



SPIELREGELN

Carambol-Billard

Wien, 2023

Der *BILLARD SPORTVERBAND ÖSTERREICH* ist in Bezug auf Respekt, gegenüber allen Verbandsangehörigen, um genderneutrale Formulierung bemüht. Es wird umfassend auf geschlechtersensible Sprache Wert gelegt. In dieser Turnierordnung werden alle am Turniergeschehen teilnehmenden Personen angesprochen.

Inhalt

1	GEMEINSAME REGELN FÜR ALLE DISZIPLINEN	4
1.1	Einspielzeit.....	4
1.2	Beginn der Partie	4
1.3	Bandenentscheid	4
1.4	Ausgangsstellung, Spielball.....	4
1.5	Carambolagen.....	5
1.6	Pause im Verlauf der Partie	5
1.7	Aufgabe im Verlauf der Partie	5
1.8	Einander berührende Bälle.....	6
1.9	Aus dem Billard springende Bälle.....	6
1.10	Ende der Partie	7
2	FEHLER	8
2.1	Definition	8
2.2	Absichtliche Fehler	8
2.3	Nicht festgestellter Fehler	9
2.4	Fehler durch Dritte	9
3	SPEZIELLE REGELN FÜR JEDE DER DISZIPLINEN	9
3.1	Allgemeine Bestimmungen	9
3.1.1	Bezeichnung der Bälle	9
3.1.2	Position der Bälle.....	9
3.1.3	Falsche Zone	10
3.1.4	Cadre-Felder	10
3.2	Cadre	10
3.2.1	Definition	10
3.2.2	Cadre und Anker	10
3.2.3	Cadre 47/2, 35/2, 71/2 und 52/2	10
3.2.4	Cadre 47/1	11
3.3	Freie Partie	11
3.3.1	Definition des Spiels	11
3.4	Banden-Disziplinen.....	11
3.4.1	Definition	11
3.4.2	Einband.....	11
3.4.3	Dreiband.....	11



SPIELREGELN CARAMBOL-BILLARD

4	DARSTELLUNGEN	12
4.1	Anlage A – Ausgangslinie	12
4.2	Anlage B - Freie Partie - Cadre	13
4.3	Anlage C - Cadre 47 (inkl. Anker) - 38 – 35	14
4.4	Anlage D - Cadre 71 (inkl. Anker) - 57 – 52	15
4.5	Anlage E – Positionen	16
4.6	Anlage F – Wiederaufstellung auf den Aufsetzmarken	18

1 GEMEINSAME REGELN FÜR ALLE DISZIPLINEN

1.1 Einspielzeit

Allen am Turnier Teilnehmenden ist es vor jeweils deren erster Partie gestattet, sich auf das Spielmaterial auf einem der Billards fünf (5) Minuten einzuspielen. Vor dem Partiebeginn achtet die Spielleitung darauf, dass die am Turnier Teilnehmenden, diese vorgesehene Einspielzeit nicht überschreiten.

Die am Turnier teilnehmende Person, die bei Einzelmeisterschaften mit dem Einstoßen beginnt, wird durch Los entschieden. Bei Teammeisterschaften beginnt die am Turnier teilnehmende Person des Gastgebers.

Die Spielleitung kündigt den am Turnier Teilnehmenden die letzte Minute der Einspielzeit an.

1.2 Beginn der Partie

Die Partie beginnt, sobald die Spielleitung die Bälle für den Bandenentscheid aufgestellt hat.

1.3 Bandenentscheid

- (a) Die Spielleitung positioniert den weißen Ball und den gelben Ball auf der Grundlinie, beiderseits der drei Anfangsaufsetzmarken, in etwa 30 cm Abstand von den beiden langen Banden entfernt. Der rote Ball wird auf der obersten Aufsetzmarke positioniert. Für den Bandenentscheid stellt die Spielleitung den gelben Ball links auf, der andere weiße Ball wird rechts aufgestellt. Wenn beide am Turnier Teilnehmenden darauf bestehen, mit dem gleichen Ball zu spielen, lost die Spielleitung aus.
- (b) Die am Turnier Teilnehmenden führen den Bandenentscheid an der unteren Bande durch. Sie müssen die obere kurze Bande anspielen, wobei beide Spielbälle in Bewegung bleiben müssen, bevor einer von ihnen die obere Bande erreicht. Keinesfalls darf an die lange Bande gespielt werden. Falls das doch der Fall ist, wird der Bandenentscheid wiederholt. Diejenigen am Turnier Teilnehmenden, die zweimal eine solche Wiederholung verursachen, verlieren das Wahlrecht zu entscheiden, ob sie anfangen möchten.
- (c) Wenn beide Bälle einander auf ihrem Weg berühren, verliert die den Fehler verursachende am Turnier teilnehmende Person das Wahlrecht zu entscheiden, ob sie anfangen möchte.
- (d) Wenn die Bälle einander auf ihrem Weg berühren und es unmöglich ist, eine schuldtragende Person zu bestimmen, oder die Bälle mit gleichem Abstand zur unteren Bande zum Stehen kommen, lässt die Spielleitung den Bandenentscheid wiederholen.
- (e) Wenn der Ball einer am Turnier teilnehmenden Person den roten Ball berührt, verliert diese, am Turnier teilnehmende Person, das Wahlrecht zu entscheiden, ob sie anfangen möchte.
- (f) Diejenige am Turnier teilnehmende Person, deren Ball am nächsten zur unteren Bande zum Stehen kommt, hat das Wahlrecht zu entscheiden, ob sie anfangen möchte.

1.4 Ausgangsstellung, Spielball

- (a) Die Bälle werden von der Spielleitung aufgestellt:
 - der rote Ball auf der oberen Aufsetzmarke
 - der Ball der gegnerischen am Turnier teilnehmenden Person auf der unteren Aufsetzmarke

SPIELREGELN CARAMBOL-BILLARD

- der Ball der am Turnier teilnehmenden Person mit dem Anfangsstoß, deren Wunsch entsprechend, auf eine der beiden Ausgangsaufsetzmarken
 - Am Turnier Teilnehmende, die den ersten Stoß ausführen dürfen, spielen mit dem weißen Ball.
- (b) Die Anfangs-Carambolage muss mit direktem Angriff auf den roten Ball und nachfolgend über mindestens 1 Bande gespielt werden.
- (c) Wenn die Partie in Sätzen gespielt wird, wechseln einander die am Turnier Teilnehmenden beim Beginn der Sätze ab, ungeachtet der Anzahl der zu spielenden Sätze. Dabei behalten die am Turnier Teilnehmenden den gleichen Ball für die gesamte Partie bei.

