Stand: 24.09.2026

Kreis Klever Billard Gemeinschaft

Inhaltsverzeichnis

Änderungshistorie 5
Abkürzungsverzeichnis 5
Vorwort des Kreissportwarts 6
1. Spielberechtigung 7
Ordentliche Spielberechtigung 7
Spielberechtigung für externe Verbandsteilnehmer: 7
Verfahren 7
Spieler ohne GD 7
2. Spielbeginn 8
Grundsätzliche Regelung 8
Einstoßzeit 8
Durchführung 8
Entscheidungsgewalt 8
Aufsetzen der Bälle und Anstoßposition 8
Sonderregelung Dreiband (sich berührende Bälle) 8
3. Spielverlauf und Stoßfolge 9
Anstoß 9
Konstanz des Spielballs 9
Anstoßposition 9
Spieldauer und Aufnahme 9
4. Beendigung der Partie und Nachstoß 9
Reguläres Ende 9
Recht auf Nachstoß 9
Partiewertung 9
Vorzeitiger Abbruch (akute Gründe) 9
Freie Partie und technische Disziplinen 9
Dreiband 10
5. Fehler und Foulspiele 10
Gültigkeit einer Karambolage 10
Fehlertatbestände 10
Besondere Rechtsfolgen bei falschem Ball 11
Einwirkung Dritter 11

Besondere Rechtsfolgen bei falscher oder unterlassener Ansage: 11
6. Gesperrte Felder (Ecken und Cadre) 11
Grundregel (Cadre XX/2 und Eckenabstriche): 11
Wiedereintritt von Bällen 11
Sonderregelung Cadre XX/1 11
Bälle auf der Grenzlinie 11
Status-Ansagen des Schiedsrichters 11
7. Feststehende Bälle (Press-Lage) 12
Definition 12
Regelung in der Freien Partie 12
Regelung in den technischen Disziplinen (Cadre, Einband, Dreiband): 12
Positionierung beim Neuaufbau im Dreiband 12
Wichtiger Hinweis zum Spielball 12
8. Hinausspringen von Bällen 12
Definition 12
Regelung in der Freien Partie, im Cadre und Einband: 13
Regelung im Dreiband 13
Sonderfall im Dreiband 13
9. Mannschaftsmeisterschaften und Spielbetrieb 13
Rahmenbedingungen 13
Meldewesen 13
Termingestaltung und Verlegung 14
Berichtswesen 14
Die Ergebnismeldung 14
Punktgleichheit 14
Aufstellungsrichtlinien: 14
Bindung an die Setzliste 14
Sanktionen bei Fehlaufstellung 14
Verantwortlichkeit 14
Einsatz von Ersatzspielern 14
Nichtantreten und Wartezeiten 15
Nachweispflicht und Einsprüche 15
Rangfolge bei GD-Gleichstand 15
Aufstieg und Einstufung 15

Freundschaftskämpfe 16
10. Einzelmeisterschaften/Pokalturniere für Einzelspieler 16
Festlegung des Modus 16
Losverfahren und vereinsinterne Paarungen 16
Spielreihenfolge nach Teilnehmerzahl 16
Abweichungen 17
Wanderpokale 17
11. Spielkleidung 17
Grundsatz 17
Sportkleidung in der KKBG 17
Sanktionen 17
12. Bildung von Spielgemeinschaften 17
Grundsatz und Zielsetzung 17
Vereinszugehörigkeit und Ersatzspielerstatus 17
Benennung und Repräsentation 18
Spielkleidung 18
Spielstätten und Beendigung 18
13. Gastspielrecht bei fehlendem Disziplinangebot 18
14. Allgemeine Verhaltensregeln und Ergänzungen 18
Sportliche Etikette und Ruhe 18
Elektronische Geräte und Mobiltelefone 18
Coaching-Verbot 18
Entscheidungsgewalt 19
15. Datennutzung und Veröffentlichung im Spielbetrieb 19
Zweck der Datenverarbeitung: 19
Meldung durch die Vereine und Einverständnis: 19
Widerspruch / Anonymisierung (N.N.): 19
16. Inkrafttreten 19
Anlagen: 19

