



5 – KEGEL - BILLARD

(CINQUE - BIRILLI)

MATCHBILLARD

Aktuellste Version vom Jänner 2018. Diese Version ersetzt ausnahmslos alle vorangegangenen Versionen und ist ab sofort gültig.



INHALTSVERZEICHNIS:

I. Allgemein.....	3
II. Die Kegel.....	3
III. Aufsetzmarken, Positionslinien	3
IV. Das Spiel	4
V. Punktwertung.....	5
VI. Ausgangsstellung, Spielball	5
VII. Ende der Partie/ Matchpunkte und Satzpunkte.....	6
VIII. Spezielle Vorschriften.....	6
IX. Fall der Kegel	8
X. Freier Ball	8
XI. Fußzone, Spielball, Zeitbeschränkung	9
XII. Die Fehler.....	10
XIII. Nicht vom Spieler verschuldete Fehler.....	11
XIV. Teamspiel	11
XV. Staffelspiel.....	12
XVI. Biathlon	12
XVII. Allgemeines.....	12
Anhang	12



I. Allgemein

- 1) Alle 5 – Kegelbewerbe, die der BSVÖ veranstaltet, werden ausnahmslos auf Simonis Rapide gespielt. Der Zweck des Spieles besteht darin, die vom BSVÖ bestimmte Punktzahl zu erreichen. Der Spieler, der diese bestimmte Distanz als erster erreicht hat, gewinnt die Partie. Wenn mit dem letzten Stoß die Distanz überspielt wird, ist die Punktzahl auf die Distanz zu reduzieren. Der Spieler muss mit dem Spielball den Ball des Gegners direkt oder über eine Bande/mehrere Banden anspielen.
Punkte können gemacht werden, wenn:
 - a. der Ball des Gegners Kegel umwirft
 - b. der rote Ball Kegel umwirft
 - c. der Ball des Gegners den roten Ball trifft
 - d. der Spielball nach dem gegnerischen Ball den roten Ball trifft
- 2) Die Spieler spielen abwechselnd, Stoß auf Stoß.
- 3) Wenn der Stoß regelkonform ist und Punkte erzielt wurden, erhält der Spieler Pluspunkte. Wenn der Stoß regelkonform war aber keine Punkte erzielt wurden, erhält der Spieler keinerlei Punkte. Hat der Spieler einen Fehler gemacht, so erhält er Minuspunkte, die seinem Gegner als Pluspunkte gutgeschrieben werden.

II. Die Kegel

Die fünf Kegel müssen aus Material und in Farben hergestellt sein, die vom BSVÖ genehmigt sind. Sie können entweder alle eine einheitliche Farbe haben oder aber vier dieser Kegel können eine einheitliche Färbung haben während der mittlere Kegel eine andere Färbung hat. Die Höhe der Kegel beträgt 25 mm.

Die Durchmesser sind: 6 mm am Kopf, 10 mm an der dicksten Stelle des unteren Teils, 7 mm an der Basis.

III. Aufsetzmarken, Positionslinien

Sämtliche Markierungen am Tisch sind mit einem weißen Buntstift dünn zu markieren. Das Anbringen von Klebeplättchen ist verboten.

Die Bodenlinien können durch einen Klebestreifen markiert werden.