1.5 Carambolagen

- (a) Das Ziel des Spieles besteht darin, so viele Carambolagen wie möglich innerhalb der für eine Partie vorgesehenen Distanz durchzuführen.
- (b) Eine Carambolage erfolgt dann, wenn der Spielball, der mit einem Stoß des Queues (dem Leder) in Bewegung gesetzt wird, mit den zwei weiteren Bällen in Kontakt tritt.
- (c) Eine Carambolage ist gültig, wenn die am Turnier Teilnehmenden bis zum Stillstand der Bälle keinen Fehler begehen und wenn sie die durch den betreffenden Spielmodus auferlegten Bedingungen beachten.
- (d) Jede Carambolage zählt einen Punkt.
- (e) Wenn die Spielleitung eine Carambolage für gültig erklärt, bleibt die am Turnier teilnehmende Person an der Reihe.
- (f) Wenn die Carambolage nicht stattfindet, erfolgt die Ansage durch die Spielleitung: "Name oder Nation und gültige Carambolagen".

1.6 Pause im Verlauf der Partie

Eine 5-minütige Pause wird in der Mitte der Partie (auf Verlangen) eingelegt.

Als Mitte der Partie wird der Moment erachtet, in dem am Turnier Teilnehmende nach einer Aufnahme die Hälfte, der für diese Spielart oder Disziplin des Einzelwettbewerbes festgelegten Distanz erreichen oder überschreiten.

Die Pause wird jedoch nur eingelegt, wenn die Partie mindestens 45 Minuten dauert. Eine Pause wird nicht während einer Serie oder einer Verlängerung genehmigt.

1.7 Aufgabe im Verlauf der Partie

- (a) Am Turnier Teilnehmende, die während eines Matches ohne Erlaubnis der Spielleitung ihren Platz verlassen, verlieren die Partie durch dieses Verhalten. Ein im Verlauf einer Meisterschaft eintretender Fall höherer Gewalt, der das Verlassen des Platzes einer am Turnier teilnehmenden Person erzwingt, wird von der Turnierleitung oder deren Stellvertretung überprüft.
- (b) Am Turnier Teilnehmende, die sich der Aufforderung der Spielleitung zum Fortsetzen der Partie widersetzen, werden vom Bewerb ausgeschlossen.

1.8 Einander berührende Bälle

- (a) Sobald der Spielball mit einem der beiden oder mit beiden Bällen in Kontakt steht, besitzen die am Turnier Teilnehmenden in allen Disziplinen - mit Ausnahme der Freien Partie, bei der die Wiedereinnahme der Ausgangsstellung verpflichtend ist - folgende Rechte:
- Sie dürfen sich die Bälle von der Spielleitung auf die Aufsetzmarken legen lassen.
 - Sie dürfen den nicht feststehenden Ball anspielen oder mit Vorbande spielen.
 - Sie dürfen mit einem Kopfstoß unter der Bedingung spielen, dass der feststehende gegnerische Ball nicht bewegt wird.
Im letztgenannten Fall können die am Turnier Teilnehmenden zuerst auf den Ball spielen, der in Kontakt stand. Es ist kein Fehler, wenn sich der berührte Ball nur bewegt, weil er seinen Halt, der ihm möglicherweise durch den Spielball gegeben wurde, verliert.
- (b) Sobald der Spielball mit einer Bande in Kontakt steht, dürfen die am Turnier Teilnehmenden nicht direkt über diese Bande spielen.
- (c) Die Wiederaufstellung der Bälle auf den Aufsetzmarken wird von der Spielleitung in folgender Art und Weise ausgeführt:
- Disziplin Freie Partie, Cadre und Einband:
Alle drei Bälle kommen in die Ausgangsstellung.
 - Disziplin Dreiband:
Hier werden nur die sich berührenden Bälle wieder auf den Aufsetzmarken aufgestellt:
 - der rote Ball auf die oberste Aufsetzmarke
 - der Ball der am Turnier teilnehmenden Person, die sich am Stoß befindet, auf der zentralen Aufsetzmarke der Ausgangslinie
 - der gegnerische Ball auf der Aufsetzmarke in der Mitte des Billards
 - wenn die dem Ball entsprechende Aufsetzmarke besetzt oder verdeckt ist, wird der Ball auf der Aufsetzmarke platziert, die dem Ball entspricht, der die Aufsetzmarke besetzt oder verdeckt (Anlage F).

1.9 Aus dem Billard springende Bälle

- (a) Sobald einer oder mehrere Bälle aus dem Billard springen, erfolgt die Wiedereinnahme der Aufsetzmarken durch die Spielleitung.
- Disziplin Freie Partie, Cadre und Einband:
Alle drei Bälle kommen in die Ausgangsstellung.
 - Disziplin Dreiband:
Hier wird nur der Ball oder werden nur die Bälle, der aus dem Billard gesprungen ist oder die aus dem Billard gesprungen sind, wieder auf die Aufsetzmarken, gemäß den Bestimmungen bei Punkt **1.8/(c)** gestellt - daher nicht in ihre ursprüngliche Ausgangsposition gebracht.

- (b) Ein Ball gilt als aus dem Billard gesprungen, sobald er sich außerhalb der Umfassung befindet oder er die Umfassung berührt hat.

