

Sport- und Turnierordnung DBU Snooker

1.0 SNOOKER-BUNDESLIGA MANNSCHAFT

- 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 und Relegation
 - 1.8.1 Abstieg und Relegation (ab Saison 2000/2001)
 - 1.8.2 Abstieg und Relegation (Regelung für die Rumpfsaison 1999/2000)
 - 1.8.3 Abstieg und Relegation (Regelung für die Rumpfsaison 1998/1999)
- 1.9 Aufstieg und Relegation
 - 1.9.1 Aufstieg und Relegation (ab Saison 2000/2001)
 - 1.9.2 Aufstieg in die 1. Bundesliga (Regelung für die Rumpfsaison 1999/2000)
 - 1.9.3 Aufstieg (Regelung für die Rumpfsaison 1998/1999)
- 1.10 Teilnahmeberechtigung
- 1.11 Spielbeginn
- 1.12 Meldeschluß
- 1.13 Startberechtigung Bundesliga Mannschaft
- 1.14 Mannschaftspässe
- 1.15 Ergebnismeldung
- 1.16 Schiedsrichter
- 1.17 Spielverlegungen

2.0 MANNSCHAFTS-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
- 2.9 Supercup

3.0 EINZELWETTBEWERBE

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

4.0 SCHLUSSBESTIMMUNG

1.0 SNOOKER-BUNDESLIGA MANNSCHAFT

1.1 Termine

Die Snooker-Bundesliga Mannschaft (SBM) beginnt im Oktober/November einer jeden Saison und endet mit dem letzten Spieltag einer jeden Staffel. Die Daten der einzelnen Veranstaltungen sind dem Terminkalender der DBU bzw. den Spielplänen der SBM und Ausschreibungen des Bundessportworts zu entnehmen.

1.2 Sportlicher Ablauf

(1) Die SBM teilt sich auf in eine 1. Bundesliga und zwei 2. Bundesligen (West und Süd-Ost). Jeder Staffel gehören je zehn Mannschaften an. Die Staffeln der 2. Bundesligen werden zu Beginn der Saison nach rein geographischen Gesichtspunkten gebildet.

(2) Jede Mannschaft spielt in einer Saison gegen jeden Staffelfegner je zweimal (Hin- und Rückspiel).

(3) Die Mannschaft, die nach Beendigung des letzten Spieltags den 1. Platz in der 1. Bundesliga einnimmt, ist "Deutscher Mannschaftsmeister Snooker".

(4) Die Spielwochenenden sind so zu planen, daß die Fahrtstrecken für alle teilnehmenden Mannschaften minimiert werden. (Gegebenfalls werden Kombi-Spieltage geplant)

(5) Die Mannschaften der Bundesligen müssen zur Austragung ihrer Heimspiele einen Spielort benennen. In der 1. Bundesliga müssen zwei 12-Fuß Snooker-Tische kostenlos zur Verfügung stehen. In der 2. Bundesliga muß ein 12-Fuß Snooker-Tisch zur Verfügung stehen. Für Kombi-Spieltage sind 4 Tische Voraussetzung.

1.3 Teilnehmer

(1) An der 1. und 2. Bundesliga darf jeweils nur eine Mannschaft eines Vereins teilnehmen.

(2) Spielt die 2. Mannschaft eines Vereins in der 2. Bundesliga und erreicht einen Platz, der zum Aufstieg in die 1. Bundesliga berechtigen würde, so rücken alle tiefer platzierten Mannschaften in der Rangfolge um einen Platz nach vorne.

(3) Steigt die 1. Mannschaft gleichzeitig aus der 1. Bundesliga ab, so darf die 2. Mannschaft in diese aufsteigen. Schafft sie den Aufstieg nicht, so wird sie in ihrer Staffel auf den letzten Ranglistenplatz (RLP) gesetzt und muß zwangsabsteigen.

1.4 Mannschaftsstärke

(1) Jede Mannschaft muß an einem Spieltag mit mindestens drei Sportler(-inne)n antreten. Ein Antreten mit zwei Sportler(-inne)n ist nicht statthaft. In diesem Fall wird die Partie mit 2:0 Spielpunkten (SP), 6:0 Partien (P) und 18:0 Frames (F) in der 1. Bundesliga, bzw. 12 : 0 F in der 2. Bundesliga für den Gegner gewertet.

