

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Allgemeines</b> .....	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Mannschaftswettbewerbe</b> .....	<b>2</b>
	2.1 Allgemeines	2
	2.2 Einzelheiten	3
<b>3</b>	<b>Einzelmeisterschaften</b> .....	<b>3</b>
	3.1 Allgemeines	3
	3.2 Einzelheiten	4

ENTWURF

## **1 Allgemeines**

- (1) Diese Sportordnung und ihre gesonderten Ausschreibungen („Ausschreibung Dreiband“ und „Ausschreibung Technik“) regeln gemäß der Sport- und Turnierordnung des BVBW (im Weiteren STO) die Einzelheiten des Spielbetriebs für die Spielart Karambol im BVBW.
- (2) Aus Gründen der leichteren Lesbarkeit und Übersichtlichkeit wird in dieser Sportordnung und den gesonderten Ausschreibungen auf die Verwendung von unterschiedlichen Kennzeichnungen für weibliche, männliche oder diverse Personen verzichtet. Dies impliziert jedoch keine Benachteiligung des jeweiligen Geschlechts, sondern soll im Sinne der sprachlichen Vereinfachung als geschlechtsneutral zu verstehen sein.
- (3) Verstöße gegen diese Sportordnung und ihre gesonderten Ausschreibungen werden gemäß der STO geahndet.
- (4) Soweit diese Sportordnung oder die gesonderten Ausschreibungen zu bestimmten Sachverhalten keine, fehlerhafte oder interpretationsbedürftige Aussagen enthalten, sind diese im Sinne der Gewährleistung einer ordnungsgemäßen Durchführung des Sportbetriebes auszulegen und zu ergänzen.
- (5) Der Landessportwart ist berechtigt, diese Sportordnung und die gesonderten Ausschreibungen zu ergänzen oder zu ändern, soweit dies für die ordnungsgemäße Durchführung und Abwicklung des Sportbetriebes erforderlich ist.

## **2 Mannschaftswettbewerbe**

### **2.1 Allgemeines**

- (1) Die Meldung von Mannschaften und Sportlern erfolgt grundsätzlich nach den Vorgaben der STO.
- (2) Die Ligeneinteilung wird vom Sportkreistag vorgenommen.
- (3) Spielen aus einem Verein zwei Mannschaften in derselben Liga, so müssen sie am ersten Spieltag der Hin- und Rückrunde gegeneinander antreten.
- (4) Stammspieler dürfen nur in der Mannschaft eingesetzt werden, in der sie als Stammspieler gemeldet sind. Dies gilt auch für Bundesliga-Stammspieler.  
Stammspieler der nachfolgenden Mannschaft können in den höheren Mannschaften Ersatzspieler sein. Es gibt keine Festspielregelung, d.h. Ersatzspieler können unbegrenzt oft in einer höheren Mannschaft eingesetzt werden.
- (5) Die Mannschaftsaufstellung hat nach der Rangfolge im Online-Portal des BVBW zu erfolgen. Weicht eine Mannschaft hiervon ab, hat sie die Begegnung zu Null verloren. Gleiches gilt, wenn ein nicht spielberechtigter Sportler zum Einsatz kommt, auch wenn sich die fehlende Spielberechtigung nur auf diese Mannschaft bezieht. Diese Regelung gilt nicht für Mehrkampfligen.
- (6) Spielverlegungen sind auf Grundlage einer Vereinbarung der beiden beteiligten Mannschaften möglich. Eine Vorverlegung ist zu bevorzugen.

Eine Nachholung muss spätestens innerhalb von drei folgenden Spieltagen erfolgen (bevor der dritte folgende Spieltag stattgefunden hat). Die Verlegung der beiden letzten Spieltage auf spätere Zeitpunkte ist nicht zulässig.

Der Landessportwart ist von einer Spielverlegungsvereinbarung spätestens 72h vor dem ursprünglichen Spieltermin *und* 72h vor dem tatsächlichen Beginn der Begegnung zu unterrichten.

- (7) Die Heimmannschaften sind für die Ergebnismeldung im Online-Portal des BVBW verantwortlich. Die Ergebnismeldung hat dem Spielberichtsbogen zu entsprechen. Die Erfassung des Endergebnisses hat regelmäßig unmittelbar nach Ende der Mannschaftsbegegnung zu erfolgen, in Ausnahmefällen jedoch spätestens am Folgetag bis 22:00 Uhr. Alle Spielberichtsbögen müssen durch die Heimmannschaften vollständig und unterschrieben bis zum Saisonende aufbewahrt werden und sind dem Landessportwart auf Verlangen auszuhändigen.

