

Deutsche Billard-Union e.V.

Spielregeln Billard-Kegeln

Stand: 12/2004

1.0 ANWENDUNG DER REGELN

2.0 SPIELMATERIAL

- 2.1 Das Sportgerät - Kegelbillard, der Spielraum
- 2.2 Kegelaufsetzpunkte, Aufsetzmarkierungen und Anstoßstrecke
- 2.3 Das Queue (Billardstock)

3.0 ZWECK DES SPIELES, DIE PARTIE

- 3.1 Zweck des Spieles
- 3.2 Zumessung der Punkte
- 3.3 Anfang der Partie
- 3.4 Ausgangsstellung, Ablauf der Partie
- 3.5 Pause während der Partie
- 3.6 Aufgabe während der Partie
- 3.7 Ende der Partie, Mannschaftspunkte
- 3.8 Pressbälle
- 3.9 Aus dem Billard springende Bälle
- 3.10 Fall der Kegel

4.0 DIE FEHLER

5.0 SCHLUSSBESTIMMUNGEN

- 5.1 Übertretungen
- 5.2 Inkraftsetzung, Außerkraftsetzung

Anlage 1 Wettkampf-Billard

Anlage 2 gültige Kegelbilder

1.0 ANWENDUNG DER REGELN

Die nachfolgend aufgeführten Wettkampfregeln (WKR) gelten für die Disziplin "Partie in die Vollen" und werden auf Kegelbillards (KB) und Turnierbillards (TB) ausgetragen.

2.0 SPIELMATERIAL

2.1 Das Sportgerät - Kegelbillard, der Spielraum

- (1) Das Sportgerät, in Abmessung und Ausstattung, das Zubehör wie Bälle und Kegel und die Beschaffenheit des Spielraumes, ist aus dem Normenkatalog „Kegelbillard“ ersichtlich. Für Meisterschaftsspiele dürfen nur von der DBU zugelassene Materialien verwendet werden.
- (2) Das Spielmaterial kann in den Ausschreibungen, auf der Grundlage des Normenkataloges, präzisiert werden.
- (3) Nach Wettkampfbeginn dürfen, außer bei Schäden, Billards, Bälle und Kegel nicht mehr ausgetauscht werden.
- (4) Das Rauchen ist im Spielraum untersagt. Der Genuss alkoholischer Getränke ist während einer Partie für Spieler, Schiedsrichter und Helfer nicht gestattet.

2.2 Kegelaufsetzpunkte, Aufsetzmarkierungen und Anstoßstrecke

- (1) Die Stellen, an denen die Bälle oder Kegel am Anfang der Partie oder in deren Verlauf, wenn die Regeln es vorschreiben, stehen müssen, sind aus Anlage 1 ersichtlich.
- (2) Gültige Kegelbilder (siehe Anlage 2):
 - a) ein Kegelbild lässt sich aufstellen, wenn mindestens 3 Kegelaufsetzpunkte von Bällen frei sind;
 - b) in der Längs- und Quermittellinie des Kegelbildes dürfen 5 Kegel, sonst nur 3 Kegel in einer Reihe stehen;
 - c) Anfangsstellung wird gesetzt:
 - wenn weniger als drei Kegelaufsetzpunkte frei sind;
 - in allen Fällen, wo 3 Kegelaufsetzpunkte frei sind und sich trotzdem kein Kegelbild ergibt

2.3 Das Queue (Billardstock)

- (1) Jeder Spieler hat das Recht, mit einem beliebigen Queue zu spielen. Sämtliche Stoßarten dürfen nur mit der belederten Queuespitze ausgeführt werden.
- (2) Das Queue muss bei allen Stoßarten mit beiden Händen geführt werden.
- (3) Ein Stoß gilt als ausgeführt, sobald die belederte Queuespitze Ball 1 berührt.