(2) In einer Begegnung können bis zu sechs Sportler einer Mannschaft eingesetzt werden.

1.5 Spielablauf und Wertung

(1) Eine Mannschaftsbegegnung besteht aus zwei Spielrunden. In beiden Spielrunden werden je drei Einzel ausgetragen. Die Aufteilung gliedert sich wie folgt (1. Bundesliga / 2. Bundesliga):

1. Spielrunde	1. Einzel	Spieler 1 : 3 / 2 Gewinn- Spieler 2 Frames (GF)
	2. Einzel	Spieler 2 : 3 / 2 GF Spieler 3 3 / 2 GF
	3. Einzel	Spieler 3 : Spieler 1
2. Spielrunde	4. Einzel	Spieler 1 : 3 / 2 GF Spieler 3 3 / 2 GF
	5. Einzel	Spieler 3 : 3 / 2 GF Spieler 2
	6. Einzel	Spieler 2 : Spieler 1

(2) Alle Einzel werden mit einem Partie-Punkt gewertet. Der Gewinner einer Partie wird nur nach Partie-Punkten ermittelt. Bei einem Sieg erhält man zwei SP. Bei einem Unentschieden erhalten beide Mannschaften je einen SP.

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.

1.7 Wertung

Die Wertung in der Tabelle erfolgt nach folgenden Kriterien in der angegebenen Reihenfolge:

1. nach Spielpunkten,
2. nach Partien,
3. nach Differenz der Frames,
4. nach dem direkten Vergleich,
5. nach den insgesamt mehr gewonnenen Frames,
6. Entscheidungsspiel.

1.8 Abstieg und Relegation

1.8.1 Abstieg und Relegation (ab Saison 2000/2001)

(1) Aus der 1. Bundesliga müssen die RLP 9 + 10 nach Abschluß der Saison in die 2. Bundesliga absteigen. Der RLP 8 bestreitet ein Relegationsspiel (TZ 1.1.9) um den Verbleib in der 1. Bundesliga.

(2) Aus den beiden 2. Bundesligen müssen jeweils die RLP 9+10 (=4 Mannschaften) in ihre Landesverbände absteigen.

1.8.2 Abstieg (Regelung für die Rumpfsaison 1999/2000)

Die jeweiligen RLP 9 - 12 steigen direkt ab. (d.h. 4 Teams in aus der 1. Bundesliga in die 2. Bundesligen – die Zuordnung erfolgt geografisch, und je 4 Teams aus den Staffeln der 2. Bundesligen in die jeweiligen Landesverbände)

1.8.3 Abstieg (Regelung für die Rumpfsaison 1998/1999)

Die jeweiligen RLP 5 - 8 steigen direkt ab. (d.h. 4 Teams in aus der 1. Bundesliga in die 2. Bundesligen - die Zuordnung erfolgt geografisch, und je 4 Teams aus den Staffeln der 2. Bundesligen in die jeweiligen Landesverbände). Aus den Reihen des DSKV werden jeweils 6 Teams je Staffel zur Saison 1999/2000 gemeldet, so daß die Staffeln aus je 12 Teams bestehen.

1.9 Aufstieg und Relegation

1.9.1 Aufstieg und Relegation (ab Saison 2000/2001)

(1) Aus den beiden 2. Bundesligen steigt jeweils der RLP 1 (=2 Mannschaften) direkt in die 1. Bundesliga auf. Die beiden RLP 2 bestreiten nach Abschluß der Saison ein Entscheidungsspiel.

Der Gewinner dieses Entscheidungsspiels bestreitet mit dem RLP 8 der 1. Bundesliga ein Relegationsspiel um den Aufstieg in die 1. Bundesliga. Das Entscheidungs- und Relegationsspiel wird mit Hin- und Rückspiel an einem neutralen Ort ausgetragen.

(2) Sollten zwei Mannschaften nach Hin- und Rückspiel nach SP, P und F gleichauf liegen, so werden drei Einzel auf 1 GF zur Entscheidung gespielt. Für das Entscheidungsspiel werden die AZ der 2. Bundesliga, für das Relegationsspiel die AZ der 1. Bundesliga übernommen.

Sollte eine Mannschaft der 1. Bundesliga in der folgenden Saison nicht mehr für diese melden, so wird der freie Platz durch den Verlierer des Relegationsspiels belegt.

