

Sport- und Turnierordnung DBU Karambol

1.0 EINZELMEISTERSCHAFTEN UND TURNIERE

1.1 BUNDESMEISTERSCHAFTEN

- 1.1.1 Spielmodus
- 1.1.2 Spieldistanzen
- 1.1.3 Rangfolge der einzuladenden Teilnehmer
- 1.1.4 Ausgangsklassement:
- 1.1.5 Wertung
- 1.1.6 Unentschieden im Viertel-, Halb- und Finale

1.2 DEUTSCHE MEISTERSCHAFTEN (AUSSER DREIBAND UND ARTISTIQUE)

- 1.2.1 Spielmodus
- 1.2.2 Spieldistanzen
- 1.2.3 Rangfolge der einzuladenden Teilnehmer
- 1.2.4 Ausgangsklassement
- 1.2.5 Wertung

1.3 DEUTSCHE MEISTERSCHAFT DREIBAND

- 1.3.1 Spielmodus
- 1.3.2 Teilnehmer
- 1.3.3 Ausgangsklassement
- 1.3.4 Matchwertung
- 1.3.5 Endklassement

1.4 GERMAN GRAND-PRIX DREIBAND-TURNIERE

- 1.4.1 Spielmodus
- 1.4.2 Teilnahme- und Einschreibungsbedingungen
- 1.4.3 Ausgangsklassement (Setzliste)
- 1.4.4 Turniermaterial
- 1.4.5 Kleidung
- 1.4.6 Absagen
- 1.4.7 Meldung am Ort
- 1.4.8 Zeitplan
- 1.4.9 GP-Punkte für die Rangliste
- 1.4.10 Deutsche Rangliste
- 1.4.11 Sportförderpreise

1.5 DEUTSCHE MEISTERSCHAFT ARTISTIQUE

- 1.5.1 Teilnehmer
- 1.5.2 Spielsystem und Distanzen
- 1.5.3 Satzbeginn

- 1.5.4 Tie-Break.
- 1.5.5 Satzende
- 1.5.6 Wertung der Figuren
- 1.5.7 Figurenzusammenstellung
- 1.5.8 Figurengruppen
- 1.5.9 Pause
- 1.5.10 Endklassement
- 1.5.11 Ranglistenwertung

1.6 CUP-TURNIERE ARTISTIQUE

- 1.6.1 Teilnehmer
- 1.6.2 Turniersystem mit bis zu 12 Teilnehmern
- 1.6.3 Turniersystem mit mehr als 12 Teilnehmern
- 1.6.4 Spieldistanz
- 1.6.5 Wartezeiten während des Turniers

2.0 MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFTEN

2.1 BUNDESLIGA DREIBAND

- 2.1.1 Teilnehmer
- 2.1.2 Klasseneinteilung
- 2.1.3 Spielbedingungen
- 2.1.4 Wertungen
- 2.1.5 Mannschaftsaufstellungen
- 2.1.6 Mehrere Mannschaften aus einem Verein
- 2.1.7 Ermittlung des Meisters
- 2.1.8 Auf-und Abstieg
- 2.1.9 Aufstieg in die 2. Bundesliga
- 2.1.10 Meldefristen
- 2.1.11 Berichtspflicht
- 2.1.12 Spielbeginn
- 2.1.13 Wartezeiten
- 2.1.14 Schiedsrichter und Turnierleitung

2.2 DEUTSCHE POKALMANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT DREIBAND (DPMM)

- 2.2.1 Teilnahmeberechtigung
- 2.2.2 Spielmodus
- 2.2.3 Mannschaftsmeldung
- 2.2.4 Hauptrunde
- 2.2.5 Finalrunde
- 2.2.6 Wertungen
- 2.2.7 Coupe d'Europe
- 2.2.8 Mannschaftsaufstellung
- 2.2.9 Fahrtkosten
- 2.2.10 Startgebühr

2.3 DEUTSCHE MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT MEHRKAMPF

- 2.3.1 Teilnehmer
- 2.3.2 Meldefristen
- 2.3.3 Mannschaftsaufstellungen
- 2.3.4 Ausgangsklassement
- 2.3.5 Berechnung VMGD
- 2.3.6 Berechnung VMD
- 2.3.7 Disziplinen und Distanzen
- 2.3.8 Spielfolge
- 2.3.9 Spielbeginn
- 2.3.10 Wartezeiten
- 2.3.11 Wertungen
- 2.3.12 Rangfolge in der Tabelle
- 2.3.13 Schiedsrichter und Turnierleitung
- 2.3.14 Berichtspflicht
- 2.3.15 Ermittlung des Meisters
- 2.3.16 Auf- und Abstieg
- 2.3.17 Aufstieg in die 2. Klasse

2.4 BUNDESMANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT VIERKAMPF (BMM)

- 2.4.1 Teilnahmeberechtigung
- 2.4.2 Mannschaftsaufstellung
- 2.4.3 Spieldisziplinen und Distanzen
- 2.4.4 Spielfolge
- 2.4.5 Berechnung VMD
- 2.4.6 Auslosung der Runden
- 2.4.7 Nichtantritt

2.5 SPIELBERECHTIGUNG

3.0 ORGANISATION

- 3.1 Einladungen zu Meisterschaften und Turnieren
- 3.2 Teilnehmerliste
- 3.3 Plakate, Programme etc

4.0 EINSPRÜCHE

5.0 REISEKOSTEN

6.0 TURNIERSAAL

7.0 ZEREMONIELL

8.0 TURNIER

9.0 REKORDE

10.0 BEWERBUNG UND ÜBERNAHME VON MEISTERSCHAFTEN UND TURNIEREN

- 10.1 National
- 10.2 International

11.0 SCHLUSSBESTIMMUNGEN

- 11.1 Übertretungen
- 11.2 Inkrafttreten

Anlagen A - G

Spielsystem für Einzelmeisterschaften

Anlagen H - K

Deutsche Meisterschaft Dreiband
German Grand Prix Dreiband

Anlagen L - N

Deutsche Meisterschaft Billard Artistique
Cup-Turniere Artistique

Anlagen O - Z

Internationales Figurenprogramm Artistique

1.0 EINZELMEISTERSCHAFTEN UND TURNIERE

1.1 BUNDESMEISTERSCHAFTEN

1.1.1 Spielmodus

- (1) Die Bundesmeisterschaften werden mit maximal 16 Teilnehmern in vier (4) Gruppen mit je vier (4) Teilnehmern ausgetragen.
- (2) Nach den Gruppenspielen (jeder gegen jeden) bestreiten die vier Gruppensieger die Halbfinalspiele (Total K.O., die Paarungen werden ausgelost). Die Verlierer hieraus spielen um Platz 3, die Gewinner um den Titel.
- (3) Bei vier vorhandenen Billards wird noch ein Viertelfinale zwischengeschaltet (Gruppensieger und Gruppenzweite).
- (4) Bei zehn und zwölf Teilnehmern wird ebenfalls in Gruppen gespielt.

1.1.2 Spieldistanzen

Disziplin In den Gruppen ab Viertel- oder Halbfinale

Points oder Aufnahmen Points ohne Aufnahmenbegrenzung

Freie Partie 300 10 300

Einband 125 25 125

Cadre 35/2 250 15 250

Cadre 52/2 200 15 200

Damen Freie Partie 150 25 150

Senioren Cadre 35/2 200 20 200

1.1.3 Rangfolge der einzuladenden Teilnehmer

Die Teilnehmer sind nach der nachfolgenden Rangfolge einzuladen:

- a) der Titelverteidiger, sofern nicht länger als drei Jahre zurück
- b) ein Teilnehmer des Ausrichters
- c) ein Teilnehmer je Landesverband (Landesmeister)
- d) weitere Vertreter der Landesverbände (gemäß Meldung) nach den Plazierungen in den Landesmeisterschaften. Bei gleicher Platzierung entscheidet der GD die Reihenfolge. Der Meldung muß die Tabelle der jeweiligen Landesmeisterschaft beigelegt werden.

1.1.4 Ausgangsklassement:

1. der Titelverteidiger
2. Ausrichterplatz
3. - 16. Rangfolge nach gemeldetem GD

1.1.5 Wertung

Wenn nicht anders vorgeschrieben, gilt für die Wertung einer Partie:

gewonnene Partie = 2 Punkte

unentschiedene Partie = 1 Punkt

verlorene Partie = 0 Punkte

1.1.6 Unentschieden im Viertel-, Halb- und Finale

Wenn beide Spieler die Partiedistanz geschafft haben, wird die Partie durch ein Tie-Break entschieden, und zwar mit den Anfangsstößen ohne Fortsetzung; wobei der Spieler beginnt, der die Partie begonnen hat. Sobald ein Spieler bei gleicher Versuchszahl einen Treffer vorn liegt, ist die Partie entschieden. Ist nach zehn (10) Versuchen (jeder Spieler hat zehn (10) Anfangsstöße geschafft) noch keine

Entscheidung gefallen, so entscheidet ein neuer Bandenentscheid über den Partiegewinn.