## 2.2 Einzelheiten

- (1) Die Mannschaften nehmen gemäß der STO *vor und* nach der Begegnung, zur Begrüßung, Bekanntgabe der Paarungen, Bekanntgabe des Ergebnisses und Verabschiedung vollständig Aufstellung. Ein späteres Erscheinen oder eine verfrühte Abreise einzelner Sportler ist nicht zulässig.
- (2) Die Heimmannschaft bestimmt, welche Partie auf welchem Tisch ausgetragen wird und gibt dies der Gastmannschaft *vor* Beginn der Begegnung bekannt.
- (3) Die Einspielzeit vor Partiebeginn beträgt für Gastspieler zehn und für Heimspieler fünf Minuten, ab der zweiten Partie auf dem selben Tisch fünf bzw. drei Minuten. Dem Spieler wird die letzte Minute seiner Einspielzeit angekündigt. Der Spieler des Gastgebers beginnt.

Abweichungen von dieser Regelung können in den Ausschreibungen festgelegt werden.

- (4) Ein Protest gilt nur dann als eingelegt, wenn
  - a. der Spielberichtsbogen vollständig ausgefüllt und unterschrieben und die Einlegung des Protests mit Begründung eingefügt ist und
  - b. er dem zuständigen Sportwart spätestens drei Tage nach Beendigung des Spiels in Textform (Brief, Fax, E-Mail) vorliegt.
- (5) Spielfreie Spieler können als Schreiber/Schiedsrichter eingesetzt werden.

## 3 Einzelmeisterschaften

### 3.1 Allgemeines

- (1) Für jedes Turnier der Einzelmeisterschaften wird eine Einladung auf der Internetseite des BVBW veröffentlicht.
- (2) Meldeschluss ist jeweils vier Wochen vor Turnierbeginn.
- (3) Die Anmeldung ist verbindlich. Grundlose Abmeldung (nach Meldeschluss) oder Nichtantreten führen zum Ausschluss von den Einzelmeisterschaften in der betreffenden Disziplin für die laufende und die kommende Saison.
- (4) Der Landessportwart ist bis zum Zeitpunkt der jeweils *ersten* Turniereinladung verantwortlich.

Diesem Zeitpunkt nachfolgend werden alle Entscheidungen bis zum Turnierende vom Verantwortlichen des ausrichtenden Vereins getroffen. Dieser ist in der Ursprungseinladung mit Kontaktdaten zu benennen. Alle Teilnehmer haben sich bezüglich etwaiger Abmeldungen oder sonstiger Anliegen an den Verantwortlichen des Ausrichters zu wenden.

### **3.2 Einzelheiten**

- (1) Alle Spieler müssen zu Turnierbeginn anwesend sein. Dies gilt auch für diejenigen Spieler, die in der ersten Spielrunde noch spielfrei sind.
- (2) Die Einspielzeit vor Partiebeginn beträgt für Gastspieler zehn und für Heimspieler fünf Minuten, ab der zweiten Partie auf dem selben Tisch fünf bzw. drei Minuten. Dem Spieler wird die letzte Minute seiner Einspielzeit angekündigt. Welcher Spieler mit dem Einstoßen beginnt, wird durch Los entschieden.  
Abweichungen von dieser Regelung können in den Ausschreibungen festgelegt werden.
- (3) Jeder Spieler ist verpflichtet, nach seiner letzten Partie am Turniertag noch eine weitere Spielrunde anwesend zu bleiben, um als Schiedsrichter zur Verfügung zu stehen. Nichtbefolgen führt zum Ausschluss von den Einzelmeisterschaften in der betreffenden Disziplin für die laufende und die kommende Saison.
- (4) Die Turnierergebnisse sind spätestens am Folgetag vom Turnierleiter an den Landessportwart zu übermitteln.
- (5) Spielfreie Spieler können als Schreiber/Schiedsrichter eingesetzt werden.



