

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 10:0 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 10 : 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 80,00 €. Die Verlierer zahlen davon 50,00 €, die Gewinner 30,00 € bei Unentschieden wird der Betrag geteilt – 40,- €.

3.1.3 Bei jedem Ligaspiel sollte jede Mannschaft mit mindestens vier Spielern vertreten sein.

3.1.3.1 Es besteht die Möglichkeit im Notfall mit 3 Spielern anzutreten, wobei der Notfall nicht konkret definiert ist. Die Mannschaft mit nur 3 Spielern gibt automatisch sechs Spiele ab, die durch den fehlenden vierten Spieler nicht gespielt werden können. Das bedeutet, dass dem Gegner nur noch vier gewonnene Spiele zum Sieg fehlen, während die Mannschaft mit 3 Spielern weiterhin zehn gewonnene Spiele zu Sieg benötigen.

Für den fehlenden vierten Spieler werden bei der Mannschaft mit den 3 Spielern im Spielplan jeweils die ersten drei Einzel und die ersten drei Doppel als Freilos eingesetzt. Diese sechs mit Freilos gekennzeichneten Spiele gelten dann automatisch von der gegnerischen Mannschaft als gewonnen.

Bei weniger als drei anwesenden Spielern eines Teams wird der gesamte Spieltag als verloren gewertet (10:0).

3.2 Spielbeginn

Der offizielle Spielbeginn ist um 19:00 Uhr. Eine andere Uhrzeit kann von den Teamkapitänen ausgehandelt werden, kommt es jedoch zu keiner Übereinstimmung, dann gilt die 19:00 Uhr Regelung.
Ausnahme: Alle Spiele gegen 4um beginnen um 20:00 Uhr

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

18 Spiele, 12 Einzel, 6 Doppel (Siehe Spielplan). Es müssen alle 18 Spiele ausgeführt werden. Ein Spieler(in) darf max. 6x eingesetzt werden, dabei max. 3x als Einzelspieler.

Das Team, das mindestens 10 Spiele der Partien gewinnt hat das Ligaspiel gewonnen und erhält für den Spieltag 2 Punkte (Verlierer 0 Punkte). Bei Unentschieden erhält jedes Team 1 Punkt.

3.4.1 Stoßwechsel bei Doppeln.

Bei allen 6 Doppeln wechseln sich die Doppelpartner, in jeder Aufnahme bis zum Aufnahmewechsel, nach jedem Stoß ab.

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

Spielverlegungen sind ~~nicht erlaubt~~ nur als Vorverlegung erlaubt. Eine Verlegung nach dem offiziellen Spieltag ist weiterhin nicht erlaubt.

Sollte ein Team einen Spieltermin absagen, dann wird das Spiel mit 10:0 für das gegnerische Team gewertet.

Die Absage eines Spieltermins muss spätestens 48 Std. vor dem Spieltag an das gegnerische Team und der Ligaleitung mitgeteilt werden.

Sollte ein Team einen Spieltermin unentschuldig fehlen oder zu spät den Termin abgesagt haben, dann wird das Spiel mit 10:0 für das gegnerische Team gewertet und außerdem sind 80,- EUR an das gegnerische Team bzw. Wirt zu zahlen.

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 ein Foul. Gefallene Kugeln gelten nicht. Es spielt der Gegenspieler weiter, darf die "Weiße" im Kopffeld frei positionieren und hat freie Farbwahl. 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.

§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 Spiels 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 eine Fremdkugel gespielt werden, wenn klar ersichtlich ist, dass man seine eigene Kugel damit ins Spiel bringen will. Stöße wie, eine Fremdkugel über Bande aus einem Loch heraus zu holen, um dann mit dieser über ein, zwei oder mehr Banden zu versuchen seine Kugel damit ins Spiel zu bringen ist nicht Sinn und Zweck dieses Paragraphen. Solche und ähnliche Stöße werden als unsportliches Verhalten geahndet.

§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. Die Entscheidungen, ob ein Fehler vorliegt, treffen die gegeneinander angetretenen Spieler (bei Doppel - das Doppel). Sie können auch beschließen, dass trotz eines Fehlers weitergespielt werden darf.

§4.5. Wenn nach einem Stoß eine Kugel erst nach 5 sec. fällt, dann gilt dies nicht als versenkt und der Gegner ist dran. Fällt die 8 nach 5 sec. wird sie wieder rausgeholt und in Absprache beider Parteien auf dem Tisch platziert.

§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.

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.

Nach einem Foul darf der Gegenspieler die Weiße im Kopffeld frei positionieren. (unter Beachtung von §5.2 und §5.2.1) oder er kann von der Position aus weiterspielen in der die Weiße zur Ruhe gekommen ist.

§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.

§5.2.1 Bei jedem Foul hat der Gegenspieler die Möglichkeit an Ort und Stelle das Spiel fortzusetzen oder den Ball in Hand zu nehmen (also aus dem Kopffeld heraus weiterzuspielen).

Sollte durch die Wahl der Option „Ball in Hand“ keine seiner Kugeln aus dem Kopffeld heraus direkt anspielbar sein, dann kann der Spieler das Kopffeld gegen das Fußfeld tauschen.

§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.

§5.6 Berührt ein Spieler einen Ball mit dem Queue, Hand oder Kleidung, dann ist das ein Foul. Der Ball darf auf den ursprünglichen Punkt zurückgelegt werden (unbedingt vorher ansagen!) und der Gegenspieler spielt weiter. Der oder die Gegner können auch beschließen, das Foul zu ignorieren, also auch nicht zu werten, sodass der Spieler weiterspielen darf.

§5.7 Spielt ein Doppelpartner mehr als einen Stoß in Folge, auch über zwei Aufnahmen hinweg, dann ist das ein Foul.

§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 eine Versammlung der Team-Captains einberufen werden muss.

Die Ligaleitung kann die Ligasperre eines oder mehrerer Spieler beschließen!

Ligaleitung

Organisiert wird die Düsseldorfer Kneipen-Poolbillard-Liga von der Ligaleitung (Vorstand).

Die Ligaleitung (Vorstand) besteht aus:
Claus Pütz und Leo Stoffels.

Kassenwart ist:
Jens Krause.

Der Kassenwart hat kein zusätzliches Stimmrecht.