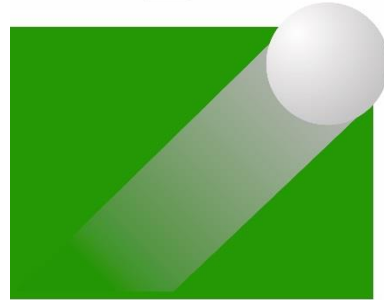


DBU



Deutsche
Billard
Union

Spielregeln Eurokegel

(Stand: 10/2017)

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|----|
| Inhaltsverzeichnis | 2 |
| 1 ALLGEMEIN | 4 |
| 2 RICHTLINIEN FÜR DEN SPIELBETRIEB | 4 |
| 2.1 Spielmaterial | 4 |
| 2.1.1 Billard, Banden, Tuch..... | 4 |
| 2.1.2 Bälle und Kegel..... | 5 |
| 2.1.3 Aufsetzmarkierungen | 5 |
| 2.1.4 Billardqueue, Auflagerechen, Kreide..... | 5 |
| 2.1.5 Beleuchtung..... | 5 |
| 2.2 Spielkleidung | 6 |
| 2.3 Verhalten der Sportler..... | 6 |
| 3 ZWECK DES SPIELS, DIE PARTIE | 7 |
| 4 KORREKTER STOß | 7 |
| 5 ALLGEMEINE VORSCHRIFTEN | 7 |
| 5.1 Punkte und Wertigkeit..... | 7 |
| 5.2 Fall der Kegel | 8 |
| 5.3 Anfang der Partie..... | 8 |
| 5.3.1 Bandenentscheid..... | 8 |
| 5.3.2 Eröffnungsstellung, Anfangsstellung, Vorteilsstellung, Vorteilszone..... | 9 |
| 5.4 Ablauf der Partie | 9 |
| 5.5 Pause während der Partie | 10 |
| 5.6 Aufgabe während der Partie | 10 |
| 5.7 Ende der Partie..... | 10 |
| 5.8 Satz- und Matchpunkte, Generaldurchschnitt | 10 |
| 5.9 Turniere und Mannschaftswettkämpfe | 10 |
| 6 SPEZIELLE VORSCHRIFTEN..... | 11 |
| 6.1 Fußzone | 11 |
| 6.2 Benennung des Spielballes..... | 11 |
| 6.3 Platz der Sportler | 12 |
| 6.4 Markierung auf dem Billard | 12 |
| 6.5 Coaching / Beratung während des Spiels | 12 |
| 6.6 Spiel mit und ohne Schiedsrichter..... | 12 |
| 6.7 Versetzen der Bälle | 12 |
| 7 ERGÄNZENDE DEFINITIONEN | 13 |
| 7.1 Stoß..... | 13 |
| 7.2 Aufnahme | 13 |
| 7.3 Bezeichnung der Bälle | 13 |
| 7.4 Aus dem Billard springende Bälle | 13 |
| 7.5 Durchstoß / Press liegende Bälle..... | 13 |
| 7.6 Jump Shot | 14 |
| 7.7 Abrutschen | 14 |
| 8 FEHLER..... | 14 |

| | | |
|----------|--|----|
| 8.1 | Fehler des Sportlers..... | 14 |
| 8.1.1 | Fehler bei korrektem Stoß | 15 |
| 8.1.2 | Fehler bei inkorrektem Stoß..... | 15 |
| 8.2 | Nicht vom Sportler verschuldete Fehler | 16 |
| 8.3 | Unsportliches Verhalten..... | 16 |
| 9 | SCHLUSSBESTIMMUNGEN..... | 17 |
| Anlage 1 | – Tisch, Aufsetzmarkierungen, Fußzone | 18 |
| Anlage 2 | – Kegelbild, Kegel, Bälle | 19 |
| Anlage 3 | – Übersicht Fehlerarten und -wertigkeiten..... | 20 |

1 ALLGEMEIN

- (1) Die aufgeführten Normen und Wettkampfregeln gelten für die Disziplin Eurokegel.
- (2) Sie sind bei allen Meisterschaften und Turnieren anzuwenden.
- (3) Ziel dieses Regelwerkes ist die Anerkennung einer Kegel-Disziplin auf dem kleinen Billard innerhalb Europas, um somit internationale Wettkämpfe zu ermöglichen.
- (4) Dabei sollen keine bestehenden Kegel-Disziplinen der nationalen Billard-Verbände abgeschafft oder verändert werden. Eurokegel ist als internationale Variante bzw. Ergänzung zu diesen zu betrachten.

2 RICHTLINIEN FÜR DEN SPIELBETRIEB

2.1 Spielmaterial

2.1.1 Billard, Banden, Tuch

- (1) Das Billard ist ein Tisch, dessen Oberfläche rechteckig, absolut eben und horizontal sein muss. Die Standsicherheit, auch bei An- und Auflegen des Sportlers muss gewährleistet sein.
- (2) Die Spielfläche besteht aus Schiefer- oder Marmorplatten (jeweils maximal 3-teilig), deren Stärke mindestens 20 mm betragen muss.
- (3) Die Begrenzung der Spielfläche besteht aus Karambolbanden (Profil 79, Schurhärte 40), die aus Gummi hergestellt sind und deren Kantenhöhe 37 mm beträgt. Eine Toleranz von ± 1 mm ist zugelassen. In den Banden bestehen keinerlei Löcher.
- (4) Die Größe der freien Spielfläche innerhalb der Banden beträgt 210 x 105 cm. Eine Toleranz von ± 5 mm ist zugelassen.
- (5) Die Gummibanden sind auf ihrer gesamten Länge an einem äußeren Rahmen befestigt, dessen Mindestbreite 12,5 cm beträgt und dessen Oberfläche vollständig glatt und in einer einheitlichen Farbe gehalten ist. Eine Toleranz von ± 1 mm ist zugelassen.
- (6) Die Oberfläche, die die Banden einschließt, sollte über nicht zu entfernende „Diamanten“ verfügen, die in regelmäßigen Abständen entsprechend 1/8 der Länge der Spielfläche angebracht sind. Das Anbringen von Werbung oder irgendeiner anderen Angabe auf der Oberfläche des Rahmens, der die Banden umschließt, ist untersagt.
- (7) Die Tücher, mit welchen Banden und Spielfläche bezogen werden, müssen zu Turnierbeginn mangelfrei, von gleicher Qualität und in einer genehmigten Farbe sein. Sie müssen maximal falten- und hindernisfrei auf der Spielfläche und den Banden gespannt sein.
- (8) Die Höhe des Billards, gemessen vom Boden bis zur Oberkante des Rahmens, muss zwischen 70 und 85 cm liegen.
- (9) Die für ein offizielles Turnier vorgesehenen Billardtische sollten über eine elektrische Beheizung verfügen, die das Eindringen von Feuchtigkeit in die Schieferplatten und Tüchern verhindert. Diese Beheizung wird mittels Thermostat geregelt, vor Turnierbeginn eingeschaltet und während der gesamten Dauer des Turniers nicht ausgeschaltet, um den bestmöglichen Lauf der Bälle zu garantieren.