# Ausschreibung Technik

Stand: 05.05.2024 ENTWURF

## Inhaltsverzeichnis

<b>1 Mannschaftswettbewerbe .....</b>	<b>2</b>
1.1 Freie Partie, kleines Billard.....	2
1.2 Mehrkampf, kleines Billard .....	2
1.2.1 Dreikampf/Cadre.....	2
1.2.2 Dreikampf/Einband.....	2
1.2.3 Vierkampf.....	2
<b>2 Landes- und Bezirkseinzelmeisterschaften .....</b>	<b>3</b>
2.1 LM Freie Partie kleines Billard, Cadre 35/2 und Cadre 52/2.....	3
2.2 Alle anderen Einzelmeisterschaften Technik (kleines oder großes Billard).....	3
2.3 Klasseneinteilung, Ausspielziele .....	4

# 1 Mannschaftswettbewerbe

## 1.1 Freie Partie, kleines Billard

- (1) Dieser Mannschaftswettbewerb wird mit Dreiermannschaften gespielt.
- (2) Die Reihenfolge der Partien lautet 3-3, 2-1, 1-2, 2-3, 3-2, 1-1.
- (3) Ausspielziele Brett 1-3: 150 Points / 20 Aufnahmen (Oberliga und Verbandsliga)

## 1.2 Mehrkampf, kleines Billard

- (1) Der Sportkreistag legt fest, welche Mehrkampf-Variante(n) in der kommenden Saison gespielt wird/werden.
- (2) Die Mannschaftsführer legen zu Beginn jedes Spieltages ihre Mannschaftsaufstellung für Brett 1, 2 und 3 (bzw. Brett 1 bis 4) fest, die für diesen Spieltag gilt. Die Rangfolge im Mannschaftspass ist für die Festlegung nicht bindend.
- (3) Stammspieler einer Mehrkampfmannschaft dürfen nicht in der Oberliga Freie Partie eingesetzt werden.

### 1.2.1 Dreikampf/Cadre

- (1) Gespielt wird in den Disziplinen:
  - Freie Partie Distanz 200 Points/20 Aufnahmen
  - Cadre 35/2 Distanz 150 Points/20 Aufnahmen
  - Cadre 52/2 Distanz 150 Points/20 Aufnahmen
- (2) Die Reihenfolge der Partien lautet

Partie 1	Heim 1 – Gast 2	Cadre 35/2
Partie 2	Heim 3 – Gast 3	Cadre 52/2
Partie 3	Heim 2 – Gast 1	Freie Partie
Partie 4	Heim 3 – Gast 2	Freie Partie
Partie 5	Heim 2 – Gast 3	Cadre 35/2
Partie 6	Heim 1 – Gast 1	Cadre 52/2
- (3) Die Berechnung des VMGD erfolgt analog Tz. 1.2.3 (3)
- (4) Die Rangfolge in der Tabelle wird analog Tz. 1.2.3 (4) ermittelt.

### 1.2.2 Dreikampf/Einband

- (1) Gespielt wird in den Disziplinen:
  - Freie Partie Distanz 200 Points/20 Aufnahmen
  - Cadre 35/2 Distanz 150 Points/20 Aufnahmen
  - Einband Distanz 125 Points/20 Aufnahmen
- (2) Die Reihenfolge der Partien lautet

Partie 1	Heim 1 – Gast 2	Cadre 35/2
Partie 2	Heim 3 – Gast 3	Einband
Partie 3	Heim 2 – Gast 1	Freie Partie
Partie 4	Heim 3 – Gast 2	Freie Partie
Partie 5	Heim 2 – Gast 3	Cadre 35/2
Partie 6	Heim 1 – Gast 1	Einband
- (3) Die Berechnung des VMGD erfolgt analog Tz. 1.2.3 (3)
- (4) Die Rangfolge in der Tabelle wird analog Tz. 1.2.3 (4) ermittelt.

### 1.2.3 Vierkampf

- (1) Gespielt wird in den Disziplinen:
  - Freie Partie Distanz 300 Points/10 Aufnahmen
  - Cadre 35/2 Distanz 250 Points/15 Aufnahmen
  - Cadre 52/2 Distanz 200 Points/15 Aufnahmen
  - Einband 125 Points/25 Aufnahmen
- (2) Die Reihenfolge der Partien lautet Freie Partie - Einband – Cadre 35/2 – Cadre 52/2.
- (3) Für das Ausfüllen des Spielberichts gilt folgendes Berechnungsschema:

