



5 - KEGEL - BILLARD (CINQUE-BIRILLI)

MATCHBILLARD



INHALTSVERZEICHNIS:

I. Allgemein	3
II. Die Kegel	3
III. Aufsetzmarken, Positionslinien	3
IV. Das Spiel	3
V. Punktwertung	5
VI. Ausgangsstellung, Spielball.....	5
VII. Ende der Partie/ Matchpunkte und Satzpunkte.....	6
VIII. Spezielle Vorschriften	7
IX. Fall der Kegel	8
X. Freier Ball.....	9
XI. Fußzone, Spielball, Zeitbeschränkung	9
XII. Die Fehler.....	10
XIII. Nicht von der am Turnier teilnehmenden Person verschuldete Fehler	12
XIV. Teamspiel.....	12
XV. Staffelspiel	13
XVI. Biathlon.....	13
XVII. Allgemeines	13
Anhang.....	14

I. Allgemein

- 1) Alle 5 – Kegelbewerbe, die der BSVÖ veranstaltet, werden nach diesen Regeln gespielt. Der Zweck des Spieles besteht darin, die vom BSVÖ bestimmte Punktzahl zu erreichen. Die am Turnier teilnehmende Person, die diese bestimmte Distanz als erste erreicht hat, gewinnt die Partie. Wenn mit dem letzten Stoß die Distanz überspielt wird, ist die Punktzahl auf die Distanz zu reduzieren. Die am Turnier teilnehmende Person muss mit dem Spielball den Ball der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person direkt oder über eine Bande/mehrere Banden anspielen.

Punkte können gemacht werden,

- a. wenn der Ball der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person Kegel umwirft.
 - b. wenn der rote Ball Kegel umwirft.
 - c. wenn der Ball der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person den roten Ball trifft.
 - d. wenn der Spielball nach dem gegnerischen Ball den roten Ball trifft.
- 2) Die am Turnier teilnehmenden Personen spielen abwechselnd, Stoß auf Stoß.
 - 3) Wenn der Stoß regelkonform ist und Punkte erzielt wurden, erhält die am Turnier teilnehmende Person Pluspunkte. Wenn der Stoß regelkonform war aber keine Punkte erzielt wurden, erhält die am Turnier teilnehmende Person keinerlei Punkte. Hat die am Turnier teilnehmende Person einen Fehler gemacht, so erhält sie Minuspunkte, die der gegnerischen am Turnier teilnehmende Person 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: 7 mm am Kopf und an der Basis und 10 mm an der dicksten Stelle des unteren Teils.

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. Die am Turnier teilnehmende Person, die diese bestimmte Distanz als erste 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 am Turnier teilnehmenden Personen spielen abwechselnd, Stoß auf Stoß.
- 3) Wenn der Stoß regelkonform war und Punkte erzielt wurden, erhält die am Turnier teilnehmende Person Pluspunkte. Wenn ein Stoß regelkonform war aber keine Punkte erzielt wurden, erhält die am Turnier teilnehmende Person keinerlei Punkte. Hat die am Turnier teilnehmende Person einen Fehler gemacht, so erhält sie Minuspunkte, die der gegnerischen am Turnier teilnehmende Person als Pluspunkte gutgeschrieben werden.

