

**Deutsche Billard-Union e.V.**

**Sport- und Turnierordnung  
Karambol**

Stand: 09/2004

## **1.0 EINZELMEISTERSCHAFTEN UND TURNIERE**

### **1.1 DEUTSCHE MEISTERSCHAFTEN**

- 1.1.1 Spielmodus
- 1.1.2 Teilnahmeberechtigung
- 1.1.3 Mindest-GD
- 1.1.4 Spieldistanzen
- 1.1.5 Wertung
- 1.1.6 Unentschieden im Halbfinale und Finale

### **1.2 DEUTSCHE MEISTERSCHAFTEN GROSSES BILLARD (AUSSER DREIBAND UND ARTISTIQUE)**

- 1.2.1 Spielmodus
- 1.2.2 Teilnahmeberechtigung
- 1.2.3 Mindest-GD
- 1.2.4 Wertung

### **1.3 DEUTSCHE MEISTERSCHAFT DREIBAND**

- 1.3.1 Spielmodus
- 1.3.2 Teilnehmer
- 1.3.3 Ausgangsklassement
- 1.3.4 Matchwertung
- 1.3.5 Endklassement

### **1.4 GERMAN GRAND-PRIX-TURNIERE**

- 1.4.1 Spielmodus
- 1.4.2 Teilnahme- und Einschreibungsbedingungen
- 1.4.3 Kleidung
- 1.4.4 Punkte für die Rangliste
- 1.4.5 Deutsche Rangliste

### **1.5 DEUTSCHE MEISTERSCHAFT ARTISTIQUE**

## **2.0 MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFTEN**

### **2.1 BUNDESLIGA DREIBAND**

- 2.1.1 Teilnehmer
- 2.1.2 Klasseneinteilung
- 2.1.3 Spielbedingungen
- 2.1.4 Wertungen
- 2.1.5 Mannschaftsaufstellungen
- 2.1.6 Mehrere Mannschaften aus einem Verein
- 2.1.7 Ermittlung des Meisters
- 2.1.8 Auf-und Abstieg
- 2.1.9 Aufstieg in die 2. Bundesliga
- 2.1.10 Meldefristen
- 2.1.11 Berichtspflicht
- 2.1.12 Spielbeginn
- 2.1.13 Wartezeiten
- 2.1.14 Schiedsrichter und Turnierleitung

### **2.2 DEUTSCHE POKALMANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT DREIBAND (DPMM)**

- 2.2.1 Teilnahmeberechtigung
- 2.2.2 Spielmodus
- 2.2.3 Mannschaftsmeldung
- 2.2.4 Hauptrunde
- 2.2.5 Finalrunde
- 2.2.6 Wertungen
- 2.2.7 Coupe d'Europe
- 2.2.8 Mannschaftsaufstellung
- 2.2.9 Startgebühr

## **2.3 DEUTSCHE MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT MEHRKAMPF**

- 2.3.1 Teilnehmer
- 2.3.2 Meldefristen
- 2.3.3 Mannschaftsaufstellungen
- 2.3.4 Ausgangsklassement
- 2.3.5 Berechnung VMGD
- 2.3.6 Berechnung VMD
- 2.3.7 Spielbedingungen
- 2.3.8 Spielbeginn
- 2.3.9 Wartezeiten
- 2.3.10 Wertungen
- 2.3.11 Rangfolge in der Tabelle
- 2.3.12 Schiedsrichter und Turnierleitung
- 2.3.13 Berichtspflicht
- 2.3.14 Ermittlung des Meisters
- 2.3.15 Auf- und Abstieg
- 2.3.16 Aufstieg in die 2. Klasse

## **2.4 BUNDESMANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT VIERKAMPF**

- 2.4.1 Teilnahmeberechtigung
- 2.4.2 Mannschaftsaufstellung
- 2.4.3 Spieldisziplinen und Distanzen
- 2.4.4 Spielfolge
- 2.4.5 Berechnung VMD
- 2.4.6 Auslosung der Runden
- 2.4.7 Nichtantritt

## **2.5 BUNDESMANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT DREIBAND**

- 2.5.1 Teilnahmeberechtigung
- 2.5.2 Mannschaftsaufstellung
- 2.5.3 Distanzen
- 2.5.4 Auslosung der Runden
- 2.5.5 Nichtantritt

## **3.0 ORGANISATION**

- 3.1 Einladungen zu Meisterschaften und Turnieren
- 3.2 Teilnehmerliste
- 3.3 Plakate, Programme etc.

## **4.0 EINSPRÜCHE**

## **5.0 REISEKOSTEN**

## **6.0 TURNIERSAAL**

## **7.0 ZEREMONIELL**

## **8.0 TURNIER**

## **9.0 REKORDE**

## **10.0 BEWERBUNG UND ÜBERNAHME VON MEISTERSCHAFTEN UND TURNIEREN**

- 10.1 National
- 10.2 International

## **11.0 SCHLUSSBESTIMMUNGEN**

- 11.1 Übertretungen
- 11.2 Inkrafttreten

## 1.0 EINZELMEISTERSCHAFTEN UND TURNIERE

### 1.1 DEUTSCHE MEISTERSCHAFTEN KLEINES BILLARD

#### 1.1.1 Spielmodus

Die Deutschen Meisterschaften Kleines Billard werden mit acht Teilnehmern in zwei Gruppen mit je vier Teilnehmern ausgetragen. Nach den Gruppenspielen (jeder gegen jeden) bestreiten die beiden Gruppensieger das Halbfinale. Die Verlierer des Halbfinals teilen sich Platz 3, die Gewinner spielen um den Titel.

#### 1.1.2 Teilnahmeberechtigung

(1) Teilnahmeberechtigt sind

1. Titelverteidiger
2. - 8. Landesmeister, sofern sie den Mindest-GD gemäß TZ 1.1.3 in einer Landesmeisterschaft mit mindestens 4 Teilnehmern erzielt haben.

(2) Erreichen mehr Landesmeister das Limit als Plätze vorhanden sind, werden die Plätze durch eine Ausscheidungsrunde ermittelt.

Sollten weniger Sportler den Mindest-GD erreichen, kann das Feld durch Sportler, die dem erforderlichen GD am nächsten kommen, aufgefüllt werden.

(3) Bei den Damen sind die Titelverteidigerin und die sieben besten Landesmeisterinnen nach GD startberechtigt.

