

Düsseldorfer Kneipen-Poolbilliard-Liga

Richtlinien und Spielregeln

(Stand 3. November 2011)

Vorwort

Unsere Spielregeln sind kein Regelwerk. Sie stellen nur eine Abstimmung der unterschiedlichen Düsseldorfer "Kneipen-Regeln" dar.

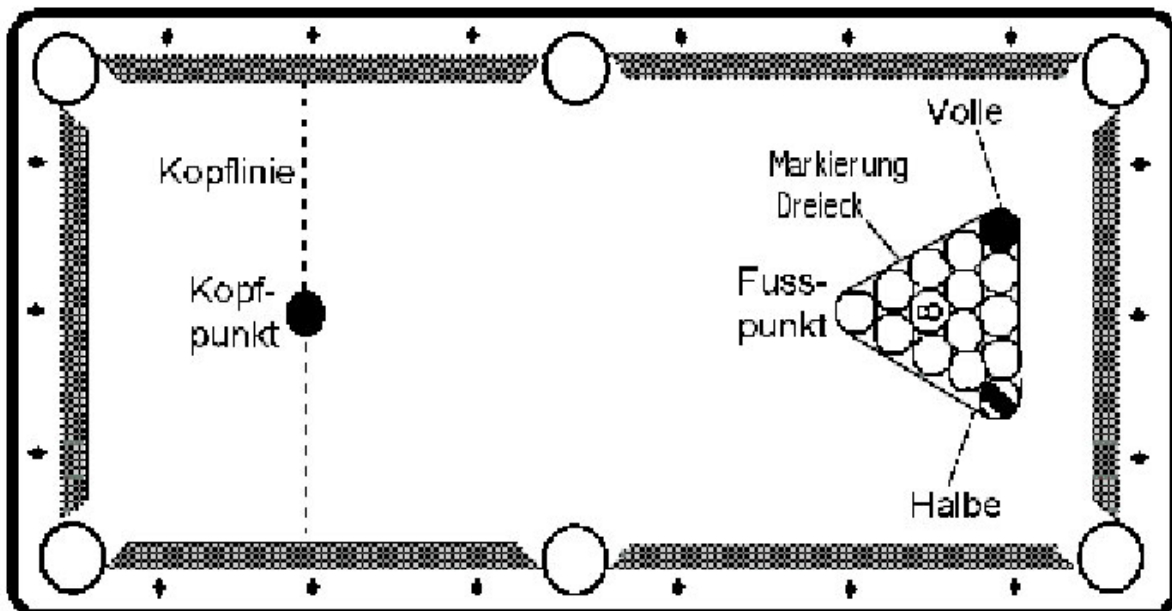
Grundlage ist die erste Regelabstimmung vom 8. Mai 1995. Die Richtlinien und Regeln wurden auf den Versammlungen Jan. 1997, Nov. 1997, Nov. 1998, Dez. 1999, Jun. 2000, Dez. 2000, Nov. 2001, Dez. 2002, Dez. 2003, Feb. 2006, Jan. 2007, Sept. 2008, Okt. 2010 und Okt. 2011 erneut diskutiert und nach Abstimmungen geändert.

Richtlinien

1. Spielmaterial und Spielraum

Auf dem Billardtisch muss die Kopflinie eingezeichnet sein. Der Kopf- und Fußpunkt müssen gekennzeichnet werden. Die Weiße und die Spielkugeln müssen gleich groß sein. Eine Queuehilfe sollte vorhanden sein.

1.1 Aufbau der Kugeln



1.2 Verhalten der Spieler / Spielerinnen

Jedes Team hat zu Beginn eines jeden Spieltages einen Verantwortlichen (Spielführer) zu benennen. Dieser ist für den sportlich fairen Ablauf des Spieltages zuständig. Eine Einflussnahme von nicht am Spiel Beteiligten auf den Spielablauf (stören des Gegners, taktische Tipps, etc.) ist nicht statthaft. Bei Störung durch Außenstehende sollte der „Störer“ verwahrt werden. Im Wiederholungsfall droht der Spielverlust dieser Partie.