2.1.2 Bälle und Kegel

- (1) Zulässig sind Carambol-Bälle, die aus anerkanntem Material bestehen und absolut rund sein.
- (2) Ein Satz Bälle besteht aus:
 - einem weißen Ball
 - einem markierten weißen Ball oder einem gelben Ball
 - einem roten Ball

Die beiden weißen Bälle oder der weiße und gelbe Ball können mit besonderen Markierungen (rote Punkte) versehen sein, welche die Rotation besser sichtbar machen.

- (3) Der Durchmesser der Bälle beträgt 61,5 mm. Innerhalb eines Ballsatzes ist eine Toleranz von $\pm 0,1$ mm zulässig.
- (4) Das Gewicht eines Balles muss zwischen 205 und 220 Gramm betragen. Der Masseunterschied zwischen dem schwersten und leichtesten Ball eines Satzes darf 2 Gramm nicht überschreiten.
- (5) Die 5 Kegel bestehen aus hellem Holz. Einer dieser Kegel ist farbig markiert oder aus einem dunkleren Holz hergestellt. Die Abmessungen der Kegel sind in Anlage 2 dargestellt.

2.1.3 Aufsetzmarkierungen

- (1) Die Stellen, an denen die Bälle oder Kegel am Anfang der Partie oder in deren Verlauf, wenn es die Regeln vorschreiben (Vorteil), stehen müssen, werden Aufsetzmarkierungen oder Aufsetzpunkte genannt.
- (2) Diese Stellen werden mit Kreide-Stift oder Tinte so fein wie möglich gezeichnet.
- (3) Die Lage der Aufsetzmarkierungen ist in Anlage 1 angegeben.

2.1.4 Billardqueue, Auflagerechen, Kreide

- (1) Mit einem Billardqueue, bestehend aus Holz oder einem anderen Material, werden die Bälle in Bewegung gesetzt. Das Billardqueue kann aus einem einzigen Stück bestehen oder aus mehreren Teilen zusammengesetzt sein. An der schmalen Queuespitze muss es mit einer dünnen, runden, belederten Fläche (Pomeranze) versehen sein. Nur allein mit dieser Pomeranze darf der Sportler beim Stoß den Ball berühren. Der Sportler benutzt ein oder mehrere Queues seiner Wahl und bestimmt dabei selbst über die Länge, das Gewicht und den Durchmesser.
- (2) Der Sportler hat das Recht, sich eines Auflagerechens (Hilfsqueue) zu bedienen. Der Auflagerechen ist dafür bestimmt, die Hand in schwer einzunehmenden Positionen zu ersetzen.
- (3) Die Kreide darf die Spielfläche und die Bälle nicht übermäßig beschmutzen.
- (4) Der Ausrichter eines Turniers / einer Meisterschaft ist berechtigt, die Nutzung von Kreide, die das Billardtuch übermäßig beschmutzt, zu untersagen.

2.1.5 Beleuchtung

- (1) Die Beleuchtung des Billardtisches soll auf der gesamten Spielfläche gleichmäßig ca. 520 Lux betragen.
- (2) Die Beleuchtung ist so anzubringen, dass der Sportler beim Spielen nicht behindert wird und bei normalem Spielablauf nicht geblendet wird.

- (3) Der Abstand zwischen Spielfläche und Beleuchtung muss mindestens 1,0 m betragen.
- (4) Der Spielraum darf nicht ganz verdunkelt sein und muss so beleuchtet sein, dass Zuschauer problemlos sehen können.

2.2 Spielkleidung

- (1) Bei allen Veranstaltungen müssen die Teilnehmer in der jeweils vorgeschriebenen Kleidung, die ständig sichtbar getragen werden muss, antreten.

Sie besteht aus:

- a) Oberbekleidung (Poloshirts / Oberhemden, ggf. mit Weste / für Sportlerinnen auch Blusen) in beliebiger Farbe mit Vereinseblem, die mindestens kurzärmelig sein muss
- b) langer schwarzer Stoffhose (Anzugshosen / einfarbige Jeans oder Cordhosen) oder für Sportlerinnen auch mindestens knielanger schwarzer Stoffrock
- c) schwarzen Schuhen (klassische, konventionelle Herren- bzw. Damenschuhe / elegante Sportschuhe aus Leder oder lederähnlichem Material)
- d) schwarzen Socken und wenn gewünscht, schwarzem Gürtel

Alle sichtbaren Kleidungsstücke müssen sauber, gepflegt und in einem guten Zustand sein. Ist sich ein Sportler über die Zulässigkeit seiner Kleidung unsicher, muss er vor Beginn seines Spiels die Turnierleitung konsultieren, um eine Klärung herbei zu führen.

- (2) Bei einzelnen Turnieren kann eine besondere, der Veranstaltung angemessene Kleidung vorgeschrieben werden. Die Art der Spielkleidung muss den Teilnehmern in diesem Fall mit der Ausschreibung mitgeteilt werden.
- (3) Für Sportler mit Körperschäden und für werdende Mütter, die aufgrund ihrer körperlichen Verfassung nicht in der vorgeschriebenen Kleidung antreten können, ist (gegebenfalls nach Vorlage eines ärztlichen Attestes) eine Sondergenehmigung durch die Turnierleitung zu erteilen. Gleiches gilt bei eventuellen Härtefällen (z.B. bei verlorenem Reisegepäck).
- (4) Für Mannschaften ist es vorgeschrieben, dass alle Sportler der Mannschaft in einheitlicher Kleidung antreten. Vor Spielbeginn müssen alle Sportler, die in der Mannschaftsbegegnung eingesetzt werden sollen, in der vorgeschriebenen Kleidung zur Begrüßung anwesend sein.

