

HUSETS SKOMAGER-REGLER

1. Generelt:

Det gælder om at score så mange points som muligt i eet stød, og/eller samtidig forhindre modstanderen i at score. Spillerne støder eet stød af gangen efter tur, indtil distancen er opnået. En bal skal i bande hver gang der stødes, uanset om der spilles rødt eller blegt. Rød/hvid bal udenfor spillefladen betragtes som bal i hul.

2. Distancen:

70 points. Dvs fra 0 og op til 70.

3. Udlæg:

Spillerne afgør, hvem der skal begynde ved at støde hver sin hvide kugle mod øverste bande. Spilleren, hvis bal ligger nærmest nederste bande, lægger ud i første spil. Hullet er nærmest.

Begge baller skal være i bevægelse inden første bal rammer øverste bande, ellers stødes der om. Hvis ballerne på vejen har berørt hinanden, eller hvis de standser lige langt fra den nederste bande skal der stødes om. Hvis en spillers bal rammer keglene, eller krydser den langsgående midterlinje, fortabes retten til at lægge ud.

4. Point:

Væltet kegle	2 point
Konge væltet alene	6 point
Rødt eller blegt	4 point
Hvid bal i hul	2 point
Een hvid bal vælter alle kegler i eet rent gennemløb.	
Ingen hjælp fra den anden hvide bal	16 point

5. Spillets start og diverse Husets regler:

- Ved start placerer dommeren de to hvide baller på de afmærkede pletter. Rød placeres bag salvolinien af spilleren der lægger ud.
- Keglerne skal sættes på plads hver gang.
- En kegle, som læner sig op af en kugle, må ikke fjernes – den skal spilles væk.
- Der må der ikke laves dobbeltstød.
- Jordmoder / maskine / jomfru er tilladt
- Tre kugler i hul er vundet spil. (ingen kugler over bord!)
- Kugle overbord tæller som i hul.
- Bal i hånd til næste mand, ved touché.
- Bal i hånd til næste mand, hvis ingen bal rammer banden.
- Kan en bal ikke lægges på pletten må der spilles med 2 baller, – tredje bal lægges på plads, når stødet er afsluttet og de to baller ligger stille.

6. Fejlstød ("skæve"):

Ved fejlstød tilskrives alle points ("skæve") til modstanderen

- Rød bal i hul 2 skæve + antal scorede points
- Kegle væltet af rød bal, som har været i bande, eller "nakket" ind Antal scorede points
- Vælte kegle med kø, maskine ("jomfru") eller hånd, efter ramt stødbal 6 skæve + antal scorede points
- Direkte stød i kegler 6 skæve + antal scorede points
- Ingen rammer bande med bal 6 skæve + antal scorede points
- Stødbal rammer ikke hvid bal 6 skæve + antal scorede points
- Røres hvid bal med køen (Touché) 6 skæve + antal scorede points
- Kegler står ikke på deres plads, når der stødes. 6 skæve + antal scorede points
- Udlægsballen er foran salvolinjen, når der stødes 6 skæve + antal scorede points
- Kugler ligger ikke stille når der stødes 6 skæve + antal scorede points
- Hvis en af ballerne har været udenfor spillefladen (inkl. banderne) 6 skæve + antal scorede points

7. Fejl:

- Hvis spilleren bevidst berører en af ballerne med hånden, køen eller anden genstand. Den/de skal efter dommerens skøn, lægges tilbage på den plads, hvor den/de lå, forinden fejlen blev begået. I særlige grove tilfælde kan en bevidst fejl kaldes "usportslig optræden", og spilleren dømmes af dommeren som taber af kampen.
- Hvis Spilleren laver touché, dvs. Berører en bal med andet end køens læderdup, eller laver dobbeltstød.
- Hvis spilleren i det øjeblik han støder ikke berører gulvet.
- Hvis spilleren bevidst laver synlige retningslinjer/holdepunkter på banden.
- Hvis rød bal går i hul.
- Hvis rød bal vælter en kegle eller rammer en væltet kegle, der herefter vælter en anden kegle.
- Hvis en kegle i stødet (indtil baller og kegler er i ro) væltes med kø, maskine, tøj, legemsdel.

8. Afslutning:

Et spil kan afsluttes ved, at spilleren vælter kegler eller hvis modspilleren laver det fornødne antal skæve, således at distancen på 70 point kan opnås. Dog kan alle spillere, undtagen de sidste to, afslutte deres deltagelse ved bare at lave points til 70 eller over. Spiller, som går ud af spillet først er ham der opnår 70 point, eller derover, først. I det efterfølgende spil skal vinderen af foregående spil starte som den sidste. Taberen starter næste spil.