- 4) Ein Stoß ist regelkonform und bringt der am Turnier teilnehmenden Person Pluspunkte ein,
- a. wenn der Spielball den Ball der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person berührt und ihn in das Kegelbild lenkt.
 - b. wenn der Spielball den Ball der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person, danach den roten Ball berührt und dadurch den einen oder den anderen oder beide in das Kegelbild lenkt.
 - c. wenn der Spielball den Ball der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person 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 der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person und danach den roten Ball berührt, welcher letzterer seinerseits vom Ball der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person auch noch berührt wird, worauf der eine oder andere oder beide in das Kegelbild eindringen.
 - e. wenn der Spielball den Ball der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person und danach den roten Ball berührt.
 - f. wenn der Spielball den Ball der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person und dieser danach den roten Ball berührt.
 - g. wenn der Spielball den Ball der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person und danach den roten Ball berührt, welcher seinerseits vom Ball der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person auch noch berührt wird.
- 5) Der Stoß ist regelkonform, erbringt aber weder Plus- noch Minuspunkte, wenn der Spielball nur den Ball der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person und dieser weder den roten Ball, noch die Kegel berührt.
- 6) Der Stoß ist nicht regelkonform und bringt der am Turnier teilnehmenden Person Minuspunkte, die zugleich Pluspunkte für die gegnerische am Turnier teilnehmende Person sind,
- a. wenn der Spielball den Ball der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person nicht berührt.
 - b. wenn der Spielball zuerst den roten Ball berührt und/oder einen oder mehrere Kegel umwirft, bevor er den Ball der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person berührt.
 - c. wenn der Spielball, nachdem er den Ball der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person berührte, selber Kegel umwirft, selbst wenn der Ball der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person und/oder der rote Ball auch noch solche umwerfen.
 - d. wenn die am Turnier teilnehmende Person mit dem falschen Ball spielt.
 - e. wenn die am Turnier teilnehmende Person 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 der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person und danach mit dem roten Ball zählt 4 Punkte (Karambolage).
 - b. Die Karambolage durch "Italiener", wobei der Spielball den Ball der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person 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 Karambolage Punkte.
- 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 die Spielleitung einen Stoß als ungültig erklärt, auch wenn keine Pluspunkte erzielt wurden, wird das entsprechend der Spielleitungsregeln angesagt. Das gleiche gilt bei der Zumessung von Minuspunkten; die von der Spielleitung angesagte Punktezahl wird in Pluspunkte verwandelt, die der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person gutgeschrieben werden.

VI. Ausgangsstellung, Spielball

Das Spiel beginnt mit dem üblichen Bandenentscheid: die am Turnier teilnehmende Person, die einen Kegel umwirft, verliert das Anstoßrecht.

- 1) Die Spielleitung platziert die Bälle wie folgt:
 - a. den weißen Ball der am Turnier teilnehmenden Person, die den Anfangsstoß ausführen muss, frei in der unteren Hälfte des Billards
 - b. den Ball der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person auf die obere Markierung, nahe der oberen kurzen Bande
 - c. den roten Ball auf die halbohohe Markierung, in der Mitte der oberen Hälfte des Billards
- 2) Die am Turnier teilnehmende Person, die den ersten Stoß einer Partie ausführt, verwendet stets den weißen Ball, den sie 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 keinstenweise überragen.
- 3) Nachdem die Spielleitung den Ball platziert hat, muss ihn die am Turnier teilnehmende Person so spielen, dass sie den Ball der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person trifft (den gelben Ball).
- 4) Mit diesem Anfangsstoß dürfen keine Punkte erzielt werden. Für den Fall, dass die am Turnier teilnehmende Person beim Anfangsstoß (ohne einen Fehler zu begehen) Punkte macht, ist der Stoß

gültig, aber die Punkte gehen an die gegnerische am Turnier teilnehmende Person ohne "freien Ball".

- 5) Wenn der Anfangsstoß gespielt ist, setzt die gegnerische am Turnier teilnehmende Person die Partie mit ihrem (dem gelben) Ball fort.
- 6) Bei dem Anfangsstoß und den „freien Bällen“ muss/müssen sich der oder die den Boden berührenden Füße der am Turnier teilnehmenden Person hinter dem Billardtisch und zwischen den gedachten, verlängerten, senkrechten 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 am Turnier teilnehmenden Personen behalten während der ganzen Dauer der Partie den gleichen Ball.
- 9) Falls eine am Turnier teilnehmende Person mit dem falschen Ball spielt, ohne dass die Spielleitung diesen Fehler bemerkt und zählt, und die gegnerische am Turnier teilnehmende Person das gleiche tut, da sie 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 die Spielleitung die Lage der Bälle auf dem Billardtisch aus, je nach der erreichten Position, ohne der einen oder der anderen am Turnier teilnehmenden Person einen Strafpunkt zu berechnen.

