



## **Ordnung des Billardkegelverband e.V. Spielregeln Billard-Kegeln**

### **Präambel:**

*Alle in der Ordnung verwendeten männlichen Bezeichnungen für Funktionen oder Tätigkeiten gelten uneingeschränkt in gleicher Weise auch für weibliche Personen. Dies stellt keinerlei Einschränkung dar, sondern dient lediglich der Übersichtlichkeit und Lesbarkeit dieser Ordnung.*

### **§ 1 Anwendung der Regeln**

Die nachfolgend aufgeführten Spielregeln gelten innerhalb der Disziplin Billard-Kegeln für die Spielart "Partie in die Vollen" (50 und 100 Stoß).

### **§ 2 Spielmaterial**

#### **(1) Das Sportgerät, der Spielraum und Ergebniserfassung**

- 1) Das Sportgerät, in Abmessung und Ausstattung, der Zubehör, wie Bälle, Kegel und die Beschaffenheit des Spielraumes, ist in den Materialnormen geregelt.
- 2) Nach Wettkampfbeginn dürfen, außer bei Schäden, Billards, Bälle und Kegel nicht mehr ausgetauscht werden.
- 3) Das aktuelle Wettkampfergebnis ist nach jedem Stoß fortlaufend zu erfassen und für Sportler und Zuschauer einsehbar darzustellen. Hierbei sind sowohl manuelle (Wandtafeln) als auch elektronische (PC) Darstellungen zulässig.

#### **(2) Kegel- und Ballaufsetzpunkte und Anstoßstrecken**

- 1) Die Stellen an denen die Bälle und Kegel am Anfang der Partie oder in deren Verlauf, soweit die Regeln dies vorschreiben stehen müssen, sind aus Anlage 1, Abbildung 1 ersichtlich.
- 2) Gültige Kegelbilder (siehe Anlage 2)
  - a) ein Kegelbild lässt sich aufstellen, wenn mindestens 3 Kegelaufsetzpunkte frei von Bällen sind. Alle freien Kegelaufsetzpunkte sind zu besetzen.
  - b) in der Längs- und Quermittellinie des Kegelbildes dürfen 5 Kegel, sonst nur 3 Kegel in einer Reihe stehen;
  - c) Anfangsstellung wird gesetzt:
    - wenn weniger als drei Kegelaufsetzpunkte frei sind;
    - in allen Fällen, in denen 3 Kegelaufsetzpunkte frei sind und sich trotzdem kein Kegelbild ergibt.



### **(3) Das Queue**

- 1) Jeder Spieler hat das Recht mit einem beliebigen Queue zu spielen. Die Benutzung einer Queueverlängerung ist erlaubt. Sämtliche Stoßarten dürfen nur mit der belederten Queuespitze ausgeführt werden.
- 2) Ein Stoß gilt als ausgeführt sobald die belederte Queuespitze den Stoßball berührt hat.

## **§ 3 Zweck des Spiels, die Partie**

### **(1) Zweck des Spieles**

- 1) Der Zweck des Spieles besteht darin, im Laufe der Partie so viele Punkte wie möglich zu erzielen.
- 2) Jeder Spieler absolviert 50 bzw. 100 Stoß hintereinander in die Vollen. Die Länge der Partie wird in der Ausschreibung festgelegt und endet mit dem letzten Stoß. Vorzeitig beendete Partien werden mit Null Points gewertet.
- 3) Endet eine Partie aus nicht vorhersehbaren Gründen vor dem letzten Stoß, so wird sie mit dem erzielten Ergebnis gewertet.
- 4) Punkte können erzielt werden:
  - a) durch Umwerfen von Kegeln durch Treibbälle. Dabei muss der angespielte Treibball erst eine Bande berührt haben oder mit Vorbande gespielt sein, ehe er Kegel wirft. Treibball zwei kann vom Treibball eins als Bande genutzt werden oder umgekehrt.
  - b) durch Karambolage. Eine echte Karambolage ist erzielt, wenn der Stoßball beide Treibbälle getroffen hat. Bei einer echten Karambolage kann der zweitangespielte Treibball ohne vorherige Bande Kegel werfen. Wenn vom Stoßball ein Treibball auf den anderen gestoßen wird, entsteht eine unechte Karambolage. Bei einer unechten Karambolage darf der zweitangespielte Treibball erst nach Bandenberührung Kegel werfen.
  - c) durch Passage. Eine Passage hat stattgefunden, wenn ein Ball das volle Kegelbild durchlaufen hat, ohne Kegel zu werfen und dabei vor und nach der Passage mit seinem Durchmesser außerhalb des Kegelbildes gestanden hat.
  - d) durch Kegelschlag. Kegelschlag liegt vor, wenn einer oder mehrere gefallene Kegel durchlaufende Bälle in das Kegelbild geworfen werden.