Änderungshistorie

Version	Datum	Bearbeiter	Änderungen/Kommentar
0.1	04.02.2026	Holger Bieck	Erstellung des Dokuments
0.2	16.02.2026	Harald Henneberger	Korrketur und Ergänzungen
0.3	21.02.2026	Harald Henneberger	Korrektur und Ergänzungen
0.4	21.02.2026	Holger Bieck	Korrekturen und Ergänzungen in Hauptdokument übernommen
0.5	21.02.2026	Harald Henneberger	Korrektur und Ergänzungen
0.6	22.02.2026	Harald Henneberger	Korrektur und Ergänzungen
0.7	06.03.2026	Harald Hennerberger	Korrekturen und Ergänzungen nach Vorstandssitzung
0.8	08.03.2026	Holger Bieck	Korrekturen und Ergänzungen in Hauptdokument übernommen
1.0	08.03.20206	Holger Bieck	Finale Version
1.1	20.03.20206	Holger Bieck	Korrekturen und finale Version
1.2	24.03.20206	Holger Bieck	Neuen Punkt 13 hinzugefügt (Gastspielrecht)
1.3	21.04.20206	Holger Bieck	Korrekturvorschläge seitens SV Friedrichsfeld aufgenommen
1.4	18.09.2026	Holger Bieck	Änderungen zu Punkt 9 und Punkt 11
1.5	24.09.2026	Holger Bieck	Alter Punkt 15 zu Punkt 16 geändert. Neuer Punkt 15 hinzugefügt

Abkürzungsverzeichnis

GD	Generaldurchschnitt
KKBG	Kreis Klever Billardgemeinschaft
KSW	Kreis Sportwart
SG	Spielgemeinschaft
KEM	Kreis Einzelmeisterschaft
N.N.	Nicht Namentlich

Vorwort des Kreissportwarts

Liebe Billardfreunde, liebe Sportkolleginnen und -kollegen,

Billard ist mehr als nur ein Spiel mit Kugeln und Queues. Es ist ein Sport, der von Präzision, höchster Konzentration und vor allem von gegenseitigem Respekt lebt. Damit dieser Sport im Bereich der KKBG auch in Zukunft ein festes Fundament hat, haltet ihr hiermit die aktualisierte Fassung unserer Sportordnung in den Händen.

Die vorliegende Ordnung wurde mit dem Ziel überarbeitet, unseren Spielbetrieb an die aktuellen Herausforderungen anzupassen. Wir haben bewusst Lösungen wie die Bildung von Spielgemeinschaften integriert, um Vereine zu stärken und jedem Mitglied – unabhängig von der personellen Situation im eigenen Heimverein – eine sportliche Heimat und faire Wettbewerbe zu ermöglichen.

Regeln sind jedoch nur so gut wie der Geist, in dem sie gelebt werden. Diese Sportordnung soll uns allen als verlässlicher Leitfaden dienen. Sie schützt die sportliche Integrität durch klare Aufstellungsregeln, sichert die Qualität unserer Meisterschaften und sorgt für einen respektvollen Umgang an den Tischen.

Mein Dank gilt allen Vereinsvertretern, Sportwarten und dem Vorstand der KKBG, die durch ihr Feedback und ihr Engagement dazu beigetragen haben, dieses Regelwerk praxisnah und zukunftsorientiert zu gestalten.

Ich wünsche uns allen eine erfolgreiche Saison, spannende Partien und allzeit „Gut Stoß“!

Euer Kreissportwart

Sport- und Spielordnung

1. Spielberechtigung

Ordentliche Spielberechtigung: Spielberechtigt sind alle Personen, die zum Zeitpunkt des Spielbetriebs als aktive Mitglieder in der Kreis-Klever Billardgemeinschaft gemeldet sind. Die Mitgliedsvereine der KKBG reichen ihre Meldungen bis zum durch den KSW festgesetzten Stichtag ein.

Spielberechtigung für externe Verbandsteilnehmer: Aktive Spieler, die bereits eine Spielberechtigung in einem anderen Billardverband besitzen, können auf Antrag eine zusätzliche Spielberechtigung für die KKBG erhalten. Die Erteilung erfolgt unter den folgenden Voraussetzungen:

- **Verbandserlaubnis:** Vorlage einer schriftlichen Einverständniserklärung des jeweiligen Stammverbandes über die Teilnahme am Spielbetrieb der KKBG.
- **Leistungsnachweis:** Nachweis des aktuellen Leistungsniveaus durch Vorlage eines offiziellen Dokuments mit beglaubigtem GD-Eintrag, beispielsweise durch einen gültigen Spielerpass oder einen offiziellen Systemauszug des Verbandes.