VII. Ende der Partie/ Matchpunkte und Satzpunkte

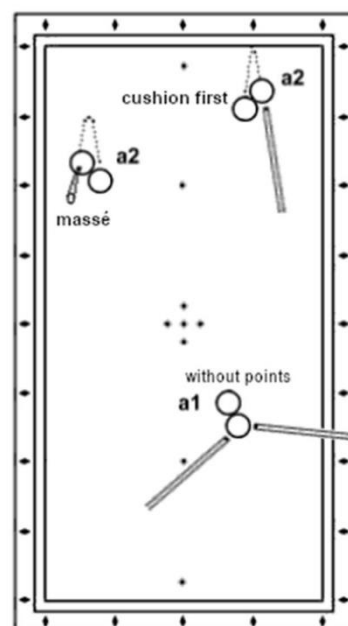
- 1) Eine Partie besteht aus einer bestimmten Anzahl von Punkten (Spieldistanz), die vom BSVÖ festgelegt wurde.
- 2) Eine angefangene Partie muss bis zum letzten Punkt ausgespielt werden. Eine Partie ist zu Ende, sobald die Spielleitung den letzten Punkt als "gut" angesagt hat, selbst wenn sich hinterher herausstellt, dass die am Turnier teilnehmende Person die verlangte Punktzahl nicht erreicht hat.
- 3) In einer Partie, die in Sätzen gespielt wurde, sind die nachstehenden Bestimmungen anzuwenden:
 - a. Sobald eine am Turnier teilnehmende Person die fixierte Anzahl Satzpunkte erreicht hat, ist der Satz zu Ende und die betreffende am Turnier teilnehmende Person hat gewonnen.
 - b. Sobald eine am Turnier teilnehmende Person die notwendige Anzahl Sätze (2 in einer Partie auf 3) gewonnen hat, wird sie als siegreiche Person 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 der Person, die gewonnen hat: 1 Matchpunkt und 3 Satzpunkte;
der Person, die verloren hat: 0 Matchpunkte und 0 Satzpunkte
 - b. 2 à 1 der Person, die gewonnen hat: 1 Matchpunkt und 2 Satzpunkte
der Person, die verloren hat: 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 der Person, die gewonnen hat: 1 Matchpunkt und 5 Satzpunkte
der Person, die verloren hat: 0 Matchpunkte und 0 Satzpunkte
 - b. 3 à 1 der Person, die gewonnen hat: 1 Matchpunkt und 4 Satzpunkte
der Person, die verloren hat: 0 Matchpunkte und 1 Satzpunkt

- c. 3 à 2 der Person, die gewonnen hat: 1 Matchpunkt und 3 Satzpunkte
der Person, die verloren hat: 0 Matchpunkte und 2 Satzpunkte

VIII. Spezielle Vorschriften

1) Pressbälle:

- a. Wenn der Spielball mit einer Bande in Kontakt steht, darf nicht direkt auf diese Bande gespielt werden.
- b. Wenn der Spielball mit dem roten Ball in Kontakt steht, darf die am Turnier teilnehmende Person direkt auf den Ball der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person zielen, ohne den roten Ball zu berühren. Es zählt nicht als Fehler, wenn sich der rote Ball nur deshalb bewegt, weil er den Halt auf den Spielball verliert (= eindeutiges „Wegspielen“ vom roten Ball).
- c. Wenn der Spielball mit dem gegnerischen Ball in Kontakt steht, darf die am Turnier teilnehmende Person (siehe Diagramm):
 - den gegnerischen Ball „so dünn als möglich anspielen“ ohne Punkte zu erzielen. Wenn bei dem Stoß Punkte erzielt werden, so werden diese der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person gutgeschrieben, ohne zusätzliche Foulpunkte oder einen freien Ball nach sich zu ziehen.
 - Vorbände oder Massé/Piquet spielen, ohne vorher den gegnerischen Ball zu berühren. Es zählt nicht als Fehler, wenn sich der gegnerische Ball nur deshalb bewegt, weil er den Halt auf den Spielball verliert (= eindeutiges „Wegspielen“ vom roten Ball).
- d. Falls es unmöglich ist, einen Stoß auszuführen, ohne dass ein Fehler begangen wird, wählt die am Turnier teilnehmende Person frei aus, ob sie nur den Spielball berühren will, oder ob sie 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 „aus dem Billard springt“ (= den Tisch verlässt) oder die Tischumfassung oder den oberen Bereich der Bande berührt (obwohl der Ball danach wieder auf den Tisch zurückspringt/zurückrollt). 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 der Spielleitung für einen Stoß „freier Ball“ in folgende Stellungen gebracht:

