

# Sportordnung - Karambol

## I. ALLGEMEINES

### § 1

#### Anwendungsbereich der Sportordnung

Grundsätzlich gilt für alle Mannschafts- und Einzelwettbewerbe die Sportordnung (SO) der Deutschen Billard-Union (DBU) mit Ausführungsbestimmungen.

**Abweichungen und Ergänzungen enthält diese SO, die nicht Bestandteil der Satzung ist.**

### § 2

#### Nicht geregelte Fälle

Eventuell auftretende, nicht in dieser SO oder in anderen Bestimmungen des BVNR oder der DBU erfasste Ausnahmefälle bleiben bis zur ordentlichen Regelung durch das zuständige Organ dem Entscheid des Sportausschusses überlassen, sofern die Entscheidung keinen Aufschub duldet.

### § 3

#### Durchführungszuständigkeit, Ahndung von Verstößen gegen die SO

Für die ordnungsgemäße Durchführung des Sportbetriebs auf Grundlage dieser SO ist der Landessportwart (Laspo) zuständig.

Verstöße gegen diese SO werden durch den Laspo geahndet. Die Ahndung der im Strafenkatalog aufgeführten Tatbestände obliegt dem Laspo.

### § 4

#### Verantwortung für die Kenntnis der SO

Die Kenntnis der Bestimmungen dieser SO ist eine für alle am Sportbetrieb des BVNR Beteiligten wesentliche Voraussetzung zur einwandfreien Abwicklung billardsportlichen Geschehens. Es liegt in der Verantwortung der Kreisverbände, ihre Vereine mit dem Inhalt vertraut zu machen.

### § 5

#### Terminbindung

Die Kreisverbände sind mit ihren Meisterschaften an das Sportprogramm sowie an die Termine der DBU und des BVNR gebunden. Sie haben die vom Laspo angesetzten Termine für Einzel- und Mannschaftsmeisterschaften einzuhalten.

### § 6

#### Informationspflicht

Der Laspo ist über den Ausgang aller Landesmeisterschaften schriftlich zu unterrichten. Der Spielbericht, bzw. die Turniertabelle muss innerhalb von drei Werktagen nach Beendigung der Veranstaltung eingegangen sein. Zusätzlich ist die Eingabe der Spieldaten in die Billardarea verpflichtend. Diese sollen unmittelbar nach Spiel-/Turnierende erfolgen. Der Laspo kann einen späteren Termin zulassen.

## § 7 Startgeld

Für seine Mannschafts- und Einzelmeisterschaften erhebt der BVNR ein von der Mitgliederversammlung festgesetztes Startgeld, das für Mannschaften an den BVNR und für Einzelmeisterschaften von jedem Teilnehmer an den Ausrichter zu zahlen ist.

Das Startgeld beträgt zurzeit:

- a) pro Mannschaft 25,00 €      b) pro LEM - Teilnehmer 7,00 € (je Turniertag)

## § 8 Sportkleidung

- 1) Spieler und Schiedsrichter haben in vorschriftsmäßiger Sportkleidung anzutreten, die grundsätzlich zu bestehen hat aus: Lange Tuchhose, Strümpfe, Schuhe, Hemd und/oder Pullover/Pullunder.
- 2) Dem BVNR ist eine detaillierte Beschreibung des Vereinsdresses (Lichtbild erwünscht) zuzustellen; es bedarf der Genehmigung des Vorstands. Für einen bereits von der DBU genehmigten Vereinsdress entfällt diese Bestimmung; es genügt die Vorlage einer Kopie der Genehmigung der DBU.
- 3) Verfügt ein Verein über keinen besonderen Vereinsdress oder ist dieser nicht genehmigt, so ist folgende Sportkleidung vorgeschrieben:
  - a) Mannschaftsmeisterschaften  
Schwarze lange Tuchhose (keine Jeans, Cord etc.), schwarze Strümpfe, schwarze Schuhe, schwarzer Pullover (Hemd-/Pullunder) oder oberhalb der Gürtellinie ggf. andersfarbige Bekleidung. In jedem dieser Fälle ist eine mannschaftseinheitliche Sportkleidung (gleiches Erscheinungsbild) Vorschrift.
  - b) Einzelmeisterschaften  
Spieler und Schiedsrichter tragen die Kleidung, die sie in ihren Mannschaftswettbewerben benutzen oder schwarze Sportkleidung gemäß a).
- 4) Bei Mannschafts- und Einzelmeisterschaften muss auf der Vorderseite der Sportkleidung (Brustbereich) durch ein Emblem der Verein erkennbar sein, dem der Spieler/Schiedsrichter angehört.
- 5) Werbung am Mann gemäß den DBU - Richtlinien ist gestattet.
- 6) Nicht gebunden an diese Vorschriften sind Kader - Schiedsrichter, die eine genehmigte Sonderbekleidung tragen.

## § 9 Spielberechtigung, Stammverein

Spielberechtigt ist, wer dem BVNR vom Kreisverband ordnungsgemäß gemeldet wurde und sich durch Personalausweis, Führerschein, Reisepass oder einen gültigen Spielerpass ausweisen kann. Weiterhin muss der Sportler in der Billardarea mit allen relevanten Daten (Name, Vorname, Geburtsdatum, Anschrift und Nationalität) erfasst und einem/mehreren Verein(en) zugeordnet sein.

Es ist es den Sportler/innen erlaubt, innerhalb des BVNR auf dem großen und kleinen Billard für je einen Verein zu starten. Sollten die beiden Vereine in verschiedenen Landesverbänden liegen, müssen beide Landesverbände hierzu ihre Zustimmung erteilen.

Stammverein ist der Verein, von dem der Spieler zu Einzelmeisterschaften gemeldet wird.

Bei Einzelmeisterschaften können die Sportler/innen nur für den Verein starten, den sie zu Saisonbeginn als Stammverein angegeben haben.

**§ 10**  
Kreisverbandswechsel

Wechselt ein Spieler nach Meldeschluss den Kreisverband, so entfällt seine Spielberechtigung für Landeswettbewerbe in der dem Meldeschluss folgenden Saison.

**§ 11**  
Unbedenklichkeitsbescheinigung

- 1) Spieler, die den Kreisverband wechseln, müssen dem neuen Kreisverband vor Meldeschluss für die nächste Saison eine Unbedenklichkeitsbescheinigung des bisherigen Vereins vorlegen, andernfalls erfolgt keine Spielberechtigung.
- 2) Der bisherige Verein ist zur Ausfertigung dieser Bescheinigung verpflichtet, sofern nicht triftige, objektiv wertbare Gründe (z.B. Beitragsrückstand, Nichtherausgabe von Vereinseigentum (pp.) entgegenstehen. In strittigen Fällen entscheidet der Laspo.

**§ 12**  
Meldetermine, Meldeschluss

Die Meldetermine für Landeswettbewerbe werden jährlich vom Laspo festgelegt und rechtzeitig bekannt gegeben. Der Meldeschluss des BVNR liegt in der Regel eine Woche vor dem der DBU.

**§ 13**  
Spielerpässe

- 1) Spielerpässe werden von den Kreissportwarten ausgestellt.
- 2) Vor Beginn einer Einzelmeisterschaft kann jeder Teilnehmer seinen Spielerpass an den Turnierleiter aushändigen.
- 3) Bei Mannschaftsmeisterschaften können die Spielerpässe zwischen den Mannschaftsführern ausgetauscht werden.
- 4) Turnierleiter bzw. Mannschaftsführer sorgen - falls gewünscht - für korrekte Eintragungen in die Spielerpässe.
- 5) Aushändigung und Eintragung in die Spielerpässe sind nicht verpflichtend sondern optional.

**§ 14**  
Verbot Alkohol-/Tabakgenuss während des Spiels

- a) In der \*Oberliga und \*Einzelmeisterschaften der 1./I. Klassen ist Alkohol und/oder Tabakgenuss den Spielern/Schiedsrichter während des Spiels untersagt. Bei einem Verstoß wird dieser mit einem Bußgeld belegt (s. Strafenkatalog).  
\*Oberliga und alle \*Einzelmeisterschaften der 1./I. Klasse sind dem Leistungssport zugeordnet und den Regelungen der DBU angepasst.  
Weitere Sanktionen können (s. BVNR Strafenkatalog – Sportliches Verhalten) zusätzlich erfolgen.
- b) Alle weiteren Ligen (ab Verbandsliga abwärts), sowie Einzelmeisterschaften (ab der 2./II. Klasse abwärts) sind dem Breitensport zugeordnet.  
Diese fallen damit nicht unter das Verbot nach Abs. a).
- c) Bei Beteiligung von Jugendlichen am Spielbetrieb, ist auf das Rauchen im Spielbereich zu verzichten.

## **§ 15** Proteste

Den Spielbetrieb berührende offizielle Proteste sind an den Sportwart zu richten. Diese werden vom Sportausschuss behandelt. Gegen die Entscheidung des Sportausschusses ist Berufung beim Sportschiedsgericht möglich (offizieller Protest).  
Alles Nähere regelt die Geschäftsordnung des Sportschiedsgerichts.

