



Spielregeln – Einzelmeisterschaften



Supercup:

Vorgabesystem im KO – Modus. Bei unentschiedenem Ausgang wird mit dem Aufsatzball (beider Spieler) um jeweils eine Aufnahme solange verlängert bis der Sieger feststeht.

Damen-, Jugend- und Seniorenmeisterschaft:

Vorgabesystem. Gespielt wird in Gruppen (Jeder gegen Jeden). Ranking nach Beendigung der Gruppenspiele:

1. Punkte
2. Bei Punktegleichheit mehrerer Spieler zählt die **Schnittverbesserung**.

Die zu erreichende Ballzahl ergab sich aus dem Schnitt 2024×20 .

Spieler A muss also z.B. 36 Bälle erreichen. In der EM schafft er diese Ballzahl in 18 Aufnahmen. Dieses ist ein GD von 2,00. Der erzielte GD von $2,00 \times 100 : 36$ (Bälle vom Vorjahr). Dies ergibt einen Wert von 5,56. Dieser Wert dient zur Darstellung der Schnittverbesserung. Platzierungen erfolgen in absteigender Reihenfolge.

Freie Partie, Cadre 35/2, Einband und Dreiband:

Diese Disziplinen werden in Klassen und ohne Schnittvorgabe gespielt.

Ranking nach Beendigung der Gruppenspiele:

1. Punkte
2. Bei Punktegleichheit mehrerer Spieler zählt der erzielte Durchschnitt ohne Umrechnungen.
3. Bei Punkte und Durchschnittsgleichheit zählt die Höchstserie.

Dreiband Doppel:

Vorgabesystem im KO – Modus. Es wird in 2er Teams abwechselnd gespielt. Spieler 1 von Team 1 und 2 stoßen aus wer bestimmen darf welches Team anfängt. Spieler 1 von Team 1 beginnt, danach ist Spieler 1 von Team 2 an der Reihe. Im Anschluss spielen die verbleibenden 2 Spieler. Haben die Spieler des Team 1 ihre Ballzahl erreicht, hat der nachfolgende Spieler von Team 2 einen Nachstoß. Wenn auch Team 2 die geforderten Bälle erreicht hat, haben alle vier Spieler noch einen Aufsatzball. Das Team, dass die meisten Bälle nach dem Aufsatzball gemacht hat gewinnt das Spiel. Bei einem erneuten unentschieden beginnen alle wieder von vorne.

Spielweise in Gruppen:

4er Gruppe:

Auslosung: 1 vs. 3, 2 vs. 4. Danach Verlierer vs. Verlierer und Sieger vs. Sieger. Danach die verbleibenden zwei Spiele.

3er Gruppe:

Auslosung: 1 vs. 3, Verlierer vs. 2. Danach das verbleibende Spiel. Wenn die erste Partie unentschieden endet, gilt der Spieler mit der höchsten Serie als Sieger.

Bei Gruppen mit 2 Spielern aus einem Verein spielen die Vereinskameraden zuerst gegeneinander. Danach wird normal weitergespielt (s.O.).

Bei Vierergruppen mit drei Spielern aus einem Verein lösen diese Spieler die Nummern 1 -3 aus. Der „fremde“ Spieler bekommt die 4. Die Partien werden dann unabhängig von ihrem Ausgang wie folgt durchgeführt: 1 vs. 2, 3 vs. 4. - 1 vs. 3, 2 vs. 4. - 2 vs. 3, 1 vs. 4.

Aufstellen der Bälle bei „Press“:

Freie Partie:

Immer Aufsatzball.

Cadre 35/2 und Einband:

Der Spieler hat die Wahl zwischen einem Aufsatzball oder dem abspielen vom festliegenden Ball.

Dreiband:

Es werden nur der Spielball und der damit „press“ liegende Ball aufgestellt. Dabei gilt nur die Mittelachse als Aufsatzzpunkt. Spielball **Weiß** auf die mittlere Marke der Anstoßstrecke (nicht links oder rechts). Der Ball des Gegner **Gelb** auf die Mittelmarke des Billards. **Roter Ball** auf seinen normalen Platz beim Anstoß.

Ausnahme: Sollte eine zustehende Aufsatzzmarke durch einen dritten Ball belegt sein, wird dessen Marke als Aufsatzzpunkt genutzt.

Heinz Hermann Schaap Cup:

Es wird nach Ballvorgabe in folgender Reihenfolge gespielt:

1. Spieler 3 gegen Spieler 3
2. Spieler 2 gegen Spieler 2
3. Spieler 1 gegen Spieler 1

Beispiel eines Spiels:

Hans-Gerd (74) gegen Eef (62)

Die erste Partie endet 74:58 für Hans Gerd.

Eef fehlen 4 Punkte zum Ausspielziel, die kann Erik aufholen, seine Ballzahl erhöht sich auf 72.

Roland gegen Erik lautet somit 74:72

Die zweite Partie endet dann 53:72

Roland fehlen somit 21 Punkte, die kann nun Walter gegen Thomas gutmachen.

Die Partie wird somit 129:143 gespielt

Am Ende steht dann der Sieger dieses Spiels fest, auch ein Unentschieden ist möglich. In diesem Fall haben beide Spieler 1 noch einen Aufsatzzball. Der Spieler mit der höchsten Serie nach dem Aufsatzzball gewinnt mit seinem Team das Spiel.