3.0 ZWECK DES SPIELES, DIE PARTIE

3.1 Zweck des Spieles

- (1) Der Zweck des Spieles besteht darin, im Laufe der Partie soviel wie möglich Punkte zu erzielen.
- (2) Jeder Spieler absolviert 50 bzw. 100 Stoß hintereinander in die Vollen. Die Länge der Partie wird in der Ausschreibung festgelegt und endet mit dem letzten Stoß. Vorzeitig beendete Partien werden mit Null Points gewertet.
- (3) Endet eine Partie aus nichtvorhersehbaren Gründen vor dem letzten Stoß, so wird sie mit dem erzielten Ergebnis gewertet.
- (4) Punkte können erzielt werden:
 - a) durch Umwerfen von Kegeln durch Treibbälle. Dabei muss der angespielte Treibball erst Bande haben oder mit Vorbande gespielt sein, ehe er Kegel wirft. Treibball zwei kann vom Treibball eins als Bande genutzt werden oder umgekehrt.
 - b) durch Karambolage
Eine echte Karambolage ist erzielt, wenn der Stoßball beide Treibbälle getroffen hat. . Bei einer echten Karambolage kann der zweitangespielte Treibball ohne vorherige Bande Kegel werfen. Wenn vom Stoßball ein Treibball auf den anderen gestoßen wird, entsteht eine unechte Karambolage. Bei einer unechten Karambolage darf der zweitangespielte Treibball erst nach Bandenberührung Kegel werfen.
 - c) durch Passage
Eine Passage hat stattgefunden, wenn ein Ball das volle Kegelbild durchlaufen hat, ohne Kegel zu werfen und dabei vor und nach der Passage mit seinem Durchmesser außerhalb des Kegelbildes gestanden hat.
 - d) durch Kegelschlag
Kegelschlag liegt vor, wenn einer oder mehrere gefallene Kegel durch laufende Bälle in das Kegelbild geworfen werden.

3.2 Zumessung der Punkte

- (1) Der Punktwert der Kegel beträgt:

a) jeder gefallene Kegel	1 Punkt
b) der Mittelkegel alleine aus dem vollen Bild	2 Punkte
- (2) Eine echte oder unechte Karambolage erzielt 1 Punkt
- (3) Je Passage 1 Punkt

3.3 Anfang der Partie

- (1) Spieler und Schiedsrichter haben bei Wettkämpfen die vorgeschriebene Sportkleidung zu tragen.
- (2) Spieler und Schiedsrichter begrüßen sich durch Handschlag.

3.4 Ausgangsstellung, Ablauf der Partie

- (1) Der Schiedsrichter platziert die Bälle wie folgt:
 - a) den Stoßball nach der Wahl des Starters auf einen Punkt der für Rechts- oder Linksspieler vorgeschriebenen Anstoßstrecken; dabei hat das Queue bei Rechtsspielern rechts und bei Linksspielern links des Kegelbilds zu liegen, dabei kann der Ballmittelpunkt des Stoßballs zwischen und auf den Endpunkten der entsprechenden Anstoßstrecke platziert werden.
 - b) den Ball ohne Zeichen als Treibball eins;
 - c) den gekennzeichneten oder gelben Ball als Treibball zwei.
- (2) Bei einer Partie in die Vollen müssen vor jedem Stoß alle fünf Kegel aufgesetzt werden. Hier sind nur unter TZ 2.2 (2) genannte Kegelbilder zulässig.
- (3) Bei normalem Kegelbild müssen die Kegel auf ihren Aufsetzmarken stehen und diese voll bedecken.
- (4) Der Spieler ist berechtigt, von ihrer Aufsetzmarke verschobene Kegel vom Schiedsrichter richtig setzen zu lassen.
- (5) Wenn nach einem Stoß die Aufsetzmarke des Mittelkegels durch einen Ball besetzt ist, kann der Spieler bestimmen, auf welche Verbindungslinie des Kegelbildes der Mittelkegel gesetzt werden soll. Dieser Kegel darf erst beim Fall oder beim Freiwerden seiner Aufsetzmarke umgesetzt werden.
- (6) Gefallene Kegel dürfen erst dann aufgesetzt werden, wenn die Bälle in Ruhestellung sind oder die Möglichkeit einer nochmaligen Ballberührung ausgeschlossen ist.
- (7) Beim Anstoß muss Langball gespielt werden. Als Langball gelten alle Bälle die nicht direkt als Eckball (Quartball) gespielt sind.