### **(2) Zumessung der Punkte**

- 1) Der Punktwert der Kegel beträgt
  - a) jeder gefallene Kegel 1 Punkt
  - b) der Mittelkegel allein aus dem vollen Bild 2 Punkte.
- 2) Die erste echte oder unechte Karambolage erzielt 1 Punkt.
- 3) Je Passage bei voll aufgesetztem Kegelbild 1 Punkt.
- 4) Wenn keine Punkte erzielt werden, so wird dies mit Leerstoß und null Punkten gewertet.

|   |                                   |                |               |   |
|---|-----------------------------------|----------------|---------------|---|
|  | <b>Billardkegelverband e.V.</b>   |                |               |  |
|   | <b>Spielregeln Billard-Kegeln</b> |                |               |   |
|   | Stand 04-2018                     | Register Nr. 9 | Seite 3 von 9 |   |

- 5) Erst wenn alle Bälle und Kegel in Ruhestellung sind, gilt ein Stoß als beendet und wird gewertet.

### **(3) Anfang der Partie**

Spieler und Schiedsrichter begrüßen sich durch Handschlag.

### **(4) Anfangsstellung, Ablauf der Partie**

- 1) Der Schiedsrichter platziert die Bälle wie folgt:
  - a) den Stoßball (roter Ball) nach der Wahl des Starters auf einen Punkt der für Rechts- oder Linksspieler vorgeschriebenen Anstoßstrecken. Dabei hat das Queue bei Rechtsspielern rechts und bei Linksspielern links des Kegelbildes zu liegen. Der Ballmittelpunkt des Stoßballes kann zwischen und auf den Endpunkten der entsprechenden Anstoßstrecke platziert werden. Der Sportler darf die Lage des Stoßballes nach seinem Ermessen selbst auf der Anstoßstrecke platzieren bzw. korrigieren. Gleiches gilt für jede weitere in der Partie vorkommende Situation, bei der der Stoßball auf der Anstoßstrecke neu aufgesetzt wird.
  - b) den weißen Ball bzw. Ball ohne Zeichen als Treibball eins;
  - c) den gelben oder gekennzeichneten Ball als Treibball zwei.
- 2) Vor jedem Stoß müssen alle fünf Kegel aufgesetzt werden. Hier sind nur die unter in Anlage 2 genannten Kegelbilder zulässig.
- 3) Bei normalem Kegelbild müssen die Kegel auf ihren Kegelaufsetzpunkten stehen und diese voll bedecken.
- 4) Der Spieler ist berechtigt, von ihrem angestammten Platz verschobene Kegel vom Schiedsrichter korrekt aufsetzen zu lassen.
- 5) Wenn nach einem Stoß der Kegelaufsetzpunkt des Mittelkegels durch einen Ball besetzt ist, kann der Spieler bestimmen auf welche Verbindungslinie des Kegelbildes der Mittelkegel gesetzt werden soll. Dabei ist darauf zu achten, dass der Kegel mittig zwischen den beiden anderen Kegeln und innerhalb der Kegelbildbegrenzungslinien aufgesetzt wird. Dieser Kegel darf erst beim Fall oder beim Freiwerden seines Kegelaufsetzpunktes umgesetzt werden.
- 6) Gefallene Kegel dürfen erst dann aufgesetzt werden, wenn die Bälle in Ruhestellung sind oder die Möglichkeit einer nochmaligen Ballberührung ausgeschlossen ist.
- 7) Auf Verlangen des Sportlers reinigt der Schiedsrichter die Bälle. Press stehende Bälle werden erst nach Stoßausführung gereinigt.

