Spielregeln Billard-Kegeln Zweikampf

1.0 ANWENDUNG DER REGELN

2.0 SPIELMATERIAL
2.1 Das Sportgerät - Kegelbillard, der Spielraum
2.2 Kegelaufsetzpunkte, Aufsetzmarkierung 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 Bandenentscheid
3.5 Ausgangsstellung, Ablauf der Partie
3.6 Pause während der Partie
3.7 Aufgabe während der Partie
3.8 Ende der Partie, Match- und Satzpunkte
3.9 Pressbälle
3.10 Aus dem Billard springende Bälle
3.11 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 "Zweikampf" 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, dass 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, Aufsetzmarkierung 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 ein 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.

3.0 ZWECK DES SPIELES, DIE PARTIE

3.1 Zweck des Spieles

(1) Der Zweck des Spieles besteht darin, die von der DBU bestimmte Punktzahl zu erreichen. Wenn mit dem letzten Stoß die Distanz überspielt wird, ist die Punktzahl auf die Distanz zu reduzieren.

(2) Die Spieler spielen abwechslungsweise. Jeder Spieler bleibt so lange am Stoß, wie er aufeinanderfolgend Punkte erzielt.

(3) Jede Stoßfolge gilt als Aufnahme.

(4) Begeht ein Spieler einen Fehler, so kommt sein Gegenspieler ans Spiel und beginnt seine Aufnahme mit der ihm hinterlassenen Ball- und Kegelstellung.

(5) Punkte können erzielt werden:
a) durch Umwerfen von Kegel 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 beideTreibbälle 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. Jede Passage berechtigt zum Weiterspielen.
d) durch Kegelschlag
Kegelschlag liegt vor, wenn einer oder mehrere gefalleneKegel durch laufende Bälle in das Kegelbild geworfen werden.

(6) Eine und nur eine echte Karambolage ohne Kegelfall berechtigt zum Weiterspielen. Beim darauffolgenden Stoß müssen Kegel umgeworfen werden.

3.2 Zumessung der Punkte

a) Der Punktwert der Kegel beträgt:
- jeder gefallene Kegel 1 Punkt
- der Mittelkegel alleine aus dem vollen Bild 2 Punkte
b) Eine echte Karambolage erzielt 1 Punkt
c) Eine unechte Karambolage nur in Verbindung mit Kegelfall oder Passage 1 Punkt
d) 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 Bandenentscheid

(1) Der Schiedsrichter stellt die beiden weißen Bälle bzw. einen weißen und einen gelben Ball auf der nach rechts und links von der unteren Ballaufsetzmarke verlängerten Anstoßstrecke auf. Der rote Ball liegt hierbei auf der gegenüberliegenden Ballaufsetzmarke
(2) Die Spieler spielen ihren Ball gegen die obere kurze Bande. Die beiden Bälle müssen in Bewegung sein, bevor einer davon die obere Bande berührt. Ist dies nicht der Fall, so wird der Bandenentscheid wiederholt.

(3) Fehler beim Bandenentscheid die zum Verlust der Anfangswahl, des für den Fehler verantwortlichen Spielers, führen:
- TZ 3.4 (2) zweimalige Wiederholung
- berühren der beiden Bälle
- berühren des roten Balles oder der Kegel
- anspielen der Längsbande

(4) Der Spieler, dessen Ball am nächsten an der unteren Bande stehen bleibt, hat die Anfangswahl.

3.5 Ausgangsstellung, Ablauf der Partie

(1) Der Schiedsrichter plaziert 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 plaziert 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.

3.6 Pause während der Partie

Die Partie soll ohne Zwischenpause ausgetragen werden.

3.7 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.

3.8 Ende der Partie, Match- und Satzpunkte

(1) Der Starter dankt dem Schiedsrichter durch Handschlag.

(2) Eine Partie ist beendet, wenn die vorgegebene Punktzahl (Spieldistanz) erreicht ist.

(3) Meisterschaft ohne Satzwertung

Hat der Spieler, der die Partie begonnen hat, die vorgegebene Punktzahl erreicht, so hat sein Gegenspieler "Nachstoß ". Beim Nachstoß werden die Bälle wie zum Anstoß aufgestellt. Wenn beim Nachstoß die vorgeschriebene Punktzahl auch von dem zweiten Spieler erreicht wird, so wird die Partie sofort im Tie-break entschieden und zwar mit fünf Stößen; wobei der Spieler, welcher die Partie begonnen hat, auch das Tie-break beginnt. Sobald ein Spieler bei gleicher Stoßzahl einen Kegel vorn liegt, ist die Partie entschieden.