2.3 Verhalten der Sportler

- (1) Für Sportler und Schiedsrichter besteht während des Spieles Alkohol- und Rauchverbot. Die Bestimmungen der Anti-Doping-Ordnungen sind einzuhalten.
- (2) Schiedsrichter haben sicherzustellen, dass Sportler keine Aktivitäten unternehmen, die ihrer Meinung und ihrer Natur nach unsportlich sind, sich peinlich, störend oder schädlich auf andere Sportler, Turnieroffizielle, Gäste oder den Sport generell auswirken.
- (3) Schiedsrichter oder andere Turnieroffizielle haben das Recht, einen Sportler, der sich unsportlich verhält, mit oder ohne Warnung bis hin zur Disqualifikation zu bestrafen.
- (4) Die Sportler müssen sich während der Aufnahme ihres Gegners an einer vom Gastgeber bzw. der Turnierleitung bestimmten Stelle aufhalten. Eine Einflussnahme von nicht am Spiel Beteiligten auf den Spielablauf (Stören des Gegners, taktische Tipps etc.) ist nicht statthaft. Zuwiderhandlungen werden für den betroffenen Sportler mit Ermahnung, im Wiederholungsfall mit Verwarnung bis hin

zum Verlust des Spieles geahndet. Am Spiel selbst Unbeteiligte können aus der Spielstätte verwiesen werden.

3 ZWECK DES SPIELS, DIE PARTIE

- (1) Der Zweck des Spiels besteht darin, die festgelegte Anzahl von Punkten zu erreichen. Der Sportler, 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 erreichende Punktzahl kann entweder in einem einzigen Satz oder in mehreren Sätzen (ungerader Anzahl) ausgespielt werden.
- (2) Die Sportler spielen auf einem Tisch gegeneinander.
- (3) Der Sportler erhält Punkte, wenn ein Stoß regelkonform ausgeführt worden ist und wenn Punkte erzielt worden sind. Hat der Sportler einen Fehler begangen, so erhält er Fehlerpunkte, die seinem Gegner als Punkte gutgeschrieben werden.
- (4) Ein Stoß ist regelkonform, wenn der Sportler mit seinem Spielball den Ball des Gegners auf direktem Weg oder über Vorbande zuerst trifft und dabei keine Fehler (siehe Tz. 4) begangen wurden.

4 KORREKTER STOß

Ein Stoß gilt als korrekt, wenn der Spielball den Gegnerball zuerst oder mit Vorbande direkt trifft und die Position, in der sich die Bälle zum Stoßbeginn befinden, zulässig ist. Zu beachten sind die Erklärungen unter 7.1 (Stoß) sowie 7.5 (Durchstoß / Press liegenden Bälle).

5 ALLGEMEINE VORSCHRIFTEN

5.1 Punkte und Wertigkeit

- (1) Punkte können erzielt werden:
 - a) durch das Umwerfen der Kegel durch Bälle:
 - Dabei muss entweder der Gegnerball zuerst eine Bande treffen (Spielball - Gegnerball - Gegnerball an Bande - Gegnerball wirft Kegel) oder
 - es muss der rote Ball eine Bande treffen, sofern der Stoß korrekt ausgeführt wurde (Spielball - Gegnerball - roter Ball - roter Ball an Bande - roter Ball wirft Kegel).
 - Der Stoß kann jedoch auch über Vorbande ausgeführt werden.
 - Der Gegnerball oder der rote Ball kann als Bande genutzt werden (Schieber)
 - Spielball - Gegnerball - Gegnerball nimmt roten Ball als Bande - Gegnerball wirft Kegel
 - Spielball - Gegnerball - Spielball nimmt Gegnerball als Bande - Spielball trifft roten Ball - roter Ball wirft Kegel

- b) durch eine echte Karambolage: Eine echte Karambolage ist erzielt, wenn der Spielball zunächst den Ball des Gegners trifft und danach den roten Ball.
 - c) durch Kegelschlag: Kegelschlag liegt vor, wenn einer oder mehrere fallende oder gefallene Kegel durch laufende Bälle in das Kegelbild gelenkt werden.
- (2) Zumessung der Punkte:
- a) echte Karambolage 4 Punkte
 - b) der mittlere (markierte) Kegel 4 Punkte
 - c) alle anderen Kegel 2 Punkte
- (3) Die Gesamtzahl der mit einem Stoß erzielten Punkte ergibt sich aus der Addition der Kegel- und Karambolage-Punkte zzgl. eventueller Fehlerpunkte.
- (4) Erst nach Beendigung eines Stoßes sind die Punkte erzielt.

5.2 Fall der Kegel

- (1) Kegel gelten als gefallen, wenn
- a) der Kegel auf dem Tisch oder außerhalb zum liegen kommt
 - b) der Kegel seinen Schwerpunkt verlassen hat und am weiteren Fallen gehindert wird
- (2) Kegel gelten nicht als gefallen, wenn sie ihren Aufsetzpunkt ganz oder teilweise verlassen haben und noch stehen. Diese Kegel müssen nach Beendigung des Stoßes auf ihre Aufsetzpunkte zurückgesetzt werden.
- (3) Gefallene Kegel dürfen erst dann aufgesetzt werden, wenn die Bälle zur Ruhe gekommen sind oder die Möglichkeit einer nochmaligen Ballberührung ausgeschlossen ist.

5.3 Anfang der Partie

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

5.3.1 Bandenentscheid

- (1) Der Schiedsrichter setzt die beiden weißen Bälle (oder den weißen und den gelben Ball) zum Bandenentscheid auf eine Linie, beidseitig der unteren Aufsetzpunkte ungefähr 20 cm von jeder Bande entfernt. Den roten Ball und die Kegel setzt er auf die jeweiligen Aufsetzpunkte.
- (2) Beide Sportler stoßen gleichzeitig an die obere entgegengesetzte kurze Bande. Beide Bälle müssen in Bewegung sein bevor der erste Ball die Bande berührt. Ist dies nicht der Fall, so wird der Bandenentscheid wiederholt. Der Sportler welcher zweimal den Fehler verursacht, verliert die Wahl.
- (3) Begegnen die Bälle sich auf ihrer Bahn, verliert der Sportler die Wahl, dessen Ball die gerade Laufbahn verlassen hat und die Begegnung verursachte.
- (4) Begegnen die Bälle sich auf ihrer Bahn und ist es nicht möglich festzustellen, welcher Sportler den Fehler begangen hat oder wenn beide Bälle auf gleicher Distanz liegen, so wird der Bandenentscheid wiederholt.
- (5) Läuft der Spielball eines Sportlers mehrfach hin und her oder trifft der Spielball eines Sportlers den roten Ball, die lange Bande oder Kegel, so verliert dieser Sportler die Wahl. Ist dies bei beiden der Fall, wird der Bandenentscheid wiederholt.