IV. Das Spiel

- 1) Der Zweck des Spieles besteht darin, die vom BSVÖ bestimmte Punktzahl zu erreichen. Der Spieler, der diese bestimmte Distanz als erster erreicht, gewinnt die Partie. Wenn mit dem letzten Stoß die Distanz überspielt wird, ist die Punktzahl auf die Distanz zu reduzieren. Die zu spielende Distanz kann eine einzelne Distanz oder mehrere Sätze, in ungerader Zahl, sein.
- 2) Die Spieler spielen abwechselnd, Stoß auf Stoß.
- 3) Wenn der Stoß regelkonform war und Punkte erzielt wurden, erhält der Spieler Pluspunkte. Wenn ein Stoß regelkonform war aber keine Punkte erzielt wurden, erhält der Spieler keinerlei Punkte. Hat der Spieler einen Fehler gemacht, so erhält er Minuspunkte, die seinem Gegner als Pluspunkte gutgeschrieben werden.
- 4) Ein Stoß ist regelkonform und bringt dem Spieler Pluspunkte ein:
 - a. wenn der Spielball den Ball des Gegners berührt und ihn in das Kegelbild lenkt;
 - b. wenn der Spielball den Ball des Gegners, danach den roten Ball berührt und dadurch den einen oder den anderen oder beide in das Kegelbild lenkt;
 - c. wenn der Spielball den Ball des Gegners berührt, worauf dieser den roten Ball berührt und der eine oder der andere oder beide in das Kegelbild eindringen;
 - d. wenn der Spielball den Ball des Gegners und danach den roten Ball berührt, welcher letzterer seinerseits vom Ball des Gegners auch noch berührt wird, worauf der eine oder andere oder beide in das Kegelbild eindringen;
 - e. wenn der Spielball den Ball des Gegners und danach den roten Ball berührt;
 - f. wenn der Spielball den Ball des Gegners und dieser danach den roten Ball berührt;
 - g. wenn der Spielball den Ball des Gegners und danach den roten Ball berührt, welcher seinerseits vom Ball des Gegners auch noch berührt wird.
- 5) Der Stoß ist regelkonform, erbringt aber weder Plus- noch Minuspunkte, wenn der Spielball nur den Ball des Gegners und dieser weder den roten Ball, noch die Kegel berührte.
- 6) Der Stoß ist nicht regelkonform und bringt dem Spieler Minuspunkte, die zugleich Pluspunkte für den Gegner sind:
 - a. wenn der Spielball den Ball des Gegners nicht berührt;
 - b. wenn der Spielball zuerst den roten Ball berührt und/oder einen oder mehrere Kegel umwirft, bevor er den Ball des Gegners berührt;
 - c. wenn der Spielball, nachdem er den Ball des Gegners berührte, selber Kegel umwirft, selbst wenn der Ball des Gegners und/oder der rote Ball auch noch solche umwerfen;
 - d. wenn der Spieler mit dem falschen Ball spielt
 - e. wenn der Spieler den einen oder anderen der in den betreffenden Kapiteln aufgezählten Fehler begeht, selbst wenn mit dem gleichen Stoß auch Pluspunkte erzielt wurden oder nicht.

V. Punktwertung

- 1) Der Punktwert der Kegel beträgt:
 - a. die äußeren Kegel zählen jeder 2 Punkte
 - b. der Mittelkegel zählt 4 Punkte
 - c. der Mittelkegel zählt 10 Punkte, wenn er alleine umgeworfen wurde, egal ob das Kegelbild vollständig war
- 2) Der Punktwert der Karambolagen beträgt:
 - a. die Berührung des Spielballes mit dem Ball des Gegners und danach mit dem roten Ball zählt 4 Punkte (Karambolage)
 - b. die Karambolage durch "Italiener", wobei der Spielball den Ball des Gegners gegen den roten Ball stößt, zählt 3 Punkte. Für die Zumessung der Punkte wird nur die erste Karambolage in Betracht gezogen, nicht die „Höherwertige“.
- 3) Die Gesamtzahl der mit dem Stoß erzielten Punkte ergibt sich aus der Addition der geworfenen Kegel und der Karambolagepunkte.
- 4) Die Bemessung der Fehlerpunkte wird in dem betreffenden Kapitel aufgezählt.
- 5) Wenn mit einem Stoß Plus- und Minuspunkte erzielt werden, werden sämtliche mit diesem Stoß erzielten Punkte addiert und sind dem Gegner gutzuschreiben.
- 6) Wenn der Schiedsrichter einen Stoß als ungültig erklärt, auch wenn keine Pluspunkte erzielt wurden, sagt er das entsprechend den Schiedsrichterregeln an. Das gleiche gilt bei der Zumessung von Minuspunkten; die von ihm angesagte Punktezahl wird in Pluspunkte verwandelt, die dem Gegner gutgeschrieben werden

VI. Ausgangsstellung, Spielball

Das Spiel beginnt mit dem üblichen Bandenentscheid, der Spieler der einen Kegel umwirft verliert das Anstoßrecht.

- 1) Der Schiedsrichter platziert die Bälle wie folgt:
 - a. den weißen Ball des Spielers, der den Anfangsstoß ausführen muss, frei in der unteren Hälfte des Billards;
 - b. den Ball des Gegners auf die obere Markierung, nahe der oberen kurzen Bande;
 - c. den roten Ball auf die halbhohe Markierung, in der Mitte der oberen Hälfte des Billards
- 2) Der Spieler, der den ersten Stoß einer Partie ausführt, verwendet stets den weißen Ball, den er nach freiem Belieben in der unteren Hälfte des Billards aufstellen kann, wobei der Ball aber allein nur mit dem Queue berührt werden darf. Der Ball darf die Mittellinie in keinsten Weise überragen.
- 3) Nachdem er den Ball platziert hat, muss ihn der Spieler so spielen, dass er den Ball des Gegners trifft (den gelben Ball)