3.5 Pause während der Partie

Die Partie soll ohne Zwischenpause ausgetragen werden.

3.6 Aufgabe während der Partie

- (1) Ein Spieler, der während der Partie ohne Erlaubnis des Schiedsrichters seinen Platz verlässt und trotz ausdrücklicher Aufforderung sich weigert, die Partie weiter zu spielen, verliert damit die Partie ohne Anrechnung von Punkten.
- (2) Ein Fall höherer Gewalt, der während eines Wettkampfes/Meisterschaft eintritt, wird von der Wettkampfleitung bzw. offiziellen Delegierten der DBU geprüft.

3.7 Ende der Partie, Mannschaftspunkte

- (1) Der Starter dankt dem Schiedsrichter durch Handschlag.
- (2) Entscheidend für den Gewinn einer Partie ist die erreichte Punktzahl.

- (3) In Mannschaftswettkämpfen ist die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl (Summe aller Punkte der Einzelpartien einer Mannschaft) Sieger.

Verteilung der Mannschaftspunkte:

Sieger:	2 : 0
Verlierer:	0 : 2
Unentschieden:	1 : 1

Bei gleicher Mannschaftspunktzahl entscheidet der höhere Generaldurchschnitt (GD) zur Platzierung in der Tabelle.

- (4) Die Platzierung der Einzelspieler in der Rangliste wird nach dem GD aller Spiele berechnet.

3.8 Pressbälle

- (1) Stellt sich der Stoßball an einem oder beiden Treibbällen fest, so kann auf Verlangen des Spielers der Stoßball auf die Anstoßstrecke gesetzt werden, von der aus die Partie begonnen wurde. Ist diese Anstoßstrecke besetzt wird der Ball auf die noch freie für Rechts- und Linksspieler festgelegte Anstoßstrecke, auf einen Punkt nach Wahl des Spielers, gesetzt. Sind beide Anstoßstrecken besetzt wird mit Anfangsstellung begonnen.
- (2) Stehen Treibbälle fest zusammen oder an den Banden, so müssen sie gespielt werden. Prellbälle an Banden sind gestattet.

3.9 Aus dem Billard springende Bälle

- (1) Ein Ball gilt aus dem Billard gesprungen, sobald er außerhalb der Holzumfassung niederfällt.
- (2) Springen ein- oder mehrere Bälle heraus oder kommen auf der Bande oder auf dem äußeren Rahmen zum Stillstand, so werden sie auf die Aufsetzmarkierung oder Anstoßstrecken gesetzt, auf der sie zu Beginn der Partie gestanden haben. Ist die Aufsetzmarkierung besetzt, wird der Treibball auf die noch freie Aufsetzmarkierung gesetzt. Ist die Anstoßstrecke besetzt, wird der Stoßball auf die noch freie Anstoßstrecke für Rechts- bzw. Linksspieler gesetzt. Sind beide Aufsetzmarkierungen bzw. Anstoßstrecken besetzt, wird die Partie mit Anfangsstellung fortgesetzt.
- (3) Herausgesprungene Bälle sind zu säubern, bevor sie vom Schiedsrichter wieder auf die Spielfläche gesetzt werden.

3.10 Fall der Kegel

- (1) Kegel gelten als gefallen:
- a) der liegende Kegel
 - b) sobald der Kegel seinen Schwerpunkt verlassen hat und am weiteren Fallen gehindert wird
 - c) sobald der Kegel seine Aufsetzmarke verlassen hat
 - d) der ausgesetzte Kegel, wenn er die Fluchtlinie der jeweiligen Kegelreihe verlassen hat
- (2) Schiefstehende Kegel gelten nichts als gefallen, müssen aber in ein anderes Kegelbild gestellt werden. Die Anlehnung eines Balles an einen Kegel führt zur Wegnahme des Kegels.

