinkel uden om keglerne eller en bal.
Touche: Berøring af bal før eller i stødet. Ved touche må næste spiller vælge, om denne vil fortsætte, som ballerne ligger, eller have stødballen i hånden. Stød, hvor ingen af ballerne rammer bande eller ryger i hul/ud over bordet, tæller også som touche i Skoma'r.
Trebande: Hvid bal spilles i kegler via tre bander – langbande, kortbande og langbande igen. Det kaldes også for en Kvart.
Tværbal: Hvid bal spilles i kegler via langbanden.
Salvolinjen: De usynlige linjer, der løber parallelt med endebanderne og skærer gennem udlægspletterne.
Udlægsplet: Plet på midten af hver halvdel af billardet. Her placeres de to hvide ved spillets begyndelse.
Underhånden: Stødballen passerer først hvids løbebane ind imod keglerne.

ALTERNATIVE SKOMA'RSPIL

Der findes en lang række afarter af Skoma'r. Langt de fleste er en god og sjov afveksling, men det er de færreste af dem, der virkelig måler sig med en god 2-mands Skoma'rpot med hensyn til krav til taktik, teknisk kunnen samt spænding. Flere af spillene kræver en større viden end almindelig Skoma'r, og derfor spilles der ofte om penge.

LIREPOT
Denne specielle form for billardspil er ikke af italiensk afstamning, men kræver evner for "pindespil." Stødballen starter på en af udlægspletterne, de to hvide baller i hver deres åbning mellem midterkeglen og den bageste kegle (set fra stødballen). De to hvide skal ligge op ad hinanden. Forlader en af de hvide baller keglefeltet, som i dette spil er kvadratet, der har de fire yderkegler som hjørner, er der 6 skæve + evt. scorede point. Det er da op til næste spiller at få den hvide, der har forladt keglefeltet, tilbage i keglefeltet. Lykkes dette ikke, er der ligeledes 6 skæve + evt. scorede point. Bliver begge hvide baller spillet ud af keglefeltet, skal næste spiller "kun" spille en af dem tilbage for at opnå gode. Rammer en spiller slet ingen af de hvide, tæller det 10 skæve + evt. scorede point. Andre point tæller som i en almindelig Skoma'rpot. Da dette spil som regel går meget hurtigt, spiller man til 80 point.

NB: Man spiller med tvungen blegt i udlægget, såfremt en af de hvide rammes. Husk, at man i udlægget – og hvis man ellers får stødballen i hånden – som det første skal ramme bal eller bande over midten af bordet.

RØVERPOT
Som almindelig Skoma'rpot, men keglerne skal stilles, der hvor de vælter. Dvs. keglen rejses, hvor den vælter, så den bliver stående samme sted. Ofte bruger man kun en hvid til dette spil. Alternativt kan det spilles med 9 kegler.

Kilde: Dansk Billard Union – senest opdateret 12-11-2026

TALLERKENPOT
Dette spil er sjovest, når der er flere deltagere. Der kan deltage helt op til 20 spillere. Der placeres en tallerken med bunden opad på midten af bordet i stedet for keglerne. Der spilles kun med en hvid bal. Den hvide bal og stødballen placeres ved spillets start på hver deres udlægsplet. Hvis en spiller kan spille den hvide bal i hul, får den foregående spiller en streg/kryds. Laver man skæve ved at spille stødballen i hul – eller ved ikke at ramme den hvide – får man selv en streg/kryds. Ryger både den hvide og stødballen i hul, får man selv to streger/krydser. Ved tre streger/krydser er man ude af spillet. Tallerkenen bruges til at lægge dårligt oplæg til den næste spiller, men kan også bruges som bande (den tæller dog ikke som bande).

Variant: Man kan også spille med "straf" for at ramme tallerkenen. Man betaler da et beløb til puljen, hver gang man rammer tallerkenen. Dermed betaler man altså dobbelt beløb, hvis man skulle være så uheldig at ramme tallerkenen to gange i samme stød.

