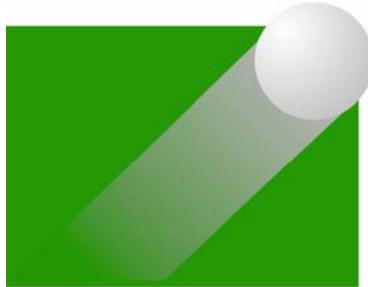


DBU



Deutsche
Billard
Union

Deutsche Billard-Union e.V.

Spielregeln Billard Kegeln

Stand: 08/2019

INHALTSVERZEICHNIS

1. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

2. SPIELMATERIAL

2.1 Materialnormen

2.2 Kegelaufsetzpunkte, Aufsetzmarkierungen und Anstoßstrecke

2.3 Das Queue

2.4 Auflagerechen

3. ZWECK DES SPIELES, DIE PARTIE

3.1 Zweck des Spieles

3.2 Disziplinen

3.2.1 Billard Kegeln BK 50 / BK 100

3.2.2 Billard Kegeln BK 2-50 / BK 2-100

3.2.3 Billard Kegeln BK 2

3.2.4 Billard Kegeln BK 2plus

3.3 Punkte und Wertigkeit

3.4 Anfang der Partie

3.4.1 Allgemein

3.4.2 Ausgangsstellung

3.4.3 Bandenentscheid

3.5 Ablauf der Partie

3.5.1 Allgemein

3.5.2 Behinderung – Pause während der Partie

3.5.3 Aufgabe der Partie

3.6 Ende der Partie

3.7 Wertung

3.7.1 Billard Kegeln BK 50 / BK 100

3.7.2 Billard Kegeln BK 2-50 / BK 2-100

3.7.3 Billard Kegeln BK 2 und BK 2plus – Meisterschaft ohne Satzwertung

3.7.4 Billard Kegeln BK 2 und BK 2plus – Meisterschaft mit Satzwertung

3.8 Nachstoß

3.9 Tie-Break

3.10 Spezielle Vorschriften – Bälle und Kegel

3.10.1 Fall der Kegel

3.10.2 Pressbälle

3.10.3 Aus dem Billard springende Bälle

4. DIE FEHLER

4.1 Allgemeine Fehler

4.2 Spezielle Fehler

4.3 Spezielle Fehler – BK 2 und BK 2plus

4.4 Besondere Hinweise

5. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

Anlage 1 - Wettkampf-Billard

Anlage 2 - Gültige Kegelbilder

1. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

Die Spielregeln für das Billard Kegeln ergänzen die Satzung und Ordnungen der Deutschen Billard-Union (DBU). Sie sind bei allen Meisterschaften und allen von der DBU anerkannten Turnieren anzuwenden.

2. SPIELMATERIAL

2.1 Materialnormen

- (1) Die für Billardtische, Banden, Tuch, Bälle, Kegel und die Sportstätte geltenden Normen sind in den durch die DBU erlassenen Materialnormen beschrieben.
- (2) Billard Kegeln wird auf Kegelbillards (0,90 x 1,80m) und Turnierbillards (1,05 x 2,10m) ausgetragen.

2.2 Kegelaufsetzpunkte, Aufsetzmarkierungen und Anstoßstrecke

- (1) Die Positionen, an denen die Bälle und/oder Kegel am Anfang der Partie oder in deren Verlauf stehen müssen, sind aus Anlage 1 ersichtlich.
- (2) Gültige Kegelbilder (siehe Anlage 2):
 - a) es sind alle freien Kegelaufsetzpunkte zu besetzen
 - b) in der Längs- und Quermittellinie des Kegelbildes dürfen fünf Kegel, sonst nur drei Kegel in einer Reihe stehen
 - c) sind alle freien Kegelaufsetzpunkte besetzt und sich kein gültiges Kegelbild, vergleichbar Anlage 2 - Abb. 1 - 8 ergibt, wird Anfangsstellung gesetzt.

