



Billard Landesverband Mittleres Rheinland Sport- und Turnierordnung Snooker



Stand: 08/2006

1.0 MANNSCHAFT - LIGA

- 1.1 Termine
- 1.2 Sportlicher Ablauf
- 1.3 Teilnehmer
- 1.4 Mannschaftsstärke
- 1.5 Spielablauf und Wertung
- 1.6 Aufstellung und Auswechslungen
- 1.7 Wertung
- 1.8 Abstieg
- 1.9 Aufstieg
- 1.10 Teilnahmeberechtigung
- 1.11 Spielbeginn
- 1.12 Meldeschluss
- 1.13 Startberechtigung
- 1.14 Mannschaftspässe
- 1.15 Ergebnismeldung
- 1.16 Schiedsrichter
- 1.17 Spielverlegungen
- 1.18 Kleidung

2.0 MANNSCHAFT - POKAL

- 2.1 Teilnehmer
- 2.2 Spielmodus
- 2.3 Mannschaftsstärke
- 2.4 Spielablauf und Wertung
- 2.5 Aufstellung und Auswechslungen
- 2.6 Spielabbruch
- 2.7 Schiedsrichter
- 2.8 Meldeschluss

3.0 EINZEL - LANDESMEISTERSCHAFT

- 3.1 Teilnehmer
- 3.2 Spielmodus
- 3.3 Ausspielziele
- 3.4 Schiedsrichter
- 3.5 Meldeschluss

4.0 SCHLUSSBESTIMMUNG

1.0 MANNSCHAFT – LIGA

1.1 Termine

Die Mannschaftsligen werden in Hin- und Rückrunde - jeder gegen jeden Staffelfegner ausgetragen. Die Spieltage sind dem Terminplan des BLMR und der Ausschreibung zu entnehmen. Eine Mannschaftsbegegnung besteht aus 9 Einzelbegegnungen.

1.2 Sportlicher Ablauf

- (1) Der Liga-Spielbetrieb ist ein gemeinschaftlicher Wettbewerb des BLMR und des BVNR.
- (2) Die Ligen teilen sich auf in eine Regionalliga (RL) und eine Oberliga (OL). Jeder Staffel gehören je acht Mannschaften an.
- (3) Die Mannschaft, die nach Beendigung des letzten Spieltags den 1. Platz in der Liga einnimmt, ist "Regionalliga-" bzw. „Oberliga-Meister“.
- (4) Die Spielwochenenden sind so zu planen, dass die Fahrtstrecken für alle teilnehmenden Mannschaften minimiert werden. (Gegebenfalls werden Kombi-Spieltage geplant)
- (5) Die Mannschaften müssen zur Austragung ihrer Heimspiele einen Spielort benennen. Es müssen zwei 12-Fuß Snooker-Tische kostenlos zur Verfügung stehen. Für Kombi-Spieltage sind 4 Tische Voraussetzung.
- (6) Der Gastmannschaft muss mindestens 30 Minuten vor Spielbeginn der Zugang zu den Tischen ermöglicht werden.

1.3 Teilnehmer

- (1) An der Regionalliga darf jeweils nur eine Mannschaft eines Vereins teilnehmen. Über die laut STO der Saison 05/06 qualifizierten Mannschaften hinaus wird diese Regelung nur angepasst, sollten weniger als 8 unterschiedliche Vereine für die Regionalliga melden. Zusätzliche Mannschaften eines Vereins und Neueinsteiger starten in der untersten Liga.
- (2) Sollte sich eine Mannschaft sportlich für den Aufstieg qualifizieren, aber bereits ein Team in der übergeordneten Liga stellen, fällt dieser Platz der Rangfolge entsprechend an die Teams darunter.
- (3) Im Falle eines Abstiegs aus einer übergeordneten Liga, wird ein Team des Vereins ggf. in die Liga darunter verdrängt (Ausnahme – siehe oben).