1.10 Ende der Partie

- (a) Eine Partie besteht aus einer bestimmten Anzahl von zu erzielenden Carambolagen (Spieldistanz), die gemäß dem Spielmodus variiert und in der TO geregelt ist.
- (b) Jede begonnene Partie muss bis zum letzten Punkt gespielt werden. Eine Partie ist beendet, sobald die Spielleitung die letzte zu erzielende Carambolage als gut ansagt, selbst wenn nach dem Stoß festgestellt wird, dass diese am Turnier teilnehmende Person die erforderliche Anzahl von Carambolagen nicht ausgeführt hat.
- (c) In der TO wird geregelt, ob die Partie mit oder ohne gleiche Anzahl von Aufnahmen gespielt wird.
- (d) Wenn die Partie mit einer gleichen Anzahl von Aufnahmen gespielt wird und der letzte Punkt der Partie von der am Turnier teilnehmenden Person erzielt wurde, die eine Aufnahme mehr als die gegnerische am Turnier teilnehmende Person für sich verbuchen kann, hat die gegnerische am Turnier teilnehmende Person das Recht, diese Anzahl der Aufnahmen einzustellen. Dazu werden die Bälle in die ursprüngliche Ausgangsposition gestellt. Wenn die Anzahl der bei einer Partie zu erreichenden Punkte gleichfalls von der zweiten am Turnier teilnehmenden Person erreicht wird, so gilt das Match als unentschieden.
- (e) Bei einer Partie, die in Sätzen gespielt wird, sind folgende Bestimmungen anzuwenden:
- Sobald eine am Turnier teilnehmende Person die festgelegte Anzahl von Punkten erreicht, ist der Satz beendet und sie ist die siegreiche Person.
Wenn es sich dabei um die am Turnier teilnehmende Person handelt, die den Anfangsstoß ausgeführt hat, spielt die gegnerische am Turnier teilnehmende Person die nächste Aufnahme nicht (kein Nachstoß).

Ausnahme: Wenn die am Turnier teilnehmende Person, welche beginnt, in der 1. Aufnahme den Satz beendet, hat die gegnerische am Turnier teilnehmende Person die Möglichkeit, den Satz unentschieden zu machen (Nachstoß).

Bei Unentschieden in der ersten Aufnahme, wird sofort der nächste Satz begonnen.

Gibt es am Ende des 3. Satzes einen Gleichstand (3 zu 3 Gewinnpunkte), so wird ein vierter, entscheidender Satz gespielt. Durch erneuten Bandenentscheid wird ermittelt, welche am Turnier teilnehmende Person beginnt. Stößt diese Person in einer Aufnahme aus, gibt es keinen Nachstoß. Dieser 4. Satz muss als Verlängerung des 3. Satzes angesehen werden.

Das Ergebnis wird mit 4 zu 3 Gewinnpunkten gewertet.

- Im Satzsystem wird auf ein Minimum von 4 Gewinnpunkten gespielt:
 - Satzgewinn = 2 Gewinnpunkte
 - Unentschieden = 1 Gewinnpunkt
 - Satzverlust = 0 Gewinnpunkte
- Sobald eine am Turnier teilnehmende Person die erforderliche Anzahl von Punkten (4 Punkte) erzielt, wird sie zur siegreichen Person der Partie erklärt.

2 FEHLER

2.1 Definition

Es gilt als Fehler und die gegnerische am Turnier teilnehmende Person kommt an die Reihe,

- (a) wenn bei der Ausführung des Stoßes ein Ball aus dem Billard springt oder mehrere Bälle aus dem Billard springen (Ansage: "Bälle außerhalb").
- (b) wenn die am Turnier Teilnehmenden spielen, bevor die Bälle zum Stillstand gekommen sind (Ansage: "Bälle in Bewegung").
- (c) wenn die am Turnier Teilnehmenden zum Spielen von einem anderen Teil des Queues als dem Leder Gebrauch machen (Ansage: „Leder“).
- (d) wenn die am Turnier Teilnehmenden mit Ausnahme ihres Balles für die Ausführung des Stoßes, irgendeinen der Bälle mit einem Teil ihres Queues, mit der Hand oder mit einem anderen Gegenstand berühren (Ansage: "berührt", wenn verlangt).
In einem solchen Fall bleibt der berührte Ball an der Stelle, die er einnimmt, liegen.
- (e) wenn die am Turnier Teilnehmenden einen Ball berühren oder verschieben, um einen Fremdkörper, der an ihm haftet, zu entfernen, anstatt von der Spielleitung zu verlangen, dass diese das macht (Ansage: "berührt", wenn verlangt).
- (f) wenn die am Turnier Teilnehmenden einen Ball durch direkte oder indirekte Berührung verschieben, ohne dass diese Verschiebung direkte Folge der Ausführung des Stoßes war (Ansage: "berührt", wenn verlangt).
- (g) wenn die am Turnier Teilnehmenden durchstoßen (Ansage: "Durchstoß").
Ein Durchstoß liegt vor:
 - sobald das Leder mehrmals mit dem in Bewegung zu bringenden Ball in Kontakt tritt.
 - sobald das Leder noch mit dem Spielball in Kontakt steht, während dieser bereits den zweiten Ball berührt oder bereits die Bande berührt.
- (h) wenn die am Turnier Teilnehmenden absichtlich mit dem Spielball auf die Bande, mit der er in Kontakt steht, spielen, ohne ihn vorher durch einen Kopfstoß aus dieser Stellung zu befreien (Ansage: "einander berührende Bälle").
- (i) wenn die am Turnier Teilnehmenden im Moment des Stoßes nicht mit mindestens einem Fuß den Boden berühren (Ansage: "Fuß nicht auf dem Boden").
Die Verwendung von Spezialschuhen ist nicht gestattet, außer bei Menschen mit besonderen Bedürfnissen.
- (j) wenn die am Turnier Teilnehmenden auf der Spielfläche, an der Bande oder an der Umfassung sichtbare Markierungspunkte anbringen (Ansage: "markiert").
- (k) wenn bei der Aufnahme oder im Serienverlauf die Spielleitung feststellt, dass die am Turnier Teilnehmenden nicht mit ihrem Ball spielen (Ansage: "falscher Ball").
- (l) wenn die am Turnier Teilnehmenden Regeln der unterschiedlichen Disziplinen nicht respektieren (Ansage erfolgt gemäß den Regeln).