1.3 Teamwechsel

Ein Spieler darf nur für ein Team spielen! Wechsel sind nur nach Beendigung der Hinrunde sowie nach dem Ende der Saison zulässig. Sollte ein nicht spielberechtigter Spieler eingesetzt werden, so werden die Spiele dieses Spielers als verloren gewertet.

2. Einzelspielbetrieb

2.1 Ausschluss vom Wettbewerb

A. Ein Team, das regelwidrig (z.B. zu späte Absage, nicht Erscheinen und ähnliches) nicht zu einem Spieltermin antritt, ist verpflichtet 90,00 € für das verlorene Spiel zu entrichten! Das Spiel wird mit 9:0 gegen das nicht angetretene Team gewertet. Der Betrag von 90,00 € ist auf das Konto des Vorstands zu überweisen. Dieser reicht 45,00 € an den Wirt der gastgebenden Mannschaft weiter. Die restlichen 45,00 € werden zusätzlich zur Finanzierung der Abschlussfeier verwendet. Wird der Betrag nicht innerhalb einer Frist von zwei Wochen nach dem Spieltermin gezahlt, wird das Team vom laufenden Spielbetrieb ausgeschlossen.

B. Grob unsportliches Verhalten von Teams oder einzelnen Spielern / Spielerinnen kann zum Ausschluss vom laufenden Spielbetrieb führen. (Entscheidung des Vorstandes)

C. Verspätungen: Die Teams müssen bis spätestens 30 Minuten nach dem vereinbarten Spielbeginn am Spielort erscheinen, ansonsten gilt das Spiel für die sich verspätende Mannschaft als verloren und wird mit 9:0 gewertet. Das Bezahlen der Getränke wird genauso gehandhabt wie bei nicht Erscheinen.

Ein dreimaliges, unentschuldigtes nicht Antreten führt zum Liga-Ausschluss.

3. Mannschaftsspielbetrieb

3.1 Teilnahmevoraussetzungen

Teilnahmeberechtigt sind alle Kneipen, Billard Cafés, etc. bei denen ein Billardtisch zur Verfügung steht und die folgende Bedingungen erfüllen:

3.1.1 Zu Beginn jeder Spielzeit ist jedes teilnehmende Team verpflichtet einen Startbeitrag in Höhe von **150,00 €** an den Vorstand zu entrichten. (Diese Zahlung muss bis zum 1. Spieltag eingegangen sein)

Dieses Geld wird als Kostenbeitrag zur Abschlussfeier am Saisonende beim jeweiligen Meister verwendet (Getränke, Essen).

3.1.2 Spieleinsatz ist in jedem Spiel ein 10 l Fass Altbier und 3 l alkoholfreie Getränke. Die Kosten für die Getränke sind ein für alle teilnehmenden Kneipen festgelegter Betrag von 65,00 €. Die Verlierer zahlen davon 45,00 €, die Gewinner 20,00 €.

3.1.3 Bei jedem Ligaspiel sollten mindestens fünf Spieler spielen. Sollte ein Team nur mit vier Spielern anwesend sein, gilt das erste Spiel für dieses Team als verloren. Sollten beide Mannschaften mit nur vier Spielern vertreten sein, so werden die beiden ersten Einzel gestrichen. Das erste Einzel wird für die Heimmannschaft und das zweite Einzel für die Gastmannschaft gewertet.

Bei weniger als vier anwesenden Spielern eines Teams wird der gesamte Spieltag als verloren gewertet. (09:00).

3.2 Spielbeginn

Der offizielle Spielbeginn ist um 20:00 Uhr. Eine andere Uhrzeit kann von den Teamkapitänen ausgehandelt werden, kommt es jedoch zu keiner Übereinstimmung, dann gilt die 20:00 Uhr Regelung.

Eine halbe Stunde vor Spielbeginn hat das gastgebende Team der Gastmannschaft den Tisch zur Verfügung zu stellen.

Die Kosten für den Tisch trägt die Heimmannschaft.

3.3 Mannschaftsaufstellung

Jedes Team erhält vor Saisonbeginn einen Spielplan (Spieltermine). Spielberichtsbögen befinden sich unter "Downloads" - "Vorlage Spieltag" auf unserer Webseite.