- (6) Der Sportler, dessen Ball nach regelrechtem Rücklauf am nächsten an der unteren kurzen Bande (Abstoßbande) zur Ruhe kommt, hat die Wahl gewonnen. Dabei ist auch regelgerecht, wenn der Ball beim Rücklauf die kurze untere Bande berührt und ins Spielfeld zurückläuft.
- (7) Der Sportler, der den Bandenentscheid gewinnt, entscheidet, ob er selbst oder der Gegner die Partie beginnt. Der die Partie beginnende Sportler erhält den weißen Ball, der andere den markierten weißen oder gelben Ball als Spielball. Die Sportler behalten ihre Spielbälle über die gesamte Partie.

5.3.2 Eröffnungsstellung, Anfangsstellung, Vorteilsstellung, Vorteilszone

Als Eröffnungsstellung ist die Lage der Bälle und Kegel beim 1. Stoß eines Spiels definiert. Die Anfangsstellung ist die Lage der Bälle und Kegel beim 1. Stoß des entsprechenden Satzes. Von Vorteilsstellung spricht man, sobald die Bälle aufgrund von Fehlern des Gegners neu aufgesetzt werden; hier kommt für die Lage des Spielballs die Vorteilszone hinzu (siehe Anlage 1).

- (1) Für den Eröffnungs- und Anfangsstoß platziert der Schiedsrichter die Bälle und Kegel wie folgt:
 - a) den roten Ball auf den unteren mittleren Aufsetzpunkt
 - b) den markierten weißen oder gelben Ball auf den oberen Aufsetzpunkt
 - c) den weißen Ball nach Wahl der Sportlers auf einen der unteren Aufsetzpunkte rechts oder links des roten Balles
 - d) den markierten (farbigen) Kegel auf den mittleren Kegel-Aufsetzpunkt
 - e) die anderen Kegel auf die die äußeren Kegel-Aufsetzpunkte
- (2) Wenn die Partie in Sätzen gespielt wird, wechseln sich die Sportler mit dem Beginn der Sätze ab, was ungeachtet der Anzahl der zu spielenden Sätze geschieht. Für die Anfangsstellung wechseln dabei die Spielbälle der Sportler ihre Position.
- (3) Für die Ausführung des Eröffnungs-, Anfangs- und Vorteilsstoßes muss der Sportler in der Fußzone (Tz. 6.1) stehen.

5.4 Ablauf der Partie

- (1) Jeder Sportler hat maximal zwei Stöße, bei denen er Punkte erzielen kann. Erzielt der Sportler im ersten Stoß keine Pluspunkte, so verliert er das Recht auf den zweiten Stoß und der Gegner spielt weiter.
- (2) Die Kegel müssen vor jedem Stoß neu aufgesetzt werden. Kegel, die nicht aufgesetzt werden können, werden aus dem Spiel genommen und auf der Holzumrandung des Billardtisches abgestellt. Gleiches gilt für Kegel, die einen Ball berühren, aber ihren Schwerpunkt noch nicht verlassen haben. Sobald ihr Aufsetzpunkt komplett frei ist, werden sie wieder aufgestellt.
- (3) Der Sportler ist berechtigt, von ihrer Aufsetzmarkierung verschobene Kegel vom Schiedsrichter richtig aufsetzen zu lassen oder auf der Holzumrandung stehende Kegel durch den Schiedsrichter versetzen zu lassen, damit sie beim Stoß nicht ablenken.
- (4) Auf Verlangen des Sportlers reinigt der Schiedsrichter die Bälle. Press liegende Bälle werden erst nach Stoßausführung gereinigt.

5.5 Pause während der Partie

- (1) Partien, die nur auf eine festgelegte Punktzahl gespielt werden, werden im Allgemeinen ohne Pause gespielt. Bei größeren Spieldistanzen kann jedoch für beide Sportler eine Pause von 5 Minuten eingelegt werden, wenn ein Sportler die Hälfte der notwendigen Punkte erstmalig erreicht.
- (2) Bei Partie, die in Sätzen gespielt werden, können Pausen von 5 Minuten zwischen den Sätzen eingelegt werden. Diese Pausen können aber nur nach Sätzen mit gerader Nummer eingelegt werden (bei „Best of 3“ nach dem 2. Satz, bei „Best of 5“ nach dem 2. und 4. Satz, usw.).
- (3) Pausen bzw. Unterbrechungen aufgrund von Krankheit oder sanitären Bedürfnissen liegen im Ermessen des Schiedsrichters.

5.6 Aufgabe während der Partie

- (1) Wenn ein Sportler während einer Partie aufgibt, hat er die Partie verloren.
- (2) Ein Sportler, der während einer Partie ohne Erlaubnis des Schiedsrichters seinen Platz verlässt, verliert durch dieses Verhalten die Partie. Fälle höherer Gewalt entscheidet die Turnierleitung.
- (3) Jeder Sportler, der sich nach ausdrücklicher Aufforderung durch den Schiedsrichter weigert die Partie fortzusetzen, wird vom Turnier ausgeschlossen.

5.7 Ende der Partie

- (1) Eine Partie besteht aus einer bestimmten Anzahl von Punkten (Spieldistanz), die von der Turnierleitung festgelegt werden.
- (2) Jede begonnene Partie muss bis zum letzten Punkt ausgespielt werden. Eine Partie ist beendet, sobald der Schiedsrichter den letzten Punkt als „gut“ angesagt hat, selbst wenn man nach dem Stoß feststellen sollte, das der Sportler die verlangte Punktzahl nicht erreicht hat.
- (3) In einer Partie, die in Sätzen gespielt wird, sind die nachfolgenden Bestimmungen zu beachten:
 - a) Sobald ein Sportler die für den Satz festgelegte Anzahl von Punkten erreicht hat, gilt der Satz als beendet und der Sportler als dessen Gewinner.
 - b) Sobald ein Sportler die notwendige Anzahl von Sätzen für sich entscheiden konnte (z. B. 2 in einer Partie „Best of 3“), wird er zum Sieger der Partie erklärt und diese ist sofort zu beenden.