2.2 Absichtliche Fehler

Wenn der Fehler, der bei Punkt 2.1 definiert ist, absichtlich begangen worden ist, so kann die nicht fehlerhaft handelnde am Turnier teilnehmende Person, die nun an der Reihe ist, von

SPIELREGELN CARAMBOL-BILLARD

der Spielleitung verlangen, dass diese den Ball oder die Bälle so exakt wie möglich in die Position bringt, die er vor dem Zwischenfall eingenommen hätte oder die sie vor dem Zwischenfall eingenommen hätten, insofern sie diese Position als günstiger erachtet.

2.3 Nicht festgestellter Fehler

Wenn eine Carambolage nach einem Fehler gemacht wird oder ein begangener Fehler nicht festgestellt wird, gilt die Carambolage als erworben und die am Turnier teilnehmende Person kann weiterspielen.

2.4 Fehler durch Dritte

Jeder Fehler, der von einer dritten Person, einschließlich der Spielleitung, hervorgerufen wird und zu einer Verschiebung der Bälle führt, geht nicht zu Lasten der am Turnier Teilnehmenden. In diesem Fall werden die Bälle von der Spielleitung so exakt wie möglich in die Position gebracht, die sie eingenommen hätten oder die sie eingenommen haben.

3 SPEZIELLE REGELN FÜR JEDE DER DISZIPLINEN

3.1 Allgemeine Bestimmungen

3.1.1 Bezeichnung der Bälle

Unterschieden werden der Spielball und die beiden anderen Bälle, die als gegnerischer oder roter Ball beziehungsweise anzuspielende Bälle bezeichnet werden.

3.1.2 Position der Bälle

(Anlage E)

(a) Ansage "entrée"

Die Position ist erreicht, wenn der gegnerische und der rote Ball durch einen Stoß in dieselbe Zone gebracht werden (Ansaye „entrée“).

(b) Ansage "dedans"

Diese Position ist erreicht,

- wenn eine Carambolage nach der Position "entrée" ausgeführt wird, ohne dass der gegnerische oder rote Ball aus der Zone heraus befördert wurde (Ansaye: „dedans“).
- wenn beim Cadre 47/1 dieses unter den gleichen Bedingungen, wie vorher beschrieben, geschieht. Nun aber erfolgt statt der Ansage "entrée", die Ansage "dedans".

(c) Ansage "á cheval"

Diese Position ist erreicht, wenn der gegnerische oder der rote Ball in der Nähe einer Zonenlinie zum Stillstand kommt, jedoch jeder der beiden in einer unterschiedlichen Zone (Ansaye „á cheval“).

(d) Der gegnerische oder rote Ball, der sich genau auf der Zonenlinie befindet, wird zum Nachteil der am Turnier Teilnehmenden bewertet.

(e) Der gegnerische oder rote Ball kann sofort dafür sorgen, dass die Zone, aus der dieser von am Turnier Teilnehmenden hinausbefördert wird, wieder eingesetzt wird, indem diese so erneut die Position "entrée" oder "dedans" bilden.

SPIELREGELN CARAMBOL-BILLARD

- (f) Die Position zum Cadre wird zuerst angezeigt, dann erst erfolgt der Bezug zum Anker. Wenn die beiden Positionen identisch sind, erfolgt die Ansage nur einmal und wird um ein "beide" ergänzt.

3.1.3 Falsche Zone

Wenn eine Carambolage in der Position "dedans" erzielt und der gegnerische oder rote Ball nicht aus der Zone heraus befördert wird, so gilt dies als ein Fehler (Ansage: „resté dedans“)

3.1.4 Cadre-Felder

- (a) Die Anzahl und die Oberfläche der Cadre-Felder sind je nach Disziplin verschieden. Diese Zonen werden, so fein wie möglich, durch mit Kreide gezogene Linien begrenzt (Anlage B bis D).
- (b) In jedem Cadre-Feld darf die am Turnier teilnehmende Person im Verlauf einer Serie nur die durch die Disziplin vorgegebene Anzahl (47/2, 71/2, 35/2 & 52/2 je 2; 47/1 nur 1) an Carambolagen machen. Das heißt, dass beim angegebenen Stoß einer der anzuspielenden Bälle aus dem Cadre-Feld heraus befördert werden muss. Der angespielte Ball/ die angespielten Bälle dürfen aber wieder in das ursprüngliche Cadre-Feld zurückkehren und sich dort nach Beendigung des Stoßes wieder befinden.

3.2 Cadre

3.2.1 Definition

Das Cadre-Spiel gibt Anlass zu mehreren Arten von Partien, je nachdem, ob sie mit einem oder zwei Stößen, mit 47, 35 oder 71, 52 Zentimetern oder mit einem zusätzlichen Quadrat gespielt werden (Anlagen C bis D).

3.2.2 Cadre und Anker

- (a) Auf der Spielfläche zeichnet man, so fein wie möglich, mit Kreide Linien ein, die ein Viereck bilden, das Cadre-Feld genannt wird.
- (b) Außerdem werden beim Cadre 47 und 71 an den Enden jeder dieser Linien und „à cheval“ auf diesen Linien zusätzlich kleine Quadrate (Anker) eingezeichnet, bei denen eine der Seiten mit dem inneren Rand der Bande abschließt.
- (c) Die Vorschriften von Punkt 3.1, die für die Cadre-Linien und Cadre-Felder anzuwenden sind, gelten gleichfalls für die Anker-Linien und Anker.

3.2.3 Cadre 47/2, 35/2, 71/2 und 52/2

- (a) Beim Cadre mit 47, bzw. 35 cm werden vier Linien gezogen, die auf dem Billard folgende neun Cadre bestimmen: drei zentrale Rechtecke in der Mitte der Längsachse und sechs Quadrate in Querrichtung (Anlage C).
- (b) Beim Cadre mit 71, bzw. 52 cm werden drei Linien gezogen, die auf dem Billard die folgenden sechs Cadre bestimmen: zwei zentrale Rechtecke in der Mitte der Längsachse und vier Quadrate in Querrichtung (Anlage D).
- (c) Beim Cadre mit 2 Stößen haben die am Turnier Teilnehmenden nicht das Recht, im Verlauf der Serie nacheinander zwei Carambolagen in ein und demselben Cadre-Feld auszuführen, ohne dass beim zweiten Stoß mindestens einer der anzuspielenden Bälle aus diesem

SPIELREGELN CARAMBOL-BILLARD

hinausbefördert wird. Der oder die angespielten Bälle dürfen aber nach dem Stoß wieder in das ursprüngliche Feld zurückkehren (erneut „entreé“).