#### 1.1.3 Mindest-GD

Die Mindest-GD`s werden wie folgt festgelegt:

Freie Partie	50,00
Cadre 35/2	25,00
Einband	5,00
Cadre 52/2	15,00
Dreiband	1,250

#### 1.1.4 Spieldistanzen

Disziplin	In den Gruppen		ab Viertel- oder Halbfinale	
	Points	Aufnahmen	Points ohne Aufnahmen-	
			begrenzung	
Freie Partie	300	10	300	
Einband	150	15	150	
Cadre 35/2	250	15	250	
Cadre 52/2	200	15	200	
Dreiband	50	40	50	
Damen Freie Partie	150	20	150	20
Senioren Cadre 35/2	200	20	200	

### 1.1.5 Wertung

Wenn nicht anders vorgeschrieben, gilt für die Wertung einer Partie:

gewonnene Partie	=	2 Punkte
unentschiedene Partie	=	1 Punkt
verlorene Partie	=	0 Punkte

### 1.1.6 Unentschieden im Halbfinale und Finale

Wenn beide Sportler die Partiedistanz geschafft haben, wird die Partie durch ein Tie-Break entschieden, und zwar mit den Anfangsstoß ohne Fortsetzung; wobei der Sportler beginnt, der die Partie begonnen hat. Sobald ein Sportler bei gleicher Versuchszahl einen Treffer vorn liegt, ist die Partie entschieden. Ist nach zehn Versuchen (jeder Sportler hat zehn Anfangsstöße geschafft) noch keine Entscheidung gefallen, so entscheidet ein neuer Bandenentscheid über den Partiegewinn.

## 1.2 DEUTSCHE MEISTERSCHAFTEN GROSSES BILLARD (AUSSER DREIBAND UND ARTISTIQUE)

### 1.2.1 Spielmodus

Die Deutschen Meisterschaften Großes Billard werden mit acht Teilnehmern in zwei Gruppen mit je vier Teilnehmern ausgetragen. Nach den Gruppenspielen (jeder gegen jeden) bestreiten die beiden Gruppenersten das Halbfinale. Die Verlierer des Halbfinals teilen sich Platz 3, die Gewinner spielen um den Titel.

### 1.2.2 Teilnahmeberechtigung

(1) Teilnahmeberechtigt sind

Platz 1	Titelverteidiger
Platz 2	Welt- und/oder Europameister
Plätze 3 - 8	Landesmeister, sofern sie den Mindest-GD gemäß TZ 1.1.3 in einer Landesmeisterschaft mit mindestens 4 Teilnehmern erzielt haben.

(2) Erreichen mehr Landesmeister das Limit als Plätze vorhanden sind, werden die Plätze durch eine Ausscheidungsrunde ermittelt. Sollten weniger Sportler den Mindest-GD erreichen, kann das Feld durch Sportler, die dem erforderlichen GD am nächsten kommen, aufgefüllt werden.

### 1.2.3 Mindest-GD

Die Mindest-GD`s werden wie folgt festgelegt:

Freie Partie	40,00
Cadre 47/2	20,00
Cadre 71/2	15,00
Einband	5,00

### 1.2.4 Wertung

Die Wertungen erfolgen analog TZ 1.1.5 und TZ 1.1.6 .

### 1.3 DEUTSCHE MEISTERSCHAFT DREIBAND

#### 1.3.1 Spielmodus

- (1) Die Deutsche Meisterschaft Dreiband wird mit maximal 32 Teilnehmern im Total-K.O. und Satzsystem (3 Gewinnsätze und 15 Points pro Satz) ausgetragen.
- (2) Die Partie beginnt mit dem Bandenentscheid. Der Sieger des Bandenentscheides bestimmt, wer den ersten Satz beginnt. Derselbe Sportler beginnt auch den dritten bzw. fünften Satz, während der Gegenspieler beim zweiten bzw. vierten Satz Anstoß hat.
- (3) Der Sportler, welcher den ersten Satz beginnt, macht dieses stets mit dem rein weißen Ball und behält diesen während der gesamten Partie. Aufnahmegleichheit ist nicht erforderlich (kein Nachstoß).

#### 1.3.2 Teilnehmer

Die Teilnehmer sind in der nachfolgenden Rangfolge einzuladen:

- a) die vier Erstplatzierten der letzten DM, sofern nicht länger als drei Jahre zurück
- b) evtl. Welt- und/oder Europameister
- c) ein Teilnehmer zur evtl. Vergabe durch die DBU (z.B. für Härtefälle)
- d) ein Teilnehmer je Landesverband
- e) die noch freien Plätze (bis 32) werden durch die punktbesten Sportler der German Grand-Prix-Serie belegt, sofern sie an mehr als 50 v.H. der Grand-Prix-Turniere der lfd. Saison teilgenommen haben

#### 1.3.3 Ausgangsklassement

- (1) Das Ausgangsklassement wird wie folgt gebildet:

Die Plätze	1 - 2	die vier Erstplatzierten der letzten DM
	3 - 4	der evtl. Welt- und/oder Europameister
	5 - 8	die vier Bestplatzierten der German Grand- Prix-Serie
	9 - 12	die besten Landesmeister nach GD
	13	evtl. Platz DBU
	14 - 32	Landesmeister und Platzierte German Grand-Prix-Serie

- (2) Ab Platz 13 werden die Plätze zugelost.

#### 1.3.4 Matchwertung

Satzgewinn:	1	Gewinnpunkte	1 : 0
Satzverlust:	0	Gewinnpunkte	0 : 1
Matchgewinn:	2	Matchpunkte	2 : 0
Matchverlust:	0	Matchpunkte	0 : 2

### 1.3.5 Endklassament

Die Plätze 1 - 3 gemäß den Finalergebnissen  
5 - 32 werden vergeben gemäß

1. erreichter Spielrunde;
2. höhere positive Differenz zwischen Gewinn- und Verlustpunkten;
3. höherer Gesamtdurchschnitt (GD);
4. niedrigere Anzahl benötigter Aufnahmen;
5. Höchstserie(n);
6. Auslosung.