- 4) Mit diesem Anfangsstoß dürfen keine Punkte erzielt werden. Für den Fall, dass der Spieler beim Anfangsstoß (ohne einen Fehler zu begehen) Punkte macht, ist der Stoß gültig aber die Punkte gehen an den Gegner ohne "freien Ball".
- 5) Wenn der Anfangsstoß gespielt ist, setzt der gegnerische Spieler die Partie mit seinem (dem gelben) Ball fort.
- 6) Bei dem Anfangsstoß und den „freien Bällen“ muss/müssen sich der oder die den Boden berührenden Füße des Spielers hinter dem Billardtisch und zwischen den gedachten verlängertensenkrechten Linien der Außenkanten der langen Banden des Billardtisches befinden (Markierung eventuell)
- 7) Wenn in Sätzen gespielt wird, wird für den Anfangsstoß immer abgewechselt, und zwar unabhängig von der Anzahl zu spielender Sätze.
- 8) Die Spieler behalten während der ganzen Dauer der Partie den gleichen Ball.
- 9) Falls ein Spieler mit dem falschen Ball spielt, ohne dass der Schiedsrichter diesen Fehler bemerkt und zählt, und der Gegenspieler das gleiche tut, da er beim vorherigen Stoß irreführt wurde, werden die erzielten Punkte normal berechnet, ob sich nun diese Situation wiederholt oder nicht, bis zu dem Moment, da der Fehler entdeckt wird. In diesem Moment wechselt der Schiedsrichter die Lage der Bälle auf dem Billardtisch aus, je nach der erreichten Position, ohne dem einen oder anderen Spieler einen Strafpunkt zu berechnen.

VII. Ende der Partie/ Matchpunkte und Satzpunkte

- 1) Eine Partie besteht aus einer bestimmten Anzahl von Punkten (Spieldistanz), die vom BSVÖ festgelegt wurde.
- 2) Eine angefangene Partie muss bis zum letzten Punkt ausgespielt werden. Eine Partie ist zu Ende, sobald der Schiedsrichter den letzten Punkt als "gut" angesagt hat, selbst wenn sich hinterher herausstellt, dass der Spieler die verlangte Punktzahl nicht erreicht hat.
- 3) In einer Partie, die in Sätzen gespielt wurde, sind die nachstehenden Bestimmungen anzuwenden:
 - a. sobald ein Spieler die fixierte Anzahl Satzpunkte erreicht hat, ist der Satz zu Ende, und der betreffende Spieler ist der Sieger,
 - b. sobald ein Spieler die notwendige Anzahl Sätze (2 in einer Partie auf 3) gewonnen hat, wird er als Sieger erklärt und die Partie abgebrochen.
- 4) In einer Partie auf drei Sätze werden am Schluss die Match- und die Satzpunkte zugeteilt wie folgt:
 - a. 2 à 0 dem Sieger: 1 Matchpunkt und 3 Satzpunkte;
dem Verlierer: 0 Matchpunkte und 0 Satzpunkte
 - b. 2 à 1 dem Sieger: 1 Matchpunkt und 2 Satzpunkte
dem Verlierer: 0 Matchpunkte und 1 Satzpunkt
- 5) In einer Partie auf fünf Sätze werden am Schluss die Match- und die Satzpunkte zugeteilt wie folgt:
 - a. 3 à 0 dem Sieger: 1 Matchpunkt und 5 Satzpunkte
dem Verlierer: 0 Matchpunkte und 0 Satzpunkte
 - b. 3 à 1 dem Sieger: 1 Matchpunkt und 4 Satzpunkte
dem Verlierer: 0 Matchpunkte und 1 Satzpunkt
 - c. 3 à 2 dem Sieger: 1 Matchpunkt und 3 Satzpunkte
dem Verlierer: 0 Matchpunkte und 2 Satzpunkte

VIII. Spezielle Vorschriften

1) Pressbälle:

- a. Wenn der Spielball mit einem der zwei anderen oder mit beiden Bällen in Kontakt steht, darf der Spieler nicht direkt auf den oder die Bälle spielen.
- b. Wenn der Spielball mit einer Bande in Kontakt steht, darf nicht direkt auf diese Bande gespielt werden.
- c. Bei den sich aus den obigen Punkten 1 und 2 ergebenden Stößen muss der Spieler den Spielball aus der Press-Stellung befreien, sei es mit Vorband oder mit einem Kopfstoß. Dabei darf sich der "Press" stehende Ball nicht bewegen. Es gilt jedoch nicht als Fehler, wenn der Pressball sich nur darum bewegt, weil er den Halt, den ihm der Spielball vorher gab, verliert.
- d. Falls es unmöglich ist, einen Stoß auszuführen, ohne dass ein Fehler begangen wird, wählt der Spieler frei aus, ob er nur den Spielball berühren will, oder ob er einen Stoß ausführen will, um die bestmögliche Verteidigungslage zu erreichen.

2) Aus dem Billard springende Bälle:

Ein Ball gilt als aus dem Billard gesprungen, sobald er außerhalb der Holzumfassung niederfällt oder die Holzumfassung nur berührt. (Gilt natürlich auch, wenn es sich nicht um eine „Holzumfassung“ handelt). So zu spielen, dass ein oder einige Bälle aus dem Billard springen, ist ein Fehler und wird als solcher behandelt.