Rækkefølgen efter et givent spil med 5 spillere, hvor spiller 3 laver 6 skæve, vil være således:

Eksempel:	spiller 1	spiller 2	spiller 3	spiller 4	spiller 5
Før skæve laves:	64 p	66 p	66 p	66 p	70 p
Efter 6 skæve:	70 p	72 p	66 p	72 p	76 p
Placeringen:	nr 4	nr 2	nr 5	nr 3	nr 1

Ved point-lighed er det fra venstre mod højre som vinder, når man ser på tavlen.

I ønskes god fornøjelse og pas nu på mine borde!!
Mvh Jacob

City8Club
STEDET HVOR BALLERNE MØDES

HUSET'S TURNERINGSSKOMAGER- REGLER

1. Generelt:

Det gælder om at score så mange points som muligt i eet stød, og/eller samtidig forhindre modstanderen i at score. Spillerne støder eet stød af gangen efter tur, indtil distancen er opnået. En bal skal i bande hver gang der stødes, uanset om der spilles rødt eller blegt.

Rød/hvid bal udenfor spillefladen betragtes som bal i hul. Taberne af hver kamp, skal blive borde og skal være dommer og tavleskrivere i den efterfølgende kamp.

2. Distancen:

70 points. Dvs fra 0 og op til 70.

3. Udlæg:

Spillerne afgør, hvem der skal begynde ved at støde hver sin hvide kugle mod øverste bande. Spilleren, hvis bal ligger nærmest nederste bande, lægger ud i første spil. Hullet er nærmest.

Begge baller skal være i bevægelse inden første bal rammer øverste bande, ellers stødes der om. Hvis ballerne på vejen har berørt hinanden, eller hvis de standser lige langt fra den nederste bande skal der stødes om. Hvis en spillers bal rammer keglene, eller krydser den langsgående midterlinje, fortabes retten til at lægge ud.

4. Point:

Væltet kegle	2 point
Konge væltet alene	6 point
Rødt eller blegt	4 point
Hvid bal i hul	2 point
Een hvid bal vælter alle keglere i eet rent gennemløb. Ingen hjælp fra den anden hvide bal	16 point

5. Spillets start og diverse Husets regler:

- Ved start placerer dommeren de to hvide baller på de afmærkede pletter. Rød placeres bag salvolinien af spilleren der lægger ud.
- Keglerne skal sættes på plads hver gang.
- En kegle, som læner sig op af en kugle, må ikke fjernes – den skal spilles væk.
- Der må der ikke laves dobbeltstød.
- Jordmoder / maskine / jomfru er tilladt.
- Tre kugler i hul er vundet spil. (ingen kugler over bord!)
- Kugle overbord tæller som i hul.
- Bal i hånd til næste mand, ved touché.
- Bal i hånd til næste mand, hvis ingen bal rammer banden.
- Kan en bal ikke lægges på pletten må der spilles med 2 baller, – tredje bal lægges på plads, når stødet er afsluttet og de to baller ligger stille.
- I turneringer spilles der altid om genstande. Betjeningen vil komme rundt til bordene.

6. Fejlstød ("skæve"):

Ved fejlstød tilskrives alle points ("skæve") til modstanderen

- Rød bal i hul 2 skæve + antal scorede points
- Kegle væltet af rød bal, som har været i bande, eller "nakket" ind Antal scorede points
- Vælte kegle med kø, maskine ("jomfru") eller hånd, efter ramt stødbal 6 skæve + antal scorede points
- Direkte stød i keglere 6 skæve + antal scorede points
- Ingen rammer bande med bal 6 skæve + antal scorede points
- Stødbal rammer ikke hvid bal 6 skæve + antal scorede points
- Røres hvid bal med køen (Touché) 6 skæve + antal scorede points
- Kegler står ikke på deres plads, når der stødes. 6 skæve + antal scorede points
- Udlægsskuglen er foran salvolinjen, når der stødes 6 skæve + antal scorede points
- Kugler ligger ikke stille når der stødes 6 skæve + antal scorede points
- Hvis en af ballerne har været udenfor spillefladen (inkl. banderne) 6 skæve + antal scorede points

7. Fejl:

- a. Hvis spilleren bevidst berører en af ballerne med hånden, køen eller anden genstand. Den/de skal efter dommerens skøn, lægges tilbage på den plads, hvor den/de lå, forinden fejlen blev begået. I særlige grove tilfælde kan en bevidst fejl kaldes "usportslig optræden", og spilleren dømmes af dommeren som taber af kampen.
- b. Hvis Spilleren laver touché, dvs: Berører en bal med andet end køens læderdup, eller laver dobbeltstød.
- c. Hvis spilleren i det øjeblik han støder ikke berører gulvet.
- d. Hvis spilleren bevidst laver synlige retningslinjer/holdpunkter på banden.
- e. Hvis rød bal går i hul.
- f. Hvis rød bal vælter en kegle eller rammer en væltet kegle, der herefter vælter en anden kegle.
- g. Hvis en kegle i stødet (indtil baller og keglere er i ro) væltes med kø, maskine, tøj, legemsdel.

I ønskes god fornøjelse og pas nu på mine borde!!

Mvh Jacob