3.2.4 Cadre 47/1

Punkt **3.2.3** ist analog dem Cadre 47 mit einem Stoß anzuwenden. Beim Cadre mit einem Stoß haben die am Turnier Teilnehmenden nicht das Recht, im Verlauf der Serie eine einzige Carambolage in dem gleichen Cadre-Feld auszuführen, ohne dass mindestens einer der anzuspielenden Bälle aus diesem hinausbefördert wird. Der oder die angespielten Bälle dürfen aber nach dem Stoß wieder in das ursprüngliche Feld zurückkehren (erneut „dedans“).

3.3 Freie Partie

3.3.1 Definition des Spiels

Bei der Freien Partie können die am Turnier Teilnehmenden nacheinander im Verlauf ein- und derselben Serie eine unbegrenzte Anzahl von Carambolagen innerhalb der Grenzen der Distanzen auf der gesamten Oberfläche des Billards durchführen, mit Ausnahme der verbotenen Eckzonen, in denen das Spiel durch die Bestimmungen von Punkt **3.1** geregelt wird.

3.4 Banden-Disziplinen

3.4.1 Definition

Es gibt zwei Bandendisziplinen: Einband und Dreiband.

Für diese beiden Disziplinen wird das Billard von jeder Einzeichnung befreit.

3.4.2 Einband

Im Einband muss der Spielball vor Vollendung der Carambolage mindestens 1x eine Bande berühren.

Wenn dies nicht geschieht, handelt es sich um einen Fehler (Ansage: "keine Bande").

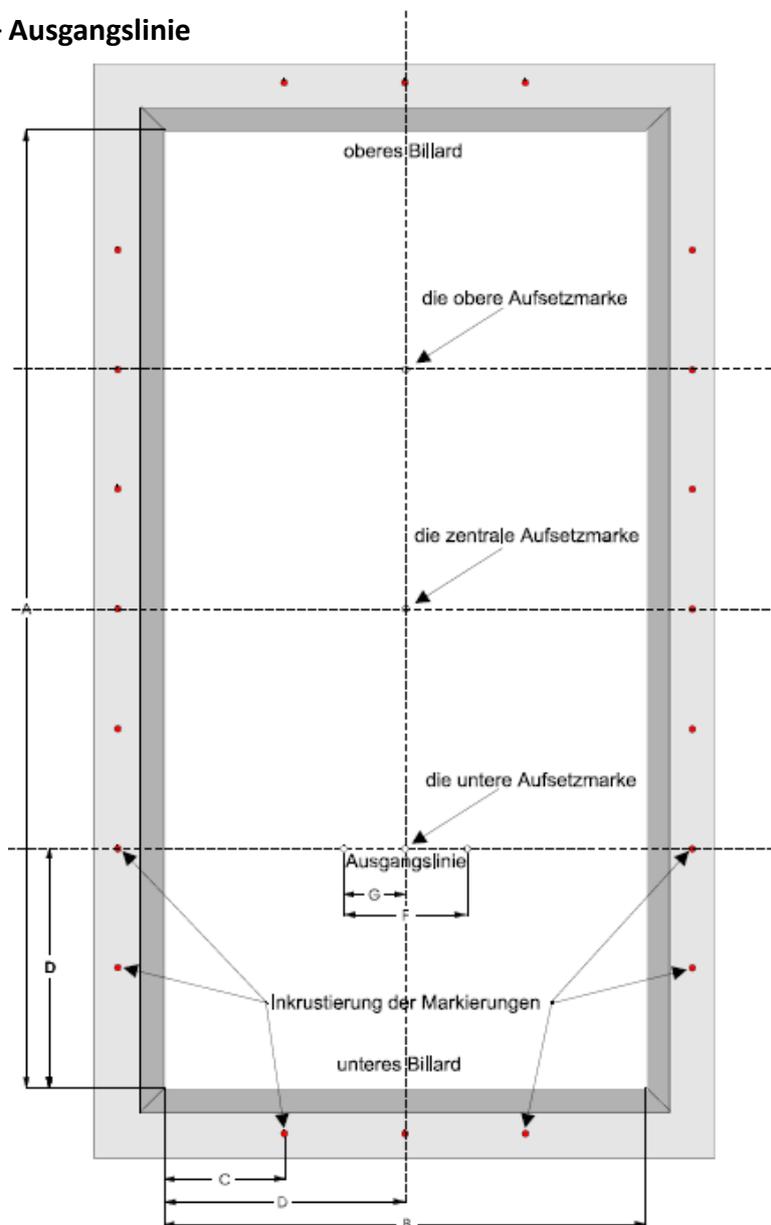
3.4.3 Dreiband

Im Dreiband muss der Spielball vor Vollendung der Carambolage mindestens 3x eine oder mehrere Banden berühren.

Wenn dies nicht geschieht, handelt es sich um einen Fehler (Ansage: "keine Bande").