Jedes Team ist verpflichtet eine Spielerliste zu führen und diese beim Vorstand einzureichen. Auf dieser Liste sind alle spielberechtigten Spieler des Teams aufgeführt. Anzugeben sind der Vor- und der Nachname aller eingesetzten Spieler. Die maximale Anzahl der Spieler ist auf 15 pro Team begrenzt. Neue Spieler sind dem Vorstand schnellstmöglich zu melden. Die Streichung eines Spielers ist solange möglich, bis dieser sein erstes Ligaspiel für das Team bestritten hat, bzw. zum Ende der Hin- und der Rückrunde.

Alle Spieler und Spielerinnen müssen Hobbyspieler sein. Sie dürfen bei keinem Billardverband als aktive Spieler gemeldet sein.

Sollte ein nicht spielberechtigter Spieler eingesetzt werden, so werden die Spiele dieses Spielers als verloren gewertet.

3.4 Spielmodus

17 Spiele, 12 Einzel, 5 Doppel (Siehe Spielplan). Es müssen alle 17 Spiele ausgeführt werden. Ein Spieler(in) darf max. 5x eingesetzt werden, dabei max. 3x als Einzelspieler.

Das Team, das mindestens 9 Spiele der Partien gewinnt hat das Ligaspiel gewonnen und erhält für den Spieltag einen Punkt (Verlierer 0 Punkte).

3.5 Spielerwechsel innerhalb eines Spieltages

Spielerwechsel müssen vor Spielbeginn namentlich auf dem Spielberichtsbogen festgelegt werden (z.B. indem der Einwechselspieler namentlich in Klammern in der entsprechenden Paarung vermerkt wird). Sollte die Eintragung im Spielberichtsbogen nicht erfolgen, so wird dieses Spiel und alle weiteren betroffenen Spiele als verloren gewertet.

Ausnahme:

Sollte ein Spieler im Laufe des Spielbetriebes aus gesundheitlichen Gründen (Beinbruch u. ä.) nicht mehr in der Lage sein am weiteren Spielbetrieb teilzunehmen ist eine Auswechslung des Spielers möglich (Eigenverschulden z.B. Alkohol und Drogenkonsum sind ausgeschlossen).

3.6 Verlegung von Spieltagen

Eine Spielverschiebung ist den Organisatoren der Liga spätestens 8 Tage vor Spieltermin mitzuteilen (Stichtag Freitag bis 24:00 Uhr). Sollte keine Verschiebung bis zu diesem Termin mitgeteilt sein, muss das Spiel ausgeführt werden.

Die Mitteilung der Spielverlegung muss dem Vorstand und dem gegnerischen Teamkapitän mitgeteilt werden (telefonisch, postalisch, per E Mail oder per Fax).

Spielverlegungen sind nur in besonderen Fällen möglich, z.B. zu wenig Spieler oder der Spielort steht nicht zur Verfügung.

Verschobene Spielansetzungen müssen innerhalb 15 Tagen nachgeholt werden. Es besteht grundsätzlich die Möglichkeit auch auf einen Freitag oder Sonntag auszuweichen. Sollte ein Termin am geplanten Spielort nicht möglich sein, ist ein Spielortwechsel möglich.

Die Mannschaft, die die Spielverlegung beantragt ist für die Bekanntgabe eines neuen Spieltermins an den Vorstand zuständig.

Bei nicht Einhalten dieser Vereinbarung treten die unter 3 genannten Regelungen in Kraft. Der Spielbericht ist von der Heimmannschaft schnellstmöglich an den Vorstand zu schicken! Ist der Spielbericht nach 7 Tagen nicht angekommen (zur Not kann der Spielbericht auch per Post geschickt werden), wird das Spiel für die Heimmannschaft 0:9 verloren gewertet. (Nur die Punkte sind betroffen, die Anteilszahlungen an dem Abend bleiben unverändert)

3.7 direkte Vergleich

Stehen am Ende der Saison mehrere Teams sowohl mit der gleichen Punktzahl als auch mit der gleichen Spieldifferenz fest, so wird für die Platzierung der Teams der „direkte Vergleich“ der Teams untereinander herangezogen. Ist auch dieser ausgeglichen, spielen die Teams ein Entscheidungsspiel.