### **(5) Pause während der Partie**

Die Partie soll ohne Zwischenpause ausgetragen werden.

### **(6) Aufgabe während der Partie**

- 1) Ein Spieler, der während der Partie ohne Erlaubnis des Schiedsrichters seinen Platz verlässt und sich trotz ausdrücklicher Aufforderung weigert die Partie weiter zu spielen, verliert damit die Partie ohne Anrechnung von Punkten.
- 2) Ein Fall höherer Gewalt, der während eines Wettkampfes/Meisterschaft eintritt, wird von der Wettkampfleitung geprüft



### **(7) Ende der Partie, Mannschaftspunkte**

- 1) Eine Partie ist beendet, wenn die vorgegebene Stoßzahl erreicht ist.
- 2) Die Partie wird durch Handschlag der Beteiligten beendet.
- 3) Entscheidend für den Gewinn einer Partie ist die erreichte Punktzahl.
- 4) In Mannschaftswettkämpfen ist die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl (Summe aller Punkte der Einzelpartien einer Mannschaft, abzüglich evtl. in der Ausschreibung festgelegter Streichergebnisse) Sieger.
- 5) Verteilung der Mannschaftspunkte:  
Sieger: 2 : 0  
Verlierer: 0 : 2  
Unentschieden: 1 : 1
- 6) Bei gleicher Mannschaftspunktzahl entscheidet der höhere Generaldurchschnitt (GD) zur Platzierung in der Tabelle. Bei gleichem GD entscheidet das höchste Einzelergebnis.
- 7) Die Platzierung der Einzelspieler in der Rangliste wird nach dem GD aller Spiele berechnet.

### **(8) Pressbälle**

- 1) Stellt sich der Stoßball an einem oder beiden Treibbällen fest, so kann auf Verlangen des Spielers der Stoßball auf die Anstoßstrecke gesetzt werden von der aus die Partie begonnen wurde. Ist diese Anstoßstrecke besetzt, wird der Ball auf die noch freie für Rechts- und Linksspieler festgelegte Anstoßstrecke auf einen Punkt nach Wahl des Spielers gesetzt. Sind beide Anstoßstrecken besetzt, wird mit Anfangsstellung begonnen.
- 2) Stehen Treibbälle fest zusammen oder an den Banden, so müssen sie gespielt werden. Prellbälle an Banden sind gestattet.

### **(9) Aus dem Billard springende Bälle**

- 1) Ein Ball gilt aus dem Billard gesprungen sobald er außerhalb der Holzumfassung niederfällt.
- 2) Springen ein- oder mehrere Bälle heraus oder kommen auf der Bande oder auf dem äußeren Rahmen zum Stillstand, so werden sie auf die Aufsetzmarkierung oder Anstoßstrecken platziert auf der sie zu Beginn der Partie gestanden haben. Ist die Aufsetzmarkierung besetzt, wird der Treibball auf die noch freie Aufsetzmarkierung platziert. Ist die Anstoßstrecke besetzt, wird der Stoßball auf die noch freie Anstoßstrecke für Rechts- bzw. Linksspieler gesetzt. Sind beide Aufsetzmarkierungen bzw. Anstoßstrecken besetzt, wird die Partie mit Anfangsstellung fortgesetzt.
- 3) Herausgesprungene Bälle sind zu säubern bevor sie vom Schiedsrichter wieder auf die Spielfläche gesetzt werden.