2.3 Queue

- (1) Die Bälle werden mit Hilfe eines aus Holz oder aus einem anderen Material gefertigtem stabförmigen Spielgerätes ("Queue" genannt) in Bewegung gebracht.
- (2) Das Queue muss an einem Ende (Spitze) mit einer ledernen Scheibe („Pomeranze“) versehen sein. Sämtliche Stoßarten dürfen nur mit der belederten Queuespitze ausgeführt werden.
- (3) Das Queue kann aus einem einzigen Stück oder aus mehreren Teilen bestehen, wobei die Länge, das Gewicht und der Durchmesser frei bestimmt werden können. Ein Spieler kann ein oder mehrere Queues seiner Wahl benutzen.

2.4 Auflagerechen

Der Spieler hat das Recht, sich des "Auflagerechens" zu bedienen welcher dazu bestimmt ist, die Hand in einigen schwer einzunehmenden Positionen zu ersetzen.

3. ZWECK DES SPIELES, DIE PARTIE

3.1 Zweck des Spieles

- (1) Der Zweck des Spieles besteht darin, in den vorgegebenen Stößen so viel Punkte wie möglich zu erzielen bzw. im Satzsystem die von der DBU bestimmte Punktzahl zu erreichen. Wenn beim letzten Stoß die Distanz überspielt wird, ist die Punktzahl auf die Distanz zu reduzieren.
- (2) Endet eine Partie in Einzelmeisterschaften aus nichtvorhersehbaren Gründen vor dem letzten Stoß, so wird sie mit dem erzielten Ergebnis gewertet.
- (3) Der Abbruch einer Mannschaftsbegegnung ist nur möglich, wenn ein Sportler seine Partie aus nichtvorhersehbaren Gründen nicht beenden kann und eine von beiden Mannschaften eine Neuansetzung wünscht.

3.2 Disziplinen

3.2.1 Billard Kegeln BK 50 / BK 100

Jeder Sportler absolviert zum Beispiel 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 0 Punkten gewertet.

3.2.2 Billard Kegeln BK 2-50 / BK 2-100

- (1) Es spielen zwei Sportler, auf je einem Billard, gegeneinander.
- (2) Eine Partie wird über 50 bzw. 100 Stoß in die Vollen gespielt.
- (3) Zur Halbzeit werden die Billards gewechselt.
- (4) Die 2. Spielhälfte wird ebenfalls mit Anfangsball begonnen.

3.2.3 Billard Kegeln BK 2

- (1) Die Sportler spielen abwechselnd und bleiben so lange am Stoß, wie sie aufeinander folgend Punkte erzielen. **Es müssen Kegelpunkte erzielt werden. Werden nur Karambolagepunkte erzielt ohne Kegelfall, beendet dies die Aufnahme. Die in dem letzten Stoß erreichten Karambolagepunkte werden dem Ergebnis der Aufnahme nicht zugerechnet. Ausnahme dazu ist nur die angesagte echte Karambolage unter Tz. 3.2.3 Absatz (2).** Die Anzahl der Sätze und die Distanz werden in der Ausschreibung festgelegt.
- (2) Eine echte Karambolage, die dem Schiedsrichter vor dem Stoß angesagt werden muss, berechtigt zum Weiterspielen. Wird die Karambolage nicht erzielt gilt dies als Fehler **und wird mit zusätzlich 1 Punkt bestraft. Für die erzielte, echte Karambolage gibt es keinen Zusatzpunkt. Die echte Karambolage gilt als erzielt, wenn der Stoßball beide Treibbälle trifft, unabhängig von anderen Geschehnissen (z.B. Kegelfall). Begeht der Spieler bei diesem Stoß einen anderen Fehler (z.B. Kegelfall durch den Stoßball) so wird dieser Fehler natürlich bestraft, die erzielten Punkte sind Minuspunkte und die Aufnahme ist beendet. Es darf nur eine echte Karambolage in Folge von dem gleichen Spieler angesagt und gespielt werden.**
- (3) Jede Stoßfolge gilt als Aufnahme.
- (4) Begeht ein Sportler einen Fehler, so kommt sein Gegenspieler ans Spiel und beginnt seine Aufnahme mit der ihm hinterlassenen Ball- und Kegelstellung.