## II. LANDESMANNSCHAFTSMEISTERSCHAFTEN (LMM)

### § 16

#### Aufgaben des Laspo

- 1) Die LMM werden, nach Klassen gestaffelt, auf dem großen und auf dem kleinen Billard ausgetragen.
- 2) Bei Stammspielern, die überörtlich in zwei Mannschaften gemeldet sind, sind Überschneidungen der Termine soweit möglich zu vermeiden.
- 3) Daneben obliegt dem Laspo
  - die Einteilung der Spielklassen
  - die Kontrolle der Mannschaftsaufstellung und der Spielberechtigung
  - das Führen aktueller Tabellen
  - die Bekanntgabe der angefallenen Ordnungsgebühren zum Ende eines jeden Quartals
  - die Bekanntgabe von Beginn und Ende der Saisonspielzeit sowie die rechtzeitige Veröffentlichung der Spieltage durch Terminübersichten

### § 17

#### Mannschaftsbildung, Rangfolge

- 1) In den Mannschaftswettbewerben wird mit Vierermannschaften gespielt.
- 2) Die Rangfolge ergibt sich aus der Spielstärke.  
Innerhalb einer (Dreiband) Mannschaft richtet sie sich nach folgenden Kriterien:
  - a) Die Zusammenstellung der Mannschaften ist den Vereinen begrenzt (s. § 17 .2. b) freigestellt.
  - b) Der GD eines Stammspielers an Position 1 (1. Brett) darf – maximal 0,060 GD – über dem GD eines Stammspielers an Position 4 (4. Brett) der nächst höheren Mannschaft liegen.
  - c) Die Aufstellung innerhalb der Mannschaft erfolgt nach Rangliste.
  - d) Die Rangliste ergibt sich aus denn, in der letzten Saison, erzielten GD's bei Mannschaftsmeisterschaften.

In Mehrkampfligen dürfen die Disziplinen getauscht werden.

In der Landesliga Freie Partie richtet sich die Rangfolge innerhalb der Mannschaft nach dem in der Vorsaison erzielten GD im betreffenden Mannschaftsmeisterschaftsbereich.

- 3) Hat der Spieler in der letzten Saison nicht an MM teilgenommen, so wird der GD aus der vorletzten Saison herangezogen. Liegt aus der letzten und vorletzten Saison kein solcher GD vor, so wird die Einstufung (unter Berücksichtigung von Einzelmeisterschaftsergebnissen) nach Angaben des Vereins und / oder des Kreissportwartes vorgenommen.  
Der Laspo kann diese Spieler (frühestens nach drei Partien) anders einstufen oder ausschließen, wenn ihr GD zur Vorteilserlangung offensichtlich falsch angegeben wurde. Aus der jeweils höchsten BVNR - Spielklasse kann kein Spieler ausgeschlossen werden.

### § 18

#### Ermittlung der Klassenzugehörigkeit

Es wird mit Auf- und Abstieg gespielt. Die Klassenzugehörigkeit ergibt sich anhand des Tabellenstandes der Vorsaison. Für die Erstellung des Ausgangsklassesments ist der VMGD / MGD heranzuziehen. Bei nicht vorhandenem MGD / VMGD einer Mannschaft ist die Platzierung des Vorjahres maßgebend, wobei Absteiger die ersten und Aufsteiger die letzten Positionen einnehmen.

1) MGD und VMGD errechnen sich wie folgt:

#### Oberliga Mehrkampf

Der VMGD wird, ähnlich dem 2000er-System, unter Anwendung folgender Point Vorgaben ermittelt:

Freie Partie	3500 Points
Cadre 47/2	3500 Points
Cadre 71/2	2100 Points
Einband	1400 Points

Zunächst werden die rechnerischen Aufnahmen des Spielers ermittelt. Beispiel für die Freie Partie:  
 $3500 : \text{GD des Spielers} = \text{rechnerische Aufnahmen}$

Nach gleicher Verfahrensweise mit den übrigen Spielern der Mannschaft errechnet sich der VMGD dann wie folgt:

Freie Partie	3500 x 8	=	28000	rechnerische Aufnahmen x 8 =
Cadre 47/2	3500 x 8	=	28000	rechnerische Aufnahmen x 4 =
Cadre 71/2	2100 x 9	=	18900	rechnerische Aufnahmen x 3 =
Einband	1400 x 24	=	33600	rechnerische Aufnahmen x 3 =
Summe der Points	: Summe der Aufnahmen	=	<u>VMGD</u> .	

Zur Errechnung des verhältnismäßigen Mannschaftsdurchschnitts (VMD) – wichtig für das Ausfüllen des Spielberichts – sind die vorgenannten Multiplikatoren erneut anzuwenden. Die mit ihnen multiplizierten Points bzw. Aufnahmen aller Spieler einer Mannschaft werden addiert. Die Summe der Points wird dann durch die Summe der Aufnahmen dividiert.

Freie Partie	Points x 8	=	Aufnahmen x 8
Cadre 47/2	Points x 8	=	Aufnahmen x 4
Cadre 71/2	Points x 9	=	Aufnahmen x 3
Einband	Points x 24	=	Aufnahmen x 3
Summe der Points	: Summe der Aufnahmen	=	<u>VMD</u> .

#### Landesligen Vierkampf

Zur Ermittlung des VMGD wird mit Multiplikatoren wie folgt gerechnet:

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

Die multiplizierten GD's werden addiert und dann durch vier dividiert.

Zur Errechnung des verhältnismäßigen Mannschaftsdurchschnitts (VMD) – wichtig für das Ausfüllen des Spielberichts – sind die vorgenannten Multiplikatoren erneut anzuwenden. Die mit ihnen multiplizierten Points bzw. Aufnahmen aller Spieler einer Mannschaft werden addiert. Die Summe der Points wird dann durch die Summe der Aufnahmen dividiert.

Freie Partie	Points x 1
Cadre 35/2	Points x 2
Cadre 52/2	Points x 3
Einband	Points x 8
Summe der Points	: Summe der Aufnahmen = <u>VMD</u> .

### Sonstige Spielklassen

Der MGD wird aus den GD der einzelnen Spieler nach dem 2000er-System ermittelt. Dies bedeutet: Jedem der vier Spieler werden 2000 Points zugeordnet. Diese 2000 Points, dividiert durch den GD des Spielers, ergeben dessen Aufnahmen.

Sodann ist die Summe der Points aller Spieler (= 8000) durch die Summe der Aufnahmen aller Spieler zu dividieren.

Der Mannschaftsdurchschnitt (einer Partie) ergibt sich einfach aus der Summe der Points aller Spieler geteilt durch die Summe der Aufnahmen.

## 2) Auf- und Abstiegsregelung

### a) Bundesebene ⇔ Landesebene

Der Aufstieg zur Bundesebene (Bundesliga Dreiband, bzw. DM Mehrkampf) wird durch die Spiel- und Sportordnung der DBU, bzw. den Bundessportwart geregelt. Absteiger von der Bundes- zur Landesebene werden in die jeweils höchste Spielklasse (Oberliga) eingeteilt.

### b) Landesebene ⇔ Landesebene

Der Auf- und Abstieg zwischen den einzelnen Ligen auf Landesebene richtet sich nach den Einteilungen und Staffelstärken der Landesligen. Im Einzelnen:

### c) Auf- und Abstieg zwischen eingleisigen Ligen

Meister und Vizemeister einer eingleisigen Liga steigen in die nächst höhere, eingleisige Liga auf. Die jeweils zwei letztplatzierten Mannschaften einer eingleisigen Liga steigen in die nächst niedrigere, eingleisige Liga ab. Abweichend hiervon wird bei einer geringeren Ligastärke als 8 Mannschaften der Auf-/Abstieg wie folgt geregelt: Der Letztplatzierte der höheren Liga steigt ab, der Vorletzte der höheren Liga spielt gegen den Vizemeister der nächst niedrigeren Liga eine Relegation, der Meister der nächst niedrigeren Liga steigt auf.

Durch Absteiger von der Bundesebene (s. Absatz 2.a) kann sich die Anzahl der Absteiger von der Oberliga zur Verbandsliga erhöhen. Dies kann sich in die unterste Liga fortsetzen.

### d) Auf- und Abstieg zwischen eingleisigen und mehrgleisigen Ligen (I. <> II. Landesliga)

Die Meister\* (max. drei) der mehrgleisigen Ligen (II. Landesliga) steigen auf. Die drei letztplatzierten Mannschaften der darüber befindlichen eingleisigen Liga (I. Landesliga) steigen ab.

\* Abweichend hiervon <> Besteht die mehrgleisige Liga (II. Landesliga) aus:

- vier (4) oder mehr Gruppen wird eine Aufstiegs-Qualifikation mit allen Meistern angesetzt.
- zwei (2) Gruppen steigen nur die zwei letztplatzierten Mannschaften der darüber befindlichen eingleisigen Liga (I. Landesliga) ab.

Dabei ist bei der Einteilung darauf zu achten, dass die Absteiger in der nächsten Saison (soweit möglich) nicht in der gleichen Gruppe an den Start gehen.

### e) Von den oben genannten Fällen abweichende Einteilungen

Weicht die Ligaeinteilung von oben genannten Fällen ab, so obliegt die Auf- und Abstiegs-Regelung dem Laspo. Er hat die vorgesehene Auf- und Abstiegsregelung jedoch vor Saisonbeginn zu veröffentlichen.