1.2 DEUTSCHE MEISTERSCHAFTEN (AUSSER DREIBAND UND ARTISTIQUE)

1.2.1 Spielmodus

Die Deutschen Meisterschaften werden mit maximal 16 Teilnehmern im Gruppensystem (wie unter TZ 1.1.1) ausgetragen.

1.2.2 Spieldistanzen

Disziplin Points ohne Aufnahmenbegrenzung

Freie Partie 300

Einband 100

Cadre 47/1 150

Cadre 47/2 200

Cadre 71/2 150

1.2.3 Rangfolge der einzuladenden Teilnehmer

Die Teilnehmer sind nach der nachfolgenden Rangfolge einzuladen:

- a) die zwei Erstplatzierten der letzten Deutschen Meisterschaft sofern nicht länger als drei Jahre zurück
- b) evtl. Welt- oder Europameistern
- c) ein Teilnehmer vom Ausrichter
- d) ein Teilnehmer je Landesverband (Landesmeister)
- e) weitere Vertreter der Landesverbände (gemäß Meldung) nach Platzierung in den Landesmeisterschaften. Bei gleicher Platzierung entscheidet der GD die Reihenfolge. Der Meldung muß die Tabelle der jeweiligen Landesmeisterschaft beigelegt werden.

1.2.4 Ausgangsklassement

1. + 2. die zwei Erstplatzierten der letzten DM, sofern nicht länger als drei Jahre zurück
3. + 4. der evtl. Welt- oder Europameister
5. ein Vertreter des Ausrichters
6. - 16. Rangfolge nach gemeldetem GD

1.2.5 Wertung

Die Wertungen erfolgen analog TZ 1.1.5 und TZ 1.1.6 .

1.3 DEUTSCHE MEISTERSCHAFT DREIBAND

1.3.1 Spielmodus

(1) Die Deutsche Meisterschaft Dreiband wird mit maximal 32 Teilnehmer im Total-K.O. und Satzsystem (3 Gewinnsätze und 15 Points pro Satz) ausgetragen.

Spielschemen sind der Anlage H, I und K zu entnehmen.

(2) Die Partie beginnt mit dem Bandenentscheid. Der Sieger des Bandenentscheides bestimmt, wer den ersten (1.) Satz beginnt. Derselbe Spieler beginnt auch den dritten (3.) bzw. fünften (5.) Satz, während der Gegenspieler beim zweiten (2.) bzw. vierten (4.) Satz Anstoß hat.

(3) Der Spieler, welcher den ersten (1.) Satz beginnt, macht dieses stets mit dem rein weißen Ball und behält diesen während der gesamten Partie.
Aufnahmegleichheit ist nicht erforderlich (kein Nachstoß).

1.3.2 Teilnehmer

Die Teilnehmer sind nach der nachfolgenden Rangfolge einzuladen:

- a) die vier Erstplatzierten der letzten Deutschen Meisterschaft sofern nicht länger als drei Jahre zurück
- b) evtl. Welt- oder Europameistern
- c) ein Teilnehmer vom Ausrichter
- d) ein Teilnehmer je Landesverband (Landesmeister)
- e) weitere Vertreter der Landesverbände (gemäß Meldung) nach Platzierung in den Landesmeisterschaften. Bei gleicher Platzierung entscheidet der GD die Reihenfolge. Der Meldung muß die Tabelle der jeweiligen Landesmeisterschaft beigelegt werden.

1.3.3 Ausgangsklassement

1. + 4. die vier Erstplatzierten der letzten DM, sofern nicht länger als drei Jahre zurück
5. + 6. der evtl. Welt- oder Europameister
7. ein Vertreter des Ausrichters
8. - 32. Rangfolge nach gemeldetem GD

1.3.4 Matchwertung

Satzgewinn: 1 Gewinnpunkte 1 : 0

Satzverlust: 0 Gewinnpunkte 0 : 1

Matchgewinn: 2 Matchpunkte 2 : 0

Matchverlust: 0 Matchpunkte 0 : 2

1.3.5 Endklassament

Die Plätze 1 - 4 gemäß den Finalergebnissen

5 - 32 werden vergeben gemäß

1. erreichter Spielrunde;
2. höhere positive Differenz zwischen Gewinn- und Verlustpunkten;
3. höherer Gesamtdurchschnitt (GD);
4. niedrigere Anzahl benötigter Aufnahmen;
5. Höchstserie(n);
6. Auslosung.

1.4 GERMAN GRAND-PRIX DREIBAND-TURNIERE

1.4.1 Spielmodus

(1) Jeder Grand-Prix besteht aus einem Qualifikations- und einem Hauptturnier. Die maximale Teilnehmerzahl richtet sich nach der Anzahl der vom Ausrichter zur Verfügung gestellten Billardtische.

(2) Bei Turnieren mit 3 Billards:

- a) Qualifikationsturnier mit 18 Teilnehmern (3 Spielrunden);
- b) Hauptturnier mit 32 Teilnehmern (12 Spielrunden), die sich folgendermaßen zusammensetzen:

1. die nach der aktuellen Deutschen Rangliste besten 22 Spieler, die für das jeweilige Turnier zum Meldeschluß eingeschrieben waren.
2. Ausrichterplatz. (Wird kein Ausrichterplatz besetzt, verfällt er zugunsten des Spielers mit dem nächstfolgenden Ranglistenplatz.
3. die 9 Gewinner aus dem Qualifikationsturnier.

Die Teilnehmerzahl beträgt somit maximal 41 Spieler.

(3) Bei Turnieren mit 4 Billards:

- a) Qualifikationsturnier mit 32 Teilnehmern (4 Spielrunden);
- b) Hauptturnier mit 32 Teilnehmern (9 Spielrunden), die sich folgendermaßen zusammensetzen:

1. die nach der aktuellen Deutschen Rangliste besten 15 Spieler, die für das jeweilige Turnier zum Meldeschluß eingeschrieben waren.
2. Ausrichterplatz. (Wird kein Ausrichterplatz besetzt, verfällt er zugunsten des Spielers mit dem nächstfolgenden Ranglistenplatz.
3. die 16 Gewinner aus dem Qualifikationsturnier.

Die maximale Teilnehmerzahl beträgt somit 48 Spieler.

(4) Wird die maximale Teilnehmerzahl beim Hauptturnier durch Nichtantreten eines oder mehrerer Spieler nicht erreicht, so ziehen die jeweiligen Gegner kampflos in die nächste Runde.

(5) Das Qualifikationsturnier wird auf 2 Gewinnsätze, 15 Points mit Aufnahmebegrenzung (25 Aufnahmen, Nachstoß aus Position, bei Punktegleichheit Sudden Death) gespielt.

Kommentar: *Sudden Death = Wer den nächsten Punkt erzielt, gewinnt den Satz*

(6) Das Hauptturnier wird im K.O.-System gemäß CEB-Reglement für 32 Teilnehmer gespielt. 2 Gewinnsätze auf 15 Points. Im Finale werden 3 Gewinnsätze auf 15 Points gespielt. Spielschemen sind der Anlage H, I und J zu entnehmen.

1.4.2 Teilnahme- und Einschreibungsbedingungen

(1) Teilnahmeberechtigt sind alle Mitglieder der DBU, die nicht unter die Sonderregelung für Ausländer fallen. Die Einschreibung erfolgt mit einem Anmeldeformular an den Bundessportwart. Je Grand-Prix Turnier wird ein Startgeld erhoben.

(2) Unabhängig von der Anzahl der Grand-Prix Turniere, erhalten folgende Spieler nach Einhaltung der Anmeldefrist die Teilnahmeberechtigung für jeden einzelnen Grand Prix

- a) der amtierende Deutsche Meister,
- b) der jeweilige Ausrichterplatz, der vor Turnierbeginn namentlich genannt werden muß,
- c) die Spieler mit den Plätzen 1 - 16 der Deutschen Rangliste zum Zeitpunkt der Meldung.

(3) Auffüllen auf maximal 48 Spieler (GP mit 4 Billards) bzw. 41 Spieler (GP mit 3 Billards) aufgrund folgender Kriterien:

- a) die Anzahl der gemeldeten GP Turniere,
- b) bei gleicher Anzahl der gemeldeten Turniere der Meldezeitpunkt,
- c) bei Gleichheit beider Punkte entscheidet das Los.

(4) Sollten nach Meldeschluß für einen GP noch freie Plätze verbleiben, so ist eine schriftliche, telefonische oder persönliche Anmeldung bis spätestens 30 Minuten vor Turnierbeginn beim Ausrichter möglich. In diesem Falle ist das Startgeld direkt beim Ausrichter zu bezahlen. Der Meldezeitpunkt ist für die Teilnahmeberechtigung ausschlaggebend.

