

Spielregeln 5 Birilli (5 Kegelbillard)

Jeder Spieler hat einen festgelegten Spielball (Weiß oder Gelb), mit dem er zuerst den Ball des Gegners treffen muss, um einen regelkonformen Stoß auszuführen.

Punkte können dann erzielt werden durch Karambolagen und/oder Kegelwurf:

Karambolagen

Der Spielball trifft nach Kontakt mit dem gegnerischen Ball den roten Ball (4 Punkte).

Der Spielball trifft den Ball des Gegners und treibt diesen auf den roten Ball (3 Punkte).

Kegelwurf (der Ball des Gegners und/oder der rote Ball laufen in die Kegel) – hierbei gibt es

2 Punkte für jeden gefallenen weißen Kegel,

im Allgemeinen 4 Punkte für den roten Kegel,

aber 10 Punkte für den roten Kegel, wenn dieser alleine fällt.

Beispiel: Spieler 1 trifft mit seinem weißen Ball den gelben Ball, dieser trifft den roten Ball und dieser läuft in die Kegel und trifft 3 weiße und den roten Kegel → 3 Punkte für die indirekte Karambolage + 10 Kegelpunkte ($3 \times 2 + 1 \times 4$) = 13 Punkte.

Ein Spieler kann auch Foulpunkte erzielen (die dem Gegner als Pluspunkte gutgeschrieben werden), wenn er ...

den Ball des Gegners nicht zuerst trifft (2 Foulpunkte) sowie 2 weitere Foulpunkte, wenn der rote Ball getroffen wird, sowie alle evtl. „erkegelten“ Punkte als Foulpunkte (Beispiel: Spieler 1 trifft mit Weiß zuerst Rot, dann Gelb und Gelb trifft 2 weiße Kegel → 8 Foulpunkte: Gelb nicht getroffen (2), Rot getroffen (2), 2 Kegel umgeworfen (4)),

andere Regelverstöße begeht (z.B. Durchstoß, ein Ball fällt während des Stoßes vom Tisch, ...).

Macht der Spieler einen nicht regelkonformen Stoß (Foul), hat der Gegner anschließend „Ball in Hand“ und darf seinen Spielball beliebig in der dem Ball des Gegners gegenüberliegenden Hälfte platzieren und auf Wunsch den gegnerischen Ball auf den Anstoßpunkt stellen lassen.

Wenn der Spieler einen korrekten Stoß ausgeführt hat, aber der Spielball Kegel umwirft (Beispiel: Spieler 1 trifft mit seinem weißen Ball den gelben Ball, dieser trifft den roten Ball und dieser läuft in die Kegel und trifft den roten Kegel. Der Spielball wirft dann noch zwei weiße Kegel um → 8 Fehlerpunkte (wie oben erklärt, aber da der Spielball beteiligt war, wird alles als Fehler gewertet, d.h., diese werden dem Gegner gutgeschrieben. Dieser muss aber die ihm hinterlassene Situation weiterspielen!)).