Aus der Landesliga Dreiband auf kleinem Billard steigen die beiden letztplatzierten Mannschaften zur Kreisebene ab. Aufstiegsberechtigt sind die Meister der jeweils höchsten Dreibandklasse der Kreise auf kleinem Billard, bzw. die von den Kreisverbänden bestimmten Mannschaften. Gibt es mehr Aufstiegsbewerber als freie Plätze, so wird eine Aufstiegsrunde gespielt für deren Modus der Laspo verantwortlich ist. Der Laspo hat den Modus der Aufstiegsrunde, die vor Saisonbeginn gespielt werden muss, rechtzeitig zu veröffentlichen.

In der Landesliga Dreiband auf kleinem Billard spielende Vereine dürfen gleichzeitig auch auf Kreisebene spielen. Von der Aufstiegs-Regelung gilt deshalb abweichend: Steigt eine Mannschaft eines Vereins aus der Landesliga ab, darf die gleiche Mannschaft des Vereins nicht gleichzeitig wieder aufsteigen, sondern frühestens in der darauf folgenden Saison (1 Jahr Sperre). Bei anhaltendem Interesse und mehr eingehenden Meldungen, als es die Sollstärke (8-10 Teams) zulässt, kann eine zweite Ligastaffel oder mehrere Ligen eingeführt werden.

### 3) Besondere Fälle

Von den oben genannten Regelungen kann in besonderen Fällen abgewichen werden. Diese sind im einzelnen:

#### a) Rückzug der Meldung

Zieht sich eine Mannschaft aus einer Liga zurück, bzw. meldet nicht mehr, so wird die zurückziehende Mannschaft faktisch auf die letzte Tabellenposition in ihrer bisherigen Liga gesetzt. Die bisher hinter dieser Mannschaft platzierten Teams rücken um jeweils eine Tabellenposition auf.

Zieht eine Mannschaft eines Vereins zurück (bzw. gibt seine Meldung nicht ab), der mehrere Mannschaften in der gleichen Disziplin gemeldet hat, so wird die Mannschaft zurückgezogen, die in der untersten Spielklasse spielt.

Beispiel: Verein A zieht seine I. Dreiband - Mannschaft aus der Oberliga zurück, hat jedoch noch Mannschaften in der Verbandsliga und Landesliga. Verein A behält somit seine Plätze in der Oberliga, der Platz in der Landesliga bleibt frei.

#### b) Mehrere Mannschaften eines Vereins

In der höchsten, nicht zu einem übergeordneten Spielbetrieb führenden Landes-Spielklasse (Oberliga Vierkampf - kleines Billard) darf pro Verein nur eine Mannschaft spielen (Ausnahme: Landesliga Dreiband (kleines Billard)).

In der höchsten, zu einem übergeordneten Spielbetrieb führenden Landes - Spielklasse (Oberliga Mehrkampf oder Oberliga Dreiband) dürfen pro Verein maximal zwei Mannschaften spielen.

Eine zweite, bzw. dritte Mannschaft eines Vereins darf also nicht aufsteigen und verliert ihr Aufstiegsrecht an die nächstplatzierte Mannschaft eines anderen Vereins. Steigt eine Mannschaft eines Vereins von der Bundes- zur Landesebene ab, so muss die ggf. dritte Mannschaft des Vereins aus der höchsten Spielklasse absteigen.

#### c) Überschreitung der Maximal-Sollstärke / Unterschreiten der Minimal-Sollstärke

Wird die maximale Sollstärke einer Liga-Gruppe (siehe § 19) überschritten, ist der Laspo berechtigt aber nicht verpflichtet, dies durch Verminderung der Aufstiegskontingente bzw. durch Mehr - Absteiger auszugleichen.

Wird die minimale Sollstärke einer Liga-Gruppe (siehe § 19) unterschritten, ist der Laspo berechtigt aber nicht verpflichtet, dies durch Erhöhung der Aufstiegskontingente bzw. durch Verminderung der Absteigerzahl auszugleichen.

d) Weitere Fälle

Alle weiteren, oben nicht näher beschriebenen Fälle obliegen der Regelung durch den Laspo (ggf. durch Relegationsspiele). Auf- und Absteiger werden ansonsten laut Tabellenstand, Punkten, Partiepunkten, MGD und BED bestimmt. Auf- und Absteiger von parallelen Gruppen einer Ligastaffel werden laut Tabellenstand, MGD und BED bestimmt (ggf. Relegationsspiele).

4) Neuanmeldungen

Auf Landesebene neu gemeldete Mannschaften eines Vereins werden der jeweils untersten Spielklasse zugewiesen. Eine neu gemeldete Mannschaft kann vom Sportausschuss der zweitniedrigsten Klasse zugewiesen werden, wenn der betreffende Verein einen schriftlichen Antrag an den Laspo stellt und wenn die Höhereinstufung aufgrund der offensichtlichen Spielstärke der Mannschaft gerechtfertigt ist.

## § 19

### Klasseneinteilungen

1) Großes Billard

Oberliga Mehrkampf

Spielberechtigt ist, wer nicht zu den Stammspielern der 1. und 2. Klasse der Deutschen Mannschaftsmeisterschaft Mehrkampf gehört und dem BVNR ordnungsgemäß gemeldet, bzw. nachgemeldet wurde.

Freie Partie	200 Points oder 20 Aufnahmen
Einband	80 Points oder 25 Aufnahmen
Cadre 47/2	150 Points oder 20 Aufnahmen
Cadre 71/2	125 Points oder 20 Aufnahmen

Landesligen Dreiband

Spielberechtigt ist, wer nicht zu den Stammspielern der 1. und 2. Bundesliga Dreiband gehört und dem BVNR ordnungsgemäß gemeldet, bzw. nachgemeldet wurde.

Oberliga Dreiband	40 Points oder 60 Aufnahmen
Verbandsliga Dreiband	35 Points oder 60 Aufnahmen
Landesliga Dreiband	30 Points oder 60 Aufnahmen

Zur Ermittlung des Landesmeisters in unterteilten Ligagruppen können Entscheidungsspiele angesetzt werden. Bei zweigleisigen Ligen würden die Ligastaffel Ersten den Landesmeistertitel und die Ligastaffel Zweiten um den dritten Platz ausspielen. Ab dreigleisigen Ligen würden die Plätze nach dem Modus „Jeder gegen Jeden“ aus den Ligastaffel Ersten ermittelt.

2) Kleines Billard

Landesligen Vierkampf, Freie Partie und Cadre 35/2

Spielberechtigt ist, wer dem BVNR vor der Saison ordnungsgemäß gemeldet, bzw. nachgemeldet wurde.

Oberliga Vierkampf

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

#### Verbandsliga Vierkampf

Freie Partie	300 Points oder 15 Aufnahmen
Einband	100 Points oder 25 Aufnahmen
Cadre 35/2	200 Points oder 15 Aufnahmen
Cadre 52/2	150 Points oder 15 Aufnahmen

#### Landesliga Vierkampf

Freie Partie	250 Points oder 15 Aufnahmen
Einband	80 Points oder 25 Aufnahmen
Cadre 35/2	200 Points oder 20 Aufnahmen
Cadre 52/2	150 Points oder 20 Aufnahmen

Landesliga Freie Partie 250 Points oder 15 Aufnahmen

Landesliga Cadre 35/2 200 Points oder 15 Aufnahmen

Das Melde-Limit zur Landesliga Vierkampf, bzw. zur Landesliga Freie Partie beträgt 12,00 MGD, zur Landesliga Cadre 35/2 beträgt das Melde-Limit 10,00 MGD. Zur Meldepflicht siehe § 31.

Landesliga Dreiband 50 Points oder 40 Aufnahmen

Spielberechtigt ist, wer dem BVNR vor der Saison ordnungsgemäß gemeldet, bzw. nachgemeldet wurde.

Abweichend von einem Spielbetrieb im Ligaformat kann der Laspo die LMM Dreiband (kleines Billard) auch in Turnierform ausspielen lassen.

Wird die Turnierform angewendet, ist folgendes zu beachten:

Sollte eine Mannschaft nicht mit allen Spielern antreten, wird – abweichend vom Ligaspielbetrieb – eine ausgefallene Partie mit drei Partiepunkten für den Gegner gewertet. Zusätzlich wird gegen die schuldhaft handelnde Mannschaft eine Strafe- (s. Strafenkatalog) verhängt.

Bei allen Mannschaftsmeisterschaften dürfen höchstens 50 v.H. der eingesetzten Sportler einer Mannschaft Ausländer sein.

- 3) Die Sollstärke einer Ligagruppe beträgt mindestens 8 aber maximal 10 Mannschaften. In der jeweils untersten Klasse sollten maximal 11 Mannschaften pro Gruppe an den Start gehen. Sollten in der untersten Klasse mehr als 11 Mannschaften pro Gruppe gemeldet sein, so kann diese in eine (auch mehrere) Gruppen weiter unterteilt werden. Der Laspo ist berechtigt, im Bedarfsfall, die Sollstärke von 8 Mannschaften zu unterschreiten.

### **§ 20**

Sollte es sich ergeben, dass aus einem Verein zwei Mannschaften in derselben Klasse und Gruppe spielen, müssen sie möglichst am ersten oder zweiten Spieltag gegeneinander antreten.

### **§ 21**

#### **Ersatzspieler**

Spielberechtigt (sowohl als Ersatz-, als auch als Stammspieler) sind alle Spieler, die dem BVNR ordnungsgemäß namentlich gemeldet, bzw. nachgemeldet wurden.