(3) Die Aufsteiger in die 2. Bundesliga werden in einem Qualifikationsturnier ermittelt. In diesem Qualifikationsturnier spielen 16 Mannschaften im Doppel- K.O.-System die vier Aufsteiger in die 2. Bundesliga aus. Teilnahmeberechtigt sind die Landesmeister der Landesverbände.

(4) Sollten weniger als 16 Landesverbände ihren Landesmeister melden, wird das Feld nach den Ergebnissen der letzten Snooker-Bundesliga Saison bis maximal 16 Mannschaften aufgefüllt.

Hierfür gilt folgender Zähl Schlüssel:

RLP 6 / 2. BL	1 Pkt.	RLP 5 / 2. BL	2 Pkt.
RLP 4 / 2. BL	3 Pkt.	RLP 3 / 2. BL	4 Pkt.
Verlierer aus Entscheidung	5 Pkt.	Absteiger aus 1. BL	6 Pkt.
Verlierer aus Relegation	6 Pkt.	Sieger aus Relegation	8 Pkt.
Direktaufsteiger in 1. BL	10 Pkt.	RLP 5	12 Pkt.
RLP 4	14 Pkt.	Bronze Medaille	16 Pkt.
Vize DM	18 Pkt.	DM	20 Pkt.

(5) Für das Qualifikationsturnier werden die Ausspielziele der 2. Bundesliga übernommen, es entfällt jedoch das sechste Spiel.

(6) Sollten Mannschaften der 2. Bundesliga in der folgenden Saison nicht mehr für diese melden, so werden die freien Plätze durch weitere RLP des Qualifikationsturniers belegt.

1.9.2 Aufstieg in die 1. Bundesliga (Regelung für die Rumpfsaison 1999/2000)

Die jeweiligen RLP 1 der 2. Bundesligen steigen direkt in die 1. Bundesliga auf. Der Aufstieg in die 2. Bundesligen regelt sich gem. TZ 1.1.12 (1) und (2).

1.9.3 Aufstieg (Regelung für die Rumpfsaison 1998/1999)

(1) Es wird eine Aufstiegsrunde zur 2. Bundesliga gespielt. Teilnahmeberechtigt sind die Landesmeister der Landesverbände. Sollten weniger als 16 Landesverbände ihren Landesmeister melden, wird das Feld nach den Quoten der letzten Snooker-Bundesliga Saison bis maximal 16 Mannschaften aufgefüllt. Hierfür gilt folgender Zählerchlüssel:

Absteiger	1 Pkt.	Ranglistenplatz 8	2 Pkt.
Ranglistenplatz 7	3 Pkt.	Ranglistenplatz 6	4 Pkt.
Ranglistenplatz 5	6 Pkt.	Ranglistenplatz 4	8 Pkt.
Bronze Medaille	10 Pkt.	Vize DM	11 Pkt.
DM	12 Pkt.		

(2) Die Aufstiegsrunde wird im doppelten K.O.-System ausgetragen. Es werden die Ausspielziele der 2. Bundesliga übernommen, es entfällt jedoch das sechste Spiel. Es steigen so viele Mannschaften in die 2. Bundesliga auf, wie nach Meldung der teilnahmeberechtigten Mannschaften der diesjährigen Bundesliga Plätze vorhanden sind.

1.10 Teilnahmeberechtigung

Es sind Sportler(-innen) aller Altersklassen für die Teilnahme an der SBM zugelassen.

1.11 Spielbeginn

(1) Für die 1. und 2. Bundesliga gelten, sofern es sich nicht um Kombi-Spieltage handelt, folgende Startzeiten:

	1. Bundesliga	2. Bundesliga
Samstags	16:00 Uhr	14:00 Uhr
Sonntags	12:00 Uhr	12:00 Uhr

(2) Es gilt die für Mannschaften übliche Karenzzeit von 30 Minuten.

1.12 Meldeschluß

Meldeliste Haftungserklärung, Anschriften SBM	und	01. September	Formblatt DBU-Sn- 01,02
Bewerbung zur Austragung von Wettbewerben		01. September	Formblatt DBU-Sn-03
Aufstiegsrunde		01. Juli	Formblatt DBU-Sn- 11,12

Für alle Meldungen sind ausschließlich die offiziellen Snooker-Formblätter der DBU zu benutzen.