Freie Partie	Gespielte Punkte	x 1	=
Cadre 35/2	Gespielte Punkte	x 2	=
Cadre 52/2	Gespielte Punkte	x 3	=
Einband	Gespielte Punkte	x 8	=
			Summe der korrigierten Punkte
	Summe der korrigierten Punkte geteilt durch die Summe der Aufnahmen		= VMGD

(4) 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 Landes- und Bezirkseinzelschaften

### 2.1 LM Freie Partie kleines Billard, Cadre 35/2 und Cadre 52/2

Die Teilnehmerzahl ist auf 4 Spieler begrenzt. Bei mehr als 4 Meldungen werden die 2 schnittbesten Spieler gesetzt und die verbleibenden Spieler ermitteln in einem Qualifikationsturnier die Starter für Platz 3 und 4. Die Teilnehmerzahl bei Qualifikationsturnieren ist auf 6 Spieler begrenzt. Bei mehr als 6 Qualifikanten werden mehrere Qualifikationsturniere veranstaltet.

Sollte ein Qualifikationsturnier ausfallen, nehmen die 4 schnittbesten Spieler an der LM teil. Fällt eines von mehreren Qualifikationsturnieren aus, nehmen die Spieler mit den besten GDs an dem/den stattfindenden Qualifikationsturnieren teil.

Teilnahmeberechtigt bei Landes- bzw. Bezirksmeisterschaft sind:

- a) Bundes- bzw. Deutscher Meister der DBU in der vorangegangenen Saison
- b) Die zwei schnittbesten gemeldeten Spieler. Sollte ein Teilnehmer gemäß a) melden dann der schnittbeste gemeldete Spieler.
- c) Der Erst- und Zweitplatzierte aus dem Qualifikationsturnier, bei mehreren Qualifikationsturnieren die beiden schnittbesten Sieger. Bei Verzicht eines Qualifikanten rückt der Schnittbeste aller Qualifikationsturniere auf.
- d) Spieler, die durch den Landessportwart nominiert wurden.

Meldeschluss ist 4 Wochen vor der Meisterschaft. Das Qualifikationsturnier findet 2 Wochen vor der Meisterschaft statt. Bei ausreichend Meldungen werden mehrere Qualifikationsturniere regional getrennt ausgerichtet.

### 2.2 Alle anderen Einzelschaften Technik (kleines oder großes Billard)

Die Teilnehmerzahl ist auf 6 Spieler begrenzt. Bei mehr als 6 Meldungen werden die 4 schnittbesten Spieler gesetzt und die verbleibenden Spieler ermitteln in einem Qualifikationsturnier die Starter für Platz 5 und 6. Die Teilnehmerzahl im Qualifikationsturnier ist ebenfalls auf 6 Teilnehmer begrenzt. Bei mehr als 6 Qualifikanten werden mehrere Qualifikationsturniere veranstaltet. Sollte ein Qualifikationsturnier ausfallen, nehmen die 6 schnittbesten Spieler an der BM bzw. LM teil. Fällt eines von mehreren Qualifikationsturnieren aus, nehmen die Spieler mit den besten GDs an dem/den stattfindenden Qualifikationsturnieren teil.

Teilnahmeberechtigt bei Landes- bzw. Bezirksmeisterschaft sind:

- a) Bundes- bzw. Deutscher Meister der DBU in der vorangegangenen Saison
- b) Die vier schnittbesten gemeldeten Spieler. Sollte ein Teilnehmer gemäß a) melden, dann die drei schnittbesten gemeldeten Spieler.
- c) Der Erst- und Zweitplatzierte aus dem Qualifikationsturnier, bei mehreren Qualifikationsturnieren die beiden schnittbesten Sieger. Bei Verzicht eines Qualifikanten rückt der Schnittbeste aller Qualifikationsturniere auf.

d) Spieler, die durch den Landessportwart nominiert wurden.

Meldeschluss ist 4 Wochen vor der Meisterschaft. Das Qualifikationsturnier findet 2 Wochen vor der Meisterschaft statt. Bei ausreichenden Meldungen werden mehrere Qualifikationsturniere regional getrennt ausgerichtet.