Wenn ein Ball oder einige Bälle aus dem Billard springen, werden sie von dem Schiedsrichter für einen Stoß "freier Ball" in folgende Stellungen gebracht:

- a. Wenn der Spielball aus dem Billard sprang, wird er durch den Schiedsrichter auf die Markierung bei der kurzen Bande gesetzt, und zwar in der Billardhälfte, in der sich der Ball des Gegners, der den Stoß "freier Ball" ausführen muss, nicht befindet. Wenn die so benötigte Markierung besetzt oder verdeckt ist, wird der Ball auf die andere Seite des Billardtisches auf die entsprechende Markierung gesetzt.
- b. Wenn der Ball des gegnerischen Spielers aus dem Billard sprang, wird er vom Schiedsrichter für einen Stoß "freier Ball" frei in der Billardhälfte aufgestellt, in der sich der Ball des Spielers, der soeben spielte, nicht befindet.
- c. Wenn der rote Ball aus dem Billard sprang, wird er durch den Schiedsrichter auf seine eigene Markierung der Anfangsstellung gesetzt. Wenn diese Markierung besetzt oder verdeckt ist, wird der Ball auf der anderen Seite des Billardtisches auf die entsprechende Markierung gesetzt. Hierauf platziert der Schiedsrichter den Ball des Spielers, der den Stoß "freier Ball" ausführen muss, frei in die Billardhälfte, in der sich der Ball des Spielers, der soeben spielte, nicht befindet.
- d. In Ausführung der obigen Punkte a. bis c. kann der betroffene Spieler von der Möglichkeit des Artikel X betreffend "freier Ball" profitieren.

IX. Fall der Kegel

- 1) Ein Kegel gilt als umgeworfen, wenn seine Basis den Kontakt mit dem Tuch komplett verloren hat.
- 2) Ein umgeworfener Kegel, der sich von selbst irgendwie wieder aufrichtet gilt als gefallen und seine Punkte werden gezählt;
- 3) Mit Berücksichtigung der Punkte 5. und 7. gilt ein Kegel, der durch einen anderen Kegel umgeworfen wurde, als normal gefallen;
- 4) Ein Kegel gilt nicht als umgeworfen, wenn er nur verschoben wurde und seine Basis in Kontakt mit dem Tuch bleibt; Der Schiedsrichter setzt den verschobenen Kegel wie folgt wieder auf seinen Platz:
 - a. Falls am Ende des Stoßes der genannte Kegel keinen Ball berührt und sein ursprünglicher Platz frei ist, wird er auf diesen Platz zurückgestellt. Falls sein ursprünglicher Platz von irgendeinem Ball belegt ist, wird er außerhalb des Spieles aufbewahrt, bis zum Ende des Stoßes, der seinen Platz freimacht.
 - b. Wenn am Ende des Stoßes der genannte Kegel irgendeinen Ball berührt, bleibt er so lange in dieser Lage, egal ob nun sein ursprünglicher Platz frei oder besetzt ist, bis eine Lage gemäß obigem Punkt 4a) erreicht wird. Solange er sich in einer Lage wie in diesem Abschnitt beschrieben befindet, gilt er als im Spiel und die erreichten Punkte werden normal gezählt.
- 5) Wenn ein Kegel, der gegen den Spielball lehnt, in dem Moment fällt, wo der Ball in die entgegengesetzte Richtung gespielt wird, gilt er als nicht umgeworfen; Dies ist kein Fehler und der Schiedsrichter wird den Kegel sofort aus dem Spiel nehmen, wenn dies möglich ist. Ist dies nicht möglich, so zählen die durch diesen Kegel verursachten Punkte, gemäß obenstehenden Punktes 3, nicht, seien es negative oder positive Punkte.
- 6) Wenn ein Kegel, der gegen einen anderen als den Spielball lehnt und in dem Moment, wo dieser Ball in entgegengesetzter Richtung bewegt wird, fällt, gilt er als umgeworfen;
- 7) Wenn ein Kegel von selbst oder ohne Einwirkung des Spielers fällt, stellt ihn der Schiedsrichter sofort wieder an seinen Platz - wenn möglich sogar während des Stoßes. Ist dies nicht möglich, so zählen die durch diesen Kegel verursachten Punkte, gemäß obenstehenden Punktes 3, nicht, seien es negative oder positive Punkte.
- 8) Wenn der Platz einer oder mehrerer Kegel ganz oder teilweise durch einen Ball besetzt ist, entfernt der Schiedsrichter die betreffenden Kegel, und der Stoß wird mit den restlichen Kegeln durchgeführt. Die entfernten Kegel zählen nicht und werden so schnell als möglich wieder platziert, jedenfalls vor dem nächsten Stoß.