Die Meldeadresse ist die des Bundessportwartes. Alle Meldungen müssen über die Landesverbände eingereicht werden.

1.13 Startberechtigung Bundesliga-Mannschaft

(1) Die Startgebühr für Bundesligamannschaften der 1. Bundesliga in der DBU beträgt DM 600,- pro Saison, die für die 2. Bundesliga DM 300,- pro Saison. Sie wird nach der Meldung, die über die Landesverbände an die DBU zu erfolgen hat, vom Schatzmeister der DBU automatisch abgebucht.

(2) Alle verwendeten Materialien (Tische, Tuch, Bälle) müssen von der DBU zugelassen sein. Auf begründeten Antrag sind bei Vorhandensein von Tischen für welche keine Zulassung mehr besteht, Ausnahmegenehmigungen möglich.

(3) Die Ausrichtung von Heimspielen wird durch eine Spielortabnahme durch den Bundessportwart oder dessen Beauftragten genehmigt. Die Spielortabnahme gilt jeweils für die darauffolgende 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 nach dem ersten Spieltag ist grundsätzlich nicht möglich.

1.15 Ergebnismeldung

Das Spielergebnis einer Partie muß von der Heimmannschaft bis spätestens zwei Stunden nach Beendigung der Partie dem Bundessportwart telefonisch oder per Fax mitgeteilt werden. Der Spielbericht muß dem Bundessportwart per Fax oder im Original spätestens am Mittwoch nach dem Spieltag, 20:00 Uhr vorliegen.

1.16 Schiedsrichter

Die Mannschaften leiten sich selbst.

1.17 Spielverlegungen

(1) Spielverlegungen im Rahmen eines Spielwochenendes (Freitag 18.00 Uhr bis Sonntag 17.00 Uhr), die keinen anderen Spielbetrieb beeinträchtigen, müssen dem Bundessportwart bis zum Freitag vor dem Spieltag, 17.00 Uhr, telefonisch durch die jeweilige Turnierleitung mitgeteilt werden.

(2) Sonstige Spielverlegungen müssen zuerst mit dem Gegner abgestimmt und dann beim Bundessportwart bis spätestens 14 Tage vor dem neuen Termin (spätestens jedoch bis zu dem ursprünglichen Termin selbst) 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 Bundessportwart einen neuen Spieltermin festlegen.

(3) Spielverlegungen am letzten Spielwochenende sind generell nicht möglich.

2.0 MANNSCHAFTS-POKAL

2.1 Teilnehmer

- die Ranglistenplätze (RLP) eins bis acht der Vorsaison,
- die Landesmeister der Landesverbände,
- evtl. weitere Teilnehmer der Landesverbände nach Quote der in der Vorsaison erzielten

Ergebnisse (max. 16 Teilnehmer an der Qualifikationsrunde). Hierzu gilt folgender Zahlenschlüssel:

RLP bis 13	1 Pkt.	RLP bis 9	2 Pkt.	RLP bis 5	4 Pkt.
RLP bis 3	6 Pkt.	RLP bis 2	7 Pkt.	DM	8 Pkt.

2.2 Spielmodus

Es wird in einer Qualifikations- und einer Finalrunde im einfachen K.O.- System gespielt. Die Halbfinalisten des Vorjahres sind bereits in der Finalrunde, die Verlierer des Viertelfinals in der Qualifikationsrunde gesetzt.

Diese Plätze sind mannschaftsgebunden. Meldet eine Mannschaft der letzten acht nicht mehr für die DM, so rücken die nachfolgenden Mannschaften bis zum RLP-8 in der Setzliste entsprechend nach. Die ersten vier Mannschaften der Qualifikationsrunde qualifizieren sich für die Finalrunde.

2.3 Mannschaftsstärke

Jede Mannschaft muß zu einer Begegnung mit mindestens drei Sportler(-inne)n antreten. Ein Antreten mit zwei Sportler(-inne)n ist nicht statthaft. In einer Begegnung können bis zu fünf Sportler einer Mannschaft eingesetzt werden.