5.8 Satz- und Matchpunkte, Generaldurchschnitt

- (1) In Partien, die nur auf eine bestimmte Anzahl von Punkten (Spieldistanz) gespielt werden, erhält der Gewinner 1 Matchpunkt und der Verlierer 0 Matchpunkte.
- (2) In Partien, die in Sätzen gespielt werden, erhalten die Sportler pro gewonnenen Satz einen Satzpunkt. Der Gewinner der Partie erhält 1 Matchpunkt und der Verlierer 0 Matchpunkte.
- (3) Der Generaldurchschnitt (GD) ist der Quotient aus den eigenen Punkten geteilt durch die vom Gegner erzielten Punkte.

5.9 Turniere und Mannschaftswettkämpfe

- (1) Turniere und Wettkämpfe können sowohl als Einzel-, Doppel- oder Mannschaftswettbewerbe ausgetragen werden.

-
- (2) In Einzel-Wettbewerben treten in den Partien zwei Sportler gegeneinander an.
- (3) In Doppel-Wettbewerben treten pro Partie Teams von je zwei Sportlern gegeneinander an. Dabei gelten folgende Regelungen:
- a) Die Teams können frei bestimmen, welcher Sportler den Bandenentscheid ausführt und welcher den Eröffnungsstoß.
 - b) Die Sportler der Teams spielen die Aufnahmen nach dem Muster: Sportler 1 von Team A, Sportler 1 von Team B, Sportler 2 von Team A, Sportler 2 von Team B, Sportler 1 von Team A, usw.
 - c) Die Sportler eines Doppels dürfen sich untereinander beraten. Dem Sportler, der nicht am Stoß ist, ist es jedoch untersagt, die Stoßposition mit oder ohne Queue einzunehmen. Den zu spielenden Ball darf er jedoch von allen Seiten betrachten. Die Beratung darf nur theoretischer Natur sein.
 - d) Sobald der Sportler, der den Stoß ausführt, in Spielposition ist, darf der andere Sportler nicht mehr eingreifen, weder mit Worten noch mit Gesten. Andernfalls wird dies als Fehler betrachtet.
 - e) Die Verwechslung der Sportler wird als Fehler betrachtet.
- (4) In Mannschafts-Wettbewerben treten pro Begegnung Teams von zwei Sportlern gegeneinander an. Dabei gelten folgende Regelungen:
- a) Die Begegnungen werden in mehreren Einzel-Partien und einer Doppel-Partie ausgetragen. Zunächst werden die Einzel-Partien im Modus Jeder-gegen-Jeden gespielt, wobei die Sportler eines Teams nicht gegeneinander antreten. Im Anschluss wird eine Doppel-Partie entsprechend Tz. 5.9 (3) gespielt.
 - b) Jede der Partien wird bis zu einer bestimmten Punktzahl gespielt. Jede Partie wird als ein Satz der Begegnung gewertet.
 - c) Gewinner einer Begegnung ist das Team mit den meisten Satzpunkten.

6 SPEZIELLE VORSCHRIFTEN

6.1 Fußzone

Beim Eröffnungs-, Anfangs- sowie beim Vorteilsstoß muss der Sportler hinter dem Billardtisch stehen. Dabei müssen sich der Fuß bzw. die Füße, die den Boden berühren, zwischen den gedachten Verlängerungen der Außenkanten der langen Banden befinden (siehe Anlage 1). Idealerweise sind diese Linien auf dem Boden einzuzichnen.

6.2 Benennung des Spielballes

Auf Verlangen des Sportlers zeigt der Schiedsrichter diesem, welches sein Ball ist. Die Anzeigetafel muss so ausgerüstet sein, dass jederzeit ersichtlich ist, welcher Spieler mit dem markierten oder farbigen Ball spielt.

6.3 Platz der Sportler

Der Sportler, der nicht am Billardtisch steht, muss an dem dafür vorgesehenen Platz stehend oder sitzend darauf warten, bis er an der Reihe ist. Er darf keinerlei Gesten oder Geräusche machen, die seinen Gegner stören könnten. Dieser Platz kann ein Stuhl und / oder eine auf dem Boden markierte Fläche sein, die nicht überschritten werden darf.

6.4 Markierung auf dem Billard

Es ist dem Sportler verboten, auf der Spielfläche, auf den Banden oder auf deren Rahmen irgendwelche sichtbare Markierung anzubringen.

6.5 Coaching / Beratung während des Spiels

Das Coaching während des Spiels oder die Einflussnahme auf das Spiel von am Spiel nicht beteiligten Personen ist nicht gestattet. Sportler einer Mannschaft, die gemeinsam die Partie spielen, dürfen sich untereinander beraten.

6.6 Spiel mit und ohne Schiedsrichter

- (1) In Partien, bei denen
 - a) 2 Schiedsrichter zur Verfügung stehen, ist der „Aufsetzer“ für die richtige Durchführung und Wertung der Partie verantwortlich. Im Zweifelsfall ist der „Schreiber“ zu Rate zu ziehen. Während oder nach Stoßausführungen hervorgebrachte Reklamationen des „Schreibers“, die der „Aufsetzer“ nicht erkannt hat, gelten als nicht geschehen.
 - b) 1 Schiedsrichter zur Verfügung steht, übernimmt er die Funktion des „Aufsetzers“. Die Sportler sind für das Notieren der Punkte selbst verantwortlich.
 - c) kein Schiedsrichter zur Verfügung steht, sind die Sportler für die richtige Durchführung und Wertung selbst verantwortlich.
- (2) Schiedsrichterentscheidungen sind bindend. Entscheidungen unterstehen der Turnierleitung.
- (3) Die Sportler haben das Recht, einen vom Schiedsrichter nicht bemerkten Verstoß oder eine falsche Ansage, zu hinterfragen. Der Schiedsrichter kann dann seine Entscheidung ändern. Sobald der nächste Stoß ausgeführt wurde, verlieren Sie dieses Recht für den betreffenden Stoß.
- (4) Legt ein Sportler gegen eine Schiedsrichterentscheidung Einspruch ein, so ist durch den Schiedsrichter bei Bedarf die Turnierleitung zur sofortigen Entscheidung hinzuzuziehen.
- (5) Im Zweifelsfall ist zugunsten des Sportlers zu entscheiden.