## **(10) Fall der Kegel**

- 1) Kegel gelten als gefallen:
  - a) der liegende Kegel
  - b) sobald der Kegel seinen Schwerpunkt verlassen hat und am weiteren Fallen gehindert wird
  - a) der normal aufgesetzte Kegel, sobald er vollständig seinen Kegelaufsetzpunkt verlassen hat.
- 2) Der ausgesetzte Kegel gilt als gefallen, wenn er die Kegelbildbegrenzungslinien vollständig verlassen hat.
- 3) Schiefstehende Kegel gelten nicht als gefallen, müssen aber in ein anderes Kegelbild gestellt werden. Die Anlehnung eines Balles an einen Kegel führt zur Wegnahme des Kegels.

## **§ 4 Fehler**

### **(1) Allgemeine Grundsätze**

- 1) Punkte sind erst dann erzielt, wenn nach einem Stoß alle Bälle wieder in Ruhestellung sind.
- 2) In Zweifelsfällen ist zugunsten des Spielers zu entscheiden.

### **(2) Fehlerkatalog**

Nachstehende Fehler werden nach Stoßausführung bzw. bei Vorbereitung des Stoßes wie folgt geahndet:

- 1) wenn bei Anfangsstellung die Treibbälle nicht auf ihre Aufsetzmarkierung gesetzt werden. Bei Stoßausführung zählt das Ergebnis minus, fallen keine Kegel, 1 minus.
- 2) wenn der Stoßball zu Beginn der Partie und in den anderen festgelegten Fällen nicht auf die Anstoßstrecke gesetzt wird, die für Rechts- und Linksspieler festgelegt ist. Bei Stoßausführung zählt das Ergebnis minus, fallen keine Kegel, 1 minus.
- 3) wenn ein Stoß bei fehlerhaft aufgestelltem Kegelbild ausgeführt wird (siehe Anlage 2), zählt das Ergebnis minus, fallen keine Kegel, 1 minus.
- 4) Setzen oder Legen auf das Billard ist erlaubt, wenn dabei ein Fuß den Fußboden berührt. Das Auflegen eines Beines auf die Spielfläche ist nicht gestattet. Bei Verstoß gegen diese Regel zählt das Ergebnis minus, fallen keine Kegel, 1 minus.
- 5) wird bei Vorbereitung zu einem Stoß ein Ball berührt, so wird dieses als Leerstoß gewertet.
- 6) ein direktes Spiel auf Kegel ist nicht erlaubt. Das Ergebnis eines direkten Stoßes zählt minus.
- 7) Wird der Stoßball gespielt und vor dem Treffen des Treibballs ein weiteres Mal gespielt (Vorstoßen), wird dies als ein Stoß gewertet. In diesem Fall zählt das Ergebnis minus, fallen keine Kegel, 1 minus.
- 8) werden durch den Stoßball Kegel geworfen, zählt das gesamte Ergebnis minus.