4.0 DIE FEHLER

- (1) Punkte sind erst dann erzielt, wenn nach einem Stoß alle Bälle wieder in Ruhestellung sind.
- (2) Nachstehende Fehler werden nach Stoßausführung bzw. Vorbereitung des Stoßes wie folgt geahndet:
 - a) wenn die Treibbälle nicht auf ihre Aufsetzmarkierung gesetzt werden. Bei Stoßausführung zählt das Ergebnis minus, fallen keine Kegel, 1 minus.
 - b) wenn der Stoßball bei Beginn der Partie und in den anderen festgelegten Fällen nicht auf die Anstoßstrecke gesetzt wird, die für Rechts- und Linksspieler festgelegt ist. Bei Stoßausführung zählt das Ergebnis minus, fallen keine Kegel, 1 minus.
 - c) wenn TZ 2.2 (2) nicht beachtet wird, so zählt das Ergebnis minus, fallen keine Kegel, 1 minus.
 - d) Setzen oder Legen auf das Billard ist erlaubt, wenn dabei ein Fuß den Fußboden berührt. Das Auflegen eines Beines auf die Spielfläche ist nicht gestattet. Bei Verstoß gegen diese Regel zählt das Ergebnis minus, fallen keine Kegel, 1 minus.
 - e) wird bei Vorbereitung zu einem Stoß ein Ball berührt oder werden dabei Kegel geworfen, so wird dieses als Leerstoß gewertet.
 - f) ein direktes Spiel auf Kegel ist nicht erlaubt. Das Ergebnis eines direkten Stoßes zählt minus.
 - g) trifft der Stoßball bei einem Stoß keinen Treibball, zählt das Ergebnis 1 minus. Keine Bande treffen, zählt 2 minus. Fallen dabei noch Kegel, zählt das gesamte Ergebnis minus.
 - h) verlassen nach einem Stoß ein Ball oder Bälle das Billard, wird dieser Stoß mit 1 minus bewertet (unabhängig vom Kegelfall).
 - i) werden nach einem Stoß ein Ball oder Bälle mit dem Queue oder auf andere Art berührt, so zählt das Ergebnis dieses Stoßes minus. Fallen keine Kegel 1 minus. Vorsätzliches Verändern der Laufrichtung eines Balles sowie Verändern der Bälle in Ruhestellung wird mit 6 minus gewertet.
 - j) wird ein Stoß bei noch nicht voll aufgesetztem Kegelbild ausgeführt, zählt das Ergebnis minus (einschließlich nicht aufgesetzten Kegel).
 - k) wird ein Stoß ausgeführt, bevor alle Bälle in Ruhestellung sind, zählt das Ergebnis minus, fallen keine Kegel, 1 minus.
 - l) wird ein Stoß mit falschem Ball ausgeführt, zählt das Ergebnis 6 minus.
 - m) fallen durch Schuld des Starters nach einem Stoß Kreide oder andere Gegenstände auf die Spielfläche und berühren Bälle oder Kegel, so wird das Ergebnis dieses Stoßes mit minus gewertet, fallen keine Kegel, 1 minus.
Die Bälle müssen von den neu eingenommenen Plätzen gespielt werden.
Verursacht der Spieler nach Ausführung des Stoßes einen Kegelfall, der nicht durch den Treibball verursacht wurde, so zählt das Ergebnis minus.
 - n) werden vom Stoßball gefallen Kegel berührt, die dadurch weiteren Kegelfall verursachen, zählt das Ergebnis minus.

- o) befindet sich der Stoßball in Ruhestellung oder Bewegung und es werden von den Treibbällen Kegel geworfen, die durch berühren des Stoßballes weitere Kegel werfen, so zählt das Ergebnis dieses Stoßes minus.
 - p) jede Passage des Stoßballes zählt 1 minus. Fallen danach Kegel zählt das gesamte Ergebnis minus.
 - q) werden nach einem Stoß Kegel an den Starter, an sein Queue, oder an den Schiedsrichter geworfen und fallen zurück auf die Spielfläche, ohne ein irreguläres Ergebnis zu verursachen, so gilt dies als nicht geschehen.
Werden dabei von den zurückfallenden Kegeln weitere Kegel geworfen, so wird dieser Stoß als nicht ausgeführt bewertet und die Partie mit Anfangsstellung fortgesetzt.
 - r) stößt ein Spieler durch besondere Umstände an das Billard und es fallen dabei Kegel oder werden Bälle bewegt, ohne dass ein Queuestoß ausgeführt wurde, wird dies nicht als Stoß gewertet. In diesem Falle werden die Bälle vom Schiedsrichter an die vor dem Vorfall innegehabten Plätze gestellt (sinngemäß).
 - s) ein Fehler, der durch eine zweite Person verursacht wird, darf dem Spieler nicht angerechnet werden. Sind in solchen Fällen Kegel oder Bälle von ihren Plätzen gerückt worden, kann vom Spieler Anfangsstellung verlangt werden.
 - t) der Spieler trägt die Folgen, wenn er bei einem nicht zulässigen oder unvollständig aufgesetzten Kegelbild einen Stoß ausführt. Das Ergebnis wird in jedem Falle mit minus gewertet.
- (3) In Zweifelsfällen ist zugunsten des Spielers zu entscheiden.