1.4.3 Ausgangsklassement (Setzliste)

(1) Für das Qualifikationsturnier werden die besten 16 (4 Billards) bzw. 9 (3 Billards) teilnehmenden Spieler gemäß der aktuellen Deutschen Rangliste gesetzt. Die übrigen Teilnehmer werden diesen Spielern frei zugelost.

(2) Für das Hauptturnier werden die teilnehmenden Spieler gemäß aktueller Deutscher Rangliste auf die Plätze 1 - 8 gesetzt. Alle übrigen Teilnehmer bekommen eine Platzziffer zugelost.

1.4.4 Turniermaterial

(1) Alle von der DBU zugelassenen Tücher. Billardtische nicht länger als 7 Tage vor Turnierbeginn überzogen.

(2) Alle von der DBU zugelassenen Bälle. Für die Turniere sind die von der DBU zur Verfügung gestellten neuen Bälle zu verwenden.

1.4.5 Kleidung

Jeder Spieler hat eine Weste, Fliege weißes Hemd, schwarze Tuchhose, schwarze Socken und schwarze Schuhe zu tragen. Außerdem muß auf der Weste das Vereinselement angebracht sein. Werbung am Mann gemäß Sport- und Turnierordnung der DBU.

1.4.6 Absagen

Um weiteren Spielern die Möglichkeit zu geben, in das Turnier nachzurücken, haben eventuelle Absagen der gemeldeten Spieler bis spätestens 3 Tage vor Turnierbeginn beim Ausrichter zu erfolgen. Bei Nichtbeachtung wird eine Sperre für den nächsten Grand-Prix ausgesprochen. (Ausnahme in Härtefällen)

1.4.7 Meldung am Ort

(1) Die Meldung am Ort hat von den gemeldeten Spielern spätestens 30 Minuten vor Turnierbeginn (Qualifikationsturnier: Freitag 13.30 Uhr bzw. 15.30 Uhr; Hauptturnier: Freitag 19.30 Uhr bzw. Samstag 9.30 Uhr) am Turniertag zu erfolgen. Anschließend soll die Auslosung umgehend durchgeführt werden.

(2) Anmeldungen nach Beginn der Auslosung sind nicht mehr möglich, in Streitfällen entscheidet die örtliche Turnierleitung.

1.4.8 Zeitplan

Für alle Turniere gilt folgender Zeitplan :

(1) Turniere auf 3 Billards:

a) Qualifikationsturnier :

1. Spielrunde Freitag 14.00 Uhr
2. Spielrunde Freitag 16.00 Uhr
3. Spielrunde Freitag 18.00 Uhr

b) Hauptturnier:

1. Spielrunde Freitag 20.00 Uhr 1/16 Finale
2. Spielrunde Freitag 22.00 Uhr 1/16 Finale
3. Spielrunde Samstag 10.00 Uhr 1/16 Finale
4. Spielrunde Samstag 12.00 Uhr 1/16 Finale
5. Spielrunde Samstag 14.00 Uhr 1/16 Finale
6. Spielrunde Samstag 16.00 Uhr 1/16 Finale + 1/8 Finale
7. Spielrunde Samstag 18.00 Uhr 1/8 Finale
8. Spielrunde Samstag 20.00 Uhr 1/8 Finale
9. Spielrunde Sonntag 10.00 Uhr 1/4 Finale
10. Spielrunde Sonntag 12.00 Uhr 1/4 Finale
11. Spielrunde Sonntag 14.00 Uhr 1/2 Finale
12. Spielrunde Sonntag 16.00 Uhr Finale

(2) Turniere auf 4 Billards:

a) Qualifikationsturnier

1. Spielrunde Freitag 16.00 Uhr
2. Spielrunde Freitag 18.00 Uhr
3. Spielrunde Freitag 20.00 Uhr
4. Spielrunde Freitag 22.00 Uhr

b) Hauptturnier:

1. Spielrunde Samstag 10.00 Uhr 1/16 Finale
2. Spielrunde Samstag 12.00 Uhr 1/16 Finale
3. Spielrunde Samstag 14.00 Uhr 1/16 Finale
4. Spielrunde Samstag 16.00 Uhr 1/16 Finale
5. Spielrunde Samstag 18.00 Uhr 1/8 Finale
6. Spielrunde Samstag 20.00 Uhr 1/8 Finale
7. Spielrunde Sonntag 10.00 Uhr 1/4 Finale
8. Spielrunde Sonntag 12.00 Uhr 1/2 Finale
9. Spielrunde Sonntag 14.00 Uhr Finale

(3) Zeitverschiebungen wegen überlanger Partien sind möglich. Spielrunden beginnen jedoch grundsätzlich nicht vor der angesetzten Zeit.

(4) Der gleichzeitige Beginn von kompletten Spielrunden ist nur dann empfehlenswert, wenn dadurch keine zusätzlichen Verzögerungen im Zeitplan verursacht werden.

1.4.9 GP-Punkte für die Rangliste

(1) Die Punkteverteilung im Qualifikationsturnier erfolgt wie folgt:

- a) für die Teilnahme 1 Punkt
- b) für den Sieg 1 Punkt

(2) Die Punkteverteilung im Hauptturnier erfolgt wie folgt:

- a) je Matchgewinn 5 Punkte

b) Verlierer der 1. Spielrunde 1 Punkt

(3) Folgende Bonuspunkte können erzielt werden:

a) Sieg eines Spielers mit einem Ranglistenplatz höher als 8 über einen Spieler mit Ranglistenplatz 5 - 8 1 Bonuspunkt

b) Sieg eines Spielers mit einem Ranglistenplatz höher als 8 über einen Spieler mit Ranglistenplatz 1 - 4 2 Bonuspunkte

c) Sieg eines Spielers mit einem Ranglistenplatz 5 – 8 über einen Spieler mit dem Ranglistenplatz 1 - 4 1 Bonuspunkt

(4) Die Gesamtpunktzahl eines Sportlers pro Turnier errechnet sich aus der Summe der Punkte des Qualifikationsturniers, des Hauptturniers sowie der Bonuspunkte.

1.4.10 Deutsche Rangliste

(1) Die Rangliste beinhaltet die Ergebnisse der GP-Turniere sowie der letzten Deutschen Meisterschaft. Sie dient als Setzliste für die Grand-Prix's.

(2) Die Rangliste wird fortgeschrieben, d.h. mit Abschluss des ersten Grand-Prix's der laufenden Saison werden die Ergebnisse des ersten Grand-Prix's der letzten Saison aus der Rangliste gelöscht.

(3) Die Deutsche Rangliste wird zur Auswahl der Spieler, die international eingesetzt werden sollen, zu Grunde gelegt. Außerdem qualifizieren sich die X-Ersten für die Deutschen Meisterschaft Dreiband.

1.4.11 Sportförderpreise

Die Höhe und Zusammensetzung der Sportförderpreise werden von Jahr zu Jahr festgelegt.

1.5 DEUTSCHE MEISTERSCHAFT ARTISTIQUE

1.5.1 Teilnehmer

(1) Die Deutsche Meisterschaft wird mit 8, 12 oder 16 Teilnehmern ausgetragen, je nach Maßgabe des DBU-Präsidiums. Hierbei wird insbesondere die Gesamtzahl der deutschen Artistique-Sportler berücksichtigt. Die Teilnehmerzahl wird nach dem Meldeschluß für die Cup-Turniere und vor dem 1. Cup-Turnier eines Jahres festgelegt.

(2) Bei 8 Teilnehmern sind diese

a) der Titelverteidiger

b) 7 weitere Sportler gemäß Rangliste in der Reihenfolge ihres Ranglistenplatzes

(3) Bei 12 Teilnehmern sind weitere 4 Sportler gemäß Rangliste in der Reihenfolge ihres Ranglistenplatzes qualifiziert.

(4) Bei 16 Teilnehmern sind nochmals weitere 4 Sportler gemäß Rangliste in der Reihenfolge ihres Ranglistenplatzes qualifiziert.

(5) Für die Rangliste werden die letzten 4 Cup-Turniere und die letzte Deutsche Meisterschaft gewertet. Bei gleichem Ranglistenplatz entscheidet die Mehrzahl gespielter Turniere. Sind diese ebenfalls gleich, entscheidet das Los.

1.5.2 Spielsystem und Distanzen

(1) 8 Teilnehmer

Die 8 Teilnehmer werden nach ihren Ranglistenplätzen im Treppensystem in zwei Gruppen je 4 Sportler verteilt, der Titelverteidiger ist unabhängig seines Ranglistenplatzes immer an 1 gesetzt.

In den Gruppen spielt jeder gegen jeden auf 2 Gewinnsätze (Siehe Anhang: Blatt L-1). Nach den Gruppenspielen wird ein Klassement wie folgt erstellt:

1. Matchpunkte
2. Höhere positive Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Sätzen
3. Höhere Anzahl gewonnene Sätze
4. Höherer Prozentualer Anteil aus Gesamtzahl erreichter Punkte Gesamtzahl möglicher Punkte
5. Höchstserie (nach Punkten aus einem (1) Match
6. Losentscheid

Die Gruppenvierten belegen im Endklassement die Plätze 7 und 8, gemäß obiger Wertung.

