

# DBU



**Deutsche Meisterschaft  
Poolbillard 2014  
Herren / Damen / Ladies / Senioren**

Turnierinformationen

01.11.2014

### Allgemeine Informationen

<b>Internetseite</b>	Wie gewohnt, werden alle Informationen sowie Ergebnisse auf unserer Internetseite <a href="http://www.billard-union.de">www.billard-union.de</a> dargestellt.
<b>Technik</b>	An jedem Tisch wird ein Laptop für die Ergebniseingabe zur Verfügung stehen. Jeder Sportler ist angehalten, das aktuelle Ergebnis stets einzupflegen. Alle Laptops sind in einem Netzwerk verbunden, so dass alle aktuellen Ergebnisse vor Ort, sowie im Internet zur Verfügung stehen. Bei Anwendungsproblemen werden die Areaschiedsrichter behilflich sein.
<b>Informationsdienst</b>	Ein neues Turniersystem bietet allen Teilnehmern der Poolbewerbe die Möglichkeit der Benachrichtigung bei Hinterlegung der Emailadresse, diese wird ausschließlich nur für diese DM verwendet. Eine entsprechende Datenliste wird den Landesverbänden mit der Bitte um Vervollständigung zur Verfügung gestellt. Über diesen Informationsdienst werden Platzierungen, nächste Partie mit voraussichtlicher Uhrzeit, sowie der nächste Gegner mitgeteilt. Ebenfalls werden alle Teilnehmer, dessen Bild nicht auf den Laptops erscheint, darum gebeten, ein aktuelles Foto durch das Pressebüro der Touch anfertigen zu lassen.

### Auslosungen und Turnieroffizielle

<b>Auslosung 14/1</b>	14.11.2014 ca. 18:00h in der Wandelhalle
<b>Auslosung 8-Ball</b>	17.11.2014 ca 08:00h in der Wandelhalle
<b>Auslosung 9-Ball</b>	19.11.2014 ca 13:00h in der Wandelhalle
<b>Auslosung 10-Ball</b>	21.11.2014 ca 14:00h in der Wandelhalle
<b>Rollstuhlfahrer</b>	Die Auslosungen werden kurz vor Turnierbeginn erfolgen.
<b>Bundessportwart Pool</b>	Roland Gruß
<b>Turnierleiter</b>	Daniel Alvarez Udo Kaschek
<b>Oberschiedsrichter Pool</b>	Harry Häusler

### Ausspielziele

Altersklasse	14.1	10-ball	8ball	9ball
	Doppel-Ko / VF	DoKo / VF	DoKo / VF	DoKo / VF
Herren	100 / 125	6 GS / 8 GS	6 GS / 8 GS	7 GS / 9 GS
Damen	60 / 75	5 GS / 7 GS	5 GS / 7 GS	6 GS / 8 GS
Senioren	75 / 100	5 GS / 7 GS	5 GS / 7 GS	6 GS / 8 GS
Ladies	50 / 50	4 GS	4 GS	4 GS / 5 GS
Rollstuhlfahrer	-----	3GS	3 GS	4 GS

**Turnierinformationen**

<b>Kleiderordnung</b>	Erlaubte Spielkleidung nach der STO Pool der DBU. Die Werberichtlinien der DBU auf der Kleidungsstücken ist entsprechend einzuhalten.
<b>Zeitplan/Verhalten am Tisch</b>	Jeder Sportler sollte mindestens 30 Minuten vor Spielbeginn vor Ort sein. Ein Zeitplan kann dem Programmheft entnommen werden. Der Zeitplan kann sich während des Turniers verschieben. Aktuelle Informationen sind entsprechend zu berücksichtigen, Durchsagen der Turnierleitung sind entsprechend zu beachten. Alle Sportler sind angehalten, sich umgehend nach dem Aufruf Ihrer Partie an den Tisch zu begeben. Nach 5 Minuten erfolgt der zweite Aufruf. Sollte der betreffende Sportler nicht nach weiteren 3 Minuten am Tisch sein, so wird die Partie als verloren gewertet, der Sportler scheidet aus dem Turnier aus. Nach jedem Parteeende ist jeder Billardspieler angehalten seinen Platz sauber zu verlassen. Getränke, sowie mitgebrachtes Equipment ist entsprechend zu entfernen.