- a. Wenn der Spielball aus dem Billard sprang, wird er durch die Spielleitung auf die Markierung bei der kurzen Bande gesetzt, und zwar in der Billardhälfte, in der sich der Ball der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person, die 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 der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person aus dem Billard sprang, wird er von der Spielleitung für einen Stoß „freier Ball“ frei in der Billardhälfte aufgestellt, in der sich der Ball der am Turnier teilnehmenden Person, die soeben spielte, nicht befindet.

-
- c. Wenn der rote Ball aus dem Billard sprang, wird er durch die Spielleitung 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 die Spielleitung den Ball der am Turnier teilnehmenden Person, die den Stoß "freier Ball" ausführen muss, frei in die Billardhälfte, in der sich der Ball der am Turnier teilnehmenden Person, die soeben spielte, nicht befindet.
 - d. In Ausführung der obigen Punkte a. bis c. kann die betroffene am Turnier teilnehmende Person 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) Ein Kegel, der durch einen anderen Kegel umgeworfen wird, gilt als normal gefallen (= im Fallen/beim Ausrollen stößt ein umgeworfener Kegel einen noch stehenden Kegel um). Wenn allerdings ein liegender/umgestoßener Kegel von einem Ball gegen einen noch stehenden Kegel gestoßen/gerollt wird, werden alle bei diesem Stoß erzielten Punkte
 - a. der am Turnier teilnehmenden Person gutgeschrieben, wenn der liegende Kegel vom gegnerischen oder dem roten Ball, auf stehende Kegel gestoßen/gerollt wurde und deshalb ein oder mehrere weitere Kegel umgefallen sind.
 - b. der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person gutgeschrieben, wenn dies (Punkt 3a) vom Spielball verursacht wurde. Es gibt in diesem Fall aber keine zusätzlichen Foulpunkte und auch keinen „freien Ball“. Das Spiel wird „normal fortgesetzt“.
- 4) Ein Kegel, welcher bei einem Stoß verschoben wurde, aber nicht fällt, gilt nur dann als gefallen, wenn er seinen angestammten Platz vollständig verlassen hat (= die komplette Markierung der Kegelposition ist sichtbar). In jedem Fall (teilweise oder komplett von der Basis verschoben) setzt die Spielleitung 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.
 - c. Wenn ein Kegel nur teilweise von seiner Basis verschoben wurde, stellt die Spielleitung diesen vor dem nächsten Stoß wieder zurück an seinen Platz, so dieser frei ist.
- 5) Wenn ein Kegel, der gegen den Spielball lehnt, in dem Moment fällt, wo der Ball gespielt wird, gilt er als umgeworfen; dies ist immer ein Fehler (auch wenn der Ball in die entgegengesetzte Richtung weggespielt wird) und der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person werden alle, bei diesem Stoß erzielten, Punkte gutgeschrieben, plus 2 Foulpunkte und die gegnerische am Turnier teilnehmende Person erhält einen „freien Ball“.