### 2.3 Klasseneinteilung, Ausspielziele

Die Klasseneinteilung wird nach folgender Tabelle vorgenommen. Daraus ergeben sich ebenfalls die Ausspielziele der einzelnen Wettbewerbe:

<b>Kleiner Tisch</b>	<b>Freie Partie</b>	<b>Cadre 35/2</b>	<b>Cadre 52/2</b>	<b>Einband</b>
<b>Klasse 1 (LM)</b>	GD $\geq$ 10,00 300P / 15A	GD $\geq$ 5,00 200P / 15A	GD $\geq$ 4,00 200P / 15A	125P / 20A
<b>Klasse 1 (LM Qualifikation)</b>	GD $\geq$ 10,00 200P / 15A	GD $\geq$ 5,00 150P / 15A	GD $\geq$ 4,00 150P / 15A	
<b>Klasse 2 (BM)</b>	GD $\geq$ 4,00 bis $<$ 10,00 150P / 20A	GD $<$ 5,00 100P / 20A	GD $<$ 4,00 100P / 20A	
<b>Klasse 3 (BM)</b>	GD $<$ 4,00 75P / 20A			
<b>Senioren</b>		150P / 20A		
<b>Damen (LM)</b>	50P / 25A			

<b>Großer Tisch</b>	<b>Freie Partie</b>	<b>Cadre 47/2</b>	<b>Cadre 71/2</b>	<b>Einband</b>
<b>Klasse 1 (LM)</b>	300P / 15A	200P / 15A	150P / 15A	100P / 20A

GD = Gesamtdurchschnitt  
LM = Landesmeisterschaft

A = Aufnahmen  
BM = Bezirksmeisterschaft

P = Punkte

Für die Klasseneinteilung gilt der zuletzt gespielte beste Turnierdurchschnitt (aus mind. drei Partien) (BTD) aus der aktuellen und den letzten 3 Spielzeiten. Wenn kein BTD vorliegt, erfolgt die Einstufung durch den Landessportwart.



# Ausschreibung Dreiband

Stand: 05.05.2024 ENTWURF

## Inhaltsverzeichnis

<b>1 Mannschaftswettbewerbe .....</b>	<b>2</b>
1.1 Allgemeines .....	2
1.2 Einzelheiten .....	2
1.3 Wertungen.....	2
<b>2 Einzelmeisterschaften .....</b>	<b>2</b>
2.1 Allgemeines .....	2
2.2 Einzelheiten großes Billard .....	3
2.3 Grand-Prix-Rangliste.....	4
2.4 Finalturniere .....	4
2.5 Einzelheiten kleines Billard .....	4
Anlage 1 – Punktetabelle für Dreiband Grands Prix.....	5
Anlage 2 – Stoßzeitlimit.....	6

# 1 Mannschaftswettbewerbe

## 1.1 Allgemeines

- (1) In den Dreibandligen wird mit Vierermannschaften gespielt. Die Begegnungen werden in vier Einzelpartien ausgetragen. Ein Antreten mit drei Spielern ist zulässig, muss dem Gegner jedoch vorab angekündigt werden. Die nicht gespielte Partie wird für die unvollständige Mannschaft als verloren gewertet.
- (2) Die Spielreihenfolge einer Mannschaftsbegegnung lautet:
  1. Durchgang: Sportler Rang 3 und Rang 4
  2. Durchgang: Sportler Rang 1 und Rang 2.

Die Mannschaftsführer können einvernehmlich eine abweichende Spielreihenfolge bestimmen.

## 1.2 Einzelheiten

- (1) Das Ausspielziel aller Partien ist 40 Points oder 60 Aufnahmen.
- (2) Bei allen Partien gilt ein Stoßzeitlimit von 40 Sekunden. Jeder Spieler hat zwei Time-Outs (s. Anlage 2)

## 1.3 Wertungen

- (1) Die Wertung der einzelnen Mannschaftsbegegnungen erfolgt
  - a) nach Punkten (PKT)
    - gewonnen (mehr Partiepunkte als der Gegner) 2:0
    - unentschieden (gleichviele Partiepunkte wie der Gegner) 1:1
    - verloren (weniger Partiepunkte als der Gegner) 0:2
  - b) nach Partiepunkten (PPKT)
    - jede gewonnene Einzelbegegnung wird mit zwei Partiepunkten gewertet, eine Unentschiedene mit einem Partiepunkt und eine Verlorene mit null Partiepunkten
    - mögliche Partiepunktverteilungen: 8:0; 7:1; 6:2; 5:3; 4:4; 3:5; 2:6; 1:7; 0:8.
- (2) Die Bestimmung des Tabellenplatzes der Mannschaften erfolgt
  - a) nach Punkten
  - b) nach Partiepunkten (absolut)
  - c) nach Gesamtmannschaftsdurchschnitt
  - d) nach bestem Einzelmannschaftsdurchschnitt.