6.7 Versetzen der Bälle

- (1) Bälle dürfen ausschließlich durch den Schiedsrichter gereinigt oder versetzt werden. Zum Versetzen sollte ein Positionierer verwendet werden.
- (2) Bälle dürfen nicht mit der bloßen Hand berührt werden.
- (3) Beim Wegnehmen der Bälle zum Reinigen ist idealerweise ein Positionsmerker zu verwenden.

7 ERGÄNZENDE DEFINITIONEN

7.1 Stoß

- (1) Ein Stoß beginnt, wenn die Pomeranze den Spielball während einer nach vorne gerichteten Stoßbewegung des Queues berührt.
- (2) Ein Kopfstoß zählt neben Punkt 5.1 (1) ebenfalls als zulässiger Stoß.
- (3) Ein Stoß endet, wenn alle Bälle aufgehört haben, sich zu drehen oder zu bewegen, und alle Kegel aufgesetzt wurden.
- (4) Ein Stoß wird als regelgerecht angesehen, wenn der Sportler während des Stoßes keinen Fehler begangen hat.

7.2 Aufnahme

- (1) Die Aufnahme ist der Zeitraum, in dem der Sportler am Tisch verbleibt.
- (2) Die Aufnahme beginnt, wenn ein Sportler laut Spielregel an der Reihe ist und sie endet nach der Ausführung seines Stoßes, sofern die Spielregel besagt, dass er keinen weiteren Stoß durchführen darf.

7.3 Bezeichnung der Bälle

- (1) Als Spielball wird der Ball bezeichnet, mit dem der Sportler spielen muss, der sich am Stoß befindet. Dies können der weiße und der markierte weiße oder gelbe Ball sein.
- (2) Als Gegnerball wird der Ball bezeichnet, den der Sportler für einen korrekten Stoß auf direktem oder indirektem Weg zuerst treffen muss. Dies können der weiße und der markierte weiße oder gelbe Ball sein.
- (3) Als Objektball wird bzw. kann der rote Ball bezeichnet werden.

7.4 Aus dem Billard springende Bälle

- (1) Ein Ball gilt aus dem Billard gesprungen, wenn
 - a) er woanders als auf der Spielfläche zur Ruhe kommt
 - b) er die Holzumrandung des Billardtisches berührt und auf die Spielfläche zurück gelenkt wird
 - c) er von einem Gegenstand (wie z.B. der Lampe, der Raumdecke, einem Stück Kreide) oder einem Sportler zurück auf die Spielfläche gelenkt wird
- (2) Die Tatsache, dass ein Ball aus dem Billard springt, stellt einen Fehler dar und wird entsprechend Tz. 8.1.2 geahndet.

7.5 Durchstoß / Press liegende Bälle

- (1) Berührt das Queue eines Sportlers den Spielball während des Stoßes sichtlich und / oder hörbar mehr als einmal, so ist dieser Stoß nicht korrekt.
- (2) Liegt der Spielball direkt am Gegnerball „press“, darf in Richtung des Gegnerballs gespielt werden. Der Durchstoß ist zulässig.

- (3) Sobald der Spielball an einer Bande fest anliegt, hat der Sportler nicht das Recht, direkt auf diese Bande zu spielen. Spielt er direkt auf die Bande, gilt dies als inkorrekt Stoß.
- (4) Bei der Ausführung des Stoßes, der sich aus Tz. 7.5 (2) und (3) ergibt, muss der Sportler den Spielball mittels eines Vorband- oder Kopfstoßes befreien, so dass sich der „press“ liegende Ball nicht bewegt. Es gilt jedoch nicht als Fehler, wenn sich der „press“ liegende Ball nur dann bewegt, weil er den Halt, den ihm der Spielball gegeben hat, verloren hat.
- (5) Liegt der Spielball sehr dicht am Gegnerball, berührt diesen jedoch nicht (liegt nicht „press“), ist ein Durchstoß zulässig.
- (6) Ein Ansagen von „press“ liegenden Bällen durch den Schiedsrichter ist nicht erforderlich.
- (7) Der Spielball liegt „press“ am Gegnerball. Wird in diesem Fall der Spielball lediglich von dem Gegnerball weggespielt, ohne diesen zu bewegen, gilt der Gegnerball als nicht angespielt.

7.6 Jump Shot

- (1) Bei einem Jump Shot springt der Spielball über mindestens einen anderen Ball oder die Kegel.
- (2) Ob ein Jump Shot regelkonform gespielt wurde, ist an der technischen Ausführung und an der Intention des Vorhabens zu erkennen.
- (3) Üblicherweise wird ein regelkonformer Jump Shot so ausgeführt, indem das Queue hinten angehoben und der Spielball nach unten in Richtung der Spielfläche gestoßen wird, von der er dann zurückspringt.

7.7 Abrutschen

- (1) Um ein Abrutschen handelt es sich, wenn die Pomeranze von dem Spielball abrutscht. Dies geschieht meistens, wenn der Spielball dezentral getroffen wird oder sich zu wenig Kreide auf der Pomeranze befindet.
- (2) In der Regel geht das Abrutschen mit einem scharfen klickenden Geräusch einher. An der Pomeranze ist meist eine blank geriebene Stelle erkennbar.
- (3) Es ist möglich, dass bei einem Abrutschen der Spielball mit der Ferrule berührt wird. Dies ist nur dann als Fehler zu werten, wenn ein solcher Kontakt zweifelsfrei erkannt wurde. In dem Fall handelt es sich um einen inkorrekten Stoß.
- (4) Ein Stoß, bei dem die Pomeranze die Spielfläche und den Spielball annähernd gleichzeitig trifft und dadurch ein Abheben des Spielballes von der Spielfläche bewirkt, wird wie ein Abrutschen behandelt.

8 FEHLER

8.1 Fehler des Sportlers

- (1) Fehler verursachen Fehlerpunkte für den betreffenden Sportler, die dem Gegner gutgeschrieben werden. Werden mit dem Stoß auch Pluspunkte erzielt, so wird das Gesamtergebnis aus Plus- und Fehlerpunkten dem Gegner gutgeschrieben. Wenn ein Sportler während eines Stoßes mehrere Fehler begeht, so wird dies als ein Fehler gewertet.

- (2) Fehler beenden eine Aufnahme. Wurden mit dem ersten Stoß einer Aufnahme bereits Pluspunkte erzielt, so verbleiben diese beim jeweiligen Sportler.
- (3) Bei der Wertung der Fehler wird darin unterschieden, ob der Stoß korrekt oder inkorrekt ausgeführt wurde:
 - a) Der korrekte Stoß ist in Tz. 4 definiert.
 - b) Alle Stöße, die nicht der Definition eines korrekten Stoßes entsprechen, gelten als inkorrekt.