## 1.4 GERMAN GRAND-PRIX-TURNIERE DREIBAND

### 1.4.1 Spielmodus

- (1) Jeder German Grand-Prix besteht aus einem Qualifikations- und einem Hauptturnier. Es können maximal 48 Sportler teilnehmen. Liegen mehr Meldungen als Plätze vor, entscheidet der Zeitpunkt des Eingangs der verbindlichen Meldung über die Teilnahme.
- (2) Die 15 Erstplatzierten der aktuellen German Grand-Prix-Rangliste und ein Platz für den Ausrichter sind für das Hauptturnier der letzten 32 Sportler gesetzt. Das Hauptturnier wird im K.O.-System auf 2 Gewinnsätze auf 15 Points gespielt. Im Finale werden 3 Gewinnsätze auf 15 Points gespielt.
- (3) Die bis zu 32 Sportler des Qualifikationsturniers werden in maximal 8 Gruppen je 4 Sportler eingeteilt. Die 16 höchstplatzierten Sportler der aktuellen Rangliste werden für das Qualifikationsturnier nach dem Treppensystem gesetzt (1 - 16, 2 - 15, 3 - 14, 4 - 13 usw.). Die verbleibenden Sportler werden hinzu gelost, wobei zuerst die Gruppe und dann der Sportler ausgelost wird. Die beiden Erstplatzierten jeder Gruppe qualifizieren sich für das Hauptfeld. Das Qualifikationsturnier wird auf 20 Points oder 25 Aufnahmen (Nachstoß aus Position, bei Punktegleichheit Sudden Death) gespielt.  
  
***Kommentar:** Sudden Death = Wer den nächsten Punkt erzielt, gewinnt den Satz*
- (4) Wird die maximale Teilnehmerzahl beim Hauptturnier durch Nichtantreten eines oder mehrerer Sportler nicht erreicht, so ziehen die jeweiligen Gegner kampfflos in die nächste Runde ein.
- (5) Das Qualifikationsturnier beginnt freitags um 10:00 Uhr, das Hauptturnier samstags um 10:00 Uhr. Die Meldung hat vor Ort 30 Minuten vor Turnierbeginn zu erfolgen. Die erforderlichen Auslosungen erfolgen jeweils um 9:30 Uhr.

### 1.4.2 Teilnahme- und Einschreibungsbedingungen

- (1) Teilnahmeberechtigt sind alle Zugehörigen der DBU, die nicht unter die Sonderregelung für Ausländer fallen. Für die Einschreibung beim örtlichen Ausrichter sind die durch den zuständigen Sportwart zur Verfügung gestellten Anmeldeformulare zu verwenden.
- (2) Sollten die Sportler der ersten 16 Plätze der aktuellen Rangliste sich nicht bis bis 14 Tage vor dem Turnier anmelden verlieren sie ihren Sitzplatz.
- (3) Meldungen können auch später bis 30 Minuten vor Ort erfolgen, werden aber nur dann berücksichtigt, wenn noch Plätze vorhanden sind.

### 1.4.3 Kleidung

Jeder Sportler hat eine Weste, Fliege weißes Hemd, schwarze Tuchhose, schwarze Socken und schwarze Schuhe zu tragen. Außerdem muss auf der Weste das Vereinselement angebracht sein. Werbung ist gemäß den geltenden Werberichtlinien der DBU gestattet.

### 1.4.4 Punkte für die Rangliste

- (1) Die Punkteverteilung im Qualifikationsturnier erfolgt wie folgt:
  - a) für die Teilnahme 1 Punkt
  - b) für den Sieg 1 Punkt
- (2) Die Punkteverteilung im Hauptturnier erfolgt wie folgt:
  - a) je Matchgewinn 5 Punkte
  - b) Verlierer der 1. Spielrunde 1 Punkt
- (3) Folgende Bonuspunkte können erzielt werden:
  - a) Sieg eines Sportlers mit einem Ranglistenplatz höher als 8 über einen Sportler mit Ranglistenplatz 5 - 8 1 Bonuspunkt
  - b) Sieg eines Sportlers mit einem Ranglistenplatz höher als 8 über einen Sportler mit Ranglistenplatz 1 - 4 2 Bonuspunkte
  - c) Sieg eines Sportlers mit einem Ranglistenplatz 5 - 8 über einen Sportler mit dem Ranglistenplatz 1 - 4 1 Bonuspunkt
- (4) Die Gesamtpunktzahl eines Sportlers pro Turnier errechnet sich aus der Summe der Punkte des Qualifikationsturniers, des Hauptturniers sowie der Bonuspunkte.

### 1.4.5 Deutsche Rangliste

- (1) Die Rangliste beinhaltet die Ergebnisse der German Grand-Prix-Turniere sowie der letzten Deutschen Meisterschaft. Sie dient als Setzliste für die Grand-Prix.
- (2) Die Rangliste wird fortgeschrieben, d.h. mit Abschluss des ersten Grand-Prix der laufenden Saison werden die Ergebnisse des ersten Grand-Prix der letzten Saison aus der Rangliste gestrichen.

## 1.5 DEUTSCHE MEISTERSCHAFT ARTISTIQUE

Die Art und Weise der Durchführung des Wettbewerbes wird durch das Präsidium festgelegt.

## 2.0 MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFTEN

### 2.1 BUNDESLIGA DREIBAND

#### 2.1.1 Teilnehmer

In der 1. Bundesliga sind maximal zehn Mannschaften teilnahmeberechtigt.  
In der 2. Bundesliga sind maximal 20 Mannschaften, die in zwei Gruppen mit maximal zehn Mannschaften spielen, teilnahmeberechtigt.

#### 2.1.2 Klasseneinteilung

Nach Meldeschluss wird von den gemeldeten Mannschaften ein Ausgangsklassement nach dem rechnerisch ermittelten MGD erstellt. Bei der 2. Bundesliga werden die Gruppeneinteilungen nach dem Treppensystem vorgenommen. Durch Platztausch werden Härtefälle ausgeglichen.