X. Freier Ball

- 1) Wenn ein Fehler gemäß Artikel XII-3 folgendermaßen begangen wurde, profitiert der folgende Spieler von der Stellung "freier Ball", die er mit seinem Ball spielt.
- 2) Nach einem solchen Fehlstoß nimmt der Schiedsrichter den Ball des Spielers, der den nachfolgenden Stoß ausführen muss, in die Hand und platziert ihn frei in der Billardhälfte, in der sich der Ball des Spielers, der soeben spielte, nicht befindet. Dieser letztere Ball bleibt an Ort und Stelle.
- 3) Der betroffene Spieler nimmt nun seinen Ball, den der Schiedsrichter in die richtige Billardhälfte gestellt hatte und platziert ihn ganz nach seinem freien Ermessen in der gleichen Billardhälfte, wobei er den Ball allein nur mit dem Queue berühren darf. Der Ball darf die Mittellinie in keinsten Weise überragen.

- 4) Wenn der gegnerische Ball genau auf der Mittellinie steht, wird der Spielball in der unteren Billardhälfte, wie für den Anfangsstoß, aufgestellt.
- 5) Der Spieler, welcher einen Stoß "freier Ball" ausführen muss, kann selbst entscheiden, ob er auf die Stellung spielt, welche nach obenstehenden Regeln erzielt wurde, oder er den Schiedsrichter bittet, den gegnerischen Ball auf Anfangsstellung zu platzieren. Sollte der rote Ball diesen Platz besetzen, wird der gegnerische Ball auf die entgegengesetzte gleiche Markierung gesetzt und der Spielball in die andere Billardhälfte.
- 6) Wenn der Spieler, der die Stellung "freier Ball" übernehmen kann, den Spielball berührt, bevor der Schiedsrichter ihn platziert hat, ist das ein Fehler, und der Spieler wechselt sofort, wobei der Gegner seinerseits die Stellung "freier Ball" erhält.

XI. Fußzone, Spielball, Zeitbeschränkung

1) Fußzone:

Bei dem Anfangsstoß und den „freien Bällen“ müssen sich beide Füße des Spielers hinter dem Billardtisch und zwischen den gedachten verlängerten senkrechten Linien der Außenkanten der langen Banden des Billardtisches befinden.

2) Bezeichnung des Spielballes:

Auf Verlangen des Spielers muss ihm der Schiedsrichter seinen Ball bezeichnen. Die Anzeigetafel muss so ausgerüstet sein, dass jederzeit ersichtlich ist, welcher Spieler den weißen oder gelben Ball spielt.

3) Platz der Spieler:

Der Spieler, der nicht gerade am Billard ist, muss am hierfür vorgesehenen Platz, stehend oder sitzend, darauf warten, dass er wieder an die Reihe kommt. Er darf keinerlei Gesten oder Geräusche machen, die seinen Gegner stören könnten. Der Warteplatz kann ein Stuhl sein und/oder eine mit Bodenstrichen bezeichnete Fläche, die nicht verlassen werden darf.

4) Markierungen auf dem Billard:

Es ist den Spielern verboten, auf der Spielfläche, auf den Banden oder auf deren Umfassung irgendwelche sichtbare Markierungen anzubringen.

5) Zeitbeschränkung:

- I. Der Spieler verfügt für die Ausführung eines Stoßes über höchstens 40 Sekunden. Die Zeit wird von dem Augenblick an gemessen, da der Schiedsrichter die Kegel und/oder die Bälle an ihren Platz zurückgelegt hat, beziehungsweise von dem Augenblick an, da die Bälle nach dem vorherigen Stoß stillstehen.
- II. Falls während dieser 40 Sekunden der Spieler seinen Stoß nicht ausgeführt hat, werden ihm 2 Strafpunkte berechnet, die für den Gegenspieler gutgeschrieben werden. Von diesem Moment an hat er noch eine letzte Frist von 20 Sekunden, um seinen Stoß auszuführen. Wird während dieser zweiten Frist der Stoß nicht ausgeführt wird, werden dem Spieler nochmals 2 Strafpunkte berechnet, die dem Gegenspieler gutgeschrieben werden. In dieser Lage hat der Spieler kein Recht mehr darauf, seinen Stoß auszuführen und **der Gegenspieler übernimmt das Spiel mit einem „freien Ball“**.

