

Skomager spilleregler

Ide:

Det gælder om at score så mange point som muligt i et stød, og/eller samtidig forhindre modstanderen i at score. Spilleren støder et stød ad 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 uden for spillefladen betragtes som bal i hul.

Udlæg:

Spillerne afgør, hvem der skal begynde, idet man støder en bal mod den øverste bande. - Spilleren, hvis bal ligger nærmest den nederste bande, lægger ud.

Points:

- Væltet kegle 2 point
- Konge væltet alene 6 point
- Rødt eller blegt 4 point
- Hvid bal i hul 2 point
- Hvid bal vælter alle kegler i et gennemløb 16 point

Fejlstød (»skæve«)

Ved fejlstød tilskrives alle point (»skæve«) modstanderen. Generelt gælder, at højeste straf for et stød er »6 skæve + antal scorede point«.

- Rød bal vælter kegler efter at have ramt hvid bal og bande, eller er blevet nakket ind = antal scorede point.
- Rød bal i hul = 2 skæve + antal scorede point.
- Rød bal i kegler før hvid bal rammes = 6 skæve + antal scorede point.
- Rød bal vælter kegler efter at have ramt hvid bal men ikke bande = 6 skæve + antal scorede point.
- Rød bal vælter kegler efter at have ramt bande, men ikke hvid bal (»nakkebal«) = 6 skæve + antal scorede point.
- Væltet kegle med kø, hånd eller maskine efter ramt stødbal = 6 skæve + antal scorede point.
- Direkte stød i kegler med hvid eller rød bal = 6 skæve + antal scorede point.
- Ingen bal rammer banden = 6 skæve + antal scorede point.
- Stødbal rammer ikke en hvid bal = 6 skæve + antal scorede point.
- Hvid bal røres med køen (»touche«) = 6 skæve + antal scorede point.

Afslutning:

Spillet kan kun afsluttes ved, at spilleren vælter kegler, eller hvis modspilleren laver det fornødne antal »skæve«.
Der er ikke efterstød.

Parskomager:

I parskomager skiftes spilleren til at støde; dvs. hold Afspiller 1 - hold B/spiller 1 - hold Afspiller 2 - hold B/spiller 2 osv.

Materiel:

Baller: Super Aramith, 61,5 mm.

Kegler: Kegler med følgende dimensioner:

Højde: 120 mm. (100 mm på 1/2 match borde eller mindre)

Diameter i bunden: 14 mm.

Vægt: 10-11 gram.

Keglefeltet:

Keglefeltet måler: 164 x 164 mm.

Reglerne er et udsnit fra Den Dansk Billard Unions hjemmeside <http://www.ddbu.dk>

Det skal du bruge for at spille Skomar:

Skomarbord:

Normalt spilles Skomar på et 1/2 match kegleborde - alternativ hvis det kniber med pladsen, kan man spille på 1/4 match bord. [Se vores udvalg af kvalitets skomarborde her.](#)

Skomar baller:

Skomar spilles med kegleballer - det vil sige 1 rød og 2 hvide baller. Fx kan du spille med [Super Aramith](#) eller [disse standard kegleballer.](#)

Kegler:

Kegler til Skomar måler normalt 10 cm, hvor midterkeglen er en kongekegle. [Find et sæt skomarkegler med kongekegle her.](#)

Skomar køen:

Er du blevet grebet af skomar og overvejer at købe en kø, så skal du kigge efter en "kegle kø". Vi har keglekøer i mange prisklasser. [Se udvalget af keglekøer her.](#)

Kom godt og hurtigt i gang med Skomar:

Skal du i gang med at spille skomar, så har vi samlet alt du behøver i en pakke til en fordelagtig pris.

- [Find skomar pakke til SKOMARBORD her](#)

- [Find skomar pakke til POOLBORD her](#)