3.2.4 Billard Kegeln BK 2plus

- (1) Die Sportler spielen abwechselnd, jeder Sportler muss zwei Stöße in Folge ausführen. **Der Spieler kann vor dem Stoß ansagen, dass er auf folgende Stöße verzichtet. Der Gegenspieler übernimmt dann die ihm überlassene Stellung.**
- (2) Jede Stoßfolge gilt als Aufnahme.
- (3) Erzielt ein Sportler mit einem Stoß fünf oder mehr Punkte, verlängert sich die Aufnahme um jeweils einen Stoß.
- (4) Begeht ein Sportler einen Fehler (Minuspunkte), so kommt sein Gegner ans Spiel und beginnt seine Aufnahme mit der ihm hinterlassenen Ball- und Kegelstellung.
- (5) Die Minuspunkte werden dem Gegner als Pluspunkte gutgeschrieben.

3.3 Punkte und Wertigkeit

- (1) 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 2 kann von Treibball 1 als Bande genutzt werden oder umgekehrt. Bei einer unechten Karambolage darf der zweitangespielte Treibball erst nach Bandenberührung Kegel werfen.
 - b) durch Karambolage: Eine echte Karambolage ist erzielt, wenn der Stoßball beide Treibbälle getroffen hat. Treffen beide Treibbälle aufeinander ist eine unechte Karambolage erzielt.
 - 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.
- (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) die Karambolage erzielt 1 Punkt
 - c) je Passage 1 Punkt
- (3) Werden keine Punkte erzielt, so wird dies als Leerstoß mit 0 Punkten bewertet.
- (4) Ein Stoß gilt als beendet, sobald alle Bälle in Ruhestellung sind. Erst dann sind Punkte erzielt.

3.4 Anfang der Partie

3.4.1 Allgemein

- (1) Sportler und Schiedsrichter begrüßen sich durch Handschlag.
- (2) Die Partie beginnt, sobald der Schiedsrichter die Bälle für
 - a) BK 50 /BK 100 / BK 2-50 und BK 2-100 die Ausgangsstellung
 - b) BK 2 und BK 2plus den Bandenentscheidaufgestellt hat.

3.4.2 Ausgangsstellung

- (1) Der Schiedsrichter platziert die Bälle wie folgt:
 - a) den Stoßball (roter Ball) 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 Kegelbildes zu liegen
 - b) den weißen Ball als Treibball 1
 - c) den gekennzeichneten weißen oder gelben Ball als Treibball 2
- (2) Vor dem Anfangsstoß kann der Sportler den Stoßball auf der entsprechenden Anstoßstrecke bewegen, dabei kann der Ballmittelpunkt des Stoßballs zwischen und auf den Endpunkten der entsprechenden Anstoßstrecke platziert werden.
- (3) Der Anfangsstoß erfolgt immer auf Treibball 1.

3.4.3 Bandenentscheid

- (1) Der Schiedsrichter stellt den markierten oder gelben Ball links und den andern weißen Ball rechts auf einer Linie in Höhe der unteren Ballaufsetzmarke auf. Der rote Ball liegt hierbei auf der gegenüberliegenden Ballaufsetzmarke. Wenn beide Sportler darauf bestehen, mit dem gleichen Ball zu spielen, so lost der Schiedsrichter aus.
- (2) Die Sportler 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 Sportler, führen:
 - a) Tz. 3.4.3 Absatz (2) zweimalige Wiederholung
 - b) berühren der beiden Bälle
 - c) berühren des roten Balles oder der Kegel
- (4) Der Sportler, dessen Ball am nächsten an der unteren Bande stehen bleibt, hat die Anfangswahl, d.h. er entscheidet, welcher Sportler die Partie mit der Ausgangsstellung fortsetzt.