8.1.1 Fehler bei korrektem Stoß

Fehler infolge eines korrekten Stoßes werden bestraft, indem die in diesem Stoß erzielten Punkte dem gegnerischen Spieler gutgeschrieben werden. Zusätzlich erfolgt ein Spielerwechsel.

8.1.2 Fehler bei inkorrektem Stoß

Bei Fehlern infolge eines inkorrekten Stoßes werden die erzielten Punkte dem gegnerischen Spieler gutgeschrieben. Es erfolgt Spielerwechsel, jedoch kann der gegnerische Spieler entscheiden

- (1) ob er mit der vorhandenen Stellung weiterspielen möchte oder
- (2) ob der Gegnerball und der Objektball in Vorteilsstellung (roter Ball und Gegnerball auf Aufsetzmarkierungen, Spielball in Vorteilszone) gesetzt werden sollen. In dem Fall hat der Spieler Wahlrecht, an welcher Stelle der Vorteilszone (siehe Anlage 1) der Spielball zum Weiterspielen positioniert werden soll.

Bei diesem Vorteilsstoß (der aus einem vorangegangenen Fehler des gegnerischen Spielers resultiert) sind nur folgende Ausführungen korrekt:

- a) Der Gegnerball wird über Vorbande gespielt.
- b) Bei direktem Spiel auf den Gegnerball muss dieser vor dem Kegelfall mindestens zwei Banden berühren.

Bei Fehlern nach Tz. 18 und 19 (aus dem Billard gesprungene Bälle), besteht kein Wahlrecht und der gegnerische Spieler hat das Spiel gemäß Tz. 8.1.2 (2) fortzusetzen.

Die nachfolgenden Fehler werden wie beschrieben geahndet:

- (1) wenn die Bälle zu Beginn der Partie und in anderen festgelegten Fällen nicht auf ihre Aufsetzmarkierungen gesetzt wurden
- (2) wenn der Spielball den Gegnerball nicht oder erst nach einem Kegelfall trifft
- (3) wenn direkt ohne Bande auf die Kegel gespielt wurde (Spielball - Gegnerball - Kegel)
- (4) wenn der rote Ball vor dem Gegnerball getroffen wurde
- (5) wenn mit dem falschen Ball gespielt wurde
- (6) wenn ein Stoß mit irgendeinem anderen Teil des Queues als der belederten Queuespitze (Pomeranze) ausgeführt wurde
- (7) wenn bei einem Stoß der Spielball mehr als einmal mit der belederten Queuespitze (Pomeranze) berührt wurde (beachte Tz. 7.5)
- (8) wenn in Bandenrichtung auf einen Ball gespielt wird, der an einer Bande „press“ liegt (Tz. 7.5 (3))

- (9) wenn der Sportler während der Stoßausführung in den beschriebenen Fällen mit dem Fuß oder den Füßen, die den Boden berühren, die Fußzone ganz oder teilweise überschritten hat
- (10) wenn in Doppelbegegnungen ein Sportler eines Teams noch eingreift, wenn der andere Sportler bereits seine Spielposition eingenommen hat (Tz. 5.9. (3) d)) oder nicht korrekt wechselt (Tz. 5.9 (3) e))
- (11) wenn während des Stoßes nicht mindestens ein Fuß den Boden berührt
- (12) wenn ein Fuß die Spielfläche berührt
- (13) wenn der Sportler in Vorbereitung oder während eines Stoßes, mit Ausnahme des eigentlichen Stoßens seines Balles, einen oder mehrere Bälle mit einem Teil seines Queues, mit einem Teil seines Körpers oder einem anderen Gegenstand berührt hat
- (14) wenn der Sportler in Vorbereitung oder während eines Stoßes mit dem Queue, mit einem Teil seines Körpers oder mit einem anderen Gegenstand Kegel verschiebt oder umwirft
- (15) wenn der Sportler Bälle oder Kegel berührt oder verschiebt, auch um z. B. daran haftende Fremdkörper zu beseitigen, anstatt den Schiedsrichter darum zu bitten
- (16) wenn ein Stoß ausgeführt wurde, bevor alle Bälle zur Ruhe gekommen sind (die Wertung erfolgt für den Folgestoß)
- (17) wenn ein Stoß bei einem nicht zulässigen oder unvollständigen Kegelbild ausgeführt wurde (nicht aufgesetzte Kegel werden dabei ebenfalls gewertet)
- (18) wenn ein Ball oder Bälle aus dem Billard gesprungen sind
- (19) wenn ein aus dem Billard gesprungener Ball auf die Spielfläche zurückgelenkt wurde und dabei den Lauf oder die Position von anderen Bällen verändert und / oder dabei Kegel geworfen wurden

8.2 Nicht vom Sportler verschuldete Fehler

- (1) Werden nach einem Stoß Kegel an den Sportler, 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, werden diese weder positiv noch negativ gewertet.
- (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 Vorteilsstellung fortgesetzt.
- (3) Ein Fehler, der durch eine Drittperson, Schiedsrichter inbegriffen, verursacht wird und bei dem Bälle oder Kegel verschoben werden, ist dem Sportler nicht anzulasten. In diesem Fall sind die Bälle und Kegel vom Schiedsrichter so exakt wie möglich in der Position aufzustellen, die sie einnahmen oder einnehmen würden. Wenn dies nicht mehr nachvollziehbar ist, werden alle Bälle und Kegel in die Vorteilsstellung gesetzt.