Zusätzlich ist für die Disziplin „Dreiband“ folgendes zu beachten:

- a) In jedem Fall ist zusätzlich der GD, bzw. Schätz – GD anzugeben, da ansonsten die Spielberechtigung nicht erteilt werden kann.

- b) Der GD eines Ersatzspielers darf den GD des Stammspielers an Position 1 (1. Brett) einer Mannschaft nicht überschreiten, ausgenommen ist hier die jeweils erste Mannschaft eines Vereins.
- c) Nachgemeldete Akteure werden mit ihrem GD als Ersatzspieler in die Rangliste eingereiht.

Alle gemeldeten Stammspieler können als Ersatz in einer höheren Mannschaft eingesetzt werden (z.B. von der 5. in die 4. Mannschaft oder höher). Dies gilt auch, wenn diese Mannschaft in der gleichen Klasse spielt, ausgenommen in den Spielen gegeneinander.

Ein Stammspieler kann nicht als Ersatz in einer unteren Mannschaft eingesetzt werden (z.B. von der 2. in die 3. Mannschaft oder niedriger).

Ersatzspieler sind auf dem Spielbericht mit „E“ zu kennzeichnen.

## **§ 22**

### Aufrücken innerhalb einer Mannschaft

Ersatzspieler werden nach Rangliste eingereiht, Stammspieler sind entsprechend nach oben / unten zu verschieben. Innerhalb einer Mannschaft muss in jedem Fall, die (von 1 nach 4) absteigende Rangliste eingehalten werden.

## **§ 23**

### Nachmeldungen

Nach- bzw. Ummeldungen sind bis zum Ende der Hinrunde erlaubt. Nachgemeldete Akteure sind mit Beginn der Rückrunde spielberechtigt.

Bei Nachmeldungen für die Disziplin „Dreiband“ ist zusätzlich der GD, bzw. Schätz – GD anzugeben.

## **§ 24**

### Wartezeiten

Die Begegnung soll pünktlich begonnen werden.

Ist dies durch Unpünktlichkeit einer Mannschaft oder eines Spielers nicht möglich, so betragen die Wartezeiten

- a) vor Beginn der Begegnung                      30 Minuten
- b) zwischen den Partien                              15 Minuten

Gegen nach Ablauf der Wartefrist eintreffende Mannschaften oder Spieler braucht nicht mehr angetreten werden. Macht der Wartepflichtige von diesem Recht Gebrauch, so wird das zu späte Eintreffen wie Nichterscheinen gewertet.

## **§ 25**

### Spielverlegungen

- 1) Auf Termineinhaltung ist unbedingt zu achten. Sollten Verlegungen notwendig werden, ist jede Spielverlegung dem Laspo mitzuteilen und folgendes zu beachten.
- 2) Spielvorverlegungen, bzw. Verlegungen am selben Wochenende, die über den Sonntag nicht hinausgehen, sind wenigstens 8 Tage vor dem angesetzten Termin mit dem Gegner schriftlich zu vereinbaren und dem Laspo unverzüglich unter Angabe des neuen Termins schriftlich mitzuteilen.
- 3) Spielnachverlegungen – ausgenommen Verlegungen am selben Wochenende gemäß Abs. 2 – sind nicht statthaft. Hiervon kann der Laspo auf Antrag Ausnahmen zulassen, wenn stichhaltige Gründe (z.B. kurzfristige, unvorhersehbare anderweitige Belegung oder Schließung des Spiellokals) vorliegen.

Spielnachverlegungen sind bei Einvernehmen mit dem Gegner außerdem (ausgenommen der letzte Spieltag) statthaft, soweit die Reihenfolge der im Terminheft angesetzten Spiele einer Mannschaft nicht verändert wird.

#### Ergänzung zu Abs. 2 und Abs. 3 Spielverlegungen

Kurzfristige Vor- oder Nachverlegungen, die im beiderseitigen Einvernehmen getätigt wurden, sind auch ohne schriftliche Bestätigung gültig, wenn der Laspo telefonisch von beiden Mannschaften informiert wird.

- 4) Der Laspo kann Spielverlegungen auch kurzfristig vornehmen, wenn dies durch nicht kalkulierbare Überschneidungen im Terminkalender oder durch Repräsentationspflichten von Spielern notwendig werden sollte.
  - a) Spielverlegungen wegen Repräsentationspflichten von Spielern müssen wenigstens vier (4) Wochen vor dem angesetzten Termin beantragt werden. Ansonsten verfällt der Anspruch auf eine Verlegung durch den Laspo.
- 5) Für die Teilnahme an einer Landeseinzelmeisterschaft werden keine Verlegungen von Mannschaftsspielen durch den Laspo vorgenommen.
- 6) Spielverlegungen am letzten Spieltag sind unzulässig und werden nicht genehmigt. Hier kann der Laspo Ausnahmen nur zulassen, wenn stichhaltige Gründe vorliegen.

#### **§ 26** Spielfolge

- 1) Grundsätzlich müssen die Partien in der Reihenfolge 4/3 und 2/1 bei zwei Billards ausgetragen werden. Eine andere Reihenfolge ist nur im Einvernehmen beider Mannschaften statthaft.
- 2) In der Oberliga - Mehrkampf werden zuerst Freie Partie und Einband, danach die beiden Cadre - Disziplinen ausgetragen.
- 3) Beim Vierkampf auf zwei Billards laufen im ersten Durchgang Freie Partie und Einband, danach die Cadre - Partien.

#### **§ 27** Billardbenutzung, Schiedsrichter / Anschreiber

- 1) Es muss auf zwei Billards gespielt werden. Die Einteilung, wer auf welchem Billard spielt, wird von der Heimmannschaft bestimmt.
- 2) Schiedsrichter und Anschreiber sind von beiden Mannschaften zu stellen.
- 3) Der nächste Spieldurchgang beginnt, wenn beide Partien des vorangegangenen Durchgangs beendet sind. Dann erst beginnt auch die Wartezeit zwischen den Spieldurchgängen.

#### **§ 28** Anwesenheit von Spielern / Schiedsrichtern

- 1) Zu Beginn einer Begegnung müssen von jeder Mannschaft zumindest die Spieler anwesend sein, die den ersten Spieldurchgang zu bestreiten haben; jedoch entbindet dies keine der Mannschaften von ihrer Verpflichtung, zu gleichen Teilen Schiedsrichter und Anschreiber zu stellen. Werden diese Voraussetzungen nicht erfüllt oder nicht ordnungsgemäß innerhalb der Wartezeiten erfüllt, wird dies wie Nichterscheinen gewertet.

- 2) Eine Wertung der Begegnung erfolgt nur, wenn mehr als die Hälfte der Partien gespielt worden ist.
- 3) Ein für die Tabelle gültiger MED bzw. VMED kann nur erzielt werden, wenn mehr als die Hälfte der Partien ordnungsgemäß gespielt worden.

### **§ 29**

#### Spielbericht, Spielberichtseingabe, Ergebnisdurchsage

- 1) Für das Ausfüllen und Einsenden des von beiden Mannschaftsführern unterschriebenen Spielberichts, sowie für die verpflichtende Spielberichtseingabe in die Billardarea ist der gastgebende Verein verantwortlich. Die verpflichtende telefonische Ergebnisdurchsage (unmittelbar nach Spiel-/Turnierende) entfällt, wenn der Laspo bereits (Spielbericht per Fax, eMail, bzw. Eingabe in die Billardarea) informiert wurde.  
Für alle – am Spielbetrieb der DBU teilnehmenden – Vereine des BVNR gilt die Verpflichtung zur Übermittlung der Spielberichte an den Laspo auch bei Auswärtsspielen.
- 2) Besondere Bemerkungen über die Begegnung (z.B. Protest) sind auf dem Spielbericht vorzunehmen. Bemerkungen auf dem Original des Spielberichts, die nicht auf den Durchschriften vorhanden sind, gelten als nicht existent.

### **§ 30**

#### Ausscheiden / Nichtantreten einer Mannschaft

- 1) Scheidet eine Mannschaft vor Beendigung der Hinspielrunde aus oder tritt sie zweimal nicht an, werden alle mit dieser Mannschaft durchgeführten Spiele nicht gewertet.
- 2) Geschieht gleiches in der Rückspielrunde, so werden nur die Spiele dieser Runde nicht gewertet.
- 3) Für die Spieler bleiben die erzielten Werte gültig.

### **§ 31**

#### Meldepflicht zur LMM

Alle Mannschaften, die auf großem oder kleinem Billard bei einer Kreismannschaftsmeisterschaft den Mindest – MD oder – VMD (siehe hierzu § 19) der jeweils untersten Klasse erreichen, sind für den Spielbetrieb auf Landesebene zu melden. Bei Nichtbeachtung wird den betreffenden Kreisverbänden für alle Mannschafts- und Einzelwettbewerbe keine Spielberechtigung erteilt. Die betreffenden Mannschaften müssen zur Austragung ihrer Heimspiele jedoch über mindestens zwei Billards verfügen.

### III. Landeseinzelmeisterschaften (LEM)

#### § 32 Ausrichtungspflicht

Grundsätzlich ist jeder Kreisverband verpflichtet, vier LEM auszurichten, sofern nicht genügend anderweitige Bewerbungen vorliegen. Sollte ein Kreisverband dieser Verpflichtung nicht nachkommen, werden Spieler des betreffenden Kreisverbandes bei LEM nicht berücksichtigt.