(4) Meisterschaften mit Satzwertung

Wird eine Partie im Satzsystem (Beispiel 3 Satz) gespielt, gelten zur Erstellung eines Klassements folgende Regelungen:
Partiegewinn:

2 : 0	1 Matchpunkte und 3 Satzpunkte
2 : 1	1 Matchpunkte und 2 Satzpunkte

Partieverlust:

0 : 2	0 Matchpunkte und 0 Satzpunkte
1 : 2	0 Matchpunkte und 1 Satzpunkte

Ein Unentschieden gibt es nur dann, wenn beide Spieler die Satzdistanz in einer Aufnahme erreichen. Eine Entscheidung wird auch hier durch Tie-break (siehe TZ 3.8 (3) erzielt.

(5) In Mannschaftswettkämpfen ist die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl (Summe aller Punkte der Partien einer Mannschaft) Sieger.
Verteilung der Mannschaftspunkte:

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

Bei gleicher Mannschaftspunktzahl entscheiden Matchpunkte bzw. Satzpunkte zur Plazierung in der Tabelle.

3.9 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.

3.10 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. Linkspieler 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.

3.11 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 nicht 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), TZ 3.4 (1) und (3) nicht beachtet werden, 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 ("Tuschieren" des Stoßballes wie Punkt 2-9. Anstrich).
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. Vorsetzliches Verändern der Laufrichtung eines Balles, sowie Verändern der Bälle in Ruhestellung, wird mit 6 minus bewertet.
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
s) ein rechnet werden. Sind in solchen Fällen Kegel oder Bälle von ihren Plätzen gerückt wort)
der gesetzten Kegelbild einen Stoß ausführt. Das Ergebnis wird in jedem Falle mit minus

(3) Sämtliche Fehler beenden die Aufnahme. In Zweifelsfällen ist zugunsten des Spielers zu entscheiden.

5.0 SCHLUSSBESTIMMUNGEN

5.1 Übertretungen

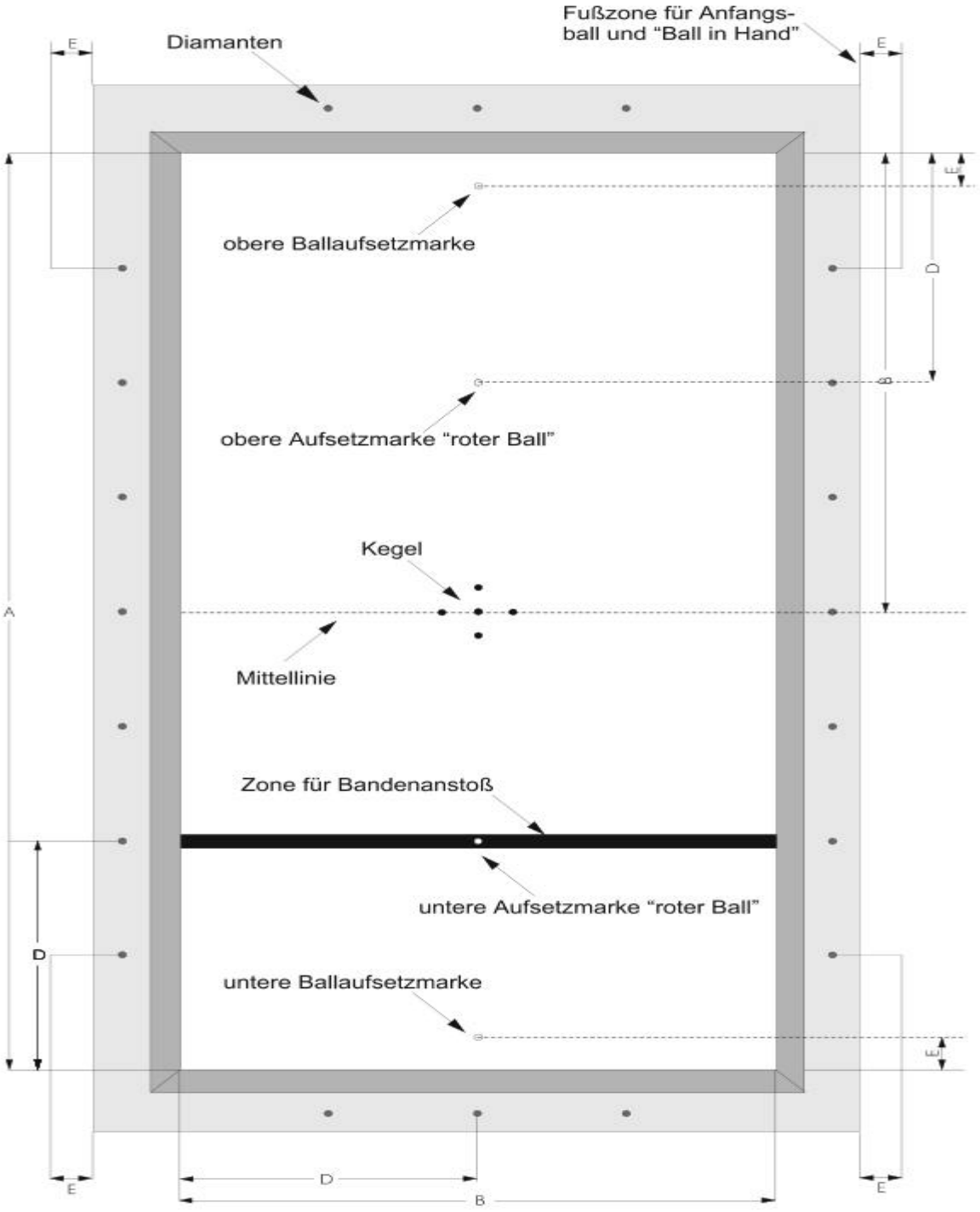
Übertretung des hier vorliegenden Reglements wird gemäß den statutarischen Bestimmungen betr. Disziplinarsachen behandelt.