Die Gruppendritten analog dazu die Plätze 5 und 6. Die Halbfinalpaarungen ergeben sich wie folgt:

Sieger Gr. A gegen Zweiter Gr. B und Sieger Gr. B gegen Zweiter Gr. A. Die Sieger der Halbfinalspiele bestreiten das Finale, die Verlierer spielen um die Plätze 3 und 4. Die Halbfinalspiele und das Finale werden auf 3 Gewinnsätze gespielt. Das Spiel um Platz 3 und 4 kann nach Maßgabe von Veranstalter und Turnierleitung auf 2 oder 3 Gewinnsätze festgelegt werden.

(2) 12 Teilnehmer

Die 12 Teilnehmer werden nach ihren Ranglistenplätzen im Treppensystem in drei Gruppen je 4 Sportler verteilt, der Titelverteidiger ist unabhängig seines Ranglistenplatzes immer an 1 gesetzt.

In den Gruppen spielt jeder gegen jeden auf 2 Gewinnsätze (siehe Anlage Blatt L-1). Nach den Gruppenspielen wird ein Klassement wie folgt erstellt:

1. Matchpunkte
2. Höhere positive Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Sätzen
3. Höhere Anzahl gewonnene Sätze

4. Höherer Prozentualer Anteil aus Gesamtzahl erreichter Punkte Gesamtzahl möglicher Punkte
5. Höchstserie (nach Punkten aus einem (1) Match
6. Losentscheid

Die Gruppenvierten belegen im Endklassement die Plätze 10 bis 12, gemäß obiger Wertung. Die Gruppendritten analog dazu die Plätze 7 bis 9, die beiden schlechtesten Gruppenzweiten die Plätze 5 und 6. Die Gruppenersten und der beste Gruppenzweite sind für die Halbfinalspiele qualifiziert.

Die Halbfinalpaarungen ergeben sich wie folgt:

1. Bester Gruppensieger gegen besten Gruppenzweiten
2. Die beiden anderen Gruppensieger gegeneinander

Die Sieger der Halbfinalspiele bestreiten das Finale, die Verlierer spielen um die Plätze 3 und 4. Die Halbfinalspiele und das Finale werden auf 3 Gewinnsätze gespielt. Das Spiel um Platz 3 und 4 kann nach Maßgabe von Veranstalter und Turnierleitung auf 2 oder 3 Gewinnsätze festgelegt werden.

(3) 16 Teilnehmer

Die 16 Teilnehmer werden gemäß ihrer Ranglistenplätze auf das Spielschema für Einfach-K.O.-System verteilt (siehe Anlage L - 1). Der Titelverteidiger ist unabhängig seines Ranglistenplatzes immer an 1 gesetzt.

Einfach-K.O. bedeutet, Ausscheiden nach der 1. Niederlage.

Alle Partien werden auf 3 Gewinnsätze gespielt. Einzig das Spiel um Platz 3 und 4 kann nach Maßgabe von Veranstalter und Turnierleitung auf 2 oder 3 Gewinnsätze festgelegt werden.

1.5.3 Satzbeginn

Die Partien beginnen mit einem Bandenentscheid. Der Spieler, welcher den 1. Satz beginnt, muß auch den dritten (3.) und evtl. den fünften (5.) Satz beginnen. Der Gegenspieler hat Anstoß beim zweiten (2.) und evtl. vierten (4.) Satz. Der Spieler, welcher den Bandenentscheid gewinnt, hat die Wahl selbst zu beginnen oder dieses seinem Gegner zu überlassen.

Der beginnende Spieler beginnt immer jede Figur von Satz 1, 3 und ggf. 5 als Erster.

1.5.4 Tie-Break

Endet ein Satz unentschieden, dann folgt sofort ein Tie-Break indem die erste Figur der nächsten Gruppe gespielt wird. Lassen beide Spieler diese Figur aus, kommt die nächste an die Reihe, bis eine Entscheidung fällt. Sobald ein Spieler eine Figur gefehlt hat, welche der Gegner geschafft hat, ist der Satz entschieden. Das Tie-Break beginnt der Spieler, der auch den Satz begonnen hat.

1.5.5 Satzende

Wenn ein Spieler in einem Satz vom Gegner nicht mehr eingeholt werden kann, so ist der Satz beendet.

1.5.6 Wertung der Figuren

(1) Das Figurenprogramm umfasst 60 Figuren, die in zwölf Figurengruppen zu je zehn Figuren zusammengestellt sind (Gruppen A bis L). Jede Figur ist im Gesamtprogramm 2 mal enthalten. Jede Figurengruppe beinhaltet 75 Punkte, die wie folgt verteilt sind:

Figur 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Total

Punkte 5 8 7 10 6 9 5 8 7 10 75

(2) Die unterschiedlichen Gruppen beinhalten die in den Anlagen O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y und Z aufgeführten Figuren.

(3) Vor den Halbfinalepartien wird erneut durch Los entschieden, mit welcher Gruppe jeweils begonnen wird.

1.5.7 Figurenzusammenstellung

Sind den Anlagen O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y und Z zu entnehmen.

1.5.8 Figurengruppen

(1) Die Figurengruppen A - L sind wiederum unterteilt in zwei unabhängige Blöcke A bis F und G bis L. Ein Match wird jeweils nur innerhalb eines dieser Blöcke gespielt.

(2) Vor Turnierbeginn wird per Los ermittelt, mit welcher Figurengruppe der 1. Satz auf Billard 1 begonnen wird. Auf Billard 2 wird mit der analogen Figurengruppe des anderen Blockes begonnen. Vor den Halbfinalpartien wird diese Auslosung erneut durchgeführt.

1.5.9 Pause

Nach dem 3. Satz wird eine Pause von maximal drei (3) Minuten eingelegt. Bei Spielen auf 2 Gewinnsätze wird die Pause ggfls. nach dem 2. Satz eingelegt.

1.5.10 Endklassement

Je nach Teilnehmerzahl wird das Endklassement wie folgt erstellt:

(1) 8 Teilnehmer

1. Platzierung gemäß Sieg oder Niederlage für die Plätze 1 bis 4

2. Platzierung gemäß Klassement nach den Gruppenspielen für die Plätze 5 bis 8

(2) 12 Teilnehmer

1. Platzierung gemäß Sieg oder Niederlage für die Plätze 1 bis 4
2. Platzierung gemäß Klassement nach den Gruppenspielen für die Plätze 5 bis 12

(3) 16 Teilnehmer

1. Platzierung gemäß Sieg oder Niederlage für die Plätze 1 bis 4
2. Vergleich der erreichten Spielrunde
3. Höhere positive Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Sätzen
4. Höhere Anzahl gewonnene Sätze
5. Höherer Prozentualer Anteil aus Gesamtzahl erreichter Punkte Gesamtzahl möglicher Punkte
6. Höchstserie.(nach Punkten aus einem (1) Match
7. Losentscheid

1.5.11 Ranglistenwertung

Deutsche Meisterschaft Cup-Turniere

a) 8 Teilnehmer

Platz 1 = 40 Punkte
Platz 2 = 30 Punkte
Platz 3 = 20 Punkte
Platz 4 = 15 Punkte
Platz 5 u. 6 = 7 Punkte
Platz 7 u. 8 = 3 Punkte

b) 12 Teilnehmer

Platz 1 = 40 Punkte Platz 1 = 20 Punkte
Platz 2 = 30 Punkte Platz 2 = 16 Punkte
Platz 3 = 20 Punkte Platz 3 = 13 Punkte
Platz 4 = 15 Punkte Platz 4 = 10 Punkte
Platz 5 u. 6 = 10 Punkte Platz 5 u. 6 = 7 Punkte
Platz 7 bis 9 = 7 Punkte Platz 7 u. 8 = 5 Punkte
Platz 10 bis 12 = 3 Punkte Platz 9 bis 12 = 1 Punkt

Deutsche Meisterschaft Cup-Turniere

c) 16 Teilnehmer ab 13 Teilnehmer

Platz 1 = 40 Punkte Platz 1 = 20 Punkte
Platz 2 = 30 Punkte Platz 2 = 16 Punkte
Platz 3 = 20 Punkte Platz 3 = 13 Punkte
Platz 4 = 15 Punkte Platz 4 = 10 Punkte
Platz 5 bis 8 = 10 Punkte Platz 5 u. 6 = 7 Punkte
Platz 9 bis 16 = 3 Punkte Platz 7 u. 8 = 5 Punkte
Platz 9 bis 12 = 3 Punkte
Platz 13 bis 16 = 1 Punkt

1.6 CUP-TURNIERE ARTISTIQUE

1.6.1 Teilnehmer

Die Hauptrunde jedes Turniers wird mit mindestens 12 und maximal 16 Teilnehmern gespielt. Bei mehr Einschreibungen findet eine Qualifikation am Freitag Mittag statt.