#### § 33 Teilnahmevoraussetzungen

Die Voraussetzung zur Teilnahme an LEM hat erbracht, wer

- a) In der laufenden Saison an ordnungsgemäß durchgeführten Kreiseinzelmeisterschaften der entsprechenden Spielart und –klasse teilgenommen und in der Endrunde den Mindest - GD der entsprechenden Klasse erreicht hat.
- b) an der letzten DM teilgenommen hat, dort nicht Erster wurde und das für eine DM gültige Qualifikationslimit erreicht hat.
- c) als Spieler, der über das Klassenlimit des BVNR verfügt, aber nur darum nicht an einer KEM teilnehmen konnte, weil nicht wenigstens ein zweiter klassenzugehöriger Spieler gemeldet hat und deshalb auch keine Qualifikation gespielt werden konnte.

Der Kreismeister ist in jedem Fall spielberechtigt. Ebenso ein Teilnehmer vom ausrichtenden Verein oder Kreisverband. Weitere gemeldete Spieler in der Reihenfolge der bei der KEM erzielten Platzierung sind auch dann noch spielberechtigt, wenn ihr GD nicht mehr als 20 % unter dem Mindest - GD der Klasse liegt.

#### § 34 Rangfolge der Teilnahmeberechtigung

Die Rangfolge der Teilnahmeberechtigung an LEM ergibt sich wie folgt:

- a) DM Teilnehmer gemäß § 33 b). – soweit freie Plätze vorhanden sind, nachdem Kreismeister- und Ausrichterplätze vergeben wurden.  
Diese müssen ihre Teilnahmebereitschaft bis zum Meldeschluss der LEM über den betreffenden Kreissportwart einreichen. Ansonsten verfällt die Teilnahmeberechtigung.
- b) Kreismeister – bei dessen Verhinderung der Nächstplatzierte.
- c) Ein Teilnehmer des ausrichtenden Vereins (wird der Platz nicht genutzt, kann der Kreisverband diesen belegen), sofern er nach § 33 den Mindest - GD der betreffenden Klasse erbringt.  
Der Ausrichterplatz bleibt erhalten und kann auch nach erfolgter Einladung/Ausschreibung (bei Ausfall des gemeldeten Sportlers) vom ausrichtenden Verein neu belegt werden.
- d) Der Laspo kann eine „Wild Card“ an einen Sportler vergeben, sofern dieser nach § 33 den Mindest - GD der betreffenden Klasse erbringt.
- e) Weitere gemeldete Spieler in der Reihenfolge der bei der KEM - Endrunde erzielten Platzierung.  
Platzierte Spieler, die mehr als 20% unter dem Mindest - GD der Klasse liegen, erhalten keine Teilnahmeberechtigung. Der Laspo hat allen Spielern zu a) bis c) die Teilnahme zu ermöglichen.

## § 35 Klasseneinteilungen

Die aufgeführten GD - Limits der ersten Klassen liegen (bei gleichen Distanzen) zum Teil unter dem DBU - Qualifikationslimits für Deutsche, bzw. Bundes Meisterschaften.  
Alle GD – Limits und Distanzen des BVNR gelten auch auf Kreisebene.

### Großes Billard

Freie Partie	I. Klasse	ab 25,00 GD	300 Points oder 10 Aufnahmen
Cadre 47/2	I. Klasse	ab 15,00 GD	200 Points oder 15 Aufnahmen
Cadre 71/2	I. Klasse	ab 10,00 GD	150 Points oder 15 Aufnahmen
Einband	I. Klasse	ab 5,00 GD	100 Points oder 20 Aufnahmen
Dreiband	I. Klasse	ab 0,750 GD	40 Points oder 50 Aufnahmen
	II. Klasse	ab 0,600 GD	35 Points oder 50 Aufnahmen
	III. Klasse	ab 0,450 GD	30 Points oder 50 Aufnahmen
	Damen	ab 0,300 GD	25 Points oder 50 Aufnahmen

Kunststoß bei genügend Meldungen nach STO der DBU.

### Kleines Billard

Freie Partie	1. Klasse	ab 40,00 GD	300 Points oder 10 Aufnahmen
	2. Klasse	ab 25,00 GD	250 Points oder 10 Aufnahmen
	3. Klasse	ab 12,00 GD	200 Points oder 15 Aufnahmen
	Damen	kein Limit	150 Points oder 20 Aufnahmen
Cadre 35/2	1. Klasse	ab 20,00 GD	250 Points oder 15 Aufnahmen
	2. Klasse	ab 12,00 GD	175 Points oder 15 Aufnahmen
	Senioren (60)	ab 4,00 GD	200 Points oder 20 Aufnahmen
Cadre 52/2	1. Klasse	ab 15,00 GD	200 Points oder 15 Aufnahmen
	2. Klasse	ab 7,50 GD	125 Points oder 15 Aufnahmen
Einband	1. Klasse	ab 5,00 GD	125 Points oder 20 Aufnahmen
	2. Klasse	ab 3,00 GD	90 Points oder 20 Aufnahmen
Dreiband	1. Klasse	ab 0,900 GD	50 Points oder 40 Aufnahmen
	2. Klasse	ab 0,700 GD	40 Points oder 40 Aufnahmen
	Damen	ab 0,400 GD	30 Points oder 40 Aufnahmen

Spieler ohne gültigen Einband - GD, die in den Disziplinen Freie Partie oder Cadre 35/2 oder Cadre 52/2 über das Limit der 1.Klasse verfügen, müssen als Voraussetzung zur Teilnahme an der LEM Einband diese Disziplin auf Kreisebene in der 1.Klasse gespielt haben.

Die angegebenen Aufnahmebegrenzungen gelten nur für die Vorrunde. Ab dem Halbfinale (oder Viertelfinale) wird ohne Aufnahmebegrenzung gespielt. Bei allen LEM Damen wird auch nach der Vorrunde noch mit Aufnahmebegrenzung gespielt.

## § 36 Spielsysteme

- 1) Der Laspo hat sich bei der Festlegung des Spielsystems nach folgendem zu richten:  
a) Bis zu sechs Teilnehmer System Avé (jeder gegen jeden) gemäß Sportordnung der DBU,  
b) oder in zwei Gruppen (je drei Spieler)

Schema für die Gruppenbildung:

<u>1. Gruppe</u>	<u>2. Gruppe</u>
Nr. 1, Nr. 4, Nr. 5	Nr. 2, Nr. 3, Nr. 6

In den Gruppen wird im System „Avé“ gespielt (jeder gegen jeden).

Nach Beendigung der Gruppenspiele bestreiten die Erst- und Zweitplatzierten der Gruppen „über Kreuz“ die Halbfinalspiele (Erster Gruppe 1 gegen Zweiter Gruppe 2, usw.). Die Gruppendritten spielen die Platzierungspartie um Platz 5. Die Halbfinalverlierer belegen gemeinsam Platz 3.

Die Halbfinalsieger bestreiten das Endspiel.

- c) Bei sieben Teilnehmern und drei Billards wie unter a), bei 8 Teilnehmern wie folgt:  
Bei acht Teilnehmern werden nach Erstellung des Ausgangsklassements unter Anwendung des „Treppensystems“ zwei Vierergruppen gebildet, wobei es unerheblich ist, wenn mehrere Spieler desselben Kreisverbandes derselben Gruppe angehören.

Schema für die Gruppenbildung:

<u>1. Gruppe</u>	<u>2. Gruppe</u>
Nr. 1, Nr. 4, Nr. 5, Nr. 8	Nr. 2, Nr. 3, Nr. 6, Nr. 7

In den Gruppen wird im System „Ave“ gespielt (jeder gegen jeden).

Nach Beendigung der Gruppenspiele bestreiten die Erst- und Zweitplatzierten der Gruppen „über Kreuz“ die Halbfinalspiele (Erster Gruppe 1 gegen Zweiter Gruppe 2, usw.).

Die Gruppendritten spielen die Platzierungspartie um Platz 5. Die Gruppenvierten spielen die Platzierungspartie um Platz 7. Die Halbfinalverlierer belegen gemeinsam Platz 3.

Die Halbfinalsieger bestreiten das Endspiel.

- d) Bei zehn Teilnehmern werden nach Erstellung des Ausgangsklassements unter Anwendung des „Treppensystems“ zwei Fünfergruppen gebildet, wobei es unerheblich ist, wenn mehrere Spieler desselben Kreisverbandes derselben Gruppe angehören.

Schema für die Gruppenbildung:

<u>1. Gruppe</u>	<u>2. Gruppe</u>
Nr. 1, Nr. 4, Nr. 5, Nr. 8, Nr. 9	Nr. 2, Nr. 3, Nr. 6, Nr. 7, Nr. 10

In den Gruppen wird im System „Ave“ gespielt (jeder gegen jeden).

Nach Beendigung der Gruppenspiele bestreiten die Erst- und Zweitplatzierten der Gruppen „über Kreuz“ die Halbfinalspiele (Erster Gruppe 1 gegen Zweiter Gruppe 2, usw.).

Die Gruppendritten spielen die Platzierungspartie um Platz 5. Die Gruppenvierten spielen die Platzierungspartie um Platz 7. Die Gruppenfünften spielen die Platzierungspartie um Platz 9.