# 2 Einzelmeisterschaften

## 2.1 Allgemeines

- (1) Die Dreiband-Einzelmeisterschaften auf dem großen Billard (Matchbillard) werden in zwei getrennten Grand-Prix-Serien als Bezirksmeisterschaft und Landesmeisterschaft ausgetragen.
- (2) Die Grand-Prix-Serien bestehen jeweils aus mindestens drei Grand-Prix-Turnieren (genaue Anzahl wird am Sportkrestag für die jeweils kommende Saison festgelegt), sowie einem Finalturnier der sechs Bestplatzierten der jeweiligen Serie.
- (3) Für die Eingruppierung der Spieler in die beiden Serien ist der beste Turnierdurchschnitt der letzten drei Spielzeiten (BTD3) maßgebend.

- (4) Die Bezirksmeisterschaft steht Spielern mit einem BTD3 bis 0,499 und solchen Spielern offen, die noch keinen BTD haben.
- (5) Die Landesmeisterschaft steht Spielern ab einem BTD3 von 0,500 offen. Ferner ist - unabhängig von seinem BTD - der Bezirksmeister der letzten Saison teilnahmeberechtigt (aber nicht verpflichtet).
- (6) Die Eingruppierung erfolgt vor Saisonbeginn. Ein Wechsel zwischen Bezirks- und Landesmeisterschaft während der Saison ist nicht möglich.

## 2.2 Einzelheiten großes Billard

- (1) Die Grand-Prix-Turniere der Bezirks- und Landesmeisterschaft finden jeweils zeitgleich statt. Die Finalturniere finden regelmäßig an unterschiedlichen Wochenenden statt.
- (2) Alle Grand-Prix-Turniere werden mit einer maximalen Teilnehmerzahl von zwölf Spielern ausgetragen (Finalturniere mit sechs Spielern).
- (3) Bei mehr als zwölf Meldungen sind die zehn besten Spieler der Grand-Prix-Ranglisten der Vorsaison (Rangliste Landesmeisterschaft, dann Rangliste Bezirksmeisterschaft) qualifiziert.  
Die verbleibenden beiden Startplätze werden in einem Qualifikationsturnier ausgespielt, welches vom Ausrichter des Hauptturniers organisiert wird. Den Spielmodus des Qualifikationsturniers legt der Verantwortliche des Ausrichters nach freiem Ermessen - in Ansehung der Teilnehmerzahl - fest. Er kann auch den Spielort des Qualifikationsturniers - in Ansehung der teilnehmenden Sportler - variabel festlegen.
- (4) Bei Spielerausfällen wird das Teilnehmerfeld mit Nachrückern aus der Warteliste der ursprünglich gemeldeten, aber nicht qualifizierten Spieler aufgefüllt.
- (5) Die Turniere werden im Gruppenmodus ausgetragen. In der Gruppenphase sind Unentschieden möglich. In der Finalrunde wird im KO-Modus gespielt. Bei Gleichstand wird die Partie durch Verlängerung (Sudden Death) entschieden. Die acht Finalisten werden entsprechend ihrer Leistung in der Gruppenphase (Partiepunkte - TD - Höchstserie) gesetzt. Danach spielen:
  - Viertelfinale 1: 1 – 8
  - Viertelfinale 2: 4 – 5
  - Viertelfinale 3: 3 – 6
  - Viertelfinale 4: 2 – 7
  - Halbfinale 1: Sieger VF 1 - Sieger VF 2
  - Halbfinale 2: Sieger VF 3 - Sieger VF 4
- (6) Die Gruppeneinteilung erfolgt anhand von Setzlisten. Diese werden jeweils nach dem BTD aus den Grands Prix der Vorsaison (inklusive Finalturnier) erstellt. Hat ein Spieler in der letzten Saison an keinem Grand Prix teilgenommen, wird auf seinen jüngsten BTD der davorliegenden Grand-Prix-Spielzeiten zurückgegriffen.  
Von vorstehenden Regelungen zur Gruppeneinteilung kann im Einzelfall abgewichen werden, um ein Aufeinandertreffen von Spielern desselben Vereins zu vermeiden.
- (7) Die Ausspielziele sind - in Ansehung der Teilnehmerzahl - variabel.
- (8) Die Einspielzeit vor Partiebeginn beträgt für jeden Spieler fünf Minuten. Sie reduziert sich auf drei Minuten, wenn ein Spieler am Turniertag auf dem für die Partie vorgesehenen Tisch bereits gespielt hat.
- (9) Bei Partien mit einem Ausspielziel von weniger als 40 Bällen wird keine Pause nach Erreichen der Hälfte der Spieldistanz eingelegt.