1.6.2 Turniersystem mit bis zu 12 Teilnehmern

(1) Die 12 Teilnehmer werden gemäß Rangliste in drei Vierergruppen aufgeteilt. In den Gruppen spielt jeder gegen jeden. Nach den Gruppenspielen wird ein Zwischenklassement wie folgt erstellt:

1. Gruppenplatz
2. Matchpunkte
3. Höhere positive Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Sätzen
4. Höhere Anzahl gewonnene Sätze
5. Höherer Prozentualer Anteil aus Gesamtzahl erreichter Punkte Gesamtzahl möglicher Punkte
6. Höchstserie (nach Punkten aus einem (1) Match
7. Losentscheid

(2) Für die Plätze 9 bis 12 ist das Klassement auch das Endklassement. Nach diesem Zwischenklassement werden die Viertelfinalpaarungen wie folgt festgelegt:

1 gegen 8; 2 gegen 7; 3 gegen 6; 4 gegen 5.

(3) Die Verlierer der Viertelfinals belegen im Endklassement die Plätze 5 bis 8, wobei nur die Ergebnisse der Viertelfinals berücksichtigt werden. Die Sieger der Viertelfinals bestreiten die Halbfinale wie folgt: 1 gegen 4 und 2 gegen 3, wobei nur die Ergebnisse der Viertelfinals berücksichtigt werden. Die Sieger der Halbfinals bestreiten das Finale, die Verlierer spielen um Platz 3 und 4.

1.6.3 Turniersystem mit mehr als 12 Teilnehmern

(1) Die Teilnehmer werden gemäß Rangliste auf das Doppel-K.O.-Schema verteilt (siehe Anhang: Blatt M). Ggf. erforderliche Freilose werden ebenfalls nach Rangliste zugeordnet, beginnend mit Platz 1.

(2) Bei mehr als 16 Meldungen findet eine Qualifikation im Einfach-K.O.-System auf 2 Gewinnsätze statt, wobei die Paarungen gemäß Rangliste ermittelt werden (16 gegen 17; 15 gegen 18; 14 gegen 19 etc.)

1.6.4 Spieldistanz

Die Partien der Cup-Turniere werden auf 2 Gewinnsätze gespielt, einzig das Finale wird auf 3 Gewinnsätze gespielt. Das Programm entspricht dem bei der Deutschen Meisterschaft.

1.6.5 Wartezeiten während des Turniers

Die in TZ 2.3 des Allgemeinen Teils der STO genannte Karenzzeit wird für die Cup-Turniere auf 10 Minuten festgelegt

2.0 MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFTEN

2.1 BUNDESLIGA DREIBAND

2.1.1 Teilnehmer

In der 1. Bundesliga sind maximal zehn (10) Mannschaften teilnahmeberechtigt. In der 2. Bundesliga sind maximal 20 Mannschaften, die in zwei (2) Gruppen mit maximal zehn (10) Mannschaften spielen, teilnahmeberechtigt.

2.1.2 Klasseneinteilung

Nach Meldeschluß wird von den gemeldeten Mannschaften ein Ausgangsklassement nach dem rechnerisch ermittelten MGD erstellt. Bei der 2. Bundesliga werden die Gruppeneinteilungen nach dem Treppensystem vorgenommen. Durch Platztausch werden Härtefälle ausgeglichen.

2.1.3 Spielbedingungen

- 1. Bundesliga 1. + 2. Platz 50 Points ohne Aufnahmebegrenzung
- 3. + 4. Platz 40 Points ohne Aufnahmebegrenzung
- 2. Bundesliga 1. + 2. Platz 40 Points oder 60 Aufnahmen

2.1.4 Wertungen

Partiewertung: gewonnene Partie 2:0 Partiepunkte

verlorene Partie 0:2 Partiepunkte

unentschiedene Partie 1:1 Partiepunkte

Matchwertung: gewonnenes Match 2:0 Matchpunkte

(Mannschaft) unentschiedenes Match 1:1 Matchpunkte

verlorenes Match 0:2 Matchpunkte

Rangfolge in der Tabelle:

- 1. Matchpunkte
- 2. Partiepunkte
- 3. Gesamtmannschaftsdurchschnitt (MGD)
- 4. Bester Einzelmannschaftsdurchschnitt (BEMD)

2.1.5 Mannschaftsaufstellungen

(1) Zum jeweiligen Meldeschluß eine feste Mannschaftsaufstellung nach Rangfolge abzugeben. Bei einer Mannschaft die Rangfolge 1 bis maximal 10 Sportler. Hat ein Verein zwei Mannschaften in der Bundesliga, kann er eine Rangfolge von 1 bis maximal 16 Sportlern melden.

(2) Die gemeldete Rangfolge 1 - maximal 10 bzw. 1 bis maximal 16 bleibt für die gesamte Saison unverändert. Das heißt, ein Sportler mit einer höheren Rangnummer, kann nur für einen Sportler mit niedrigerer Rangnummer eingesetzt werden, wobei die Rangnummernfolge der spielenden Mannschaft immer von Platz 1 bis Platz 4 ansteigend sein muß.

Beispiel: 1 / 4 / 7 / 10 ist als Mannschaft möglich. 1 / 2 / 6 / 4 ist dagegen nicht möglich

Meldet ein Verein zwei Mannschaften, bilden die Sportler die Mannschaft 1, die gemäß STO als Mannschaft spielberechtigt wären.

Beispiel: Meldet ein Verein auf den Plätzen 1 - 3 Ausländer und dann Sportler, die nicht unter die Ausländerregel fallen, dann ergibt sich die Mannschaft 1 aus den Rangfolgeplätzen 1 - 6, da sich hieraus (1 Ausländer und 3 andere Sportler) eine spielberechtigte Mannschaft bilden läßt.

(3) Macht ein Spieler aus der Rangfolge derer, die nicht der Mannschaft 1 direkt zugeordnet sind, sein 3. Spiel für die 1. Mannschaft, so kann er für die 2. Mannschaft in der laufenden Saison nicht mehr eingesetzt werden.

2.1.6 Mehrere Mannschaften aus einem Verein

In der 1. Bundesliga kann nur eine (1) Mannschaft eines Vereins spielen. In der 2. Bundesliga können maximal zwei (2) Mannschaften eines Vereins spielen (in jeder Gruppe eine (1) Mannschaft).

2.1.7 Ermittlung des Meisters

(1) Nach Abschluss der Spielsaison in der 1. Bundesliga ist der Erstplatzierte Deutscher Mannschaftsmeister Dreiband und erhält pro Spieler (4) und Verein (1) Goldmedaillen, der Zweitplatzierte erhält Silbermedaillen und der Drittplatzierte erhält Bronzemedailles. Der Deutsche Dreiband-Mannschaftsmeister hat die Berechtigung an den Ausscheidungsspielen zum Coupe d'Europe teilzunehmen. Ist dieser bereits als Coupe d'Europe-Titelverteidiger für die Endrunde gesetzt, erhält der Zweitplatzierte die Gelegenheit an den Ausscheidungsspielen teilzunehmen.

(2) Nach Abschluss der Spielsaison in der 2. Bundesliga erhalten die beiden Gruppensieger Goldmedaillen, die Zweitplatzierten Silber- und die Drittplatzierten Bronzemedailles.

2.1.8 Auf-und Abstieg

(1) Nach Abschluss der Spielsaison in der 1. Bundesliga müssen die zwei (2) Letztplatzierten der 1. Bundesliga absteigen und die beiden Gruppensieger der 2. Bundesliga müssen aufsteigen.

(2) Die zwei (2) Letztplatzierten jeder Gruppe steigen nach Saisonende der 2. Bundesliga ab. Sind nicht genügend Aufstiegsbewerber vorhanden, steigen nur die Mannschaften mit dem schlechtesten MGD ab. Wobei die Platzierung (Letzter oder Vorletzter) berücksichtigt werden muß.

2.1.9 Aufstieg in die 2. Bundesliga

(1) Aufstiegsberechtigt sind je nach Anzahl der Meldungen die von den Landesverbänden gemeldeten Erstvertreter der höchsten Landesklasse. Gegebenfalls können weitere Aufsteiger (2. und 3. Vertreter) in der Reihenfolge ihrer in der laufenden Spielsaison erzielten MGD berücksichtigt werden.

(2) Wenn sich mehr Erstvertreter der Landesverbände um den Aufstieg bewerben als freie Plätze vorhanden sind, müssen Ausscheidungsspiele durchgeführt werden. Die Ausscheidungsspiele werden an einem neutralen Ort in einem Hin-und Rückspiel durchgeführt.

(3) Erstvertreter von Landesverbänden in denen eine entsprechende Mannschaftsmeisterschaft mit Beteiligung von mindestens vier (4) Mannschaften durchgeführt wurde, werden je nach Anzahl der Meldungen von den Ausscheidungsspielen, in der Folge ihrer MGD, befreit und steigen direkt auf.