1.4 Mannschaftsstärke

- (1) Jede Mannschaft muss an einem Spieltag mit mindestens drei Sportler(-innen) antreten. Ein Antreten mit zwei Sportler(-inne)n ist nicht statthaft. In diesem Fall wird die Partie mit der höchstmöglichen Wertung für die andere Mannschaft gewertet.
- (2) Nicht ordnungsgemäß angetretene Mannschaften werden mit Bußgelder gemäß der Rechts- und Strafordnung des BLMR belegt.
- (2) In einer Begegnung können bis zu neun Sportler einer Mannschaft eingesetzt werden.
- (3) Die Sportler müssen Mitglied in einem Verein der teilnehmenden Landesverbände sein.
- (4) Hat ein Sportler an 5 Spieltagen einer höheren Liga teilgenommen, ist er für niedrigere Ligen nicht mehr startberechtigt.
- (5) Innerhalb einer Liga darf ein Spieler nur für ein Team gemeldet werden. Mehrfachmeldungen sind nur in Mannschaften des gleichen Vereins in über- oder untergeordneten Ligen möglich

1.5 Spielablauf und Wertung

- (1) Die Spielrunde wird gemäß aktuellem Spielberichtsbogen Snooker der DBU in neun Einzelbegegnungen - jeder gegen jeden „best-of-3“ - ausgetragen.
- (2) Alle Einzel werden mit einem Partie-Punkt gewertet. Der Gewinner einer Partie wird nur nach Partie-Punkten ermittelt. Bei einem Sieg erhält man 2 Spielpunkte.

1.6 Aufstellung und Auswechslungen

- (1) Zu Beginn einer Partie werden alle teilnehmenden Sportler an eine feste Position gesetzt. Zuerst wird nur die erste Spielrunde eingetragen und gespielt.
- (2) Vor Beginn der zweiten Spielrunde werden die Auswechslungen getätigt und danach die Teilnehmer der zweiten Spielrunde eingetragen und diese gespielt. Hierbei hat jede Mannschaft die Möglichkeit, bis zu drei Spieler auszutauschen.
- (3) Die eingewechselten Spieler müssen in die Spielpositionen derjenigen Spieler eingetragen werden, für die sie eingewechselt wurden. Nicht ausgewechselte Spieler behalten immer ihre Spielposition.
- (4) Ein ausgewechselter Spieler kann nicht wieder eingewechselt werden.

1.7 Wertung

- (1) Die Wertung in der Mannschafts-Tabelle erfolgt nach folgenden Kriterien in der angegebenen Reihenfolge:
 1. nach Spielpunkten
 2. nach Partien
 3. nach Frame-Differenz
 4. nach dem direkten Vergleich
 5. nach den insgesamt mehr gewonnenen Frames
 6. Entscheidungsspiel
- (2) Die Wertung in der Einzel-Tabelle erfolgt nach folgenden Kriterien in der angegebenen Reihenfolge:
 1. Nach Spiel-Differenz
 2. Nach Frame-Differenz

1.8 Abstieg

Aus der Regionalliga müssen die RLP 7 + 8 nach Abschluss der Saison in die Oberliga absteigen.

1.9 Aufstieg

Aus der Oberliga steigen die RLP 1+2 in die Regionalliga auf (Ausnahme – siehe oben)
Aus der Regionalliga qualifizieren sich die jeweils besten Teams der beiden Landesverbände für die Aufstiegsrunde zur 2.Bundesliga.

1.10 Teilnahmeberechtigung

Es sind Sportler(-innen) aller Altersklassen für die Teilnahme an den Ligen zugelassen.

1.11 Spielbeginn

- (1) Für die Regional- und Regionalliga gelten, folgende Startzeiten:
Samstag und Sonntag: 12:00 Uhr
- (2) Es gilt die für Mannschaften übliche Karenzzeit von 30 Minuten. Sollte die betreffende Mannschaft nicht innerhalb dieser Zeit angetreten sein, wird die Begegnung mit 0:9 verloren.