XII. Die Fehler

- 1) Die Fehler erbringen dem betreffenden Spieler Minuspunkte (Fehlerpunkte), gegebenenfalls zusätzlich zu allen andern Pluspunkten, die mit dem gleichen Stoß realisiert wurden. Im Falle eines Fehlers wird das Total sämtlicher erzielter Punkte dem Gegner des fehlbaren Spielers als Pluspunkte gutgeschrieben. Macht ein Spieler bei einem Stoß mehrere Fehler, werden die Minuspunkte all dieser Fehler addiert.
- 2) Es gilt als Fehler, welcher nur mit den Kegel- und eventuell den Karambolagen-Minuspunkten bestraft wird, ohne "freier Ball" oder andere zusätzliche Strafen herbei zu führen:
 - a. wenn der Spielball, nachdem er den gegnerischen weißen Ball korrekt berührte, ins Kegelbild eindringt
 - b. wenn beim Anfangsstoß Punkte erzielt werden
- 3) Es gilt als Fehler und bringt dem Gegner den Stoß "freier Ball" in allen nachstehend aufgeführten Fällen. Alle diese Fehler erbringen eine Strafe von 2 Punkten, zusätzlich zu eventuellen Kegelpunkten und/oder die durch den roten Ball erreichten Punkte.
 - a. Wenn der Schiedsrichter feststellt, dass der Spieler mit dem falschen Ball gespielt hat,
 - b. Wenn der Spieler den roten Ball vor dem gegnerischen Ball trifft bringt ihm das eine Zusatzstrafe von 2 Punkten, was dem Mindestwert eines Kegels entspricht.
 - c. Wenn der Spieler einen oder mehrere Kegel trifft, bevor er den gegnerischen Ball berührte.
 - d. Wenn der Spieler den gegnerischen Ball nicht oder unkorrekt trifft.
 - e. Wenn in Ausführung des Stoßes einer oder mehrere Bälle aus dem Billard springen, bringt das eine Strafe von 2 Punkten, und zwar unabhängig von der Anzahl hinausgesprungener Bälle.
 - f. Wenn der Spieler spielt bevor alle drei Bälle total stillstehen
 - g. Wenn der Spieler zum Stoßen irgendeinen Teil des Queues außer mit dem Leder benützt
 - h. Wenn der Spieler beim Stoß seinen Ball mehr als einmal berührt
 - i. Wenn der Spieler einen Ball oder einen Kegel berührt oder verschiebt, um irgendeinen daran haftenden Fremdkörper zu entfernen, anstatt den Schiedsrichter zu bitten, dies zu tun
 - j. Wenn der Spieler einen Ball oder einen Kegel durch direkten oder indirekten Kontakt verschiebt, ohne dass diese Verschiebung die direkte Folge seines Stoßes ist
 - k. Wenn der Spieler direkt gegen einen Ball oder eine Bande spielt, die in direktem Kontakt mit seinem Spielball ist, ohne vorher diesen Kontakt mit einem Stoß von der Bande aufzuheben
 - l. Wenn der Spieler im eigentlichen Moment des Stoßes nicht mit mindestens einem Fuß den Boden berührt, oder wenn er beim Anfangsstoß oder bei einem Stoß "freier Ball" mit dem ganzen oder Teil des Beines oder der Beine das vorgeschriebene Limit überschreitet. Der Gebrauch von Spezialschuhen ist nicht gestattet.
 - m. Wenn bei der Platzierung des Spielballes für den Anfangsstoß oder eines Stoßes "freier Ball" der Spieler diesen Ball mit etwas anderem als dem Queue berührt und/oder ihn berührt, bevor der Schiedsrichter ihn platzierte.



- n. Wenn der Spielball über die Kegel und/oder über den roten Ball springt, ohne vorher den gegnerischen Ball berührt zu haben.
Bemerkung: unter der Bedingung, dass kein Kegel umgeworfen wird, wird das Rollen des Spielballes auf dem Billard durch das Kegelbild nicht als Fehler, sondern als gültiger Stoß betrachtet.
- o. Wenn der Spieler, mit Ausnahme des eigentlichen Stoßes seines Balles, irgendeinen der Bälle oder Kegel mit einem Teil des Queues, mit der Hand oder mit irgendeinem Gegenstand berührt
- p. Wenn der Spieler durchstößt. Durchstoß liegt vor, wenn:
- das Leder mehrmals mit dem in Bewegung gesetzten Ball in Kontakt kommt,
 - das Leder noch mit dem Spielball in Kontakt ist, wenn dieser einen anderen Ball oder eine Bande berührt.

Die Ansagen des Schiedsrichters beschränken sich auf: „Fehler“ und „freier Ball“!

XIII. Nicht vom Spieler verschuldete Fehler

Ein Fehler, der durch eine Drittperson, Schiedsrichter inbegriffen, verursacht wird, und bei dem unabsichtlich Bälle oder Kegel deplatziert werden, ist dem Spieler nicht anzulasten. In diesem Fall stellt der Schiedsrichter die Bälle und die Kegel so exakt wie möglich wieder in die Lage, die sie einnahmen oder einnehmen würden. Wenn sich dies als unmöglich erweist, kann der Schiedsrichter entscheiden und sie in die Ausgangsstellung platzieren.