#### 2.1.3 Spielbedingungen

1. Bundesliga	1. + 2. Platz	50 Points ohne Aufnahmebegrenzung
	3. + 4. Platz	40 Points ohne Aufnahmebegrenzung
2. Bundesliga	1. + 2. Platz	40 Points oder 60 Aufnahmen

#### 2.1.4 Wertungen

Partiewertung:	gewonnene Partie	2 : 0	Partiepunkte
	verlorene Partie	0 : 2	Partiepunkte
	unentschiedene Partie	1 : 1	Partiepunkte
Matchwertung: (Mannschaft)	gewonnenes Match	2 : 0	Matchpunkte
	unentschiedenes Match	1 : 1	Matchpunkte
	verlorenes Match	0 : 2	Matchpunkte

Rangfolge in der Tabelle:

1. Matchpunkte
2. Partiepunkte
3. Gesamtmannschaftsdurchschnitt (MGD)
4. Bester Einzelmannschaftsdurchschnitt (BEMD)

#### 2.1.5 Mannschaftsaufstellungen

- (1) Zum jeweiligen Meldeschluss eine feste Mannschaftsaufstellung nach Rangfolge abzugeben. Bei einer Mannschaft die Rangfolge 1 bis maximal 14 Sportler. Hat ein Verein zwei Mannschaften in der Bundesliga, kann er eine Rangfolge von 1 bis maximal 20 Sportlern melden.
- (2) Die gemeldete Rangfolge 1 bis maximal 14 bzw. 1 bis maximal 20 bleibt für die gesamte Saison unverändert. Das heißt, ein Sportler mit einer höheren Rangnummer, kann nur für einen Sportler mit niedrigerer Rangnummer eingesetzt werden, wobei die Rangnummernfolge der spielenden Mannschaft immer von Platz 1 bis Platz 4 ansteigend sein muss.

*Beispiel: 1 / 4 / 7 / 10 ist als Mannschaft möglich. 1 / 2 / 6 / 4 ist dagegen nicht möglich*

Meldet ein Verein zwei Mannschaften, bilden die Sportler die Mannschaft 1, die gemäß STO als Mannschaft spielberechtigt wären.

*Beispiel: Meldet ein Verein auf den Plätzen 1 - 3 Ausländer und dann Sportler, die nicht unter die Ausländerregel fallen, dann ergibt sich die Mannschaft 1 aus den Rangfolgeplätzen 1 - 6, da sich hieraus (1 Ausländer und 3 andere Sportler) eine spielberechtigte Mannschaft bilden lässt.*

- (3) Macht ein Sportler aus der Rangfolge derer, die nicht der Mannschaft 1 direkt zugeordnet sind, sein 3. Spiel für die 1. Mannschaft, so kann er für die 2. Mannschaft in der laufenden Saison nicht mehr eingesetzt werden.

#### **2.1.6 Mehrere Mannschaften aus einem Verein**

In der 1. Bundesliga kann nur eine Mannschaft eines Vereins spielen. In der 2. Bundesliga können maximal zwei Mannschaften eines Vereins am Sportbetrieb teilnehmen. Nehmen zwei Mannschaften eines Vereins teil, so sind sie unterschiedlichen Gruppen zuzuordnen.

#### **2.1.7 Ermittlung des Meisters**

- (1) Nach Abschluss der Sportsaison in der 1. Bundesliga ist der Erstplatzierte „Deutscher Mannschaftsmeister Dreiband“. Dem Meister und den Zweit- und Drittplatzierten werden Medaillen ausgehändigt.
- (2) Der „Deutsche Mannschaftsmeister Dreiband“ hat die Berechtigung an den Ausscheidungsspielen zum Coupe d'Europe teilzunehmen. Ist dieser bereits als Coupe d'Europe-Titelverteidiger für die Endrunde gesetzt, erhält der Zweitplatzierte die Gelegenheit an den Ausscheidungsspielen teilzunehmen.
- (3) Nach Abschluss der Sportsaison in der 2. Bundesliga erhalten die beiden Gruppensieger und die Zweit und Drittplatzierten Medaillen.

#### **2.1.8 Auf-und Abstieg**

- (1) Nach Abschluss der Sportsaison in der 1. Bundesliga müssen die zwei Letztplatzierten der 1. Bundesliga absteigen und die beiden Gruppensieger der 2. Bundesliga müssen aufsteigen.
- (2) Die zwei Letztplatzierten jeder Gruppe steigen nach Saisonende der 2. Bundesliga ab. Sind nicht genügend Aufstiegsbewerber vorhanden, steigen nur die Mannschaften mit dem schlechtesten MGD ab. Wobei die Platzierung (Letzter oder Vorletzter) berücksichtigt werden muss.

#### **2.1.9 Aufstieg in die 2. Bundesliga**

- (1) Aufstiegsberechtigt sind je nach Anzahl der Meldungen die von den Landesverbänden gemeldeten Erstvertreter der höchsten Landesklasse. Gegebenfalls können weitere Aufsteiger (2. und 3. Vertreter) in der Reihenfolge ihrer in der laufenden Saison erzielten MGD berücksichtigt werden.
- (2) Wenn sich mehr Erstvertreter der Landesverbände um den Aufstieg bewerben als freie Plätze vorhanden sind, müssen Ausscheidungsspiele durchgeführt werden. Die Ausscheidungsspiele werden an einem neutralen Ort in einem Hin- und Rückspiel durchgeführt.

- (3) Erstvertreter von Landesverbänden in denen eine entsprechende Mannschaftsmeisterschaft mit Beteiligung von mindestens vier Mannschaften durchgeführt wurde, werden je nach Anzahl der Meldungen von den Ausscheidungsspielen, in der Folge ihrer MGD, befreit und steigen direkt auf.
- (4) Für die Teilnehmer an den Aufstiegsspielen muss die entsprechende Spielberechtigung während der ganzen Spielzeit bestanden haben.
- (5) Für den Fall, dass eine Mannschaft ihren Platz in einer Bundesliga aufgibt, wird dieser durch weitere Aufsteiger besetzt. Absteiger bleiben bei Vorhandensein möglicher Aufsteiger auf jeden Fall abgestiegen.
- (6) Sollten mehrere Aufsteiger für den freien Platz in Frage kommen, so sind durch die DBU Aufstiegsspiele an einem neutralen Ort anzusetzen.

#### **2.1.10 Meldefristen**

- (1) Meldeschluss für die Bundesliga und für Aufstiegsbewerber ist der 15. Mai eines jeden Jahres.
- (2) Die Bundesligavereine haben bis zum Meldeschluss ihre Bereitschaftserklärung, in der nächsten Saison in der Bundesliga zu spielen, an den zuständigen Sportwart abzugeben. Evtl. Aufstiegsbewerber geben die Bereitschaftserklärung über den zuständigen Sportwart des Landesverbandes mit Bekanntgabe der spielberechtigten Sportler, an.
- (3) Bis zum 30. Juni eines jeden Jahres haben Bundesliga-Vereine und Aufsteiger ihre spielberechtigten Sportler, über den zuständigen Sportwart des Landesverbandes und von diesem mit einer Befürwortung versehen, dem zuständigen Sportwart zu melden.
- (4) Die Meldungen müssen enthalten:
  - a) Angabe der GD der einzelnen Sportler
  - b) Angabe des Spielortes und der Spielstätte mit Tel.-Nr.
  - c) Angabe der Anschrift des Postempfängers mit Tel.-Nr.
- (5) Wenn ein Bundesliga-Stammspieler seinen Verein zur nächsten Saison wechseln möchte, so muss er dieses spätestens bis zum 15. Mai der lfd. Saison per Einschreiben seinem derzeitigen Verein mitteilen. Spätere Abmeldungen muss der Verein nicht akzeptieren. Eine Freigabe für einen anderen Verein liegt dann im Ermessen des Vereins.  
Sportler, die nach Meldeschluss den Verein wechseln, werden für eine Sportsaison gesperrt.