(4) Für die Teilnehmer an den Aufstiegsspielen muß die entsprechende Spielberechtigung während der ganzen Spielzeit bestanden haben.

(5) Für den Fall, dass eine Mannschaft ihren Platz in einer Bundesliga aufgibt, wird dieser durch weitere Aufsteiger besetzt; Absteiger bleiben bei Vorhandensein möglicher Aufsteiger auf jeden Fall abgestiegen.

(6) Sollten mehrere Aufsteiger für den freien Platz in Frage kommen, so sind durch die DBU Aufstiegsspiele an einem neutralen Ort anzusetzen.

2.1.10 Meldefristen

(1) Meldeschluß für die Bundesliga und für Aufstiegsbewerber ist der 15. Mai eines jeden Jahres.

(2) Die Bundesligavereine haben bis zum Meldeschluß ihre Bereitschaftserklärung, in der nächsten Spielsaison in der Bundesliga zu spielen, an den Bundessportwart abzugeben. Evtl. Aufstiegsbewerber geben die Bereitschaftserklärung über den zuständigen Landessportwart mit Bekanntgabe der spielberechtigten Spieler, an.

(3) Bis zum 30. Juni eines jeden Jahres haben Bundesliga-Vereine und Aufsteiger ihre spielberechtigten Spieler, über den zuständigen Landessportwart und von diesem mit einer Befürwortung versehen, dem Bundessportwart zu melden.

(4) Die Meldungen müssen enthalten:

- a) Angabe der GD der einzelnen Spieler
- b) Angabe des Spielortes und der Spielstätte mit Tel.-Nr.
- c) Angabe der Anschrift des Postempfängers mit Tel.-Nr.

(5) Wenn ein Bundesliga-Stammspieler seinen Verein zur nächsten Saison wechseln möchte, so muß er dieses spätestens bis zum 15. Mai der lfd. Saison per Einschreiben seinem derzeitigen Verein mitteilen. Spätere Abmeldungen muß der Verein nicht akzeptieren, es liegt dann im Ermessen des Vorgenannten. Sportler, die nach Meldeschluß den Verein wechseln, erhalten eine Sperre von einer (1) Spielsaison.

2.1.11 Berichtspflicht

(1) Die vorgedruckten Spielberichtsformulare müssen bis spätestens donnerstags nach dem jeweiligen Spiel beim Bundessportwart und dem Redakteur des Billard-Sportmagazins ausgefüllt vorliegen.

(2) Dem Billard-Sportmagazin ist ebenfalls ein Informationsbericht einzusenden. Zur Information der Presse müssen die Ergebnisse spätestens 30 Minuten nach Beendigung der letzten Partie der bekanntgegebenen Stelle fernmündlich mitgeteilt werden. Die Mitteilung ist eine Verpflichtung. Die Rufnummer wird den Vereinen jeweils zu Saisonbeginn mitgeteilt.

2.1.12 Spielbeginn

An Samstagen um 15.00 Uhr An Sonntagen um 11.00 Uhr

2.1.13 Wartezeiten

(1) Die Wartezeit beträgt vor Beginn der ersten Partie 30 Minuten, zwischen den Partien 15 Minuten.

(2) Tritt eine Mannschaft innerhalb der zulässigen Wartezeit nicht an, gilt das Match als verloren.

(3) Die Gastmannschaft muß mindestens dreißig (30) Minuten vor angesetztem Matchbeginn Zugang zum Spiellokal der Heimmannschaft haben. Wenn nicht, beginnt hier bereits die offizielle Wartezeit und es wird beim Erstverstoß eine Geldbuße von DM 100,- verhängt. Beim zweiten (2.) Mal erhöht sich die Buße auf DM 500,- beim dritten (3.) Mal erfolgt der Ausschluss.

2.1.14 Schiedsrichter und Turnierleitung

Der Ausrichter (Heimmannschaft) ist für die Gestellung der Turnierleitung und Schiedsrichter verantwortlich. Die Schiedsrichter müssen wie die Sportler gemäß der Sport- und Turnierordnung gekleidet sein. Auf die Einhaltung der Spielkleidung wird eindringlich hingewiesen.

2.2 DEUTSCHE POKALMANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT DREIBAND (DPMM)

2.2.1 Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind maximal 64 Mannschaften, sofern diese über mindestens zwei (2) große Billardtische verfügen.

2.2.2 Spielmodus

(1) Unter Berücksichtigung der Anzahl der Meldungen und der zur Verfügung stehenden Zeit, werden bis zur Erreichung der Hauptrunde, Vorrunden ohne regionale Berücksichtigung ausgetragen.

(2) Alle Mannschaften, mit Ausnahme der Mannschaften der 1. Bundesliga Dreiband, kommen in einen Lostopf. Die Mannschaften der 1. Bundesliga Dreiband kommen für die letzte Spielrunde vor der Hauptrunde in die Auslosung. In dieser Spielrunde gibt es sechzehn (16) Begegnungen.

(3) Die Begegnungen werden im K.O.-System (1 Spiel) auf zwei (2) Gewinnsätze à 15 Points ausgetragen.

2.2.3 Mannschaftsmeldung

Zum Meldeschluß müssen alle Mannschaften namentlich gemeldet werden. Ein gemeldeter Sportler kann nicht in einer anderen Mannschaft des Vereins eingesetzt werden. Dieses gilt auch für Ersatzspieler, die ein (1) Spiel in einer Mannschaft bestritten haben.

Die Mannschaften bestehen aus vier (4) Sportlern.

Außer den Stammspielern können zehn (10) Ersatzspieler gemeldet werden.

2.2.4 Hauptrunde

(1) Für die Hauptrunde (16 Mannschaften) werden die Paarungen und die Spielorte ausgelost, wobei vorher festgelegt wird, in welchen Spielstätten das Viertelfinale ausgetragen wird.

(2) Die Hauptrunde kann, falls sich hierfür ein Ausrichter findet, zentral an einem Wochenende ausgetragen werden.

2.2.5 Finalrunde

Die Finalrunde der letzten vier (4) Mannschaften findet in einer geschlossenen Sportveranstaltung auf vier (4) Billardtischen an einem Ort statt. Die Paarungen werden ausgelost und im Total-K.O. ausgetragen. Die beiden Sieger des Halbfinals spielen um Platz 1 und 2.

2.2.6 Wertungen

(1) Satzwertung: gewonnener Satz - 2:0 Satzpunkte
verlorener Satz - 0:2 Satzpunkte

Partiewertung: gewonnene Partie - 2:0 Partiepunkte
verlorene Partie - 0:2 Partiepunkte

Matchwertung: gewonnenes Match - 2:0 Matchpunkte
(Mannschaft) unentschiedenes Match - 1:1 Matchpunkte
verlorenes Match - 0:2 Matchpunkte

(2) Bei einem unentschiedenen Ausgang eines Spiels wird wie folgt gewertet:

- a) Bei Gleichheit gewonnener Partien entscheidet die höhere positive Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Sätzen.
- b) Besteht Gleichheit, entscheidet der bessere Mannschaftsdurchschnitt.
- c) Besteht erneute Gleichheit, entscheidet die geringere Anzahl benötigter Aufnahmen.
- d) Sollte immer noch Gleichheit herrschen, wird ein (1) Entscheidungssatz auf zehn (10) Points zwischen zwei (2) Spielern der beiden Mannschaften gespielt.

2.2.7 Coupe d'Europe

(1) Der Deutsche Pokalmannschaftsmeister hat die Berechtigung an den Ausscheidungsspielen zum Coupe d' Europe teilzunehmen.

(2) Ist dieser bereits für den Coupe d' Europe durch einen anderen Wettbewerb qualifiziert, so erhält der Vizemeister bzw. weitere Plazierte die Berechtigung an den Ausscheidungsspielen teilzunehmen.

2.2.8 Mannschaftsaufstellung

Die Mannschaften geben vor Matchbeginn gemeinsam die Mannschaftsaufstellung ab. Innerhalb einer Mannschaft gibt es keine Rangordnung gemäß GD.

2.2.9 Fahrtkosten

In den Vorrunden übernimmt die Heimmannschaft für ein (1) Fahrzeug die Fahrtkosten pro gefahrene Kilometer 0,38 DM (einfache Fahrt) plus Mitfahrer (3) 0,03 DM, also pro Mannschaft und km 0,47 DM.

2.2.10 Startgebühr

Die Startgebühr für die Hauptrundenteilnehmer beträgt DM 200,-. Die Vorrundenteilnehmer haben ein Startgeld in Höhe von DM 50,- zu zahlen.