Billardkegelverband e.V.  
**Spielregeln Billard-Kegeln**



Stand 04-2018

Register Nr. 9

Seite 6 von 9

- 9) trifft der Stoßball bei einem Stoß keinen Treibball, zählt das Ergebnis 1 minus. Keine Bande treffen, zählt 2 minus. Fallen dabei zusätzlich Kegel, zählt das gesamte Ergebnis minus.
- 10) verlassen nach einem Stoß ein Ball oder mehrere Bälle das Billard, wird dieser Stoß mit 1 minus bewertet (unabhängig vom Kegelfall).
- 11) werden nach einem Stoß ein Ball oder mehrere Bälle mit dem Queue oder auf andere Art berührt, so zählt das Ergebnis dieses Stoßes minus. Fallen keine Kegel, 1 minus. Vorsätzliches Verändern der Laufrichtung eines Balles sowie Verändern der Bälle in Ruhestellung wird mit 6 minus gewertet.
- 12) wird ein Stoß bei noch nicht voll aufgesetztem Kegelbild ausgeführt, zählt das Ergebnis minus (einschließlich nicht aufgesetzten Kegel).
- 13) wird ein Stoß ausgeführt bevor alle Bälle in Ruhestellung sind, zählt das Ergebnis minus, fallen keine Kegel, 1 minus.
- 14) wird ein Stoß mit falschem Ball ausgeführt, zählt das Ergebnis 6 minus.
- 15) fallen durch Schuld des Spielers nach einem Stoß Kreide oder andere Gegenstände auf die Spielfläche und berühren Bälle oder Kegel, so wird das Ergebnis dieses Stoßes mit minus gewertet. Fallen keine Kegel, 1 minus. Die Bälle müssen von den neu eingenommenen Plätzen gespielt werden. Verursacht der Spieler nach Ausführung des Stoßes einen Kegelfall, der nicht durch einen Treibball verursacht wurde, so zählt das Ergebnis minus.
- 16) werden vom Stoßball gefallene Kegel berührt, die dadurch weiteren Kegelfall verursachen, zählt das Ergebnis minus.
- 17) befindet sich der Stoßball in Ruhestellung oder in Bewegung und es werden von den Treibbällen Kegel geworfen, die durch berühren des Stoßballes weitere Kegel werfen, so zählt das Ergebnis dieses Stoßes minus.
- 18) jede Passage des Stoßballes zählt 1 minus. Fallen danach Kegel zählt das gesamte Ergebnis minus.
- 19) werden nach einem Stoß Kegel an den Spieler, an sein Queue oder an den Schiedsrichter geworfen und fallen zurück auf die Spielfläche ohne ein irreguläres Ergebnis zu verursachen, so gilt dies als nicht geschehen. Werden dabei von den zurückfallenden Kegeln weitere Kegel geworfen, so wird dieser Stoß als nicht ausgeführt bewertet und die Partie mit Anfangsstellung fortgesetzt
- 20) stößt ein Spieler durch besondere Umstände an das Billard und es fallen dabei Kegel oder werden Bälle bewegt ohne das 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).
- 21) ein Fehler, der durch eine zweite Person verursacht wird, darf dem Spieler nicht angerechnet werden. Sind in solchen Fällen Kegel oder Bälle von ihren Plätzen gerückt worden, werden diese vom Schiedsrichter wieder auf ihre ursprüngliche Position gesetzt (sinngemäß).
- 22) der Spieler trägt die Folgen, sobald er bei einem nicht zulässigen oder unvollständig aufgesetzten Kegelbild einen Stoß ausführt. Das Ergebnis wird in jedem Falle mit minus gewertet.

|   |                                   |                |               |   |
|---|-----------------------------------|----------------|---------------|---|
|  | <b>Billardkegelverband e.V.</b>   |                |               |  |
|   | <b>Spielregeln Billard-Kegeln</b> |                |               |   |
|   | Stand 04-2018                     | Register Nr. 9 | Seite 7 von 9 |   |

## § 5 Schlussbestimmungen

- 1) Alle dem Billardkegelverband e.V. angeschlossenen Vereine verpflichten sich das Reglement zu respektieren und dessen Einhaltung durchzusetzen.
- 2) Jede Übertretung des hier vorliegenden Reglements wird gemäß den statutarischen Bestimmungen betreffend disziplinarisch behandelt.