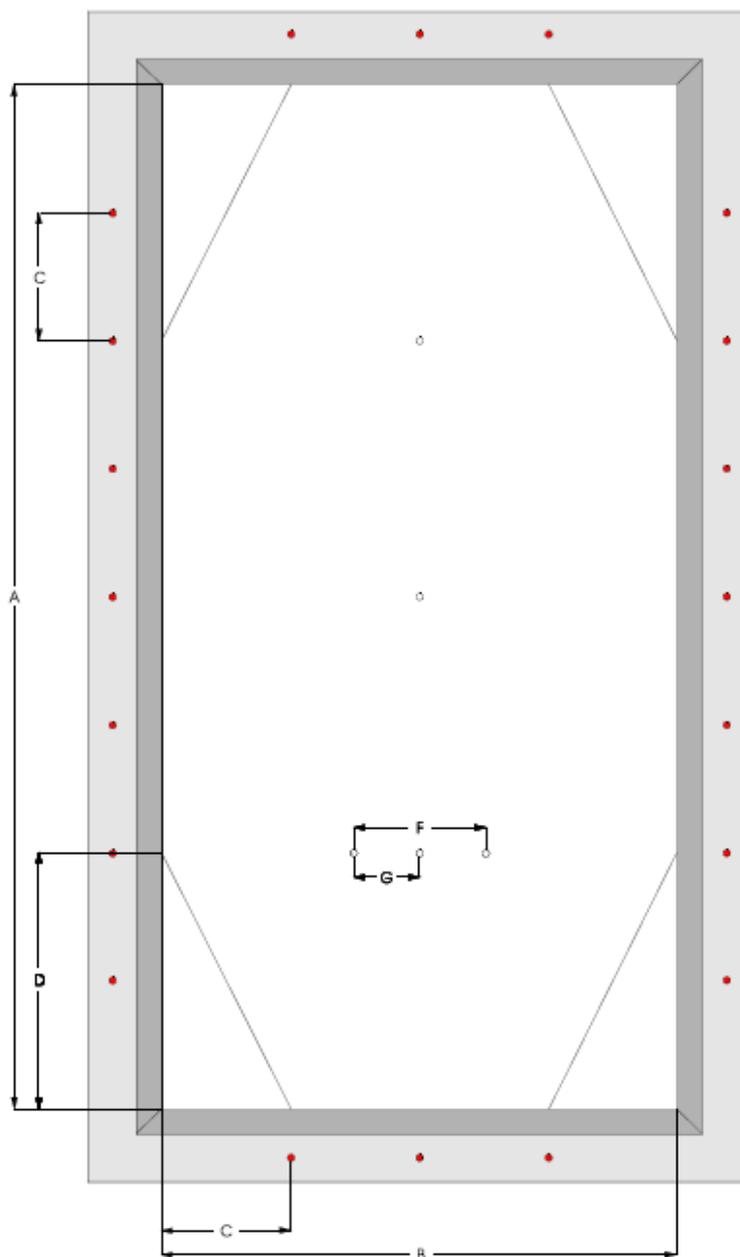
4 DARSTELLUNGEN

4.1 Anlage A – Ausgangslinie



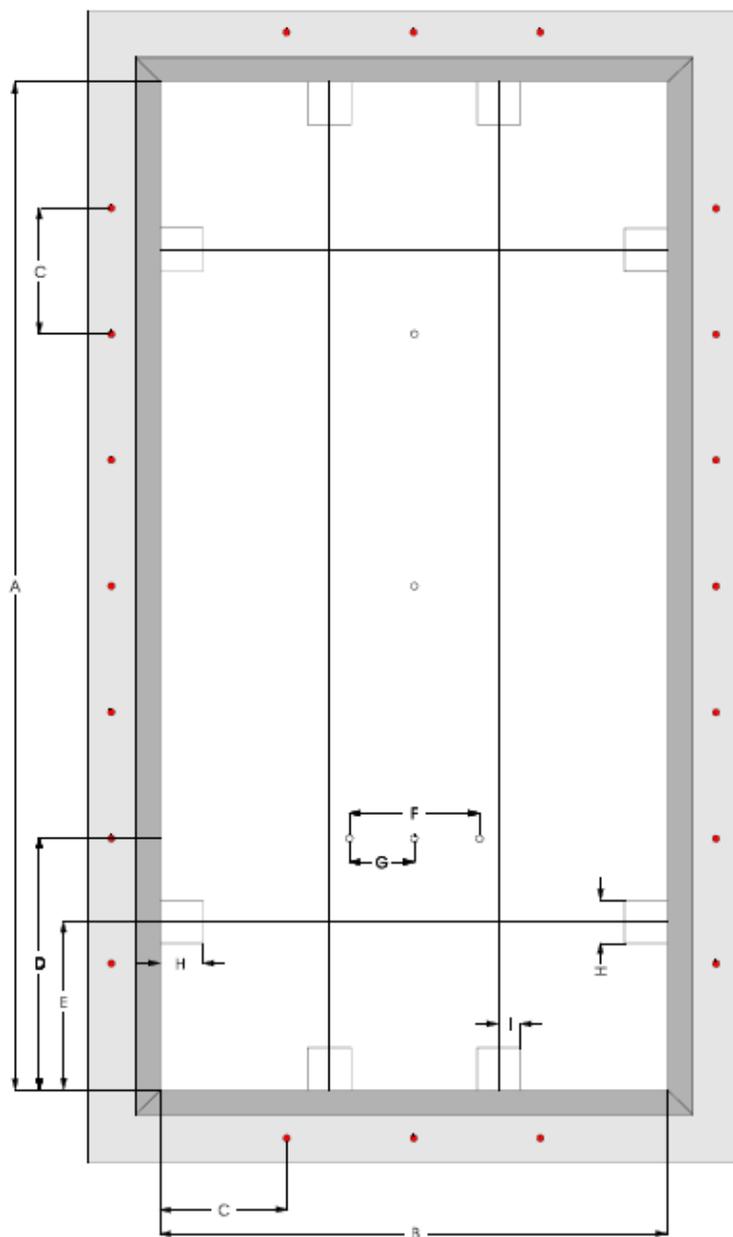
Länge	Kleines Billard	Halbmatch-Billard	Match-Billard
A	210,00	230,00	284,00
B	105,00	115,00	142,00
C	26,25	28,75	35,50
D	52,50	57,50	71,00
E	35,00	38,33	47,33
F	27,00	29,60	36,50
G	13,50	14,80	18,25