3.5 Ablauf der Partie

3.5.1 Allgemein

- (1) Bei einer Partie müssen vor jedem Stoß alle fünf Kegel aufgesetzt werden. Hier sind nur die in Anlage 2 genannten Kegelbilder zulässig.
- (2) Die Kegel müssen, sofern sie auf den Aufsetzmarkierungen stehen, diese voll bedecken.
- (3) Der Sportler ist berechtigt, von ihrer Aufsetzmarke verschobene Kegel vom Schiedsrichter richtig aufsetzen zu lassen.
- (4) Wenn nach einem Stoß die Aufsetzmarke des Mittelkegels durch einen Ball besetzt ist, kann der Sportler bestimmen, auf welche Verbindungslinie des Kegelbildes der Mittelkegel gesetzt werden soll. Dabei ist darauf zu achten, dass der Kegel mittig zwischen den anderen beiden Kegel aufgesetzt wird. Dieser Kegel darf erst beim Fall oder beim Freiwerden seiner Aufsetzmarke umgesetzt werden.
- (5) Gefallene Kegel dürfen erst dann aufgesetzt werden, wenn die Bälle in Ruhestellung sind oder die Möglichkeit einer nochmaligen Ballberührung ausgeschlossen ist.
- (6) Auf Verlangen des Sportlers reinigt der Schiedsrichter die Bälle. Press stehende Bälle werden erst nach Stoßausführung gereinigt.

3.5.2 Behinderung - Pause während der Partie

- (1) Verzögert oder behindert ein Sportler nach Meinung des Schiedsrichters den Verlauf eines Turniers oder einer Partie, kann der Schiedsrichter diesen warnen. Eine zweite Verwarnung führt zur Disqualifikation des Sportlers.
- (2) Die Partien der Disziplinen BK 50 / BK 100 / BK 2-50 und BK 2-100 werden ohne Pause ausgetragen.
- (3) In einer 3-Satz-Partie der Disziplinen BK 2 und BK 2plus kann nach dem 2. Satz eine Pause von maximal 5 Minuten eingelegt werden.

3.5.3 Aufgabe während der Partie

Ein Sportler, 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.

3.6 Ende der Partie

- (1) Eine Partie ist beendet, wenn die vorgegebene Stoßanzahl bzw. Punktzahl/Spieldistanz erreicht ist.
- (2) Sportler und Schiedsrichter beenden die Partie durch Handschlag.

3.7 Wertung

3.7.1 Billard Kegeln BK 50 / BK 100

- (1) Einzelwettbewerbe können in einem oder mehreren Durchgängen durchgeführt werden. Sieger ist der Sportler mit der höchsten Punktzahl. Die Platzierung der Einzelsportler in der Rangliste wird nach dem GD aller Spiele berechnet.
- (2) Mannschaftswettbewerbe werden mit der in der Ausschreibung vorgegebenen Sportleranzahl durchgeführt. Sieger ist die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl (Summe aller Punkte der Einzelpartien einer Mannschaft).

Verteilung der Mannschaftspunkte		
Sieger	Verlierer	Unentschieden
2 : 0	0 : 2	1 : 1

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

3.7.2 Billard Kegeln BK 2-50 / BK 2-100

- (1) Bei Einzelwettbewerben ist Sieger einer Partie der Sportler mit der höchsten Punktzahl.
- (2) Mannschaftswettbewerbe werden mit der in der Ausschreibung vorgegebenen Sportleranzahl durchgeführt. Die einzelne Partie wird wie folgt gewertet:

Verteilung der Mannschaftspunkte		
Sieger	Verlierer	Unentschieden
2 : 0	0 : 2	1 : 1

Sieger ist die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl (Summe aller Partiepunkte).

Verteilung der Mannschaftspunkte		
Sieger	Verlierer	Unentschieden
3 : 0	0 : 3	1 : 1

Bei gleicher Mannschaftspunktzahl entscheiden die Partiepunkte, danach das höhere Mannschaftsergebnis zur Platzierung in der Tabelle.

3.7.3 Billard Kegeln BK 2 und BK 2plus - Meisterschaft ohne Satzwertung

- (1) Der Sportler, der als erster die festgelegte Distanz erzielt hat, ist Sieger dieser Partie.
- (2) Wird die Partie in der ersten Aufnahme beendet, hat der zweite Sportler Nachstoß.