8.3 Unsportliches Verhalten

- (1) Als unsportliches Verhalten ist jegliches Verhalten einzuordnen, welches dem Billardsport schadet, wider die Natur des Spiels gerichtet ist, den allgemein gültigen Regeln für gutes Benehmen widerspricht oder einen sportlichen und fairen Verlauf einer Partie zerstört. Dazu gehören zum Beispiel:
 - a) absichtliches Spielen von Fehlern

- b) absichtliches Verändern der Position oder des Laufes von Bällen, anders als durch einen Stoß
 - c) absichtliches Abrutschen während eines Stoßes (Tz. 7.7 (4))
 - d) Ablenken des Gegners
 - e) Weiterspielen nach einem Fehler oder nach einer Spielunterbrechung
 - f) Üben während der Partie
 - g) Markieren des Tisches (Tz. 6.4)
 - h) Verzögern des Spiels
 - i) Benutzung nicht genehmigter Ausrüstung
- (2) Bei unsportlichem Verhalten kann ein Schiedsrichter unter Anderem Maßnahmen in der folgenden Reihenfolge ergreifen:
- a) eine Ermahnung aussprechen
 - b) eine Verwarnung aussprechen
 - c) auf einen Fehler mit bis zu 10 Fehlerpunkten entscheiden
 - d) den Verlust eines Satzes oder der Partie erklären
 - e) einen Sportler disqualifizieren (vom Turnierbetrieb ausschließen nebst Aberkennung sämtlicher Resultate und Verlust jeglicher Preisgelder)

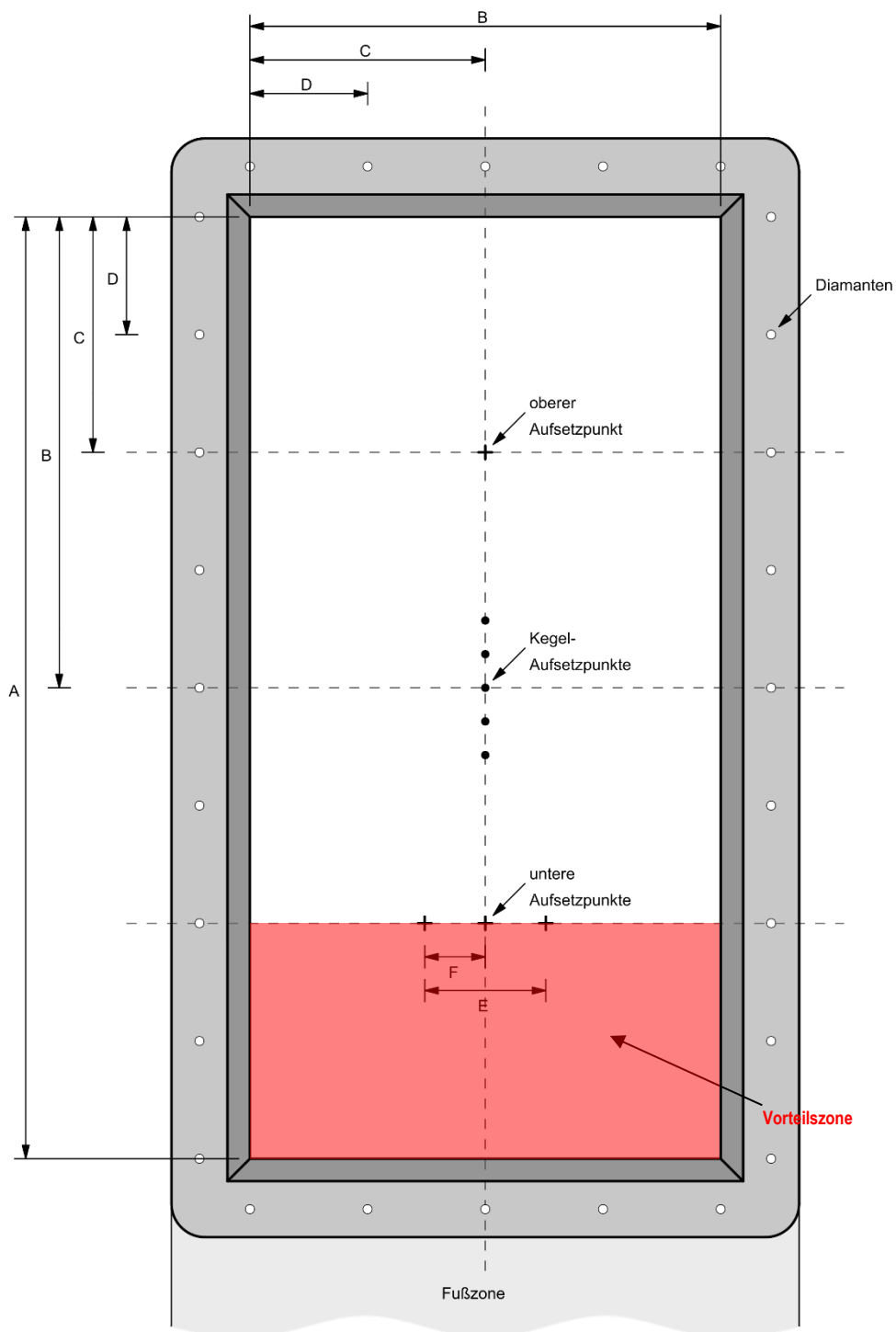
Kommentar:

Eine Disqualifikation sollte nur nach Absprache mit der Turnierleitung ausgesprochen werden.

9 SCHLUSSBESTIMMUNGEN

- (1) Dieses Regelwerk wurde im Wesentlichen in der Er-Form erstellt und ist gleichberechtigt in der Sie- und Es-Form gültig.
- (2) Die Spielregeln Eurokegel wurden durch Vertreter der nationalen Billard-Verbände von Deutschland, Ungarn und Dänemark erarbeitet.
- (3) Dieses Regelwerk tritt nach Übereinkunft aller daran beteiligten Vertreter in Kraft und kann zunächst nur durch diese geändert oder ergänzt werden. Alle bisherigen Regelwerke verlieren dadurch ihre Gültigkeit. Änderungen sind frühestens im Mai 2018 möglich, es sein denn, es sind Änderungen aufgrund der Anerkennung nationaler oder internationaler Verbände erforderlich.
- (4) Weitere, in diesem Regelwerk nicht aufgeführte Punkte des allgemeinen Billard-Sportbetriebes der internationalen und nationalen Verbände werden anerkannt und haben für das Spiel Eurokegel bei entsprechenden Turnieren Gültigkeit.
- (5) Vorkommnisse, welche weder in diesem noch in anderen nach der vorherigen Tz. 9 (4) anerkannten Regelwerken vorgesehen sind, sowie Fälle höherer Gewalt, werden durch den Ausrichter und die Turnierleitung entschieden.

Anlage 1 – Tisch, Aufsetzmarkierungen, Fußzone



Längen (Angaben in cm)

| | A | B | C | D | E | F |
|----------------|--------|--------|-------|-------|-------|-------|
| Turnierbillard | 210,00 | 105,00 | 52,50 | 26,25 | 27,00 | 13,50 |

Anlage 3 – Übersicht Fehlerarten und -wertigkeiten