- 6) Wenn ein Kegel, der gegen einen anderen als den Spielball lehnt und in dem Moment, wo dieser Ball bewegt wird, fällt, gilt er als umgeworfen.
- 7) Wenn ein Kegel von selbst oder ohne Einwirkung der am Turnier teilnehmenden Person fällt, stellt ihn die Spielleitung 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 die Spielleitung 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 folgende, begangen wurde, profitiert die folgende am Turnier teilnehmende Person von der Stellung "freier Ball", die sie mit ihrem Ball spielt.
- 2) Nach einem solchen Fehlstoß nimmt die Spielleitung den Ball der am Turnier teilnehmenden Person, die den nachfolgenden Stoß ausführen muss, in die Hand und platziert ihn frei in der Billardhälfte, in der sich der Ball der am Turnier teilnehmenden Person, die soeben spielte, nicht befindet. Dieser letztere Ball bleibt an Ort und Stelle.
- 3) Die betroffene am Turnier teilnehmende Person nimmt nun ihren Ball, den die Spielleitung in die richtige Billardhälfte gestellt hatte und platziert ihn ganz nach ihrem freien Ermessen in der gleichen Billardhälfte, wobei die am Turnier teilnehmende Person den Ball allein nur mit dem Queue berühren darf. Der Ball darf die Mittellinie in keinstenweise überragen.
- 4) Wenn der gegnerische Ball genau auf der Mittellinie steht, wird der Spielball in der unteren Billardhälfte, wie für den Anfangsstoß, aufgestellt.
- 5) Die am Turnier teilnehmende Person, welche einen Stoß "freier Ball" ausführen muss, kann selbst entscheiden, ob sie auf die Stellung spielt, welche nach obenstehenden Regeln erzielt wurde, oder sie die Spielleitung 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 die am Turnier teilnehmende Person, die die Stellung "freier Ball" übernehmen kann, den Spielball berührt, bevor die Spielleitung ihn platziert hat, ist das ein Fehler, und die am Turnier teilnehmende Person wechselt sofort, wobei die gegnerische am Turnier teilnehmende Person ihrerseits die Stellung "freier Ball" erhält.

XI. Fußzone, Spielball, Zeitbeschränkung

1) Fußzone:

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

2) Bezeichnung des Spielballes:

Die Anzeigetafel muss so ausgerüstet sein, dass jederzeit ersichtlich ist, welche am Turnier teilnehmende Person den weißen oder gelben Ball spielt.

-
- a. Die Spielleitung darf auch auf ausdrückliches Verlangen einer am Turnier teilnehmenden Person dieser nicht sagen, mit welchem Ball zu spielen ist.
 - b. Die gegnerische am Turnier teilnehmende Person darf ebenso die am Turnier teilnehmende Person, die gerade am Billard ist, nicht warnen, dass sie vorhat, mit dem falschen Ball zu stoßen. Sollte die gegnerische am Turnier teilnehmende Person das dennoch tun, erhält die „gewarnte am Turnier teilnehmende Person“ 2 Foulpunkte und einen „freien Ball“.

3) Platz der am Turnier teilnehmenden Personen:

Die am Turnier teilnehmende Person, die nicht gerade am Billard ist, muss am hierfür vorgesehenen Platz, stehend oder sitzend, darauf warten, dass sie wieder an die Reihe kommt. Sie darf keinerlei Gesten oder Geräusche machen, die die gegnerische am Turnier teilnehmende Person 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 am Turnier teilnehmenden Personen verboten, auf der Spielfläche, auf den Banden oder auf deren Umfassung irgendwelche sichtbare Markierungen anzubringen.

5) Zeitbeschränkung:

- I. Die am Turnier teilnehmende Person verfügt für die Ausführung eines Stoßes über höchstens 40 Sekunden. Die Zeit wird von dem Augenblick an gemessen, da die Spielleitung 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 die am Turnier teilnehmende Person ihren Stoß nicht ausgeführt hat, werden ihr 2 Strafpunkte berechnet, die für die gegnerische am Turnier teilnehmende Person gutgeschrieben werden. Von diesem Moment an hat die am Turnier teilnehmende Person noch eine letzte Frist von 20 Sekunden, um ihren Stoß auszuführen. Wird während dieser zweiten Frist der Stoß nicht ausgeführt wird, werden der am Turnier teilnehmenden Person nochmals 2 Strafpunkte berechnet, die der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person gutgeschrieben werden. In dieser Lage hat die am Turnier teilnehmende Person kein Recht mehr darauf, ihren Stoß auszuführen und die gegnerische am Turnier teilnehmende Person übernimmt das Spiel mit einem „freien Ball“.