#### **2.1.11 Berichtspflicht**

- (1) Dem zuständigen Sportwart ist das ausgefüllte offizielle Spielberichtsformular bis spätestens dienstags nach der Begegnung zu übersenden.
- (2) Spätestens 30 Minuten nach Beendigung der letzten Partie hat eine Ergebnisinformation an die durch den zuständige Sportwart veröffentlichte Stelle, in der festgelegten Form zu erfolgen.

#### **2.1.12 Spielbeginn**

An Samstagen um 14.00 Uhr

An Sonntagen um 11.00 Uhr

### **2.1.13 Wartezeiten**

- (1) Die Wartezeit beträgt vor Beginn der ersten Partie 30 Minuten, zwischen den Partien 15 Minuten.
- (2) Tritt eine Mannschaft innerhalb der zulässigen Wartezeit nicht an, gilt die Begegnung als verloren.
- (3) Die Gastmannschaft muss mindestens 30 Minuten vor angesetztem Matchbeginn Zugang zum Spiellokal der Heimmannschaft haben. Ist dies nicht der Fall, beginnt hier bereits die offizielle Wartezeit und es wird beim Erstverstoß eine Geldbuße von € 50,00 verhängt. Beim zweiten Verstoß erhöht sich die Buße auf € 250,00 beim dritten Verstoß erfolgt der Ausschluss aus dem Wettbewerb.

### **2.1.14 Schiedsrichter und Turnierleitung**

Der Ausrichter (Heimmannschaft) ist für die Gestellung der Turnierleitung und Schiedsrichter verantwortlich.

Die Schiedsrichter müssen wie die Sportler gemäß der Sport- und Turnierordnung gekleidet sein.

## **2.2 DEUTSCHE POKALMANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT DREIBAND (DPMM)**

### **2.2.1 Teilnahmeberechtigung**

Teilnahmeberechtigt sind maximal 64 Mannschaften, sofern diese über mindestens zwei große Billardtische verfügen.

### **2.2.2 Spielmodus**

- (1) Unter Berücksichtigung der Anzahl der Meldungen und der zur Verfügung stehenden Zeit, werden bis zur Erreichung der Hauptrunde, Vorrunden ohne regionale Berücksichtigung ausgetragen.
- (2) Alle Mannschaften, mit Ausnahme der Mannschaften der 1. Bundesliga Dreiband, kommen in einen Lostopf.  
Die Mannschaften der 1. Bundesliga Dreiband kommen für die letzte Spielrunde vor der Hauptrunde in die Auslosung. In dieser Spielrunde gibt es 16 Begegnungen.
- (3) Die Begegnungen werden im K.O.-System auf zwei Gewinnsätze à 15 Points ausgetragen.

### **2.2.3 Mannschaftsmeldung**

- (1) Zum Meldeschluss müssen alle Mannschaften namentlich gemeldet werden. Ein gemeldeter Sportler kann nicht in einer anderen Mannschaft des Vereins eingesetzt werden. Dieses gilt auch für Ersatzspieler, die ein Spiel in einer Mannschaft bestritten haben.
- (2) Die Mannschaften bestehen aus vier Sportlern. Es können bis zu zehn Ersatzspieler gemeldet werden.

#### 2.2.4 Hauptrunde

- (1) Für die Hauptrunde (16 Mannschaften) werden die Paarungen und die Spielorte ausgelost, wobei vorher festgelegt wird, in welchen Spielstätten das Viertelfinale ausgetragen wird.
- (2) Die Hauptrunde kann, falls sich hierfür ein Ausrichter findet, zentral an einem Wochenende ausgetragen werden.

#### 2.2.5 Finalrunde

Die Finalrunde der letzten vier Mannschaften findet in einer geschlossenen Sportveranstaltung auf vier Billardtischen an einem Ort statt. Die Paarungen werden ausgelost und im Total-K.O. ausgetragen. Die beiden Sieger des Halbfinals spielen um Platz 1 und 2.

#### 2.2.6 Wertungen

- (1) 

Satzwertung:	gewonnener Satz	-	2 : 0	Satzpunkte
	verlorener Satz	-	0 : 2	Satzpunkte
Partiewertung:	gewonnene Partie	-	2 : 0	Partiepunkte
	verlorene Partie	-	0 : 2	Partiepunkte
Matchwertung:	gewonnenes Match	-	2 : 0	Matchpunkte
(Mannschaft)	unentschiedenes Match	-	1 : 1	Matchpunkte
	verlorenes Match	-	0 : 2	Matchpunkte
- (2) Bei einem unentschiedenen Ausgang eines Spiels wird wie folgt gewertet:
  - a) Bei Gleichheit gewonnener Partien entscheidet die höhere positive Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Sätzen.
  - b) Besteht Gleichheit, entscheidet der bessere Mannschaftsdurchschnitt.
  - c) Besteht erneute Gleichheit, entscheidet die geringere Anzahl benötigter Aufnahmen.
  - d) Sollte immer noch Gleichheit herrschen, wird ein Entscheidungssatz auf zehn Points zwischen zwei Sportlern der beiden Mannschaften gespielt.

#### 2.2.7 Coupe d'Europe

- (1) Der Deutsche Pokalmannschaftsmeister hat die Berechtigung an den Ausscheidungsspielen zum Coupe d'Europe teilzunehmen.
- (2) Ist dieser bereits für den Coupe d'Europe durch einen anderen Wettbewerb qualifiziert, so erhält der Vizemeister bzw. weitere Platzierte die Berechtigung an den Ausscheidungsspielen teilzunehmen.