Die Halbfinalverlierer belegen gemeinsam Platz 3.

Die Halbfinalsieger bestreiten das Endspiel.

- e) Bei zwölf Teilnehmern auf drei Billards werden drei Gruppen gebildet, wobei es unerheblich ist, wenn mehrere Spieler desselben Kreisverbandes derselben Gruppe angehören.

Schema für die Gruppenbildung:

<u>1. Gruppe</u>	<u>2. Gruppe</u>	<u>3. Gruppe</u>
Nr. 1, Nr. 6, Nr. 7, Nr. 12	Nr. 2, Nr. 5, Nr. 8, Nr. 11	Nr. 3, Nr. 4, Nr. 9, Nr. 10

In den Gruppen wird im System „Ave“ gespielt (jeder gegen jeden).

Die Gruppensieger und der Beste Zweite bestreiten wie folgt das Halbfinale: Bester Sieger - Bester Zweiter, sowie Zweitbesten Sieger - Drittbester Sieger. Die Halbfinalverlierer belegen gemeinsam Platz 3. Die Halbfinalsieger bestreiten das Endspiel.

- f) Bei zwölf Teilnehmern auf vier Billards werden drei Gruppen gebildet (s. 1.d).  
In den Gruppen wird im System „Ave“ gespielt (jeder gegen jeden).  
Die Ersten und Zweiten jeder Gruppe, sowie die zwei besten Dritten bestreiten wie folgt das Viertelfinale: Bester Zweiter - Zweitbesten Zweiter; Drittbester Sieger - Drittbester Zweiter; Zweitbesten Sieger - Bester Dritter; Bester Sieger - Zweitbesten Dritter  
Halbfinale: Zweitbesten Sieger - Drittbester Sieger; Bester Sieger - Viertbesten Sieger  
Die Halbfinalverlierer belegen gemeinsam Platz 3. Die Halbfinalsieger bestreiten das Endspiel.
- g) Bei sechzehn Teilnehmern auf vier Billards werden vier Gruppen gebildet, wobei es unerheblich ist, wenn mehrere Spieler desselben Kreisverbandes derselben Gruppe angehören.

Schema für die Gruppenbildung:

1. Gruppe

Nr. 1, Nr. 8, Nr. 9, Nr. 16

2. Gruppe

Nr. 2, Nr. 7, Nr. 10, Nr. 15

3. Gruppe

Nr. 3, Nr. 6, Nr. 11, Nr. 14

4. Gruppe

Nr. 4, Nr. 5, Nr. 12, Nr. 13

In den Gruppen wird im System „Avé“ gespielt (jeder gegen jeden).

Die Ersten und Zweiten jeder Gruppe bestreiten wie folgt das

Viertelfinale: Viertbesten Gruppensieger - Bester Gruppenzweiter; Drittbester Gruppensieger – Zweitbesten Gruppenzweiter; Zweitbesten Gruppensieger - Drittbester Gruppenzweiter; Bester Gruppensieger - Viertbesten Gruppenzweiter

Halbfinale: Zweitbesten Sieger - Drittbester Sieger; Bester Sieger - Viertbesten Sieger

Die Halbfinalverlierer belegen gemeinsam Platz 3. Die Halbfinalsieger bestreiten das Endspiel.

Die Reihenfolge der Plätze 5 bis 8 ergibt sich aus den, im Viertelfinale erzielten, Ergebnissen.

Bei Gleichheit entscheidet die bessere Höchstserie (analog die 2, 3. usw.).

- h) Gültig für die Spielsysteme d – f:  
Die Platzierung der übrigen vier / acht Teilnehmer richtet sich nach den in den Gruppenspielen erzielten Platzierungen. Bei Punktgleichheit entscheidet der bessere GD, der bessere ED, die bessere Höchstserie.

- i) Unentschieden im Viertel-, Halb- und Finale und in den Platzierungsspielen

Freie Partie, Einband, Cadre:

Wenn beide Spieler die Partiedistanz geschafft haben, erfolgt Verlängerung, wobei jeweils der Spieler vorlegt, der die Partie begonnen hat. Die Verlängerung wird als Kurzpartie über 10 % der Partiedistanz ausgetragen. Steht dann noch kein Sieger fest, wird die Partie durch ein Tie-Break entschieden, und zwar mit dem Anfangsstoß ohne Fortsetzung. 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.

Dreiband:

Wenn beide Spieler die Partiedistanz geschafft haben, erfolgt Verlängerung, wobei jeweils der Spieler vorlegt, der die Partie begonnen hat. Die Verlängerung wird in einer Aufnahme, jeweils beginnend mit dem Aufsatzball ohne Endziel, ausgetragen. Der Spieler mit der höheren Serie ist Sieger. Bei Gleichstand wird so lange wiederholt bis ein Spieler mehr Points erzielt hat.

- 2) Nach erfolgter Ausschreibung einer LEM (mit Benennung von drei Ersatzspielern) wird – bei Ausfall eines oder mehrerer Teilnehmer – vom Turnierleiter eine neue Rangliste erstellt und eine neue Gruppeneinteilung (s. „Treppensystems“) vorgenommen.

### **§ 37**

#### Ausscheiden eines Turnierteilnehmers

Scheidet ein Teilnehmer vor Beendigung des Turniers aus, so werden alle mit ihm durchgeführten Partien nicht gewertet.

### **§ 38**

Entfällt.

### **§ 39**

#### Verspätetes Erscheinen / Nichterscheinen zum Turnier

Pünktliches Erscheinen zum Turnierbeginn ist Pflicht. Sollte ein Teilnehmer einen durch höhere Gewalt unerwarteten Aufenthalt haben, so muss er sich telefonisch oder auf andere geeignete Weise mit dem Ausrichter in Verbindung setzen. Geschieht dies nicht, endet die Wartezeit des Ausrichters nach 30 Minuten. Nach Ablauf dieser Frist wird der Betreffende disqualifiziert und kann auch bei späterem Eintreffen nicht mehr am Turnier teilnehmen.

Sollte ein Teilnehmer vorausschaubar nicht antreten können, hat er dies dem Laspo spätestens eine Woche vor Turnierbeginn mitzuteilen. Spätere Absagen sind nur noch möglich, wenn der Teilnehmer spätestens eine Woche nach Turnierende eine ärztliche Bescheinigung o.ä. (Laspo) vorlegen kann. Ansonsten erfolgt eine Strafe (s. Strafenkatalog).

Wer ohne Entschuldigung beim Ausrichter oder Laspo einer LEM fernbleibt, handelt gegenüber den Teilnehmern und dem Ausrichter rücksichtslos und grob unsportlich; er wird ohne Ansehen der Person bestraft (s. Strafenkatalog).

### **§ 40**

Bei Vorliegen von Unsportlichkeit bzw. grober Unsportlichkeit kann der Laspo in Abstimmung mit dem Sportausschuss ein Bußgeld und/oder eine Sperre bis zu einem Jahr verhängen. Diese Strafen können vom Vorstand noch angemessen erhöht werden (s. Strafenkatalog).

### **§ 41**

Bei verspätetem Eingang des Spielberichtes / der Turniertabelle, nicht durchgeführter telefonischer Ergebnisdurchsage, fälschen und/oder fehlenden Einträgen, sowie unterlassener Mitteilung von Spielverlegungen wird der gastgebende Verein / Ausrichter mit einer Strafe belegt (s. Strafenkatalog).

Nichteinhaltung von Meldeterminen, verspätetes Einreichen statistischer Unterlagen. Falls nach dem Termin plus sieben Tage beim Empfänger nicht eingetroffen, wird der Verein mit einer Strafe belegt (s. Strafenkatalog).

Wenn von einem Kreisverband kein Delegierter zu einer ordnungsgemäß eingeladenen Versammlung erscheint zahlt der Verein mit einer Strafe belegt (s. Strafenkatalog).

### **§ 42**

Tritt ein Spieler / Schiedsrichter nicht ordnungsgemäß gekleidet an, entfällt seine Spiel- bzw. Funktionsberechtigung. Sein Verein wird mit einer Strafe belegt (s. Strafenkatalog).

### **§ 43**

Ein Verein, der nach Erstellung des Spielplanes eine ordnungsgemäß gemeldete Mannschaft zurückzieht wird mit einer Strafe belegt (s. Strafenkatalog).

#### § 44

Erscheint eine Mannschaft nicht vor Ablauf der Wartefrist und kommt die Begegnung dadurch nicht zustande, oder wird durch Verschulden einer Mannschaft nicht mehr als die Hälfte der erforderlichen Partien gespielt, gilt die Begegnung für diese Mannschaft als verloren. Außerdem wird der Verein mit einer Strafe belegt (s. Strafenkatalog).

Kommt eine Begegnung zustande, aber es werden durch Verschulden einer Mannschaft nicht mehr als die Hälfte der erforderlichen Partien ordnungsgemäß (falsche Aufstellung etc.), durchgeführt so ist sie für diese Mannschaft als verloren zu werten. Außerdem wird der Verein mit einer Strafe belegt (s. Strafenkatalog).