(siehe Spielmodus 3.4)

Spielregeln

Wir spielen 8er-Ball.

§1 Anstoß

§1.1 Der Anstoß erfolgt aus dem Kopffeld.

§1.2 Fällt beim Anstoß die "Schwarze" wird, neu aufgebaut.

§1.3 Der anstoßende Spieler spielt mit der Farbe ("Volle" oder "Halbe"), die gefallen ist.

§1.4 Fällt beim Anstoß die "Weiße" oder "verlässt" den Tisch, ist dies kein Foul. Ein gefallener, farbiger Ball (Halbe oder Volle) gilt als gewählt.

Es spielt der Gegenspieler weiter und darf die "Weiße" im Kopffeld frei positionieren. Sind außer der "Weißen" sowohl "Volle", als auch "Halbe" gefallen hat der Gegner freie Auswahl. Es dürfen nur Kugeln, die mit vollem Durchmesser außerhalb des Kopffeldes liegen, direkt angespielt werden.

§1.5 Fallen beim Anstoß sowohl "Volle" als auch "Halbe", so muss der anstoßende Spieler die Farbe ansagen, mit der er weiterspielen will, und diese Ansage durch Versenken einer entsprechenden Farbe bestätigen. Die Bestätigung muss durch einen korrekten Stoß erfolgen. Bei einem Foul (z.B. Weiße fällt) ist keine Farbe gewählt. Es wechselt das Ansagerecht.

§1.6 Fällt beim Anstoß kein Ball, spielt der Gegenspieler weiter und muss durch Ansage seine Farbe wählen und durch Versenken der entsprechenden Farbe bestätigen. Die Bestätigung muss durch einen korrekten Stoß erfolgen. Bei einem Foul ist keine Farbe gewählt. Es wechselt das Ansagerecht.

§2 Die „Weiße“

§2.1 Fällt während des Spieles die "Weiße" oder verlässt den Tisch, ist dies ein Foul. Der Gegenspieler darf die "Weiße" im Kopffeld frei positionieren. Es dürfen nur Kugeln, die mit vollem Durchmesser außerhalb des Kopffeldes liegen, direkt angespielt werden.

§2.2 Fällt beim Anstoß die "Weiße" oder "verlässt" den Tisch ist dies kein Foul.
(siehe §1.4)

§3 Die „Schwarze“ / Spielgewinn / Spielverlust

§3.1 Gewonnen hat der Spieler, der nach Versenken aller seiner Bälle die „Schwarze“ in die Tasche spielt, in die sein letzter Ball gefallen ist. Fällt beim Einlochen der "Schwarzen" die „Weiße“, eine weitere Kugel oder „verlässt“ den Tisch, ist das Spiel verloren.

§3.2 Fällt während des Spieles die „Schwarze“ oder verlässt den Tisch, ist das Spiel verloren.

§3.3 Haben beide Spieler die „Letzte“ in dieselbe Tasche gespielt, spielt der „Zweite“ in die gegenüber liegende Tasche.

§3.4 Versenkt ein Spieler den letzten gegnerischen Ball, so erfolgt ein Aufnahmewechsel und der Gegner hat für die „Schwarze“ freie Taschenwahl (mit Ausnahme der Tasche seines Gegners).

Fallen bei diesem Stoß beide „Letzten“, so hat der Gegner zuerst freie Taschenwahl; auch die Wahl der Tasche, in die die „Letzte“ des Gegners gefallen ist, ist möglich. In diesem Fall muss der Spieler, der den Stoß ausgeführt hat, in die gegenüberliegende Tasche spielen (siehe §3.3).

§4 Korrekter Stoß / Fehler

§4.1 Das Versenken eines Balls (oder mehrerer) der gewählten Farbe ist ein korrekter Stoß und der Spieler spielt weiter.

§4.2 Nach einer Bandenberührung darf auch über einen Fremdball gespielt werden.

§4.3 Fällt kein Ball oder ein gegnerischer Ball, ist dies ein Fehler und der Gegenspieler spielt weiter. (siehe §5.5 - evtl. auch Foul)

§4.4 Berührt ein Spieler einen Ball mit dem Queue, Hand oder Kleidung, darf der Ball auf den ursprünglichen Punkt zurückgelegt werden (unbedingt vorher ansagen!) und der Gegenspieler spielt weiter.