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 1
Wettkampfbillard



Längen			
A	284,00	D	71,00
B	142,00	E	10,00

Anlage 2
gültige Kegelbilder

Abbildung 1

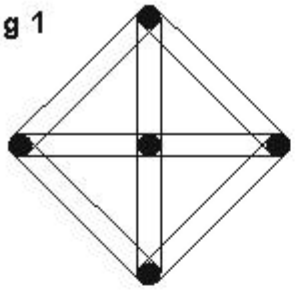


Abbildung 2

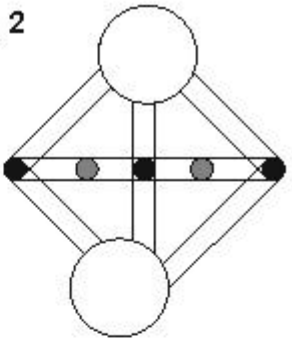


Abbildung 3

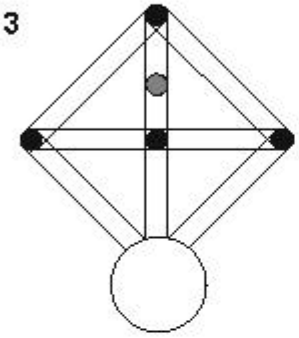


Abbildung 4

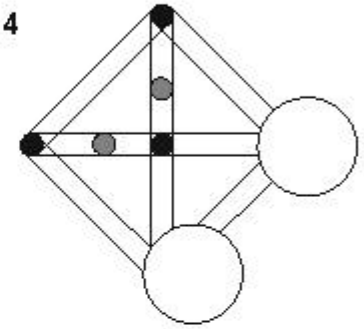


Abbildung 5

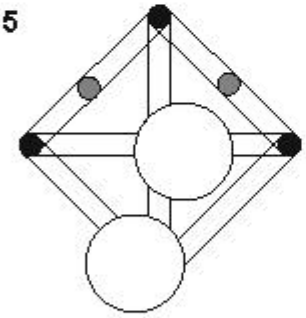


Abbildung 6

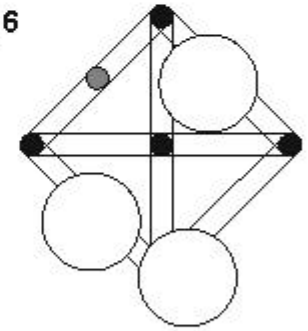


Abbildung 7

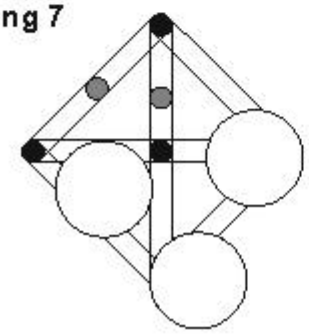


Abbildung 8