- (10) Bei allen Partien gilt ein Stoßzeitlimit von 40 Sekunden. Jeder Spieler hat zwei Time-Outs (s. Anlage 2).

Lässt sich das Stoßzeitlimit wegen fehlender Schiedsrichter nicht umsetzen, kann ausnahmsweise darauf verzichtet werden. Dann jedoch in jeder Spielrunde einheitlich. Ein „Fehlen von Schiedsrichtern“ darf sich nicht daraus ergeben, dass der Turnierleiter spielfreie Spieler nicht heranzieht oder ausgeschiedenen Spielern - entgegen der Sportordnung Karambol - eine vorzeitige Abreise gestattet.

### **2.3 Grand-Prix-Rangliste**

- (1) Für jede Teilnahme an einem Grand-Prix-Turnier werden Punkte gemäß der Grand-Prix-Punktetabelle (Anlage 1) vergeben.
- (2) Anhand der Addition der während einer Saison erspielten Punkte wird eine Rangliste erstellt und bis zum Saisonende fortgeschrieben (Grand-Prix-Rangliste). Hierbei zählen alle Turniere; es gibt keine Streichergebnisse.
- (3) Bei Punktegleichstand entscheidet der BTD über die Platzierung.

### **2.4 Finalturniere**

- (1) Die sechs Bestplatzierten der Grand-Prix-Rangliste der aktuellen Saison werden zum jeweiligen Finalturnier, zur Ermittlung des Bezirks- bzw. Landesmeisters, eingeladen.
- (2) Bei Absagen eingeladenen Spieler, werden entsprechend der Folgeplatzierungen ergänzend Spieler eingeladen.
- (3) Die Finalturniere werden im Modus Jeder gegen Jeden an zwei Spieltagen ausgetragen. Unentschieden sind möglich.
- (4) Die Turnierplatzierungen werden nach Partiepunkten - TD - Höchstserie ermittelt.
- (5) Alle Partien werden auf 40 Points bzw. 60 Aufnahmen gespielt.

### **2.5 Einzelheiten kleines Billard**

- (1) Die Dreiband-Einzelmeisterschaften auf dem kleinen Billard (Turnierbillard) werden in einem Turnier als Landesmeisterschaft gespielt.
- (2) Das Turnier wird mit einer maximalen Teilnehmerzahl von zehn Spielern ausgetragen.
- (3) Bei mehr als zehn Meldungen werden die acht schnittbesten Spieler gesetzt. Die verbleibenden beiden Startplätze werden in einem Qualifikationsturnier ausgespielt, welches vom Ausrichter des Hauptturniers organisiert wird. Den Spielmodus des Qualifikationsturniers legt der Verantwortliche des Ausrichters nach freiem Ermessen - in Ansehung der Teilnehmerzahl - fest. Er kann auch den Spielort des Qualifikationsturniers - in Ansehung der teilnehmenden Sportler - variabel festlegen. Das Qualifikationsturnier findet zwei Wochen vor der Meisterschaft statt.
- (4) Bei Spielerausfällen wird das Teilnehmerfeld mit Nachrückern aus der Warteliste der ursprünglich gemeldeten, aber nicht qualifizierten Spieler aufgefüllt.
- (5) Es wird in zwei Gruppen zu fünf Spielern gespielt. Die beiden Gruppenersten spielen das Finale (kein Halbfinale).
- (6) Das Ausspielziel beträgt 20 Points / 30 Aufnahmen in der Gruppenphase und 30 Points / 40 Aufnahmen im Finale.
- (7) Die Einspielzeit vor Partiebeginn beträgt für jeden Spieler fünf Minuten. Sie reduziert sich auf drei Minuten, wenn ein Spieler am Turniertag auf dem für die Partie vorgesehenen Tisch bereits gespielt hat.
- (8) Eine Pause nach Erreichen der Hälfte der Spieldistanz findet nicht statt.