TI'ERPOT
Som almindelig Skoma'rpot, men med ekstra belønning. Det aftales, hvad der skal belønnes. Det kan være at vælte midterkeglen alene eller lave 10 point. Hvis en spiller opnår dette, belønnes denne med en ti'er fra hver af de andre spillere. Når en spiller er ude af spillet, er denne heller ikke længere med i ti'er-regnskabet, så det kan være en fordel at afregne med det samme. Nogle spiller også med, at hvis en spiller laver skæve, skal denne af med en ti'er til hver af de andre spillere.

2-KUGLER SKOMA'R
Som almindelig Skoma'rpot, dog kun med en hvid bal. De to baller lægges på hver deres udlægsplet ved spillets begyndelse. Hvis en bal ryger i hul, placeres denne på udlægspletten i modsatte ende af den anden bal (gælder altså også stødballen). Variant: Da 2-kugler Skoma'r er et meget taktisk spil, kan man indføre regel om genstød – dvs. at hvis man ikke rammer den hvide bal, kan den anden spiller vælge, om han/hun selv vil spille den næste bal, eller om den, der missede, skal spille den. Herved undgås, at den, der kommer bedst fra start, "bare" kan trille stødballen ned i hjørnet til dårligt oplæg, når vedkommende selv har en svær bal.

TYR
Til dette spil benyttes kun midterkeglen. Denne tæller 16 point, rødt tæller 8 point, og hul 2 point. Spillet afsluttes, når en spiller har opnået 31 point eller mere, og den spiller, der da har opnået færrest point, får næste bogstav i T-Y-R. Laver man skæve, får man automatisk et bogstav, og spillet startes forfra. Taberen af spillet lægger ud i næste pot. Skulle to eller flere spillere stå lige med færrest point, når spillet afsluttes, får begge/alle disse spillere et bogstav, og der trækkes lod om udlægget. Når en spiller har fået tilspillet sig alle tre bogstaver, har denne tabt en omgang.

TYVERPOT
I dette spil spilles der ikke med normalt pointsystem. Der skelnes kun mellem, om der laves gode, skæve eller ingenting. Hver spiller lægger en tyver. Det aftales som regel, at vinderen skal af med en genstand til hver af taberne. Laver man skæve, er man ude af spillet. Laver man ingenting, får man en streg, og ved tre streger er man ligeledes ude af spillet. Når alle deltagerne har stødt en gang, tager man den første hvide bal, der ryger i hul, ud af spillet, så der efterfølgende kun spilles med en hvid bal.

CIRKELPOT
Normale Skoma'r-regler, dog med en tilføjelse. Til dette spil tegnes der med kridt en cirkel rundt om en tallerken omkring keglefeltet. Der gives 6 point for at få hvid bal ind i cirklen. Der dømmes direkte, hvis en af de hvide forlader cirklen og ender op udenfor.

10-STØDS
Der startes fra udlægget, og derfra fortsætter hver deltager i 10 stød frem. Man tegner typisk kridttavlen op i 10 felter, x antal deltagere. Reglerne tager udgangspunkt i reglerne for Skoma'r, og skæve trækkes fra i det samlede regnskab.

WILLER DE LUXE CHALLENGE
Alle kan deltage. Det koster et på forhånd aftalt beløb at stille op. Hver deltager spiller tre oplæg (alle får samme oplæg). Højeste samlede score vinder. Der trækkes lod om spil-rækkefølgen.
1. Ballerne trilles tilfældigt rundt på bordet. Det markeres (med kridt), hvor de ender. Samtlige deltagere spiller det oplæg, der ligger.
2. Stødballen ombyttes med nærmeste hvide bal. Dette oplæg spilles i omvendt spil-rækkefølge.
3. Stødballen ombyttes med den anden hvide bal. Deltageren med laveste score spiller oplægget først osv.

Såfremt to deltagere har samme score efter de første to runder, støder deltageren med lavest score i anden runde først. Har spillerne to identiske scorer, spilles der efter den originale spil-rækkefølge. Ryger en bal i hul ved trilningen, trilles denne bal om (dommeren giver den – uden at kigge – et kraftigt skub, så den triller). Ballerne må gerne ramme hinanden – det er det endelige oplæg, der tæller. Har en bal kontakt med en kegle efter trilningen, fjernes denne. Den er altså ikke i spil under hele challenge. Præmier: 2-5 deltagere: Winner takes all. 6-10 deltagere: 1. præmie 70 %, 2. præmie 30 %.