XII. Die Fehler

- 1) Die Fehler erbringen der betreffenden am Turnier teilnehmenden Person Minuspunkte (Fehlerpunkte), gegebenenfalls zusätzlich zu allen anderen Pluspunkten, die mit dem gleichen Stoß realisiert wurden. Im Falle eines Fehlers wird das Total sämtlicher erzielter Punkte der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person der fehlbaren am Turnier teilnehmenden Person als Pluspunkte gutgeschrieben. Macht eine am Turnier teilnehmende Person 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 der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person 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 die Spielleitung feststellt, dass die am Turnier teilnehmende Person mit dem falschen Ball gespielt hat.
 - b. wenn die am Turnier teilnehmende Person den roten Ball vor dem gegnerischen Ball trifft. Das bringt der am Turnier teilnehmenden Person eine Zusatzstrafe von 2 Punkten, was dem Mindestwert eines Kegels entspricht. Diese 2 Zusatzstrafpunkte werden auch dann der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person gutgeschrieben, wenn der rote Ball berührt oder verschoben wird, nachdem der Stoß ausgeführt wurde (siehe Punkte „i“ und „k“).
 - c. wenn die am Turnier teilnehmende Person mit ihrem Spielball einen oder mehrere Kegel trifft, bevor er den gegnerischen Ball trifft, setzt das alle nachfolgenden möglichen Punkte außer Kraft („Italiener“, Carambolage) es zählen nur die gefallenen oder verschobenen Kegel, sollte aber der rote Ball bewegt werden, egal durch Spielball oder Ball 2, kommen zwei weitere Strafpunkte dazu
 - d. wenn die am Turnier teilnehmende Person 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 die am Turnier teilnehmende Person spielt, bevor alle drei Bälle total stillstehen.
 - g. wenn die am Turnier teilnehmende Person zum Stoßen irgendeinen Teil des Queues außer mit dem Leder benützt.
 - h. wenn die am Turnier teilnehmende Person beim Stoß ihren Ball mehr als einmal berührt.
 - i. wenn die am Turnier teilnehmende Person einen Ball oder einen Kegel berührt oder verschiebt, um irgendeinen daran haftenden Fremdkörper zu entfernen, anstatt die Spielleitung zu bitten, dies zu tun.
 - j. wenn die am Turnier teilnehmende Person einen Ball oder einen Kegel durch direkten oder indirekten Kontakt verschiebt, ohne dass diese Verschiebung die direkte Folge ihres Stoßes ist.
 - k. wenn die am Turnier teilnehmende Person direkt gegen einen Ball oder eine Bande spielt, die in direktem Kontakt mit ihrem Spielball ist, ohne vorher diesen Kontakt mit einem Stoß von der Bande aufzuheben.
 - l. wenn die am Turnier teilnehmende Person im eigentlichen Moment des Stoßes nicht mit mindestens einem Fuß den Boden berührt, oder wenn sie beim Anfangsstoß oder bei einem Stoß "freier Ball" mit dem ganzen oder einem 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" die am Turnier teilnehmende Person diesen Ball mit etwas anderem als dem Queue berührt und/oder ihn berührt, bevor die Spielleitung 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 die am Turnier teilnehmende Person, mit Ausnahme des eigentlichen Stoßes ihres Balles, irgendeinen der Bälle oder Kegel mit einem Teil des Queues, mit der Hand oder mit irgendeinem Gegenstand berührt.
- p. wenn die am Turnier teilnehmende Person durchstößt. Durchstoß liegt vor,
 - wenn das Leder mehrmals mit dem in Bewegung gesetzten Ball in Kontakt kommt.
 - wenn das Leder noch mit dem Spielball in Kontakt ist, wenn dieser einen anderen Ball oder eine Bande berührt.

Die Ansagen der Spielleitung beschränken sich auf: „Fehler“ und „freier Ball“!