# Anlage 1 – Punktetabelle für Dreiband Grands Prix

Platzierung	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.-12.	13.-16.	17.-24.	25.-32.
Starter												
4	128	96	64	32								
5	144	112	80	48	32							
6	160	128	96	64	32	32						
7	176	144	112	80	48	40	32					
8	192	160	128	96	64	53	42	32				
9	200	168	136	104	73	62	51	40	32			
10	208	176	144	112	81	70	59	48	32			
11	216	184	152	120	89	78	67	56	32			
12	224	192	160	128	97	86	75	64	32			
13	232	200	168	136	105	94	83	72	40	32		
14	240	208	176	144	113	102	91	80	48	32		
15	248	216	184	152	121	110	99	88	56	32		
16	256	224	192	160	129	118	107	96	64	32		
17	260	228	196	164	133	122	111	100	68	36	32	
18	264	232	200	168	137	126	115	104	72	40	32	
19	268	236	204	172	141	130	119	108	76	44	32	
20	272	240	208	176	145	134	123	112	80	48	32	
21	276	244	212	180	149	138	127	116	84	52	32	
22	280	248	216	184	153	142	131	120	88	56	32	
23	284	252	220	188	157	146	135	124	92	60	32	
24	288	256	224	192	161	150	139	128	96	64	32	
25	292	260	228	196	165	154	143	132	100	68	36	32
26	296	264	232	200	169	158	147	136	104	72	40	32
27	300	268	236	204	173	162	151	140	108	76	44	32
28	304	272	240	208	177	166	155	144	112	80	48	32
29	308	276	244	212	181	170	159	148	116	84	52	32
30	312	280	248	216	185	174	163	152	120	88	56	32
31	316	284	252	220	189	178	167	156	124	92	60	32
32	320	288	256	224	193	182	171	160	128	96	64	32

## Anlage 2 – Stoßzeitlimit

### (1) Definition Stoßzeitlimit

Das Stoßzeitlimit ist die maximale Zeit in Sekunden, die ein Spieler zur Ausführung eines Stoßes brauchen darf. Die Stoßzeit beginnt, sobald alle Bälle ruhen und der Gegner den Tisch verlassen hat. Sie endet sobald die Queuepomeranze den Spielball berührt. Bei Überschreitung des Zeitlimits erfolgt die Aufstellung des Anfangsballs für den Gegner.

### (2) Definition Time-Out

Ein Time-Out ist die Inanspruchnahme einer Verlängerung der Stoßzeit. Die Stoßzeit verlängert sich um das Stoßzeitlimit. Unverbrauchte Stoßzeit bleibt erhalten. Der Spieler signalisiert die Inanspruchnahme gegenüber dem Schiedsrichter durch den Zuruf „Time-Out“.

### (3) Überwachung der Einhaltung des Stoßzeitlimits

Zur Überwachung der Einhaltung des Stoßzeitlimits wird die Stoßzeit gemessen. Die Messung der Stoßzeit erfolgt durch den Schiedsrichter. An jedem Billardtisch ist eine Uhr gut sichtbar für Sportler, Schiedsrichter und Zuschauer zu platzieren. Die Ziffern müssen eine Mindestgröße von 5,7 cm bei Würfeln über dem Billardtisch und 10,0 cm bei seitlich angebrachten Anzeigesystemen haben.

### (4) Umsetzung des Stoßzeitlimits

Der Schiedsrichter startet und stoppt die Uhr zur Stoßzeitmessung. Der Spieler kann eine Unterbrechung der Stoßzeitmessung fordern, wenn ihm die Vorbereitung oder Ausführung seines Stoßes augenscheinlich nicht möglich ist. Zehn Sekunden vor Ablauf des Zeitlimits kann ein akustisches Warnsignal ertönen oder der Schiedsrichter kann einen Hinweis erteilen.

### (5) Automatische Stoßzeitverlängerung

Verfügen Vereine über ein System mit automatischer Stoßzeitverlängerung, darf auch dieses eingesetzt werden. Dann muss der Spieler die Inanspruchnahme gegenüber dem Schiedsrichter nicht anzeigen. Vielmehr verlängert sich die Stoßzeit mit ihrem Ablauf automatisch, sofern der Spieler seine Time-Outs nicht bereits verbraucht hat.