2.3 DEUTSCHE MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT MEHRKAMPF

2.3.1 Teilnehmer

- (1) In der 1. Klasse sind acht (8) Mannschaften teilnahmeberechtigt.
- (2) In der 2. Klasse sind maximal 16 Mannschaften teilnahmeberechtigt, die in zwei (2) Gruppen à 8 Mannschaften spielen.
- (3) In der 1. Klasse kann nur eine (1) Mannschaft eines Vereins spielen. In der 2. Klasse können maximal zwei (2) Mannschaften eines Vereins spielen (In jeder Gruppe eine (1) Mannschaft).

2.3.2 Meldefristen

Die Regelungen der TZ 2.1.10 finden analoge Anwendung.

2.3.3 Mannschaftsaufstellungen

Die Mannschaften geben vor Matchbeginn gemeinsam die Mannschaftsaufstellung ab. Innerhalb einer Mannschaft gibt es keine Rangordnung gemäß GD.

2.3.4 Ausgangsklassement

- (1) Nach Meldeschluß wird von den gemeldeten Mannschaften ein Ausgangsklassement nach dem rechnerisch ermittelten VMGD erstellt.
- (2) Bei der 2. Klasse werden die Gruppeneinteilungen nach dem Treppensystem vorgenommen. Durch Platztausch werden Härtefälle ausgeglichen.

2.3.5 Berechnung VMGD

- (1) Der rechnerisch ermittelte VMGD wird unter Anwendung nachfolgender Points-Vorgaben errechnet:

Freie Partie - 3.500 Points
Einband - 1.400 Points
Cadre 47/2 - 3.500 Points
Cadre 71/2 - 2.100 Points

3.500

GD des Sportlers

- (2) Zunächst wird der verhältnismäßige Einzeldurchschnitt des Sportlers errechnet.

Beispiel für die Freie Partie: = rechnerische Aufnahmen

So ist mit allen Sportlern in den betreffenden Disziplinen zu verfahren.

(3) Der VMGD errechnet sich dann weiter wie folgt:

Freie Partie $3.500 \times 8 = \text{rechn. Aufn.} \times 8$

Einband $1.400 \times 14 = \text{“} \times 3$

Cadre 47/2 $3.500 \times 8 = \text{“} \times 4$

Cadre 71/2 $2.100 \times 9 = \text{“} \times 3$

Summe Points : Summe Aufnahmen = VMGD

2.3.6 Berechnung VMD

(1) Zur Errechnung des verhältnismäßigen Mannschaftsdurchschnittes (VMD) werden die gleichen Multiplikatoren wie bei der Ermittlung des rechnerischen VMGD angewendet:

Freie Partie Points $\times 8$ Aufnahmen $\times 8$

Einband Points $\times 24$ Aufnahmen $\times 3$

Cadre 47/2 Points $\times 8$ Aufnahmen $\times 4$

Cadre 71/2 Points $\times 9$ Aufnahmen $\times 3$

Summe Points : Summe Aufnahmen = VMD

(2) Die multiplizierten Points und Aufnahmen aller Spieler einer Mannschaft werden separat addiert. Die Summe der Points wird durch die Summe der Aufnahmen der gleichen Mannschaft dividiert. Das Ergebnis ist der VMD.

2.3.7 Disziplinen und Distanzen

Disziplin 1. Klasse 2. Klasse

Points ohne Aufnahmen- Points oder Aufnahmenbegrenzung

Freie Partie 300 200 20

Einband 100 80 25

Cadre 47/2 200 150 20

Cadre 71/2 150 125 20

2.3.8 Spielfolge

Die 1. Runde wird mit Freie Partie und Einband gespielt; die 2. Runde folgt mit Cadre 47/2 und Cadre 71/2.

2.3.9 Spielbeginn

Die Regelungen der TZ 2.1.12 finden analoge Anwendung.

2.3.10 Wartezeiten

Die Regelungen der TZ 2.1.13 finden analoge Anwendung.

2.3.11 Wertungen

Partiewertung: gewonnene Partie 2:0 Punkte
unentschiedene Partie 1:1 Punkte
verlorene Partie 0:2 Punkte

Matchwertung: gewonnenes Match 2:0 Punkte
(Mannschaft) unentschiedenes Match 1:1 Punkte
verlorenes Match 0:2 Punkte

2.3.12 Rangfolge in der Tabelle

Die Rangfolge in der Tabelle wird nach folgenden Kriterien ermittelt:

1. Matchpunkte
2. Partiepunkte
3. Verhältnismäßiger Mannschafts-Generaldurchschnitt (VMGD)
4. Der beste verhältnismäßige Mannschafts-Einzeldurchschnitt (BVEMD)
5. Der Vergleich der direkten Begegnung nach der Bewertung 1. und 2.

2.3.13 Schiedsrichter und Turnierleitung

Die Regelungen der TZ 2.1.14 finden analoge Anwendung.

2.3.14 Berichtspflicht

Die Regelungen der TZ 2.1.11 finden analoge Anwendung.

2.3.15 Ermittlung des Meisters

(1) Nach Abschluss der Spielsaison in der 1. Klasse ist der Erstplatzierte Deutscher Mannschaftsmeister Mehrkampf 1. Klasse und erhält pro Spieler (4) und Verein (1) Goldmedaillen, der Zweitplatzierte erhält Silbermedaillen und der Drittplatzierte erhält Bronzemedailles.

(2) Nach Abschluss der Spielsaison in der 2. Klasse erhalten die beiden Gruppensieger Goldmedaillen, die Zweitplatzierten Silber- und die Drittplatzierten Bronzemedailles.

2.3.16 Auf- und Abstieg

Die Regelungen der TZ 2.1.8 finden analoge Anwendung wobei die Worte "1. Bundesliga" und "2. Bundesliga" durch 1. und 2. Klasse zu ersetzen sind

2.3.17 Aufstieg in die 2. Klasse

Die Regelungen der TZ 2.1.9 finden analoge Anwendung wobei das Wort "Bundesliga" durch "Deutsche Mannschaftsmeisterschaft Mehrkampf" zu ersetzen sind.

2.4 BUNDESMANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT VIERKAMPF (BMM)

2.4.1 Teilnahmeberechtigung

(1) Die Berechtigung zur Teilnahme an BMM haben alle Landesverbandsmeister bzw. deren Vertreter, die an ordnungsgemäß durchgeführten Landesverbandsmeisterschaften teilgenommen haben.

(2) Die Teilnahmeberechtigung erfolgt nach folgender Rangfolge :

1. Landesmeister
2. kann ein Landesverband nicht durch seinen Meister vertreten werden, ist der Nächstplazierte teilnahmeberechtigt
3. sollten sich mehr als vier (4) Mannschaften für die Endrunde qualifiziert haben, werden Ausscheidungsspiele (Hin- und Rückspiel an einem Ort) die Endrundenteilnehmer ermitteln.

2.4.2 Mannschaftsaufstellung

Die Mannschaften bestehen aus vier (4) Spielern, die im Verlauf der Meisterschaft die Spieldisziplinen wechseln dürfen.

2.4.3 Spieldisziplinen und Distanzen

Disziplin Points oder Aufnahmen

Freie Partie 300 10
Einband 125 25
Cadre 35/2 250 15
Cadre 52/2 200 15

2.4.4 Spielfolge

Im 1. Durchgang werden Freie Partie und Einband gespielt; im 2. Durchgang folgen Cadre 35/2 und Cadre 52/2.

2.4.5 Berechnung VMD

Um von den Spielern einen verhältnismäßigen Mannschaftsdurchschnitt (VMD) zu bekommen, wird mit folgenden Multiplikatoren gerechnet:

Freie Partie Points x 1
Einband Points x 8
Cadre 35/2 Points x 2
Cadre 52/2 Points x 3

2.4.6 Auslosung der Runden

(1) Der BUSPO hat nach Meldeschluß zur BMM die Paarungen so auszulosen, dass außer dem gesetzten Ausrichter, welcher die unter TZ 2.4.1 genannten Kriterien erfüllt haben muß, noch drei (3) Endrundenteilnehmer übrig bleiben. Hat der Ausrichter keine Qualifikation, qualifizieren sich vier (4) Mannschaften für die Endrunde.

(2) In der Endrunde werden die ersten (1.) Paarungen ausgelost. Die Mannschaftsaufstellungen werden vor Turnierbeginn dem Turnierleiter in einem geschlossenen Umschlag vorgelegt und von diesem kontrolliert. In der zweiten (2.) Spielrunde spielen die Sieger gegen die Sieger und die Verlierer gegen die Verlierer der ersten (1.) Spielrunde.

2.4.7 Nichtantritt

Tritt eine Mannschaft zu einem angesetzten Ausscheidungsspiel nicht an, kann sie mit einer Geldstrafe gemäß Rechts- und Strafordnung der DBU belegt werden. Die Landesverbände bürgen für ihre Vereine.

2.5 SPIELBERECHTIGUNG

Ein Sportler kann in seinem Stammverein auf großem und kleinem Billard spielen. Fehlt die Gelegenheit, im Stammverein auf dem großen Billard an Mannschaftsmeisterschaften teilzunehmen, kann er sich einem zweiten Verein anschließen und dort auf dem großen Billard an Mannschaftsmeisterschaften teilnehmen. Beide Vereine müssen innerhalb eines Landesverbandes liegen.