§5 Foul

Drei aufeinander folgende Fouls führen zum Verlust der Partie. Aus Gründen der Fairness sind beide Spieler (Doppel) dazu verpflichtet, die eigenen sowie die Fouls des Gegners sofort nach dem Stoß laut mitzuteilen. Nicht angesagte Fouls gelten als verfallen.

Die Entscheidungen, ob ein Foul vorliegt, treffen die gegeneinander angetretenen Spieler (bei Doppel - das Doppel). Sie können auch beschließen, dass trotz eines Fouls weitergespielt werden darf. Falls es zu keiner Einigung kommt, besprechen die Spielführer beider Teams, wie das Problem zu lösen ist. Im Zweifel ist es möglich, ein Spiel zu wiederholen.

§5.1 Erfolgt keine Karambolage, so ist dies ein Foul.

§5.1.1 Berührt kein Ball vor oder nach der Karambolage eine Bande, ist dies ein Foul.

§5.2 Das Versenken der „Weißen“ ist ein Foul. Sobald eine Partei auf die 8 spielt, und die Weiße fällt, kann der nachfolgende Spieler zur Positionierung der Weißen für diesen einen Stoß das Kopffeld gegen das Fußfeld tauschen. Dies gilt für beide Parteien.

Diese Regel gilt auch, wenn die letzte Kugel eines Spielers zusammen mit der Weißen versenkt wird.

§5.3 Das direkte Anspielen eines Fremdballs ist ein Foul.

§5.4 Das Anspielen der „Schwarzen“ - auch über Bande, solange noch „eigene Bälle“ im Spiel sind, ist ein Foul. (siehe auch „Böses Foul“)

Wird die „Schwarze“ durch ein Foul verschoben, kann der Gegner entscheiden, ob sie an die ursprüngliche Position zurückgelegt wird. (unbedingt vorher ansagen!)

§5.5 Verlässt ein Spielball den Tisch, ist dies ein Foul. Fällt der eigene Ball vom Tisch, so wird dieser vom Gegner "press" an eine der kurzen Banden gelegt. Fällt ein gegnerischer Ball, so ist er gefallen.

§6 „Böses Foul“ / Unsportliches Verhalten

Unsportlichkeiten können zum sofortigen Verlust eines Spieles führen. Jeder Spieler ist dazu aufgefordert, sich im Sinn der Liga zu verhalten - Freude am Spiel und dem Treffen zu haben.

Das bewusste Einsetzen eines vermeidbaren Fouls und Spitzfindigkeiten in der Regelauslegung sind zu unterlassen! Im Zweifelsfall mit dem Gegner über sein „Vorhaben“ sprechen!

Unsportliches Verhalten kann nicht nur zum Spielverlust, sondern auch zu einer Ligasperre führen!

Uns aus der Vergangenheit bekannte unsportliche Verhalten waren:

§6.1 Das direkte Versenken der „Weißen“.

§6.2 Das absichtliche Berühren der Kugeln (mit der Hand, Gegenständen, etc.), auch durch andere Spieler des Teams.

§6.3 Das Anspielen der „Schwarzen“, wenn diese in einer klar einlochbaren Position für den Gegner ist. („Schwarze“ wird aus der gegnerischen Tasche geschossen, obwohl man noch Spielbälle auf dem Tisch hat, etc.)

§6.4 Das bewusste, direkte Spielen der gegnerischen „Farbe“.

§6.5 Denkpausen - die maximale Zeit zwischen zwei Stößen ist auf 5 Minuten begrenzt. Unvorhergesehene Unterbrechungen sind mitzuteilen. Die Spielführer sorgen für die Einhaltung.

Sollten im Spielbetrieb Schwierigkeiten mit Spielern auftreten, ist dieses dem Vorstand innerhalb von 24 Std. mitzuteilen. Der Vorstand entscheidet, ob die Ligaleitung einberufen werden muss.

Die Ligaleitung kann die Ligasperre eines oder mehrerer Spieler beschließen!