XIV. Teamspiel

- 1) Die Spieler können frei bestimmen, wer den ersten Stoß ausführt bzw. wer den Bandenentscheid ausführt.
- 2) Der Spielerwechsel in der Mannschaft findet immer dann statt, wenn gültige Punkte erzielt werden. Wenn dies Punkte für die eigene Mannschaft sind, dann wechselt der Gegner. Sind es Punkte durch Fehler für den Gegner, dann wechselt die Mannschaft selbst. Es findet aber immer nur ein Wechsel statt.

Beispiel: Spieler 1 der Mannschaft A begeht einen Fehler und erzielt dadurch Punkte für den Gegner. In der Folge wechselt Mannschaft A. Zum nächsten Stoß spielt Spieler 1 der Mannschaft B. Er erzielt damit eigene Punkte. Ein erneuter Wechsel in Mannschaft A findet nicht statt, da diese ja schon gewechselt hat. Den nächsten Stoß führt Spieler 2 der Mannschaft A aus.

- 3) Ausnahme zu XIVb: begeht ein Spieler einen Fehler mit exakt 2 Strafpunkten (siehe Punkt XII.Abs.3) der zu einem „freien Ball“ für die gegnerische Mannschaft führt UND der gegnerische Spieler KEINE „gültigen Punkte“ macht (egal ob gar keine Punkte oder selbst ein Fehler/Foul begangen wird) wechselt die Mannschaft, die den „freien Ball“ verursacht hat NICHT. Macht der gegnerische Spieler allerdings gültige Punkte, so findet ein Wechsel statt.
- 4) Die Spieler eines Doppels dürfen sich untereinander beraten. Dem Spieler, der nicht am Stoß ist, ist es jedoch untersagt, die Stoßposition einzunehmen, egal ob mit oder ohne Queue. Den zu spielenden Ball darf er jedoch mit einem gebührenden Abstand vom Billard von allen Seiten betrachten. Die Spieler eines Doppels dürfen sich untereinander beraten. Dem Spieler, der nicht am Stoß ist, ist es jedoch untersagt, die Stoßposition einzunehmen, egal ob mit oder ohne Queue. Die Beratung darf nur theoretischer Natur sein.



- 5) Sobald der Spieler, der den Stoß ausführt, in Spielposition ist, darf der andere Spieler nicht mehr eingreifen, auch nicht mit Worten und Gesten.
- 6) Die Verwechslung des Spielers wird als Fehler betrachtet. Dem Gegner werden zwei Punkte gutgeschrieben und dem Ergebnis des Stoßes hinzugezählt. Die Partie wird mit „freier Ball“ fortgesetzt.

XV. Staffelspiel

- 1) Beim Staffelspiel spielen (n) Spieler in einer Staffel.
- 2) Jeder Spieler bestreitet 1/n der Satzdistanz nacheinander.
- 3) Der Wechsel findet statt, wenn eine Staffel 1/n der Distanz erreicht bzw. überspielt hat auf beiden Seiten.
- 4) Der nächste Wechsel findet statt, wenn eine Staffel 2/n der Distanz erreicht hat.
- 5) Den Bandenanstoß führt der erste Spieler jeder Staffel aus.

Beispiel:

Es spielen drei Spieler je Staffel mit Satzdistanz 150 Punkte.

Spieler1 Staffel A vs. Spieler1 Staffel B. Beim Satzstand 52:44 wechseln die Spieler beider Staffeln. Beim Satzstand 88:101 wechseln wiederum die Spieler beider Staffeln. Die Spieler 3 jeder Staffel spielen nun bis zum Erreichen der Satzdistanz.

XVI. Biathlon

- 1) Gespielt wird zuerst Dreiband 10 (15) Punkte/ 20 HAZ und dann Cinque Birilli 120 (180) Punkte.
- 2) Kein Nachstoß, wer zuerst die geforderte Punktezahl erreicht hat, bleibt am Tisch, die Kegel werden aufgestellt und der Spieler spielt aus der Position weiter. Bei Erreichen der HAZ durch Spieler „2“, wie vorher, nur Spieler „1“ ist dann an der Reihe.
- 3) Dreibandpunkte haben den sechsfachen Wert gegenüber den Birillipunkten.

Beispiel: Spieler 1 gewinnt die Dreiband 8 zu 6, wird die Zähltafel auf 48 zu 36 gestellt und auf 120 (180) Birillipunkte weitergespielt.