Bei Ausspielung einer Landesmannschaftsmeisterschaft in Turnierform gilt folgendes:

Wird eine Partie wegen fehlenden Spielers einer Mannschaft nicht ausgetragen bzw. wegen falscher Aufstellung annulliert, so wird ein Bußgeld (s. Strafenkatalog) verhängt. Ein Wiederholungsfall im laufenden Turnier wird mit einem weiteren Bußgeld (s. Strafenkatalog) geahndet und die betroffene Mannschaft wird aus dem Turnier ausgeschlossen. Zusätzlich wird der Mannschaft in der folgenden Saison das Startrecht für dieses Turnier entzogen.

#### § 45

Ausschluss aus der laufenden Meisterschaft wird verhängt, wenn eine Mannschaft dreimal schuldhaft nicht antritt. Außerdem wird der Verein mit einer Strafe belegt (s. Strafenkatalog).

#### § 46

Wird eine Partie wegen fehlenden Spielers einer Mannschaft nicht ausgetragen, bzw. wegen falscher Aufstellung annulliert, so wird eine Strafe (s. Strafenkatalog) verhängt. Bricht ein Spieler seine Partie ohne triftigen Grund ab, so wird eine Strafe (s. Strafenkatalog) verhängt. Im letztgenannten Fall kann bei Vorliegen von Unsportlichkeit, bzw. grober Unsportlichkeit eine zusätzliche Bestrafung durch Laspo, Sportausschuss und/oder Vorstand erfolgen.

#### § 47

Wer einer Landeseinzelmeisterschaft (LEM) ohne Entschuldigung fernbleibt, wird mit einer Strafe (s. Strafenkatalog) belegt. Außerdem wird er für die Einzelmeisterschaft dieser Disziplin in der folgenden Saison gesperrt. Im Wiederholungsfall wird neben dem Bußgeld eine Spielsperre für alle Einzelmeisterschaften der laufenden und folgenden Saison verhängt. Als Wiederholungsfall gilt ein zweiter gleichartiger Verstoß innerhalb der laufenden und folgenden Saison.

#### § 48

Erscheint ein Teilnehmer an einer LEM erst nach Ablauf der Wartefrist und wird deswegen vom Turnier ausgeschlossen, so wird er mit einer Strafe (s. Strafenkatalog) belegt. Über eine evtl. Spielsperre (s. § 47) wird im Einzelfall (Laspo / Sportausschuss) entschieden.

Bricht ein Teilnehmer seine Partie ohne triftigen Grund ab, oder spielt er die Anzahl seiner Partien ohne triftigen Grund nicht zu Ende, so wird er mit einer Strafe (s. Strafenkatalog) belegt. In beiden Fällen kann bei Vorliegen von Unsportlichkeit, bzw. grober Unsportlichkeit eine zusätzliche Bestrafung nach durch Laspo, Sportausschuss und/oder Vorstand erfolgen.

Sagt ein Spieler eine LEM nach Ablauf der Absagefrist (eine Woche vor Turnierbeginn) ab und kann innerhalb von einer Woche nach Beendigung des Turniers keinen ärztlichen Nachweis o. ä. vorweisen, wird er mit einer Strafe (s. Strafenkatalog) belegt.

Alle LEM - Teilnehmer sind verpflichtet, in Spielerkleidung an der Siegerehrung teilzunehmen. Wenn ein Spieler dieser ohne Entschuldigung fernbleibt, oder sich weigert diese in Spielerkleidung zu absolvieren, wird er er mit einer Strafe (s. Strafenkatalog) belegt. Außerdem wird er für die Einzelmeisterschaft dieser Disziplin in der folgenden Saison gesperrt.

Ausnahme: Spieler die vorzeitig ausgeschieden sind und am letzten Turniertag keinen Einsatz mehr haben.

#### **§ 49**

Ausrichter, die ihrer Ausrichterpflicht schuldhaft nicht nachkommen, werden mit einer Strafe (s. Strafenkatalog) belegt. Wer seiner Ausrichterpflicht zwar nachkommt, jedoch nicht ordnungsgemäß erfüllt, verwirkt ganz oder teilweise den für die Ausrichtung üblichen Zuschuss des BVNR.

#### **Ordnungsstrafen s. BVNR Strafenkatalog**

Die Bußgelder sind am Ende jedes Quartals zu entrichten, andernfalls wird in der darauf folgenden Saison vom betreffenden Kreisverband kein Verein spielberechtigt.

#### **Inkrafttreten**

Diese in ihrer ursprünglichen Fassung (vom 27.09.86) vom Sportausschuss am 22.06.2016 in Krefeld geänderte Sportordnung tritt mit sofortiger Wirkung in Kraft. Nach Inkrafttreten dieser SO haben alle früheren Sportordnungen des BVNR keine Gültigkeit mehr.

## Anhang zur Sportordnung

### LEM - Bewerbung

- \* Bei der Bewerbung um eine LEM Ausrichtung ist die Bankverbindung des Vereins mit einzureichen.

### LEM – Zuschuss (Verwendungszweck)

- \* Zuschuss wird z. Z. in Höhe von 5,- € je Teilnehmer / je Tag gewährt
- \* Zur Verpflegung der LEM Teilnehmer sind an beiden Turniertagen zwei Essen (Mittag & Abend) zu reichen. Bei absehbarem frühzeitigem Ende kann (das Abendbrot ersetzend) wahlweise nachmittags Kuchen / Kaffee gereicht werden.

### Hinweise zur LEM – Durchführung

#### Durchführung in Gruppen (s. auch Spielsysteme)

- Bei mehreren Gruppen beginnt immer die unterste (Gruppe B, C oder D).
- Die erste Spielrunde wird nach Setzliste (1 - 4 und 2 - 3) durchgeführt.
- In Vierergruppen wechselt der bessere Sieger zur zweiten Spielrunde das Billard. Zur letzten Spielrunde wechselt der (nach zwei gespielten Partien) Gruppenbeste das Billard.
- Die Belegung der Billards bei Viertelfinale, Halbfinale und Platzierungsspielen wird ausgelost. Auf welchem Billard das Finale stattfindet, bestimmt der Ausrichter.
- Am ersten Turniertag (Samstag) werden alle Gruppenspiele - am zweiten Turniertag (Sonntag) werden alle KO - Spiele (Viertel-, Halbfinale, Finale und Platzierungsspiele) durchgeführt.

#### Partienfolge bei Landeseinzelmeisterschaften

Reihenfolge nach Setzliste bei - 4 Spielern (auf 2 Billards)					
Part.-Nr.	Spielpaarung		Part.-Nr.	Spielpaarung	
( 1.)	2	- 3	( 4.)	Sieger (1) - Sieger (2)	
( 2.)	1	- 4	( 5.)	restliche Partie	
( 3.)	Verlierer (1) - Verlierer (2)		( 6.)	restliche Partie	

Reihenfolge nach Setzliste bei - 5 Spielern (auf 2 Billards)							
Part.-Nr.	Spielpaarung		Billard	Part.-Nr.	Spielpaarung		Billard
( 1.)	2	- 5	( 1 )	( 6.)	4	- 5	( 2 )
( 2.)	3	- 4	( 2 )	( 7.)	2	- 3	( 2 )
( 3.)	1	- 5	( 2 )	( 8.)	1	- 4	( 1 )
( 4.)	2	- 4	( 1 )	( 9.)	3	- 5	( 1 )
( 5.)	1	- 3	( 1 )	( 10.)	1	- 2	( 2 )

Reihenfolge nach Setzliste bei - 6 Spielern (auf 2 Billards)							
Part.-Nr.	Spielpaarung		Billard	Part.-Nr.	Spielpaarung		Billard
( 1.)	3	- 4	( 2 )	( 10.)	2	- 6	( 2 )
( 2.)	2	- 5	( 1 )	( 11.)	4	- 5	( 1 )
( 3.)	1	- 6	( 1 )	( 12.)	1	- 3	( 2 )
( 4.)	2	- 4	( 2 )	( 13.)	4	- 6	( 1 )
( 5.)	3	- 6	( 1 )	( 14.)	3	- 5	( 2 )
( 6.)	1	- 5	( 2 )	( 15.)	1	- 2	( 1 )
( 7.)	5	- 6	( 2 )				
( 8.)	2	- 3	( 1 )				
( 9.)	1	- 4	( 1 )				

Reihenfolge nach Setzliste bei - 6 Spielern (auf 3 Billards)					
Part.-Nr.	Spielpaarung	Billard	Part.-Nr.	Spielpaarung	Billard
( 1.)	3 - 4	( 1 )	( 10.)	2 - 6	( 1 )
( 2.)	2 - 5	( 2 )	( 11.)	4 - 5	( 2 )
( 3.)	1 - 6	( 3 )	( 12.)	1 - 3	( 3 )
( 4.)	2 - 4	( 3 )	( 13.)	4 - 6	( 1 )
( 5.)	3 - 6	( 2 )	( 14.)	3 - 5	( 3 )
( 6.)	1 - 5	( 1 )	( 15.)	1 - 2	( 2 )
( 7.)	5 - 6	( 3 )			
( 8.)	2 - 3	( 1 )			
( 9.)	1 - 4	( 2 )			

Dieses Spielsystem (6 Spieler in 2 Gruppen) wird nur in Sonderfällen (z.B. Terminnot) vom Laspo ar da es an einem Tag durchgeführt werden kann.