XIII. Nicht von der am Turnier teilnehmenden Person verschuldete Fehler

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

XIV. Teamspiel

- 1) Die am Turnier teilnehmenden Personen können frei bestimmen, wer den ersten Stoß ausführt bzw. wer den Bandenentscheid ausführt.
- 2) Der Wechsel innerhalb eines Teams findet immer dann statt, wenn gültige Punkte erzielt werden. Wenn dies Punkte für das eigene Team sind, dann wechselt das gegnerische Team. Sind es Punkte durch Fehler für das gegnerische Team, dann wechselt das Team selbst. Es findet aber immer nur ein Wechsel statt.

Beispiel:

Am Turnier teilnehmende Person „1“ des Teams A begeht einen Fehler und erzielt dadurch Punkte für das gegnerische Team. In der Folge wechselt Team A. Zum nächsten Stoß spielt die am Turnier teilnehmende Person „1“ des Teams B. Sie erzielt damit eigene Punkte. Ein erneuter Wechsel in Team A findet nicht statt, da dieses ja schon gewechselt hat. Den nächsten Stoß führt die am Turnier teilnehmende Person „2“ des Teams A aus.

- 3) Die am Turnier teilnehmenden Personen eines Doppels dürfen sich untereinander beraten. Der am Turnier teilnehmenden Person, die nicht am Stoß ist, ist es jedoch untersagt, die Stoßposition einzunehmen, egal ob mit oder ohne Queue. Den zu spielenden Ball darf die am Turnier teilnehmende Person jedoch mit einem gebührenden Abstand vom Billard von allen Seiten betrachten. Die am Turnier teilnehmenden Personen eines Doppels dürfen sich untereinander beraten. Die Beratung darf nur theoretischer Natur sein.
- 4) Sobald die am Turnier teilnehmende Person, die den Stoß ausführt, in Spielposition ist, darf die andere am Turnier teilnehmende Person nicht mehr eingreifen, auch nicht mit Worten und Gesten.
- 5) Die Verwechslung des Spielballes oder 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.

-
- 6) Die am Turnier teilnehmenden Personen dürfen die Spielleitung nicht fragen, welche am Turnier teilnehmende Person an der Reihe ist.

XV. Staffelspiel

- 1) Beim Staffelspiel spielen die am Turnier teilnehmenden Personen in einer Staffel.
- 2) Jede am Turnier teilnehmende Person 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 die erste am Turnier teilnehmende Person jeder Staffel aus.

Beispiel:

Es spielen drei am Turnier teilnehmende Personen je Staffel mit Satzdistanz 150 Punkte.

Am Turnier teilnehmende Person „1“ Staffel A vs. am Turnier teilnehmender Person „1“ Staffel B.

Beim Satzstand 52:44 wechseln die am Turnier teilnehmenden Personen beider Staffeln.

Beim Satzstand 88:101 wechseln wiederum die am Turnier teilnehmenden Personen beider Staffeln. Die am Turnier teilnehmenden Personen „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 Punktezah erreicht hat, bleibt am Tisch, die Kegel werden aufgestellt und die am Turnier teilnehmende Person spielt aus der Position weiter. Bei Erreichen der HAZ durch die am Turnier teilnehmende Person „2“, wie vorher, nur, die am Turnier teilnehmende Person „1“ ist dann an der Reihe.
- 3) Dreibandpunkte haben den sechsfachen Wert gegenüber den Birillipunkten.

Beispiel:

Die am Turnier teilnehmende Person „1“ gewinnt die Dreiband 8 zu 6, wird die Zähltafel auf 48 zu 36 gestellt und auf 120 (180) Birillipunkte weitergespielt.