1.12 Meldeschluss

- (1) Der Meldeschluss ist der Ausschreibung des zuständigen Sportwartes zu entnehmen.
- (2) Für alle Meldungen sind ausschließlich die offiziellen Formblätter des BLMR zu benutzen. Die Meldeadresse ist die des Landessportwartes. Alle Meldungen müssen über die Vereine eingereicht werden.
- (3) Zu melden sind mindestens 5 Spieler pro Mannschaft, wobei nur 3 Spieler am Spieltag antreten müssen.

1.13 Startberechtigung

- (1) Alle verwendeten Materialien (Tische, Tuch, Bälle) müssen vom BLMR/BVNR zugelassen sein. Auf begründeten Antrag sind bei Vorhandensein von Tischen für welche keine Zulassung mehr besteht, Ausnahmegenehmigungen möglich.
- (2) Die Ausrichtung von Heimspielen wird durch eine Spielortabnahme durch den Landessportwart oder dessen Beauftragten genehmigt. Die Spielortabnahme gilt jeweils für die darauf folgende Saison.

1.14 Mannschaftspässe

Zu jedem Spieltag muss der Mannschaftspass der jeweiligen Turnierleitung vorgelegt werden. Es müssen mindestens fünf Sportler namentlich gemeldet werden. Ein Nachmelden von Spielern ist grundsätzlich nur bis zur Hälfte der Saison möglich.

1.15 Ergebnismeldung

- (1) Das Spielergebnis einer Partie muss von der Heimmannschaft bis spätestens zum Sonntag des Spielwochenendes 24:00 Uhr per Fax mitgeteilt werden. Die Nummer ist dem Spielberichtsbogen und der Ausschreibung zu entnehmen
- (2) Der Spielbericht ist im Original von der Heimmannschaft bis zum Saisonende zu archivieren.

1.16 Schiedsrichter

Die Spieler schiedsrichtern Ihre Begegnungen untereinander selbst.

1.17 Spielverlegungen

- (1) Der Spielplan muss grundsätzlich eingehalten werden.
- (2) Spielverlegungen müssen zuerst mit dem Gegner abgestimmt und dann beim Landessportwart bis spätestens 4 Wochen vor dem eigentlichen Spieltermin schriftlich beantragt werden. Einigen sich zwei Mannschaften über keinen neuen Termin und liegen bei einer Mannschaft Gründe vor, die eine Spielverlegung unabdingbar machen, kann der Landessportwart einen neuen Spieltermin festlegen.
- (3) Der neue Termin muss maximal 4 Wochen nach dem ursprünglichen Spieltag liegen.
- (4) Spielverlegungen am letzten Spielwochenende sind generell nicht möglich.

1.18 Kleidung

- (1) lange Stoffhose (keine Jeans oder Cord); für Sportlerinnen gilt sinngemäß auch Stoffrock
- (2) einfarbiges, langärmeliges Hemd (kein Poloshirt)
- (3) Weste
- (4) schwarze Schuhe (dunkle Socken)
- (5) Fliege erwünscht, aber nicht vorgeschrieben
- (6) Mannschaften müssen darüber hinaus einheitlich gekleidet sein
- (7) Gilt auch für Landesmeisterschaften

2.0 MANNSCHAFT – POKAL

2.1 Teilnehmer

Die Mannschaften dürfen nur aus Sportlern eines Vereins bestehen

2.2 Spielmodus

Der Team-Pokal-Sieger wird in einem Turnier im Doppel K.O.- System ermittelt.

2.3 Mannschaftsstärke

Jede Mannschaft muss zu Beginn des Turniers mit mindestens drei Sportler(-inne)n antreten und alle Spieler namentlich angeben. Ein Antreten mit zwei Sportler(-inne)n oder nachmelden während des Turniers ist nicht statthaft.