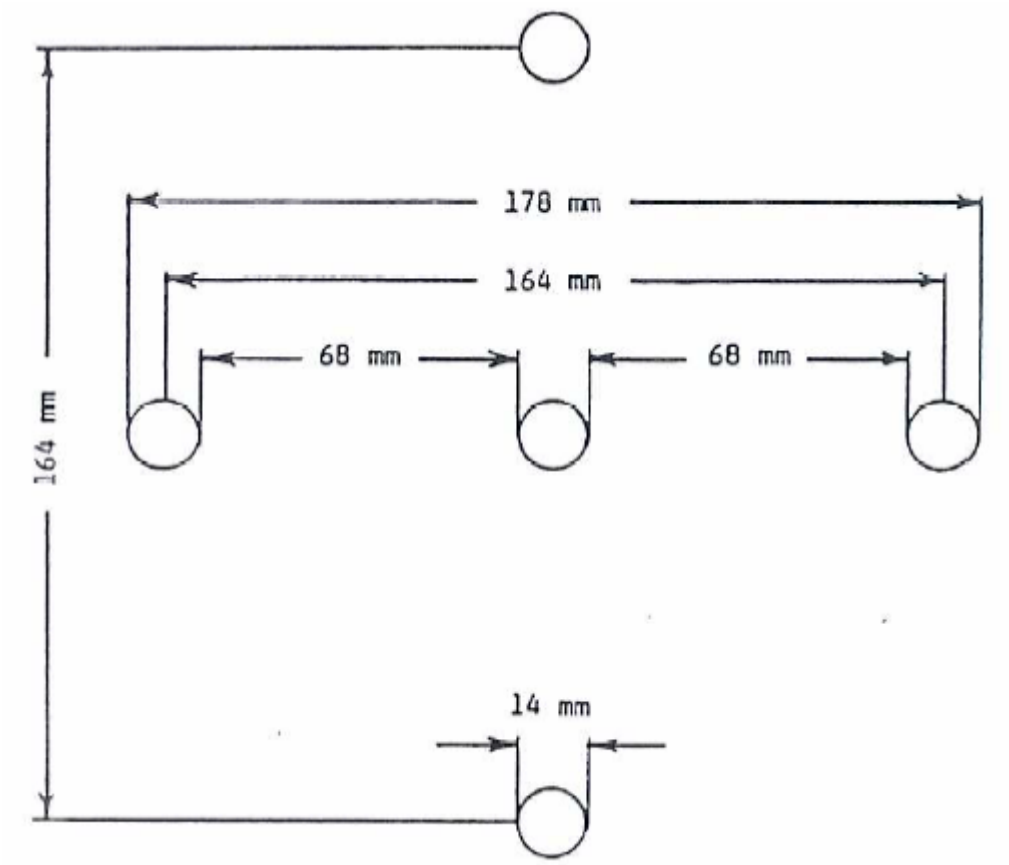
FORTSAT SKOMA'R
Et gammelt populært pengespil. Alle mand spiller fra 0 til 200 point. Man kan i princippet være så mange deltagere, som man ønsker. Afregningen sker pr. point, man vinder med, i forhold til alle andre modstandere. Udfordringen i spillet er at vurdere, hvornår man skal stoppe sin tur, hvornår man skal fortsætte. I modsætning til almindelig Fortsat er HELE serien skæve, hvis man laver et stød uden kegler eller rødt. Det understreges, at hul og blegt tæller – KUN kegler eller rødt giver retten til at fortsætte serien.

1-2-3 POT
1. Alm. Skoma'rpot til 100 point.
2. Stød med en hånd på ryggen tæller dobbelt (enhåndsstød).
3. Stød med fingeren tæller tredobbelt.

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 måler: 164 x 164 mm.



Kilde: Dansk Billard Union – senest opdateret 12-11-2026