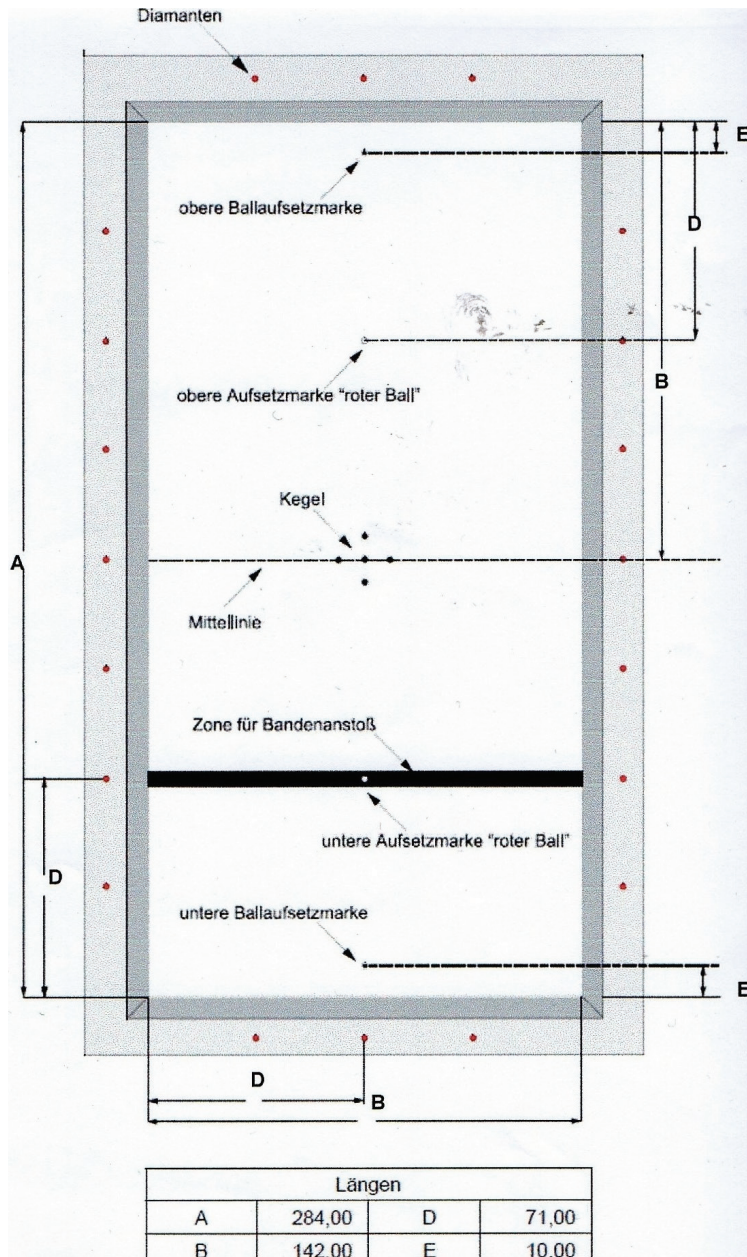
XVII. Allgemeines

- 1) Über alle nicht in dieser Turnierordnung geregelten Fälle, sowie Verstöße gegen diese Turnierordnung entscheidet in erster Instanz die Sportleitung Matchbillard.
- 2) Vor Beginn eines jeden Kegel - Bewerbes werden „Saalschiedsrichter“ benannt, die das Recht haben, jeden Regelverstoß zu ahnden, jeden Zählfehler sofort zu korrigieren oder Unstimmigkeiten zu bereinigen und eine Entscheidung zu fällen. Wenn nötig trifft die letzte Entscheidung die Sportleitung Matchbillard.
- 3) Aus wichtigen Gründen können von der Verbandssportleitung Abweichungen von dieser Turnierordnung festgelegt werden. Darüber ist in der nächsten BSVÖ-Vorstandssitzung zu berichten.
- 4) Für Proteste wird auf die detaillierten Bestimmungen der BSVÖ-Statuten verwiesen.

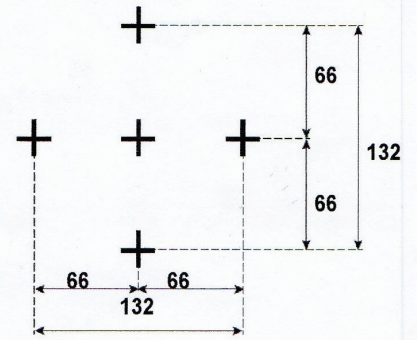
Erstellt von Peter Weingesl, Sportleiter
Genehmigt durch den Vorstand des BSVÖ

Wien, Jänner 2018

Anhang

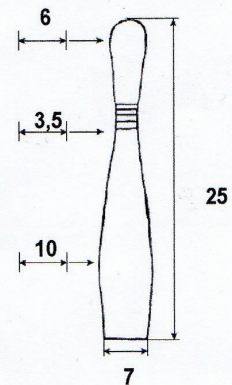


Das Kegelbild



alle Maße in mm

Der Kegel



alle Maße in mm

Springende Bälle