2.4 Spielablauf und Wertung

Eine Mannschaftsbegegnung wird gemäß dem DBU-Mannschafts-Spielbogen durchgeführt – pro Runde „best-of-1“

2.5 Aufstellung und Auswechslungen

- (1) Zu Beginn wird nur die erste Spielrunde aufgestellt und gespielt. Vor Beginn der zweiten und dritten Spielrunde werden diese aufgestellt und gespielt.
- (2) Hierbei hat jede Mannschaft die Möglichkeit, einen Spieler pro Spielrunde auszuwechseln. Dies ist im Spielbericht vor Beginn der jeweiligen Spielrunde einzutragen.
- (3) Der eingewechselte Spieler muss in die Spielposition desjenigen Spielers eingetragen werden, für den er eingewechselt wurde. Nicht ausgewechselte Spieler behalten immer ihre Spielposition. Ein einmal ausgewechselter Spieler darf im Verlauf einer Begegnung nicht erneut eingewechselt werden.

2.6 Spielabbruch

Hat eine Mannschaft bereits fünf Partien einer Begegnung gewonnen, so wird diese Begegnung abgebrochen.

2.7 Schiedsrichter

Die Spieler schiedsrichtern Ihre Begegnungen untereinander selbst. Der Schiedsrichtereinsatz auf Landesmeisterschaften soll mit dem Landesschiedsrichter-Obmann Snooker abgestimmt werden.

2.8 Meldeschluss

Der Meldeschluss ist jeweils eine halbe Stunde vor ausgeschriebenem Turnierbeginn.

3.0 EINZEL - Landesmeisterschaften

3.1 Teilnehmer

Es werden separate Wettkämpfe für Junioren, Damen, Senioren und Herren angeboten. Teilnehmen dürfen alle Sportler der Mitgliedsvereine des BLMR.

3.2 Spielmodus

- (1) Gespielt wird ein Turnier im Doppel-K.O. System.
- (2) Bei mehr als 16 Teilnehmern ab Halbfinale „Einfach-K.O.“
Bei mehr als 32 Teilnehmern ab Viertelfinale „Einfach-K.O.“
Bei mehr als 64 Teilnehmern ab Achtelfinale „Einfach-K.O.“

3.3 Ausspielziele

Sofern nicht durch die Ausschreibung des zuständigen Sportwartes anders geregelt, gelten nachfolgende Ausspielziele:

Doppel-K.O. : „best-of-3“
Einfach-K.O. : „best-of-5“

3.4 Schiedsrichter

Die Schiedsrichterplanung soll dem Landesschiedsrichter-Obmann Snooker anvertraut werden. Bei Abwesenheit von Unparteiischen, schiedsrichtern die Spieler sich selbst.

3.5 Meldeschluss

Der Meldeschluss ist jeweils eine halbe Stunde vor ausgeschriebenem Turnierbeginn.

4.0 SCHLUSSBESTIMMUNG

- (1) Diese Sport- und Turnierordnung Snooker (STO) basiert auf der zum Erstellungszeitpunkt gültigen Sport- und Turnierordnung Allgemeiner Teil (STO-AT) der DBU. Alle dort aufgeführten Regeln und Richtlinien behalten ihre Gültigkeit, sofern sie durch diese Ordnung nicht abgeändert oder ergänzt werden.
- (2) Es gilt die Rechts- und Strafordnung (RuS) des BLMR.
- (3) Diese STO tritt mit Beginn der Saison 2006/2007 in Kraft. Alle vorhergehenden Bestimmungen, Ausschreibungen etc. werden damit unwirksam.
- (4) Treten zwingende Umstände ein, ist der zuständige Sportwart berechtigt, Ausschreibungen zu ändern, zu ergänzen oder zu beschränken, soweit dies für die Durchführung und Abwicklung der Wettbewerbe erforderlich ist.