3.0 ORGANISATION

3.1 Einladungen zu Meisterschaften und Turnieren

(1) Die Sportler/innen, die aufgrund ihrer Qualifikation zu der auszutragenden Meisterschaft spielberechtigt sind, werden vom Bundessportwart zu den Meisterschaften und Turnieren eingeladen.

(2) Die Einladung muß enthalten:

- a) Bezeichnung der Meisterschaft oder Turniers
- b) Ausrichter
- c) Anschrift des Ausrichters mit Tel.-Nr.
- d) Anschrift der Turnierstätte mit Tel.- Nr.
- e) Turnierdauer und Beginn
- f) Turniermaterial (Billards, Tücher und Bälle)
- g) Bedingungen (Spieldistanzen)

(3) Die Einladungen werden nach Möglichkeit im offiziellen Organ der DBU veröffentlicht. Die eingeladenen Sportler/innen (auch Reserve) bestätigen bis zum angegebenen Termin ihre Teilnahme oder erteilen eine Absage.

3.2 Teilnehmerliste

Die vom Bundessportwart bestätigte Teilnehmerliste einer Meisterschaft oder Turniers muß bis spätestens zwei (2) Wochen vor Beginn der Veranstaltung dem Ausrichter vorliegen.

3.3 Plakate, Programme etc.

Auf allen Plakaten, Programmen und sonstigen Druckwerken, die aus Anlass der Veranstaltung veröffentlicht werden, muß der Titel der Meisterschaft oder Turniers mit Spielart angegeben sein. Diesbezügliche Entwürfe müssen bei Deutschen Meisterschaften vor der Drucklegung dem Präsidenten oder dem Bundessportwart vorgelegt werden.

4.0 EINSPRÜCHE

(1) Einsprüche gegen die Spielberechtigung eines/er Turnierteilnehmers/in müssen spätestens acht (8) Tage vor Beginn der Meisterschaft oder des Turniers beim Bundessportwart eingebracht werden.

(2) Der Einspruch hat nur Gültigkeit, wenn er schriftlich abgefasst, der Instanzenweg eingehalten wurde und mit der Unterschrift des/der Einsprucherhebenden versehen ist.

(3) Der Bundessportwart hat dem/der Betreffenden von dem Einspruch Kenntnis zu geben. Eine Klärung muß unverzüglich herbeigeführt werden.

(4) Einsprüche gegen die Wertung und Ausgang einer Meisterschaft oder Turniers sind spätestens drei (3) Tage nach Beendigung der Meisterschaft oder Turniers schriftlich beim Bundessportwart vorzulegen.

5.0 REISEKOSTEN

Bei den Ausscheidungsspielen zur Bundesliga Dreiband, DMM und BMM übernimmt die Heimmannschaft für ein (1) Fahrzeug die Fahrtkosten pro gefahrene Kilometer 0,38 DM (einfache Fahrt) plus Mitfahrer (3) 0,03 DM, also pro Mannschaft und km 0,47 DM und evtl. Übernachtungskosten gemäß Finanzordnung der DBU bei einer Entfernung von über 250 km.

6.0 TURNIERSAAL

(1) Die Anordnung der Billards hat so zu erfolgen, dass die Spieler von keiner Seite störenden Einflüssen ausgesetzt sind. Nach Möglichkeit ist eine Umfriedung im Abstand von 1,50 m anzubringen.

(2) Stehen die Billards auf glattem Boden, so müssen sie mit einem rutschfesten Läufer umgeben sein.

(3) Die Billards sollen nach Möglichkeit keinem der Spieler bekannt sein. Sie gelten aber bereits als unbekannt, wenn sie mit einem neuen Tuch bezogen sind.

(4) Es ist dafür zu sorgen, dass eine Brücke und ein langes Queue zur Verfügung stehen.

(5) Die Spieler sollen während ihres Spiels in unmittelbarer Nähe des Billards an separaten Tischen sitzen. Sie müssen die Möglichkeit haben, sich während der Partie in einer bereitgestellten Schüssel die Hände zu waschen.

(6) Den Spielern muß ein Umkleideraum zur Verfügung stehen

(7) Für jedes Billard ist eine gut sichtbare Anzeigetafel anzubringen, die während der Partie nach jeder Aufnahme auf den neuesten Stand gebracht wird.

(8) Für die Turnierleitung sowie für die Ehrengäste ist ein besonderer Platz vorzusehen.

(9) Für die Presse und Fernsehen sind geeignete Unterlagen bereitzustellen und ein Presseraum mit Telefon einzurichten.

(10) Es wird empfohlen, im Eingang zum Turniersaal oder an einem geeigneten Platz eine Tafel aufzustellen, auf welcher nach jeder Partie die jeweiligen Ergebnisse eingetragen werden.

7.0 ZEREMONIELL

(1) Zu Beginn und Ende (Siegerehrung) der Meisterschaft oder des Turniers, nehmen alle Teilnehmer/innen in der vorgeschriebenen Spielkleidung vor dem Billard Aufstellung.

(2) Die Reihenfolge der Ansprachen zur Eröffnung einer Meisterschaft oder Turniers ergibt sich aus folgenden Anordnung:

- a) der örtliche Ausrichter
- b) die örtliche Behörde
- c) dem Vertreter der Deutschen Billard-Union
- d) der Turnierleitung

(3) Der Abschluss vollzieht sich in den offiziellen Reden in der umgekehrten Reihenfolge, wobei der Vertreter der DBU die Siegerehrung vornimmt. Die offiziellen Reden, die bei diesen Anlässen gehalten werden und sich in ihrem Rahmen nur auf die Veranstaltungen beziehen sollen, sind möglichst kurz zu halten.

8.0 TURNIER

(1) Voraussetzung für den korrekten Verlauf des Turniers und die Ermittlung des späteren Siegers ist das Ausgangsklassement. Hierzu sind die Festlegungen für die verschiedenen Meisterschaften und Turniere zu beachten.

(2) Es ist jedem Spieler gestattet, das Spielmaterial vor der ersten Partie fünf (5) Minuten, vor jeder weiteren Partie drei (3) Minuten auszuprobieren.

(3) Nach jeder Spielrunde darf keiner der Spieler mit der Anzahl seiner gespielten Partien einem anderen Spieler um mehr als eine (1) Partie voraus sein.

(4) Nach jeder Spielrunde ist ein Klassement zu erstellen. Bei gerader Teilnehmerzahl rechnet man mit Pluspunkten; bei ungerader Zahl mit Minuspunkten.

(5) Die Ausrichter von Bundes- und Deutschen Meisterschaften sollen nach Möglichkeit Partien des eigenen Sportlers nicht von Vereinskameraden leiten lassen.

9.0 REKORDE

(1) Deutsche Rekorde können nur bei Deutschen oder internationalen Meisterschaften erzielt werden.

(2) In jeder Spielart werden Rekordelisten geführt, in welchen die Durchschnitte und die höchsten Serien vermerkt werden.

(3) Durchschnittsrekorde werden über eine (1) Partie und den Schlußstand erzielt.

(4) Serienrekorde werden nur über eine (1) Partie erzielt.

10.0 BEWERBUNG UND ÜBERNAHME VON MEISTERSCHAFTEN UND TURNIEREN

10.1 National

(1) Die Bewerbung von nationalen Meisterschaften und Turnieren hat folgende Voraussetzungen zu enthalten:

- a) Name und Postanschrift des ausrichtenden Kreis- oder Landesverbandes.
- b) Name und Anschrift der vorgesehenen Ausrichtungsstätte.
- c) Stadtplan sowie Hotel- und Zimmernachweise (mindestens 20 Stück).
- d) Spielmaterial

(2) Die betreffenden Kreis- oder Landesverbände haben ihre Einverständniserklärung der Bewerbung beizufügen.

10.2 International

(1) Außer den vorgenannten Punkten unter 10.1 hat der Ausrichter noch einen Kostenplan aufzustellen und vorzulegen.

(2) Die DBU bestätigt nach einer Ortsbesichtigung über die Befürwortung der Ausrichtung.

11.0 SCHLUSSBESTIMMUNGEN

11.1 Übertretungen

Jede Übertretung der vorliegenden Regeln wird entsprechend der Satzung und der Ordnungen behandelt.

11.2 Inkrafttreten

(1) Das vorliegende Reglement wurde vom Präsidium der Deutschen Billard-Union auf der Grundlage der in Kraft befindlichen Satzung und der Ordnungen erlassen. Es ist seit dem 26.05.1995 anzuwenden und setzt seit diesem Tage alle vorhergehenden und gegenteiligen Bestimmungen außer Kraft.

(2) Die Landesverbände haben es bei allen Meisterschaften anzuwenden, die für eine Qualifikation auf nationaler Ebene maßgebend sind.