#### 2.2.8 Mannschaftsaufstellung

Die Mannschaften geben vor Beginn der Begegnung gemeinsam die Mannschaftsaufstellung ab. Innerhalb einer Mannschaft gibt es keine Rangordnung gemäß GD.

#### 2.2.9 Startgebühr

Das Startgeld für die Hauptrundenteilnehmer beträgt € 100,00. Die Vorrundenteilnehmer haben ein Startgeld in Höhe von € 25,00 zu zahlen.

## **2.3 DEUTSCHE MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT MEHRKAMPF**

### **2.3.1 Teilnehmer**

- (1) In der 1. Klasse sind acht Mannschaften teilnahmeberechtigt.
- (2) In der 2. Klasse sind maximal 16 Mannschaften teilnahmeberechtigt, die in zwei Gruppen à 8 Mannschaften spielen.
- (3) In der 1. Klasse kann nur eine Mannschaft eines Vereins spielen. In der 2. Klasse können maximal zwei Mannschaften eines Vereins spielen (In jeder Gruppe eine Mannschaft).
- (4) Es können bis zu 16 Sportler bei einer Mannschaft und bis zu 22 Sportler bei zwei Mannschaften gemeldet werden.

### **2.3.2 Meldefristen**

Die Regelungen der TZ 2.1.10 finden analoge Anwendung.

### **2.3.3 Mannschaftsaufstellungen**

Die Mannschaften geben vor Beginn der Begegnung gemeinsam die Mannschaftsaufstellung ab. Innerhalb einer Mannschaft gibt es keine Rangordnung gemäß GD.

### **2.3.4 Ausgangsklassement**

- (1) Nach Meldeschluss wird von den gemeldeten Mannschaften ein Ausgangsklassement nach dem rechnerisch ermittelten VMGD erstellt.
- (2) Bei der 2. Klasse werden die Gruppeneinteilungen nach dem Treppensystem vorgenommen. Durch Platztausch werden Härtefälle ausgeglichen.

### **2.3.5 Berechnung VMGD**

- (1) Der rechnerisch ermittelte VMGD wird unter Anwendung nachfolgender Points-Vorgaben errechnet:

Freie Partie	-	3.500	Points
Einband	-	1.400	Points
Cadre 47/2	-	3.500	Points
Cadre 71/2	-	2.100	Points

- (2) Zunächst wird der verhältnismäßige Einzeldurchschnitt des Sportlers errechnet.

Beispiel für die Freie Partie:  $\frac{3.500}{\text{GD des Sportlers}} = \text{rechnerische Aufnahmen}$

So ist mit allen Sportlern in den betreffenden Disziplinen zu verfahren.

(3) Der VMGD errechnet sich dann weiter wie folgt:

Freie Partie	3.500	x	8	=	rechn. Aufn.	x	8
Einband	1.400	x	14	=	"	x	3
Cadre 47/2	3.500	x	8	=	"	x	4
Cadre 71/2	2.100	x	9	=	"	x	3
-----							
Summe Points				:	Summe Aufnahmen	= VMGD	

### 2.3.6 Berechnung VMD

(1) Zur Errechnung des verhältnismäßigen Mannschaftsdurchschnittes (VMD) werden die gleichen Multiplikatoren wie bei der Ermittlung des rechnerischen VMGD angewendet:

Freie Partie	Points	x	8	Aufnahmen	x	8
Einband	Points	x	24	Aufnahmen	x	3
Cadre 47/2	Points	x	8	Aufnahmen	x	4
Cadre 71/2	Points	x	9	Aufnahmen	x	3
-----						
Summe Points				:	Summe Aufnahmen	= VMD

(2) Die multiplizierten Points und Aufnahmen aller Sportler einer Mannschaft werden separat addiert. Die Summe der Points wird durch die Summe der Aufnahmen der gleichen Mannschaft dividiert. Das Ergebnis ist der VMD.

### 2.3.7 Spielbedingungen

(1) Es wird im Satzsystem auf zwei Gewinnsätze mit Aufnahmenbegrenzung gespielt. Jeder Satz wird mit Nachstoß ausgespielt, womit Aufnahmengleichheit erzielt wird und ein Unentschieden in der Einzelpartie möglich wird.

(2) Die 1. Runde wird mit Freie Partie und Einband gespielt; die 2. Runde folgt mit Cadre 47/2 und Cadre 71/2.

(3) Die Distanzen werden wie folgt festgelegt:

Disziplin	1. Klasse		2. Klasse	
	Points oder Aufnahmen		Points oder Aufnahmen	
Freie Partie	100	10	75	10
Einband	40	10	30	10
Cadre 47/2	75	10	60	10
Cadre 71/2	60	10	50	10

In der Play-Off-Runde wird in den Sätzen ohne Aufnahmenbegrenzung gespielt.

### 2.3.8 Spielbeginn

Die Regelungen der TZ 2.1.12 finden analoge Anwendung.

### 2.3.9 Wartezeiten

Die Regelungen der TZ 2.1.13 finden analoge Anwendung.

### 2.3.10 Wertungen

Partiewertung:	gewonnener Satz	2 : 0 Punkte
	unentschiedener Satz	1 : 1 Punkte
	verlorener Satz	0 : 2 Punkte
Matchwertung: (Mannschaft)	gewonnenes Match	2 : 0 Punkte
	unentschiedenes Match	1 : 1 Punkte
	verlorenes Match	0 : 2 Punkte

### 2.3.11 Rangfolge in der Tabelle

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.

### 2.3.12 Schiedsrichter und Turnierleitung

Die Regelungen der TZ 2.1.14 finden analoge Anwendung.

### 2.3.13 Berichtspflicht

Die Regelungen der TZ 2.1.11 finden analoge Anwendung.

### 2.3.14 Ermittlung des Meisters

- (1) In der 1. Klasse ermitteln die vier Erstplatzierten im Rahmen einer an einem Wochenende ausgespielten Play-Off-Runde den Meister. Der Erstplatzierte der Play-Off-Runde ist „Deutscher Mannschaftsmeister Mehrkampf 1. Klasse“. Dem Meister und den Zweit- und Drittplatzierten werden Medaillen ausgehändigt.
- (2) Nach Abschluss der Saison in der 2. Klasse erhalten die beiden Gruppensieger und die Zweit- und Drittplatzierten Medaillen.