<b>Tische</b>	Gabriels Signature Pro
<b>Taschengröße</b>	Ecktaschen ( 11 cm +/- 1,5 % ) Mitteltaschen ( 12,5 cm +/- 1,5 % )
<b>Turnierkugeln</b>	Aramith TV Pro
<b>Tuch</b>	Iwan Simonis 860 Tournament Blue
<b>Zusätzliche Anstoßregeln</b>	<p>Im 9-Ball werden folgende zusätzliche Regeln für den Anstoß angewendet:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Three point rule (oder Kitchen Rule)</b></li> <li>• <b>Die 9 wird auf dem Fußpunkt aufgebaut – Nicht bei den Rollstuhlfahrern</b></li> </ul> <p>Die 9 wird auf dem Fußpunkt aufgebaut. Beim Break müssen mindestens 3 Objektkugeln das Kopffeld erreichen (Ball muss die Kopflinie zumindest berühren, d.h. von oben gesehen verdecken) oder versenkt werden. Wird eine Objektkugel versenkt, müssen nur noch 2 Objektkugeln die Kopflinie erreichen, bei zwei versenkten Objektkugeln entsprechend nur noch eine Objektkugel die Kopflinie erreichen. Bei Nichterfüllung dieser Bedingung (Dry Break) kommt der Gegner an den Tisch und kann dann...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- die Lage übernehmen (darf jedoch kein Push-Out mehr spielen).</li> <li>- die Lage an den anstoßenden Spieler zurückgeben (dieser darf ein Push-Out spielen).</li> </ul> <p>Wird die 9 mit einem „Dry Break“ versenkt, wird die 9 wieder aufgebaut. Nichterfüllung der „Three Point Rule (Kitchen Rule) ist kein Foul und zählt auch damit nicht zur 3-Foul Strafe.</p> <p>In allen Kurzspielen (8-Ball, 9-Ball und 10-Ball) wird Wechselbreak gespielt und mit dem Magic Ball Rack aufgebaut.</p>
<b>NADA Doping Kontrollen</b>	Es können Dopingproben während der DM erfolgen.

<b>Time out</b>	<p>Es steht jedem Spieler ein einmaliges TIME OUT (5 Minuten) pro Partie zu. Dieses TIME OUT darf nur in der Aufbauzeit der Objektkugeln genommen werden. Der Spieler, der kein TIME OUT nimmt, verbleibt an seinem Sitzplatz und wartet auf die Rückkehr des Gegners. Sollte der wartende Spieler seinen Sitzplatz unbegründet verlassen, so verfällt sein TIME OUT für diese Partie.</p> <p>Das TIME-OUT kann für Coaching genutzt werden.</p> <p>Sollte im 14.1 der nichtaufnahmefähige Spieler sein TIME OUT nehmen, so darf der spielende Spieler unter der Überwachung eines dann aktiven Schiedsrichters die Partie fortsetzen. Ausnahme: Ein mögliches letztes Dreieck.</p> <p><b>TIME OUT Verstöße:</b> Rauchen, Alkohol trinken, Zeitspanne überschreiten, Mehr als einmal TIME OUT nehmen während einer Partie, Nicht aufs Aufbauen warten um das TIME OUT zu nehmen, während des TIME OUT trainieren oder Spielen ohne Aufnahmeberechtigung.</p> <p><b>Bestrafungen für TIME-OUT-Verstöße:</b>                  Im 8-, 9- und 10-Ball: Das Spiel wird unterbrochen, dem Gegner wird ein Spiel gutgeschrieben und der nun aufnahmefähige Spieler beginnt seine Aufnahme.                  Im 14/1: 15 Punkte werden Gegner gutgeschrieben und der Spieler, der den Verstoß begangen hat, muss einen Eröffnungstoß spielen.</p> <p>Ein 2. Verstoß hat den Verlust des Spiels zur Folge.</p>
<b>Shot clock</b>	<p>Um den schon jetzt engen Zeitplan einzuhalten, kann jedes Spiel unter Shot-Clock gesetzt werden. Dieses kann <b>zu jeder Zeit</b> passieren, eine Entscheidung darüber obliegt der Turnierleitung in Absprache mit dem Oberschiedsrichter des Turniers.</p> <p>Während der Shot-Clock erhält jeder der Spieler insgesamt 35 Sekunden, um seinen Stoß zu absolvieren. Nach 25 Sekunden erfolgt eine Warnung, der Shot-Clock Schiedsrichter sagt "TIME". Einmal pro Spiel im 8-, 9- und 10-Ball (im 14.1. pro Dreieck) erhält der Spieler eine einmalige Verlängerung von 25 Sekunden, die er dem Schiedsrichter mit "EXTENSION" ankündigt.</p> <p>Die Shot-Clock startet, sobald alle Kugeln auf der Spielfläche zur Ruhe gekommen sind, sich drehende Kugeln sind in Bewegung. Sobald der Spieler die Spielkugel in der Absicht trifft, um einen Stoß auszuführen, oder die Zeit abläuft, endet die Shot-Clock Zeit.</p> <p>Sobald die Zeit abläuft, ohne das der Stoß erfolgt ist, wird dieses als Standard Foul gewertet (im 9-, 10-Ball und 14.1 zählt dieses auch zur 3-Foul-Strafe).</p>
<b>14.1 Zählweise</b>	<p>Um eine mögliche Falscheingabe zu verhindern, wird an jedem Tisch ein entsprechender Zählzettel liegen, der Spielstand wird hierüber geführt. Im Anschluß werden die entsprechenden Eingaben an den Laptops eingegeben.</p> <p>Sollte es zu einer Diskussion über den aktuellen Spielstand kommen, so wird das mit dem Area-Schiedsrichter, nötigenfalls mit der Turnierleitung geklärt.</p>