3.7.4 Billard Kegeln BK 2 und BK 2plus - Meisterschaft mit Satzwertung

- (1) Bei Turnieren im 3-Satz-System gelten zur Erstellung eines Klassements folgende Regelungen:

Ergebnis	dem Sieger		dem Verlierer	
	2 : 0	1 Matchpunkt	3 Satzpunkte	0 Matchpunkte
2 : 1	1 Matchpunkt	2 Satzpunkte	0 Matchpunkte	1 Satzpunkt

- (2) Es gibt keinen Nachstoß.

3.8 Nachstoß

- (1) Beim Nachstoß werden die Bälle in die Ausgangsstellung gestellt.
- (2) Wenn beim Nachstoß die vorgeschriebene Punktzahl auch von dem zweiten Sportler erreicht wird, so wird die Partie sofort im Tie-Break entschieden.

3.9 Tie-Break

- (1) Der Sportler, der die Partie begonnen hat, beginnt auch den Tie-Break.
- (2) Es werden drei Anfangsbälle in Folge gespielt.
- (3) Der Sportler mit der höchsten Punktzahl ist Sieger der Partie. Bei Punktgleichheit wird der Anfangsball in ständigem Wechsel gespielt, bis ein Sportler bei gleicher Stoßzahl mindestens einen Punkt Vorsprung hat.

3.10 Spezielle Vorschriften Bälle und Kegel

3.10.1 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 vollständig seine Aufsetzmarke verlassen hat
 - d) der ausgesetzte Kegel, wenn er vollständig die Begrenzungslinien zwischen zwei Aufsetzmarken verlassen hat
- (2) Die Anlehnung eines Balles an einen Kegel führt zur Wegnahme des Kegels.
- (3) Schiefstehende Kegel gelten nichts als gefallen, müssen aber in ein anderes Kegelbild gestellt werden.

3.10.2 Pressbälle

Da ein Durchstoß in der Spielregel nicht reglementiert wird, kann ein anliegender Stoßball an Treibbällen oder Bande auf jede nicht reglementierte Art gespielt werden. Beim Wegspielen vom Treibball gilt der Treibball als nicht getroffen.

3.10.3 Aus dem Billard springende Bälle

- (1) Ein Ball gilt aus dem Billard gesprungen, sobald er außerhalb der Holzumfassung niederfällt.
- (2) Springen ein Ball 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 ganz oder teilweise besetzt, wird der Treibball auf die noch freie Aufsetzmarkierung gesetzt. Ist die Anstoßstrecke ganz oder teilweise besetzt, wird der Stoßball auf die noch freie Anstoßstrecke für Rechts- bzw. Linksspieler gesetzt. Sind beide Aufsetzmarkierungen bzw. Anstoßstrecken ganz oder teilweise besetzt, wird die Partie mit Anfangsstellung fortgesetzt.

4. DIE FEHLER

4.1 Allgemeine Fehler

Werden nach Stoßausführung bzw. Vorbereitung des Stoßes die nachstehenden Fehler begangen, so zählt das gesamte Ergebnis minus; sind keine Kegel oder Karambolagepunkte erzielt worden, so erfolgt die Wertung als 1 minus:

- a) wenn die Treibbälle bei Beginn der Partie und in den anderen festgelegten Fällen nicht auf ihre Aufsetzmarkierung gesetzt werden.
- 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.
- c) wenn ein Stoß bei einem nicht zulässigen oder unvollständig aufgesetzten Kegelbild ausgeführt wird. Nicht aufgesetzte Kegel werden dabei mit gewertet.
- d) wenn bei einem Anfangsball zuerst Treibball 2 getroffen wird.
- e) wenn ein Ball oder Bälle mit dem Queue oder auf andere Art berührt werden oder bei Vorbereitung zu einem Stoß Kegel geworfen werden, auch wenn dabei kein Stoß ausgeführt wird.
- f) wenn ein Stoß ausgeführt wird, bevor alle Bälle in Ruhestellung sind. Die Minuspunkte werden dem neu ausgeführten Stoß zugeordnet. Die Wertung des vorangegangenen Stoßes bleibt hiervon unberührt.
- g) wenn nicht mindestens ein Fuß den Fußboden berührt. Das Setzen oder Legen auf das Billard ist dabei erlaubt, solange kein Bein auf der Spielfläche liegt.
- h) wenn durch Schuld des Starters nach einem Stoß Kreide oder andere Gegenstände auf die Spielfläche fallen und Bälle oder Kegel berühren. Die Bälle müssen von den neu eingenommenen Plätzen gespielt werden.