### 2.3.15 Auf- und Abstieg

Die Regelungen der TZ 2.1.8 finden analoge Anwendung wobei die Worte „1. Bundesliga“ und „2. Bundesliga“ durch „1.Klasse“ und „2. Klasse“ zu ersetzen sind

### 2.3.16 Aufstieg in die 2. Klasse

Die Regelungen der TZ 2.1.9 finden analoge Anwendung wobei das Wort „Bundesliga“ durch „Deutsche Mannschaftsmeisterschaft Mehrkampf“ zu ersetzen sind.

## **2.4 BUNDESMANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT VIERKAMPF**

### **2.4.1 Teilnahmeberechtigung**

- (1) Die Berechtigung zur Teilnahme an BMM Vierkampf haben alle Meister eines Landesverbandes bzw. deren Vertreter, die an ordnungsgemäß durchgeführten Meisterschaften des Landesverbandes teilgenommen haben.
- (2) Die Teilnahmeberechtigung erfolgt nach folgender Rangfolge :
  1. Landesmeister
  2. kann ein Landesverband nicht durch seinen Meister vertreten werden, ist der Nächstplatzierte teilnahmeberechtigt
  3. sollten sich mehr als vier Mannschaften für die Endrunde qualifiziert haben, werden Ausscheidungsspiele (Hin-und Rückspiel an einem Ort) die Endrundenteilnehmer ermitteln.

### **2.4.2 Mannschaftsaufstellung**

Die Mannschaften bestehen aus vier Sportlern, die im Verlauf der Meisterschaft die Spieldisziplinen wechseln dürfen.

### **2.4.3 Spieldisziplinen und Distanzen**

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

### **2.4.4 Spielfolge**

Im 1. Durchgang werden Freie Partie und Einband gespielt; im 2. Durchgang folgen Cadre 35/2 und Cadre 52/2.

### **2.4.5 Berechnung VMD**

Um von den Sportlern einen verhältnismäßigen Mannschaftsdurchschnitt (VMD) zu bekommen, wird mit folgenden Multiplikatoren gerechnet:

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

### **2.4.6 Auslosung der Runden**

- (1) Der zuständige Sportwart hat nach Meldeschluss zur BMM die Paarungen so auszulosen, dass außer dem gesetzten Ausrichter, welcher die unter TZ 2.4.1 genannten Kriterien erfüllt haben muss, noch drei Endrundenteilnehmer übrig bleiben. Hat der Ausrichter keine Qualifikation, qualifizieren sich vier Mannschaften für die Endrunde.

- (2) In der Endrunde werden die ersten Paarungen ausgelost. Die Mannschaftsaufstellungen werden vor Turnierbeginn dem Turnierleiter in einem geschlossenen Umschlag vorgelegt und von diesem kontrolliert. In der zweiten Spielrunde spielen die Sieger gegen die Sieger und die Verlierer gegen die Verlierer der ersten Spielrunde.

#### **2.4.7 Nichtantritt**

Tritt eine Mannschaft zu einem angesetzten Ausscheidungsspiel nicht an, erfolgt eine Bestrafung gemäß Rechts- und Strafordnung der DBU. Die Landesverbände bürgen für ihre Vereine.

### **2.5 BUNDESMANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT DREIBAND**

#### **2.5.1 Teilnahmeberechtigung**

Die Regelungen der TZ 2.4.1 finden analoge Anwendung.

#### **2.5.2 Mannschaftsaufstellung**

Die Mannschaften bestehen aus vier Sportlern. Die Aufstellung erfolgt nach der Rangfolge gemäß GD.

#### **2.5.3 Distanzen**

Disziplin	Points oder Aufnahmen	
Dreiband	50	40

#### **2.5.4 Auslosung der Runden**

Die Regelungen der TZ 2.4.6 finden analoge Anwendung.

#### **2.5.5 Nichtantritt**

Die Regelungen der TZ 2.4.7 finden analoge Anwendung.

### **3.0 ORGANISATION**

#### **3.1 Einladungen zu Meisterschaften und Turnieren**

- (1) Die Sportler/innen, die aufgrund ihrer Qualifikation zu der auszutragenden Meisterschaft spielberechtigt sind, werden vom zuständigen Sportwart zu den Meisterschaften und Turnieren eingeladen.
- (2) Die Einladung muss enthalten:
  - a) Bezeichnung der Meisterschaft oder Turniers
  - b) Ausrichter
  - c) Anschrift des Ausrichters mit Tel.-Nr.
  - d) Anschrift der Turnierstätte mit Tel.- Nr.
  - e) Turnierdauer und Beginn
  - f) Turniermaterial (Billards, Tücher und Bälle)
  - g) Bedingungen (Spieldistanzen)
- (3) Die Einladungen werden nach Möglichkeit seitens der DBU veröffentlicht. Die eingeladenen Sportler/innen (auch Reserve) bestätigen bis zum angegebenen Termin ihre Teilnahme oder erteilen eine Absage.

#### **3.2 Teilnehmerliste**

Die vom zuständigen Sportwart bestätigte Teilnehmerliste einer Meisterschaft oder Turniers muss bis spätestens zwei Wochen vor Beginn der Veranstaltung dem Ausrichter vorliegen.

#### **3.3 Plakate, Programme etc.**

Auf allen Plakaten, Programmen und sonstigen Druckwerken, die aus Anlass der Veranstaltung veröffentlicht werden, muss der Titel der Meisterschaft oder Turniers mit Spielart angegeben sein.

Diesbezügliche Entwürfe müssen bei Deutschen Meisterschaften vor der Drucklegung dem zuständigen Sportwart vorgelegt werden.

### **4.0 EINSPRÜCHE**

- (1) Einsprüche gegen die Spielberechtigung eines/er Turnierteilnehmers/in müssen spätestens acht Tage vor Beginn der Meisterschaft oder des Turniers beim zuständigen Sportwart eingebracht werden.
- (2) Der Einspruch hat nur Gültigkeit, wenn er schriftlich abgefasst, der Instanzenweg eingehalten wurde und mit der Unterschrift des/der Einsprucherhebenden versehen ist.
- (3) Der zuständigen Sportwart hat dem/der Betreffenden von dem Einspruch Kenntnis zu geben. Eine Klärung muss unverzüglich herbeigeführt werden.
- (4) Einsprüche gegen die Wertung und Ausgang einer Meisterschaft oder Turniers sind spätestens drei Tage nach Beendigung der Meisterschaft oder Turniers schriftlich beim zuständigen Sportwart vorzulegen.