Reihenfolge nach Setzliste bei - 6 Spielern ( auf 2 Billards )					
<b>Gruppe A</b>			<b>Gruppe B</b>		
Part.-Nr.	Spielpaarung		Part.-Nr.	Spielpaarung	
( 2.)	2 - 3		( 1.)	2 - 3	
( 4.)	1 - Verlierer (1)		( 3.)	1 - Verlierer (1)	
( 6.)	1 - Sieger (1)		( 5.)	1 - Sieger (1)	
<b>Halfinals</b>			<b>Platz 5</b>		
( 7.)	Sieger A - Zweiter B		( 9.)	Dritter A - Dritter B	
( 8.)	Sieger B - Zweiter A		<b>Finale</b>		
			( 10.) Sieger Halbfinale - Sieger Halbfinale		

Reihenfolge nach Setzliste bei - 7 Spielern (auf 2 Billards)					
--	--	--	--	--	--

\* Es ist ein Spieler vom Ausrichter einzusetzen (Spielsystem mit 8 Spielern wird angewendet).  
Dessen Spielstärke darf niedriger sein, jedoch nicht das Limit der angesetzten Klasse überschreiten

Reihenfolge nach Setzliste bei - 7 Spielern (auf 3 Billards)					
Part.-Nr.	Spielpaarung	Billard	Part.-Nr.	Spielpaarung	Billard
( 1.)	4 - 5	( 1 )	( 13.)	1 - 6	( 1 )
( 2.)	3 - 6	( 2 )	( 14.)	2 - 5	( 3 )
( 3.)	2 - 7	( 3 )	( 15.)	3 - 4	( 2 )
( 4.)	1 - 3	( 3 )	( 16.)	1 - 4	( 3 )
( 5.)	4 - 7	( 1 )	( 17.)	5 - 7	( 2 )
( 6.)	5 - 6	( 2 )	( 18.)	2 - 3	( 1 )
( 7.)	1 - 5	( 1 )	( 19.)	3 - 7	( 1 )
( 8.)	2 - 4	( 2 )	( 20.)	4 - 6	( 3 )
( 9.)	6 - 7	( 3 )	( 21.)	1 - 2	( 2 )
( 10.)	3 - 5	( 3 )			
( 11.)	1 - 7	( 2 )			
( 12.)	2 - 6	( 1 )			

Reihenfolge nach Setzliste bei - 8 Spielern ( auf 2 Billards )			
<b>Gruppe A</b>		<b>Gruppe B</b>	
Part.-Nr.	Spielpaarung	Part.-Nr.	Spielpaarung
( 3.)	2 - 3	( 1.)	2 - 3
( 4.)	1 - 4	( 2.)	1 - 4
( 7.)	Verlierer (3) - Verlierer (4)	( 5.)	Verlierer (1) - Verlierer (2)
( 8.)	Sieger (3) - Sieger (4)	( 6.)	Sieger (1) - Sieger (2)
( 11.)	restliche Partie	( 9.)	restliche Partie
( 12.)	restliche Partie	( 10.)	restliche Partie
<b>Halfinals</b>		<b>Platz 5 / 7</b>	
( 13.)	Sieger A - Zweiter B	( 15.)	Dritter A - Dritter B
( 14.)	Sieger B - Zweiter A	( 16.)	Vierter A - Vierter B
<b>Finale</b>			
( 17.)	Sieger 13 - Sieger 14		

Reihenfolge nach Setzliste bei - 10 Spielern ( auf 2 Billards )					
<b>Gruppe A</b>			<b>Gruppe B</b>		
Part.-Nr.	Spielpaarung	Billard	Part.-Nr.	Spielpaarung	Billard
( 1.)	2 - 5		( 2.)	2 - 5	
( 3.)	3 - 4		( 4.)	3 - 4	
( 5.)	1 - 5		( 6.)	1 - 5	
( 7.)	2 - 4		( 8.)	2 - 4	
( 9.)	1 - 3		( 10.)	1 - 3	
( 11.)	4 - 5		( 12.)	4 - 5	
( 13.)	2 - 3		( 14.)	2 - 3	
( 15.)	1 - 4		( 16.)	1 - 4	
( 17.)	3 - 5		( 18.)	3 - 5	
( 19.)	1 - 2		( 20.)	1 - 2	
<b>Halfinals</b>			<b>Platz 5 / 7 / 9</b>		
Sieger A - Zweiter B			Dritter A - Dritter B		
Sieger B - Zweiter A			Vierter A - Vierter B		
<b>Finale</b>			Fünfter A - Fünfter B		
Sieger 13 - Sieger 14					

Reihenfolge nach Setzliste bei - 12 Spielern ( auf 3 Billards )			
<b>Gruppe A</b>		<b>Gruppe B</b>	
Part.-Nr.	Spielpaarung	Part.-Nr.	Spielpaarung
( 5.)	2 - 3	( 3.)	2 - 3
( 6.)	1 - 4	( 4.)	1 - 4
( 11.)	Verlierer (5) - Verlierer (6)	( 9.)	Verlierer (3) - Verlierer (4)
( 12.)	Sieger (5) - Sieger (6)	( 10.)	Sieger (3) - Sieger (4)
( 17.)	restliche Partie	( 15.)	restliche Partie
( 18.)	restliche Partie	( 16.)	restliche Partie
<b>Gruppe C</b>		<b>Viertelfinals</b> (s. Ausschreibung) s. bei 4 Billards (auch Partie-Nr. übernehmen)	
Part.-Nr.	Spielpaarung	<b>Halfinals</b>	
( 1.)	2 - 3	( 19.)	Zweitbester Sieger - Drittbester Sieger
( 2.)	1 - 4	( 20.)	Bester Sieger - Bester Zweiter
( 7.)	Verlierer (1) - Verlierer (2)	<b>Finale</b>	
( 8.)	Sieger (1) - Sieger (2)	( 21.)	Sieger (19) - Sieger (20)
( 13.)	restliche Partie		
( 14.)	restliche Partie		

Reihenfolge nach Setzliste bei - 12 Spielern ( auf 4 Billards )			
<b>Gruppe A</b>		<b>Gruppe B</b>	
Part.-Nr.	Spielpaarung	Part.-Nr.	Spielpaarung
( 5.)	2 - 3	( 3.)	2 - 3
( 6.)	1 - 4	( 4.)	1 - 4
( 11.)	Verlierer (5) - Verlierer (6)	( 9.)	Verlierer (3) - Verlierer (4)
( 12.)	Sieger (5) - Sieger (6)	( 10.)	Sieger (3) - Sieger (4)
( 17.)	restliche Partie	( 15.)	restliche Partie
( 18.)	restliche Partie	( 16.)	restliche Partie
<b>Gruppe C</b>			
Part.-Nr.	Spielpaarung		
( 1.)	2 - 3		
( 2.)	1 - 4		
( 7.)	Verlierer (1) - Verlierer (2)		
( 8.)	Sieger (1) - Sieger (2)		
( 13.)	restliche Partie		
( 14.)	restliche Partie		
<b>Viertelfinale</b>			
( 19.)	Bester Zweiter	-	Zweitbester Zweiter
( 20.)	Drittbester Sieger	-	Drittbester Zweiter
( 21.)	Zweitbester Sieger	-	Bester Dritter
( 22.)	Bester Sieger	-	Zweitbester Dritter
<b>Halfinale</b>			
( 23.)	Zweitbester Sieger Viertelfinale	-	Drittbester Sieger Viertelfinale
( 24.)	Bester Sieger Viertelfinale	-	Viertbester Sieger Viertelfinale
<b>Finale</b>			
( 25.)	Sieger Halbfinale	-	Sieger Halbfinale

Reihenfolge nach Setzliste bei - 16 Spielern ( auf 4 Billards )			
<b>Gruppe A</b>		<b>Gruppe B</b>	
( 7.)	2 - 3	( 5.)	2 - 3
( 8.)	1 - 4	( 6.)	1 - 4
( 15.)	Verlierer (7) - Verlierer (8)	( 13.)	Verlierer (5) - Verlierer (6)
( 16.)	Sieger (7) - Sieger (8)	( 14.)	Sieger (5) - Sieger (6)
( 23.)	restliche Partie	( 21.)	restliche Partie
( 24.)	restliche Partie	( 22.)	restliche Partie
<b>Gruppe C</b>		<b>Gruppe D</b>	
( 3.)	2 - 3	( 1.)	2 - 3
( 4.)	1 - 4	( 2.)	1 - 4
( 11.)	Verlierer (3) - Verlierer (4)	( 9.)	Verlierer (1) - Verlierer (2)
( 12.)	Sieger (3) - Sieger (4)	( 10.)	Sieger (1) - Sieger (2)
( 19.)	restliche Partie	( 17.)	restliche Partie
( 20.)	restliche Partie	( 18.)	restliche Partie
<b>Viertelfinale</b>			
( 25.)	Viertbester Gruppensieger	-	Bester Gruppenzweiter
( 26.)	Drittbester Gruppensieger	-	Zweitbester Gruppenzweiter
( 27.)	Zweitbester Gruppensieger	-	Drittbester Gruppenzweiter
( 28.)	Bester Gruppensieger	-	Viertbester Gruppenzweiter
<b>Halbfinale</b>			
( 29.)	Zweitbester Sieger Viertelfinale	-	Drittbester Sieger Viertelfinale
( 30.)	Bester Sieger Viertelfinale	-	Viertbester Sieger Viertelfinale
<b>Finale</b>			
( 31.)	Sieger Halbfinale	-	Sieger Halbfinale