2.4 Spielablauf und Wertung

Eine Mannschaftsbegegnung besteht aus drei Spielrunden. In jeder Spielrunde werden drei Einzel ausgetragen. Die Aufteilung gliedert sich wie folgt:

1. Spielrunde	1. Einzel 2. Einzel 3. Einzel	Spieler 1 : Spieler 2 Spieler 2 : Spieler 3 Spieler 3 : Spieler 1	1 Gewinn-Frame (GF) 1 GF 1 GF
2. Spielrunde	4. Einzel 5. Einzel 6. Einzel	Spieler 1 : Spieler 3 Spieler 3 : Spieler 2 Spieler 2 : Spieler 1	1 GF 1 GF 1 GF
3. Spielrunde	7. Einzel 8. Einzel 9. Einzel	Spieler 3 : Spieler 1 Spieler 1 : Spieler 2 Spieler 2 : Spieler 3	1 GF 1 GF 1 GF

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 leiten sich selbst.

2.8 Meldeschluß

Meldeliste und Haftungserklärung	01. September	Formblatt DBU-Sn-06
Meldeformular Mannschaftspass	01. September	Formblatt DBU-Sn-07

Für alle Meldungen sind ausschließlich die offiziellen Snooker-Formblätter der DBU zu benutzen. Die Meldeadresse ist die des Bundessportwartes. Alle Meldungen müssen über die Landesverbände eingereicht werden.

2.9 Supercup

Der Deutsche Mannschaftsmeister / Snooker und der Deutsche Pokalsieger / Snooker bestreiten das Endspiel um den Supercup / Snooker.

Es wird eine Begegnung mit den Ausspielzielen des Relegationsspiels gespielt. Der Gewinner erhält den Titel "Deutscher Supercup-Sieger / Snooker".

3.0 EINZELWETTBEWERBE

3.1 Teilnehmer

Es wird ein separater Damen- und Herren-Wettbewerb gespielt. Hierfür qualifizieren sich:

- die Ranglistenplätze (RLP) eins bis acht der Vorsaison,
- die Landesmeister der Landesverbände,
- evtl. weitere Teilnehmer der Landesverbände nach Quote der in der Vorsaison erzielten

Ergebnisse (max. 16 Teilnehmer an der Qualifikationsrunde). Hierzu gilt folgender Zahlenschlüssel:

RLP bis 13	bis 1 Pkt.	RLP bis 9	bis 2 Pkt.	RLP bis 5	bis 4 Pkt.
RLP bis 3	6 Pkt.	RLP bis 2	bis 7 Pkt.	DM	8 Pkt.

3.2 Spielmodus

(1) Es wird in einer Qualifikations- und einer Finalrunde im einfachen K.O.-System gespielt. Die Halbfinalisten des Vorjahres sind bereits in der Finalrunde, die Verlierer des Viertelfinals in der Qualifikationsrunde gesetzt.

(2) Diese Plätze sind personengebunden. Meldet ein(e) Sportler(-in) der letzten acht nicht mehr für die DM, so rücken die nachfolgenden Sportler(-innen) bis zum RLP-8 in der Setzliste entsprechend nach. Die ersten vier Sportler(-innen) der Qualifikationsrunde qualifizieren sich für die Finalrunde.

3.3 Ausspielziele

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

	Qualifikationsrunde	Finalrunde bis Halbfinale	Finale
Damen	2 GF	2 GF	3 GF
Herren	3 GF	3 GF	4 GF

3.4 Schiedsrichter

Der Veranstalter stellt Schiedsrichter.

3.5 Meldeschluß

Meldeliste und Haftungserklärung	01. September	Formblatt DBU-Sn-04
Adressenliste	01. September	Formblatt DBU-Sn-05

Für alle Meldungen sind ausschließlich die offiziellen Snooker-Formblätter der DBU zu benutzen. Die Meldeadresse ist die des Bundessportwartes. Alle Meldungen müssen über die Landesverbände eingereicht werden.

4.0 SCHLUSSBESTIMMUNG

(1) Diese Sport- und Turnierordnung (STO) basiert auf der zu einem Zeitpunkt 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. Alle vorhergehenden Bestimmungen, Ausschreibungen etc. werden damit unwirksam.

(3) Treten zwingende Umstände ein, ist der Bundessportwart berechtigt, Ausschreibungen zu ändern, zu ergänzen oder zu beschränken, soweit dies für die Durchführung und Abwicklung der Wettbewerbe erforderlich ist.