4.2 Spezielle Fehler

- (1) Werden durch den Stoßball Kegel geworfen, zählt das gesamte Ergebnis minus.
- (2) Ein direktes Spiel auf Kegel ist nicht erlaubt. Das Ergebnis eines direkten Stoßes zählt minus.
- (3) Trifft der Stoßball bei einem Stoß keinen Treibball, zählt das Ergebnis 1 minus. Wird dabei auch keine Bande getroffen 2 minus. Passage und Kegelfall werden zum Negativergebnis hinzugezählt.
- (4) Verlassen nach einem Stoß ein Ball oder Bälle das Billard, wird dieser Stoß mit 1 minus gewertet (unabhängig vom Kegelfall).
- (5) Das vorsätzliche Verändern der Laufrichtung eines Balles sowie das Verändern der Bälle in Ruhestellung wird mit 6 minus gewertet, auch wenn dabei kein Stoß ausgeführt wurde.
- (6) Wird ein Stoß mit falschem Ball ausgeführt, zählt das Ergebnis 6 minus.
- (7) Verursacht der Sportler nach Ausführung des Stoßes einen Kegelfall, der nicht durch Treibbälle verursacht wurde, so zählt das Ergebnis minus.
- (8) Werden vom Stoßball gefallene Kegel berührt, die dadurch weiteren Kegelfall verursachen, zählt das Ergebnis minus.
- (9) Jede Passage des Stoßballes zählt 1 minus. Fallen danach Kegel zählt das gesamte Ergebnis minus.

4.3 Spezielle Fehler - BK 2 und BK 2plus

- (1) Folgende Fehler berechtigen den Gegenspieler den Stoßball am übergebenen Standpunkt zu belassen oder auf der entsprechenden Anstoßstrecke für Rechts- und Linkshänder aufzusetzen und seine Aufnahme zu beginnen:
 - a) wenn der Sportler mit dem Stoßball den Treibball 1 oder Treibball 2 nicht trifft.
 - b) wenn in Vorbereitung zu einem Stoß, nach einem Stoß oder ein Ball berührt oder dabei Kegel geworfen werden.
- (2) Eine nicht erzielte, angesagte echte Karambolage wird mit 1 minus gewertet. Fallen dabei Kegel, zählt das gesamte Ergebnis minus.
- (3) Sämtliche Fehler beenden die Aufnahme.