<b>Mobiltelefone</b>	<p>Aktiven Spielern, die sich im Spielbereich aufhalten, ist es untersagt, ihr Mobiltelefon während der Partie zu benutzen. Die Telefone müssen entweder ausgeschaltet oder auf Lautlosmodus in den Cuetaschen verstaut, bzw. dem entsprechenden Landesverbandvertreter zur Aufbewahrung übergeben werden.</p> <p>Sollte ein Spieler mehr als einmal darauf hingewiesen werden müssen, wird dieses Verhalten als Unsportliches Verhalten gewertet.</p> <p><b>Strafen bei Störung durch klingende oder vibrierende Mobil Telefone:</b></p> <p>1. Bestrafung:</p> <p><u>8-, 9- und 10-Ball</u>: Das Spiel wird unterbrochen, 1 Spiel wird dem Gegner zugewiesen und der nun aufnahmeberechtigte Spieler setzt das Spiel gemäß den disziplinspezifischen Regeln fort.</p> <p><u>14.1.</u>: 15 Punkte werden dem Gegner gutgeschrieben und der Spieler, der die Störung verursacht hat, muss einen neuen Anstoß unter den Anstoßbedingungen ausführen.</p> <p>Eine zweite Störung wird mit dem Verlust der Partie gewertet.</p>
<b>Spielstand</b>	<p>Der aktuelle Spielstand wird durch die Laptops abgebildet. Dieser ist auch der gültige und offizielle Spielstand. Sollte es zu Unstimmigkeiten kommen, muss das Spiel angehalten werden, und Mithilfe des Area-Schiedsrichters und/oder der Turnierleitung diese Unstimmigkeit geklärt werden.</p>
<b>Siegerehrungen</b>	<p>Die Siegerehrungen finden unmittelbar nach den Finalpartien im Bistrobereich der Wandelhalle (rechter Flügel) statt. Alle Medaillengewinner haben sich dort direkt nach Turnierende einzufinden.</p>
<b>Live stream</b>	<p><b>Dieses Jahr wird ab Donnerstag 27.11. ein Livestream von einem Pooltisch angeboten. Die Internetseite des Livestreams wird auf der Billardarea bekanntgegeben.</b></p>

Wir wünschen allen Sportlern eine gute Anreise, viel Spass und viel Erfolg auf der Deutschen Meisterschaft 2014 in Bad Wildungen.

Aktuelle Informationen können der Billardarea entnommen werden.

Euer Schiedsrichterteam Pool  
Turnierleitung Pool