XVII. Allgemeines

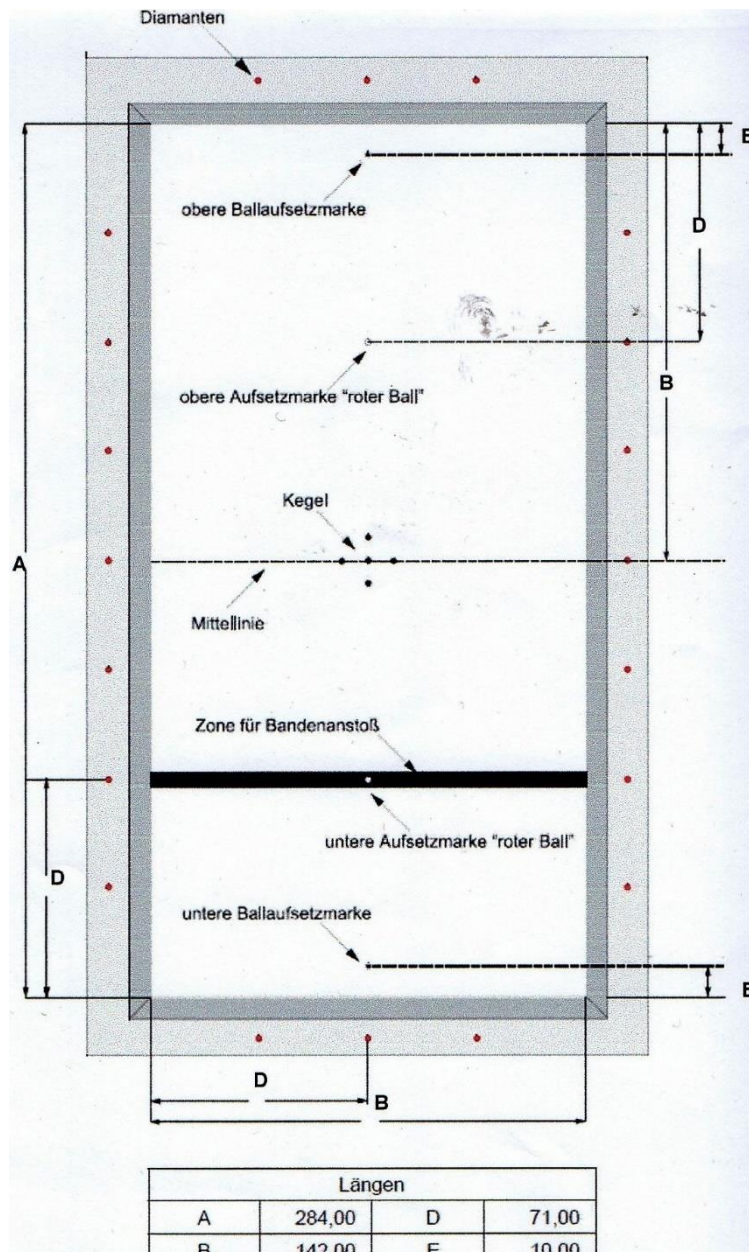
- 1) Über alle nicht in dieser Turnierordnung geregelten Fälle, sowie Verstöße gegen diese Turnierordnung entscheidet in erster Instanz die Sportleitung Matchbillard.
- 2) Vor Beginn eines jeden Kegel - Bewerbs wird „die Saalspielleitung“ benannt, die das Recht hat, jeden Regelverstoß zu ahnden, jeden 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

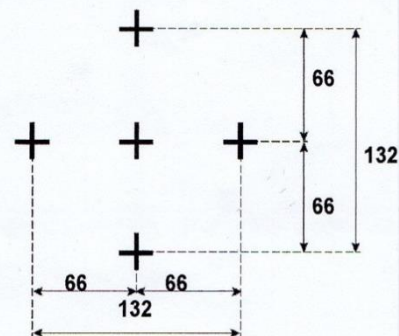
Genehmigt durch den Vorstand des BSVÖ

Wien, im Juni 2022

Anhang

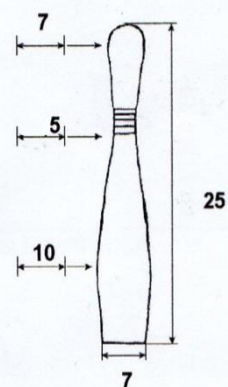


Das Kegelbild



alle Maße in mm

Der Kegel



alle Maße in mm

Springende Bälle