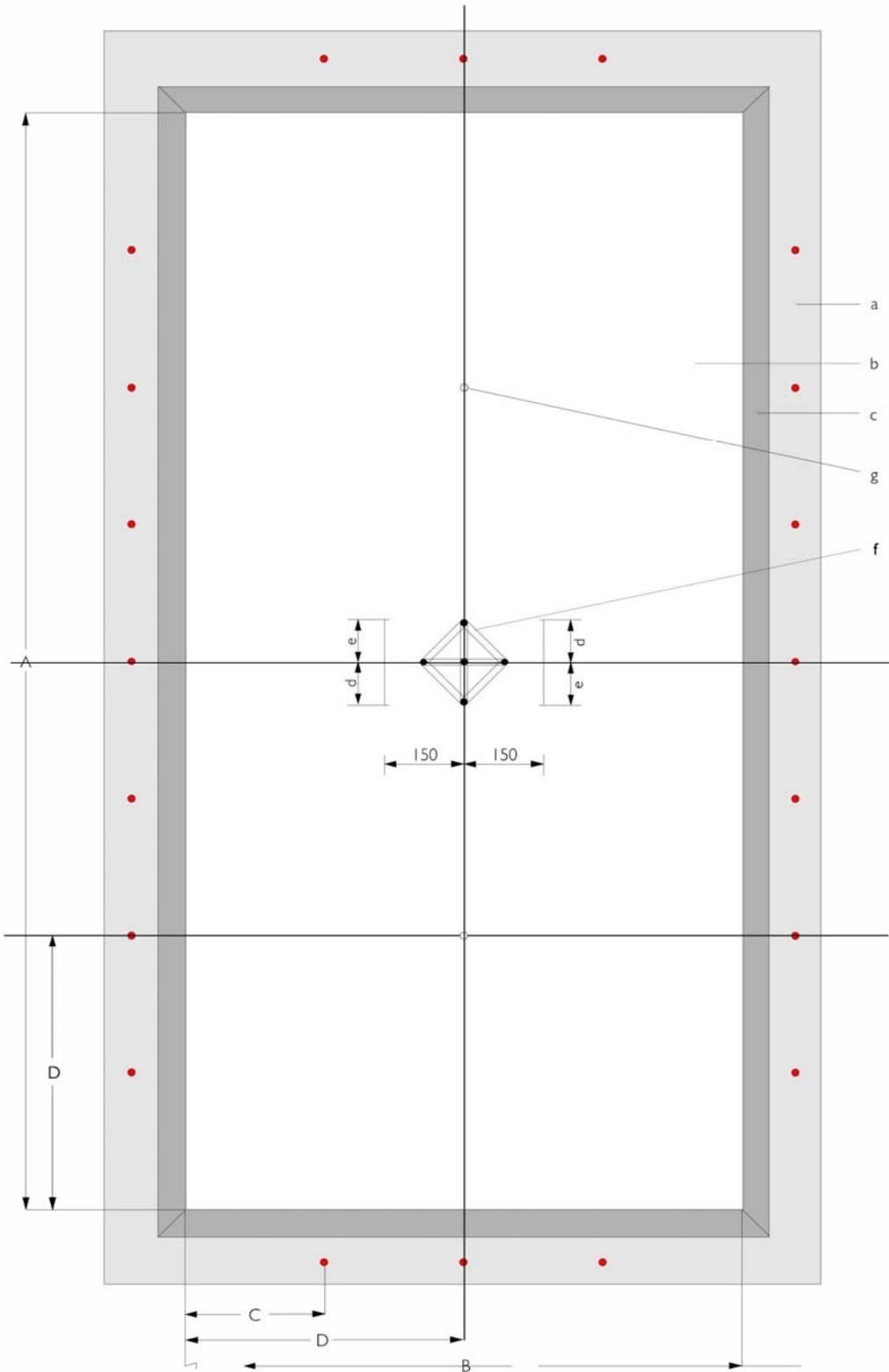
4.4 Besondere Hinweise

- (1) 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 Ausgangsstellung fortgesetzt.
- (2) Stößt ein Sportler 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). Ist dies nicht möglich, so wird die Partie mit der Ausgangsstellung fortgesetzt.
- (3) Ein Fehler, der durch eine zweite Person verursacht wird, darf dem Sportler nicht angerechnet werden. Sind in solchen Fällen Kegel oder Bälle von ihren Plätzen gerückt worden, kann vom Sportler Ausgangsstellung verlangt werden.
- (4) Ein Protest gegen eine Schiedsrichterentscheidung ist nur vor dem nächsten Stoß möglich, wenn die Entscheidung des Schiedsrichters offensichtlich gegen das Regelwerk verstößt.
- (5) In Zweifelsfällen ist zugunsten des Sportlers zu entscheiden.

5. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

- (1) Eine Übertretung der vorstehenden Regel wird gemäß den Bestimmungen der Satzung und Ordnungen geahndet.
- (2) Die Untergliederungen haben sie bei allen Wettbewerben anzuwenden, die für eine Qualifikation zur Teilnahme an Wettbewerben auf nationaler Ebene maßgeblich sind.
- (3) Soweit durch die vorstehende Regel in Bestimmungen der Sport- und Turnierordnungen der DBU eingegriffen wird bzw. diese im Widerspruch zu ihr stehen, gehen die Bestimmungen der Sport- und Turnierordnungen vor.
- (4) Die vorstehende Regel wurde gemäß den Bestimmungen der Satzung und der Ordnungen vom Präsidium verabschiedet und tritt mit sofortiger Wirkung in Kraft.

Anlage 1 Wettkampf-Billard



Länge	Turnierbillard	Kegelbillard	a = Rahmen b = Spielfläche c = Gummibande f = Kegelaufsetzpunkte g = Ballaufsetzmarkierung	Anstoßstrecke für d = Linksspieler e = Rechtsspieler
A	210,0	180,0		
B	105,0	90,0		
D	52,5	45,0		

**Anlage 2
gültige Kegelbilder**

Abbildung 1

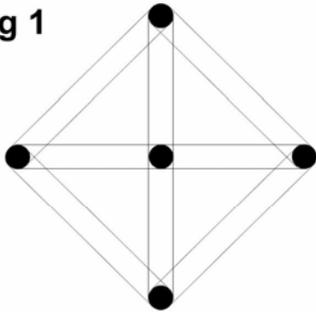


Abbildung 2

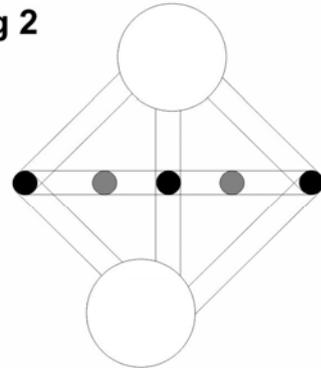


Abbildung 3

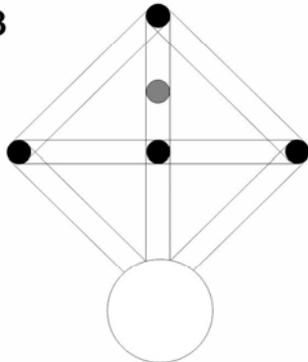


Abbildung 4

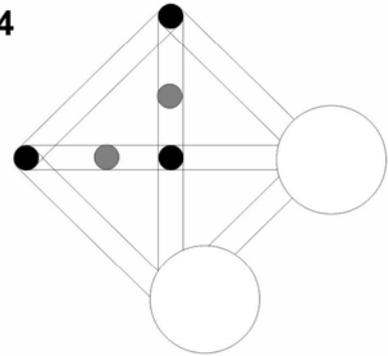


Abbildung 5

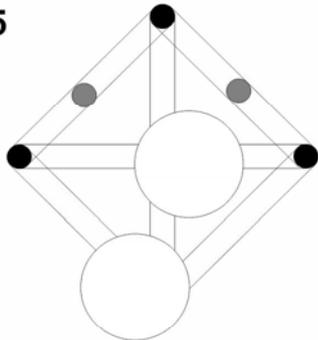


Abbildung 6

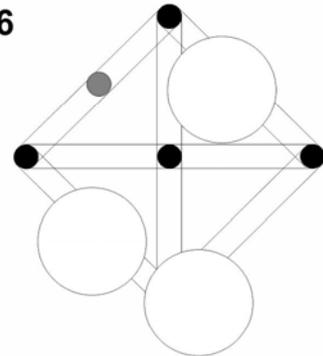


Abbildung 7

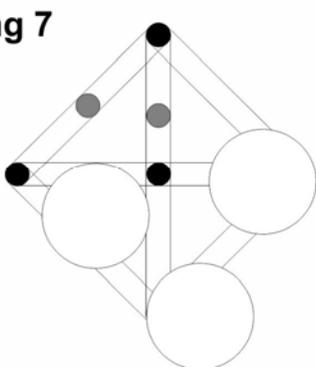


Abbildung 8