## § 6 Inkrafttreten

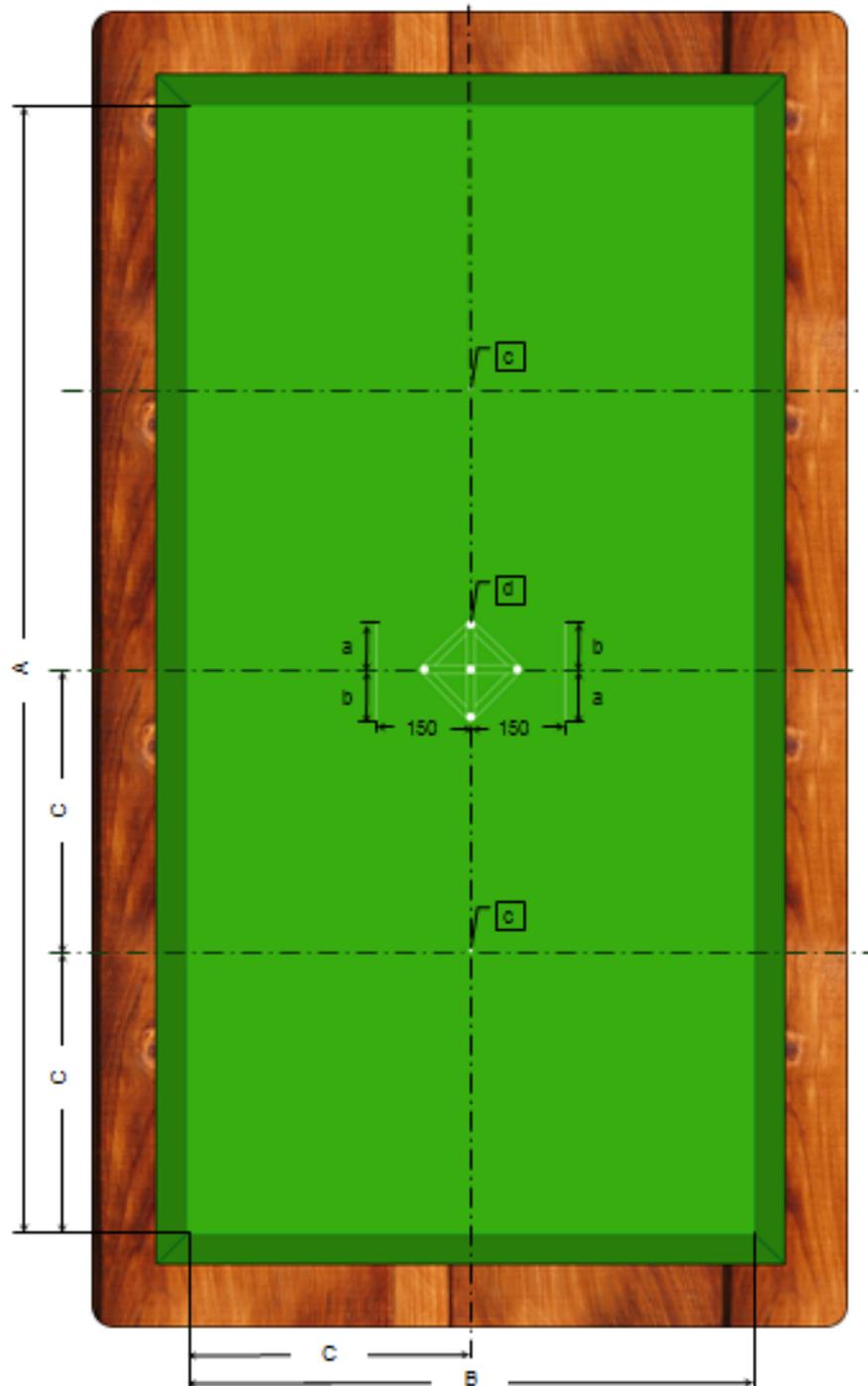
Diese Ordnung ersetzt die seit dem 13.09.2014 geltende Richtlinie Spielregeln und tritt mit Beschluss des Verbandstages am 21.04.2018 in Kraft.