4.2 Anlage B - Freie Partie - Cadre



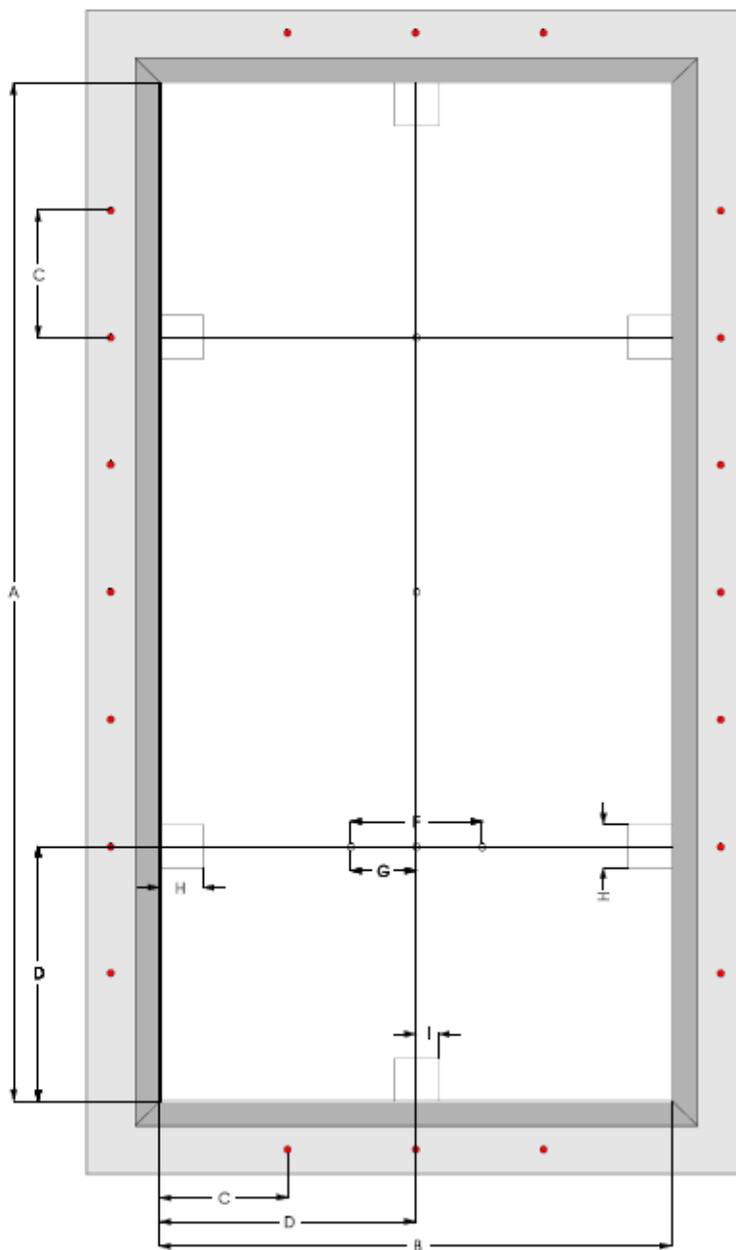
Länge	Kleines Billard	Halbmatch-Billard	Match-Billard
A	210,00	230,00	284,00
B	105,00	115,00	142,00
C	26,25	28,75	35,50
D	52,50	57,50	71,00
E	35,00	38,33	47,33
F	27,00	29,60	36,50
G	13,50	14,80	18,25
H			17,80
I			8,90

4.3 Anlage C - Cadre 47 (inkl. Anker) - 38 – 35



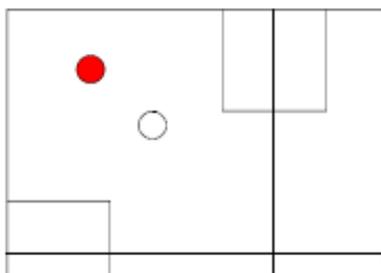
Länge	Kleines Billard	Halbmatch-Billard	Match-Billard
A	210,00	230,00	284,00
B	105,00	115,00	142,00
C	26,25	28,75	35,50
D	52,50	57,50	71,00
E	35,00	38,33	47,33
F	27,00	29,60	36,50
G	13,50	14,80	18,25
H			17,80
I			8,90

4.4 Anlage D - Cadre 71 (inkl. Anker) - 57 – 52



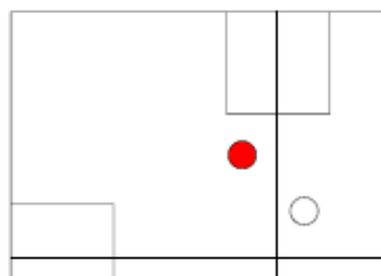
Länge	Kleines Billard	Halbmatch-Billard	Match-Billard
A	210,00	230,00	284,00
B	105,00	115,00	142,00
C	26,25	28,75	35,50
D	52,50	57,50	71,00
E	35,00	38,33	47,33
F	27,00	29,60	36,50
G	13,50	14,80	18,25
H			17,80
I			8,90

4.5 Anlage E – Positionen



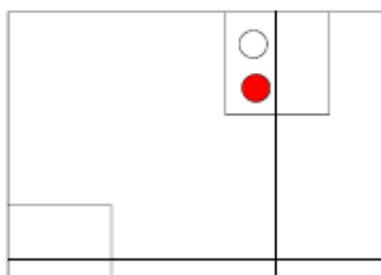
Figur 1

beim Cadre 47/1: DEDANS
 bei anderen Cadre-Disziplinen: ENTRÉE oder DEDANS



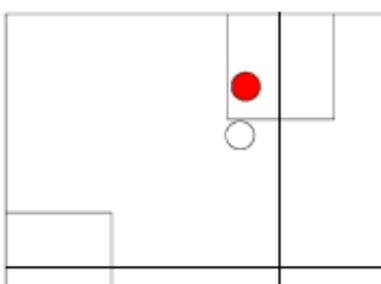
Figur 2

bei allen Cadre-Disziplinen: Á CHEVAL



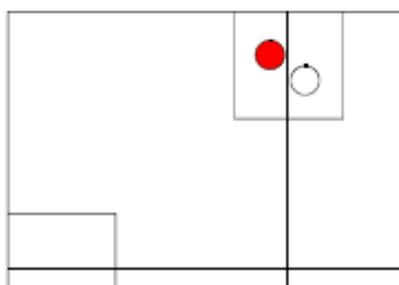
Figur 3

beim Cadre 47/1: DEDANS - BEIDE
 bei anderen Cadre-Disziplinen: ENTRÉE- DEDANS oder
 DEDANS - ENTRÉE oder
 ENTRÉE-BEIDE oder
 DEDANS -BEIDE