## **5.0 REISEKOSTEN**

- (1) Bei den Ausscheidungsspielen zur Bundesliga Dreiband, zur Bundesmannschaftsmeisterschaften und in den Vorrunden der Deutschen Pokal-Mannschaftsmeisterschaft übernimmt die Heimmannschaft die Fahrtkosten für ein Fahrzeug in Höhe von € 0,19 je gefahrenen Kilometer (einfache Fahrt). Für maximal 3 Mitfahrer erhöht sich der Kilometersatz um je € 0,02.
- (2) Bei einer Entfernung von über 250 km übernimmt die Heimmannschaft evtl. Übernachtungskosten gemäß Finanzordnung.

## **6.0 TURNIERSAAL**

- (1) Die Anordnung der Billards hat so zu erfolgen, dass die Sportler von keiner Seite störenden Einflüssen ausgesetzt sind. Nach Möglichkeit ist eine Umfriedung im Abstand von 1,50 m anzubringen.
- (2) Stehen die Billards auf glattem Boden, so müssen sie mit einem rutschfesten Läufer umgeben sein.
- (3) Die Billards sollen nach Möglichkeit keinem der Sportler bekannt sein. Sie gelten aber bereits als unbekannt, wenn sie mit einem neuen Tuch bezogen sind.
- (4) Es ist dafür zu sorgen, dass eine Brücke und ein langes Queue zur Verfügung stehen.
- (5) Die Sportler sollen während ihres Spiels in unmittelbarer Nähe des Billards an separaten Tischen sitzen.  
Sie müssen die Möglichkeit haben, sich während der Partie in einer bereitgestellten Schüssel die Hände zu waschen.
- (6) Den Sportlern muss ein Umkleideraum zur Verfügung stehen.
- (7) Für jedes Billard ist eine gut sichtbare Anzeigetafel anzubringen, die während der Partie nach jeder Aufnahme auf den neuesten Stand gebracht wird.
- (8) Für die Turnierleitung sowie für die Ehrengäste ist ein besonderer Platz vorzusehen.
- (9) Für die Presse und Fernsehen sind geeignete Unterlagen bereitzustellen und ein Presseraum mit Telefon einzurichten.
- (10) Es wird empfohlen, im Eingang zum Turniersaal oder an einem geeigneten Platz eine Tafel aufzustellen, auf welcher nach jeder Partie die jeweiligen Ergebnisse eingetragen werden.

## **7.0 ZEREMONIELL**

- (1) Zu Beginn und Ende (Siegerehrung) der Meisterschaft oder des Turniers, nehmen alle Teilnehmer/innen in der vorgeschriebenen Sportkleidung vor dem Billard Aufstellung.
- (2) Die Reihenfolge der Ansprachen zur Eröffnung einer Meisterschaft oder Turniers ergibt sich aus folgenden Anordnung:
  - a) der örtliche Ausrichter
  - b) die örtliche Behörde
  - c) dem Vertreter der Deutschen Billard-Union
  - d) der Turnierleitung
- (3) Der Abschluss vollzieht sich in den offiziellen Reden in der umgekehrten Reihenfolge, wobei der Vertreter der DBU die Siegerehrung vornimmt.  
Die offiziellen Reden, die bei diesen Anlässen gehalten werden und sich in ihrem Rahmen nur auf die Veranstaltungen beziehen sollen, sind möglichst kurz zu halten.

## **8.0 TURNIER**

- (1) Voraussetzung für den korrekten Verlauf des Turniers und die Ermittlung des späteren Siegers ist das Ausgangsklassement.  
Hierzu sind die Festlegungen für die verschiedenen Meisterschaften und Turniere zu beachten.
- (2) Es ist jedem Sportler gestattet, das Spielmaterial vor der ersten Partie fünf Minuten, vor jeder weiteren Partie drei Minuten auszuprobieren.
- (3) Nach jeder Spielrunde darf keiner der Sportler mit der Anzahl seiner gespielten Partien einem anderen Sportler um mehr als eine Partie voraus sein.
- (4) Nach jeder Spielrunde ist ein Klassement zu erstellen. Bei gerader Teilnehmerzahl rechnet man mit Pluspunkten; bei ungerader Zahl mit Minuspunkten.
- (5) Die Ausrichter von Bundes- und Deutschen Meisterschaften sollen nach Möglichkeit Partien des eigenen Sportlers nicht von Vereinsmitgliedern leiten lassen.

## **9.0 REKORDE**

- (1) Deutsche Rekorde können nur bei Deutschen oder internationalen Meisterschaften erzielt werden.
- (2) In jeder Spielart werden Rekordelisen geführt, in welchen die Durchschnitte und die höchsten Serien vermerkt werden.
- (3) Durchschnittsrekorde werden über eine Partie und den Schlusstand erzielt.
- (4) Serienrekorde werden nur über eine Partie erzielt.

## **10.0 BEWERBUNG UND ÜBERNAHME VON MEISTERSCHAFTEN UND TURNIEREN**

### **10.1 National**

- (1) Die Bewerbung von nationalen Meisterschaften und Turnieren hat folgende Voraussetzungen zu enthalten:
  - a) Name und Postanschrift des Ausrichters
  - b) Name und Anschrift der vorgesehenen Ausrichtungsstätte
  - c) Stadtplan sowie Hotel- und Zimmernachweise
  - d) Spielmaterial
- (2) Die örtlich zuständigen Untergliederungen der DBU haben ihre Einverständniserklärung der Bewerbung beizufügen.

### **10.2 International**

- (1) Neben den unter TZ 10.1 aufgeführten Voraussetzungen hat der Ausrichter noch einen Kostenplan aufzustellen und vorzulegen.
- (2) Die DBU bestätigt nach einer Ortsbesichtigung über die Befürwortung der Ausrichtung.

## **11.0 SCHLUSSBESTIMMUNGEN**

### **11.1 Übertretungen**

Jede Übertretung der vorliegenden Regeln wird entsprechend der Satzung und der Ordnungen behandelt.

### **11.2 Inkrafttreten**

- (1) Diese Sport- und Turnierordnung Karambol (STO-Karambol) 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) Diese STO tritt mit sofortiger Wirkung in Kraft.
- (3) Alle vorhergehenden Bestimmungen, Ausschreibungen etc. werden damit unwirksam. Die Landesverbände haben sie bei allen Meisterschaften anzuwenden, die für eine Qualifikation auf nationaler Ebene maßgebend sind.
- (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.