Anlage 1: Kegel- und Ballaufsetzpunkte und Anstoßstrecken



## Anlage 1

Abbildung 1



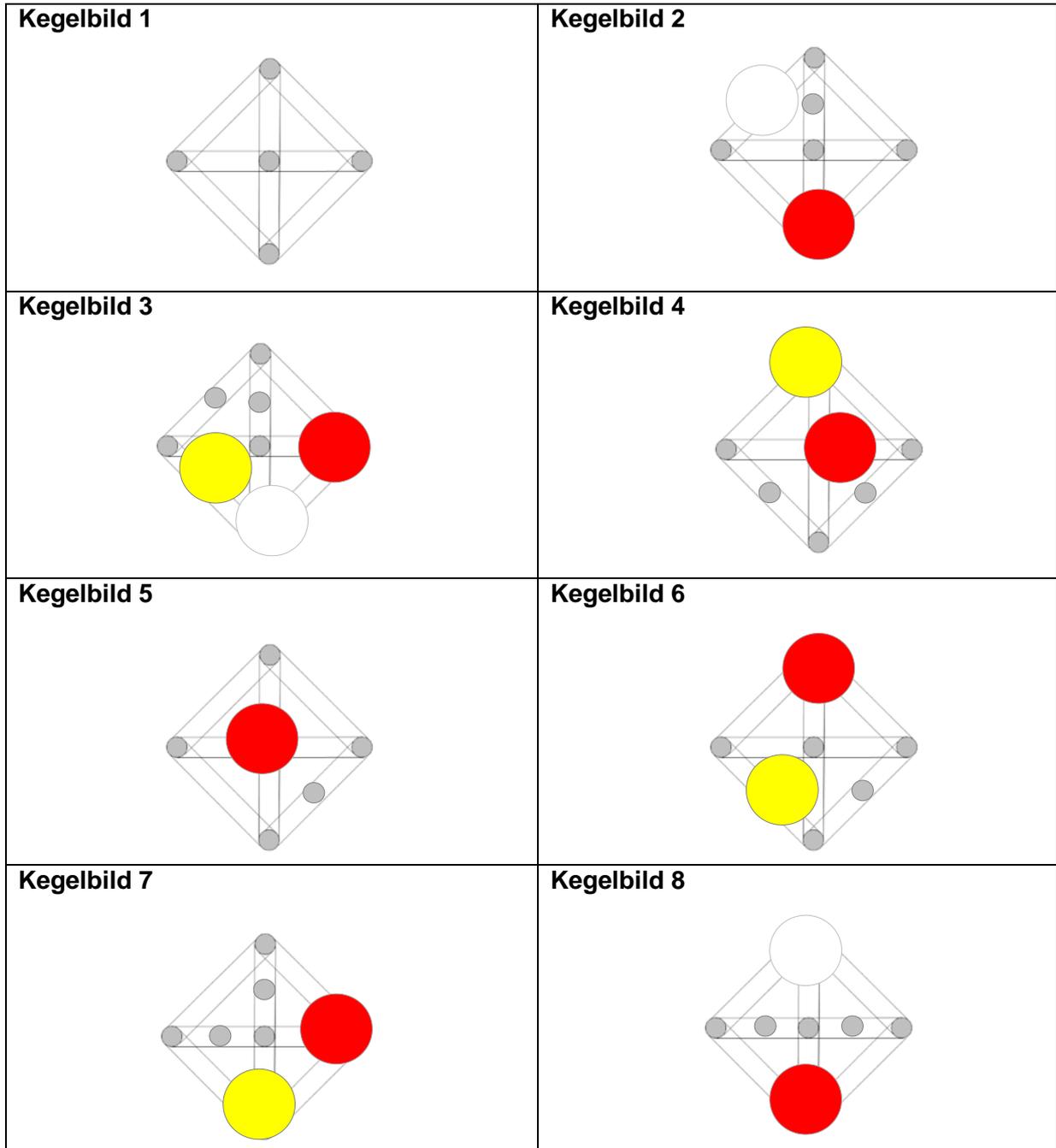
A = 1800 mm (+/- 5 mm)  
B = 900 mm (+/- 5 mm)  
C = 450 mm

a = Anstoßstrecke Rechtshänder  
b = Anstoßstrecke Linkshänder  
c = Ballaufsetzmarkierung  
d = Kegelaufsetzmarkierung



**Anlage 1**

Abbildung 2



Die Farben der Bälle sind nicht relevant.