5.0 SCHLUSSBESTIMMUNGEN

5.1 Übertretungen

Jede Übertretung des hier vorliegenden Reglements wird gemäß den statutarischen Bestimmungen betr. Disziplinarsachen behandelt.

5.2 Inkraftsetzung, Außerkraftsetzung

- (1) Diese Reglement wurde auf der Basis der bestehenden Statuten und Reglements der DBU erlassen. Es ist ab 01.03.94 anwendbar und annulliert und ersetzt ab diesem Datum alle früheren oder anders lautenden Bestimmungen.
- (2) Die der DBU angeschlossenen Verbände verpflichten sich, es zu respektieren und seine Einhaltung durchzusetzen.

Anlage 2 - gültige Kegelbilder

Abbildung 1

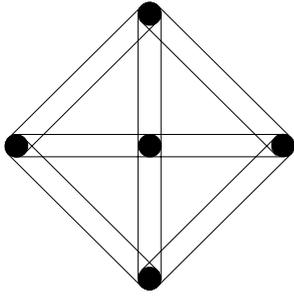


Abbildung 2

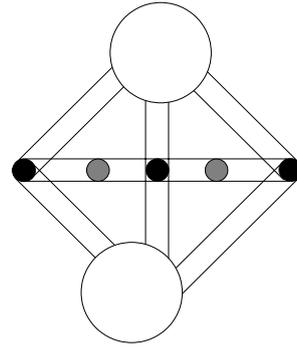


Abbildung 3

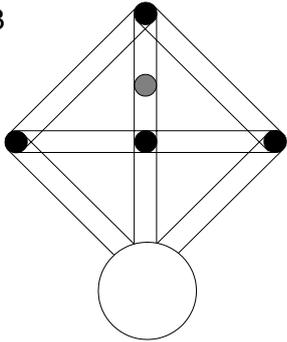


Abbildung 4

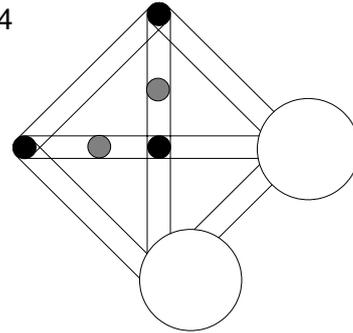


Abbildung 5

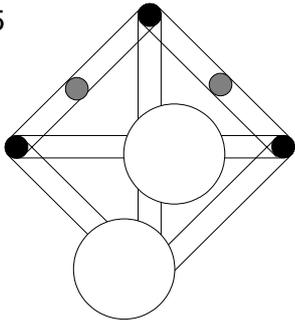


Abbildung 6

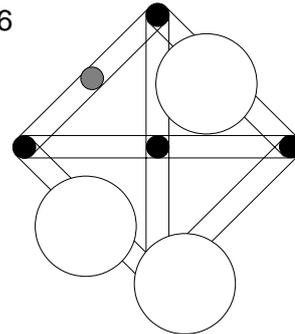


Abbildung 7

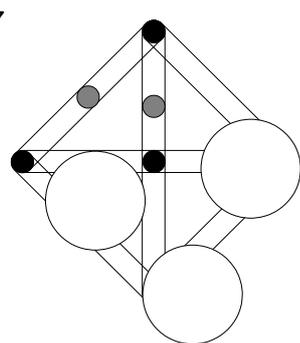


Abbildung 8