Figur 4

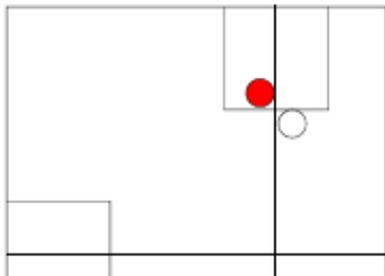
beim Cadre 47/1: DEDANS - Á CHEVAL
 bei anderen Cadre-Disziplinen: ENTRÉE - Á CHEVAL oder
 DEDANS - Á CHEVAL



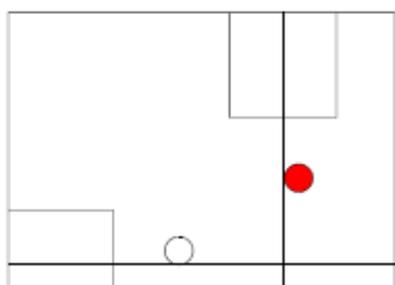
Figur 5

beim Cadre 47/1: Á CHEVAL - DEDANS
 bei anderen Cadre-Disziplinen: Á CHEVAL - ENTRÉE oder
 Á CHEVAL - DEDANS

Anlage E-- Positionen

**Figur 6**

bei allen Cadre-Disziplinen: Á CHEVAL-BEIDE

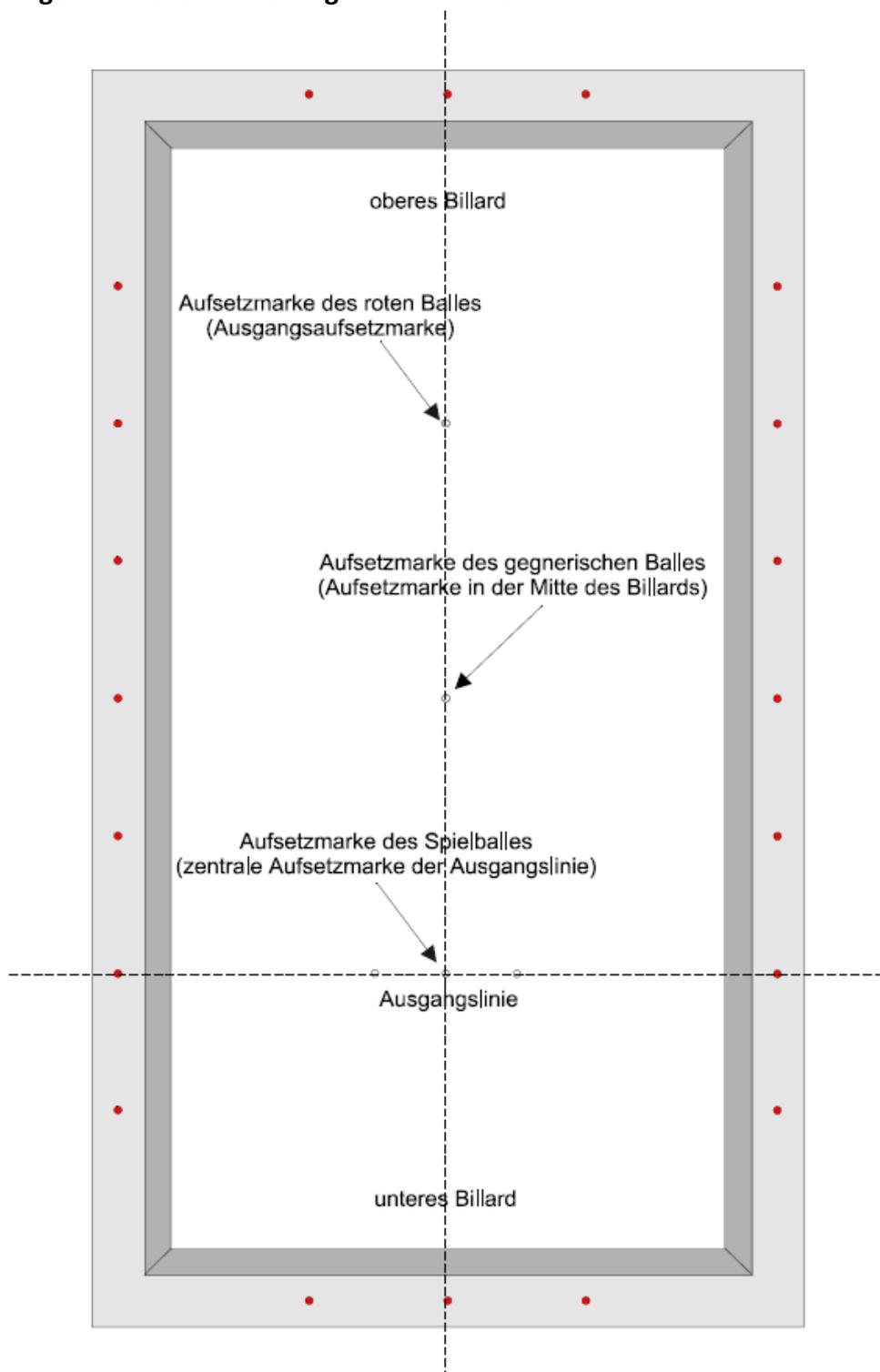
**Figur 7**

Die Position „á cheval“ wird gebildet, wenn die beiden gegnerischen Bälle in der Nähe einer Linie, die die Cadre gemeinsam haben, zum Stillstand kommen. Bei Figur 7 befinden sich diese Bälle nicht in der Nähe einer gemeinsamen Linie, trotzdem muss die Spielleitung die Ansage „á cheval“ machen, damit sie die am Turnier Teilnehmenden davon in Kenntnis setzt, dass sich die beiden gegnerischen Bälle in zwei unterschiedlichen Cadre befinden.

Kommentar:

Wenn sich die gegnerischen Bälle im gleichen Cadre und dem gleichen Anker befinden, so erfolgt die Ansage der Position bezüglich des Cadre an erster Stelle. Beim Cadre 47/1 stellt sich die Position „entrée“ niemals dar. Wenn die am Turnier Teilnehmenden nicht erkennen können, in welchem Cadre sich die beiden gegnerischen Bälle befinden, so zeigt die Spielleitung ihnen dieses mit einer kurzen Handbewegung an.

4.6 Anlage F – Wiederaufstellung auf den Aufsetzmarken



Die Sportleitung des BSVÖ
November 2023