Verfahren**:** Über die Erteilung der Spielberechtigung entscheidet der KSW. Die Spielberechtigung wird erst mit ausdrücklicher Bestätigung durch den KSW wirksam.

Spieler ohne GD: Besitzt ein Spieler keinen dokumentierten Durchschnitt, wird dieser durch den KSW nach einem der folgenden Kriterien festgelegt:

- Durch die Übernahme des Ergebnisschnitts aus den Einzelmeisterschaften.
- Vor Ablauf der Meldefrist: Nachweis durch drei Freundschaftsspiele an einem Abend unter Aufsicht eines KSW.
- Nach Ablauf der Meldefrist bis zum Ende der Hinrunde kann der Schnitt durch drei Meisterschaftsspiele oder eine Kombination aus beidem erspielt werden. In diesem Zeitraum ist der Spieler bis zum Saisonende nur als Ersatzspieler einsatzberechtigt. Nach erfolgter Einstufung darf er zudem nur für Spieler mit einem höherem Schnitt eingesetzt werden.
- Die Einstufung erfolgt durch die Übernahme des GD aus einem anderen Verband, wobei eine Neueinstufung nach drei Spielen entfällt.
- Sobald der Ersatzspieler seinen Schnitt erspielt hat, ist der Vereinssportwart dafür zuständig, diesen mit einem roten Stift in den Spielerpass einzutragen. Der Vereinssportwart trägt zudem die Verantwortung für die korrekte Aufstellung des Ersatzspielers. Bei einer fehlerhaften Aufstellung werden die entsprechenden Spiele – auch rückwirkend bis zum Saisonende – für den Gegner gewertet.

2. Spielbeginn

Grundsätzliche Regelung: Bei allen Mannschaftsmeisterschaften hat der Gast das Anstoßrecht. Gespielt wird an der vom gastgebenden Verein festgelegten Anzahl an Tischen.
Bei Einzelmeisterschaften wird das Anstoßrecht vor Beginn jeder Partie durch einen Bandenentscheid (Ausstoßen) ermittelt.
Einstoßzeit**:** Vor Spielbeginn achtet der Schiedsrichter darauf, dass die Spieler die vorgesehene Einstoßzeit von 5 Minuten zur Materialgewöhnung nicht überschreiten.

Durchführung: Das Ausstoßen erfolgt nach Aufforderung durch den Schiedsrichter. Beide Spieler spielen ihre Bälle von der Kopflinie gegen die Fußbande. Erfolgt die Bandenberührung des gegnerischen Balls jedoch bereits, bevor der eigene Stoß ausgeführt wurde, kann der Schiedsrichter eine Wiederholung anordnen.

Entscheidungsgewalt: Der Schiedsrichter stellt nach Abschluss des Bandenentscheids verbindlich fest, welcher Spieler das Anstoßrecht gewonnen hat. Dem Gewinner steht das Wahlrecht zu, den Anstoß selbst auszuführen oder diesen an den Gegner abzutreten.

Aufsetzen der Bälle und Anstoßposition

(1) **Vorbereitung:** Vor dem Anstoß stellt der Schiedsrichter fest, von welcher Seite der Anstoß erfolgen soll. Dies geschieht in Abstimmung mit dem Spieler, der das Anstoßrecht besitzt oder ausübt.

(2) **Positionierung der Bälle:** Die Bälle sind vom Schiedsrichter wie folgt zu platzieren:

- **Roter Ball:** Auf der gegenüberliegenden Seite (Fußseite) auf der mittleren Aufsatzmarke.
- **Spielball (Weiß/Markiert):** Wahlweise auf der rechten oder linken Aufsatzmarke der Kopfseite.
- **Gegnerischer Ball:** Auf der mittleren Aufsatzmarke der gewählten Kopfseite.
- Der aktive Spieler hat die korrekte Aufstellung zu überprüfen. Wird mit dem falschen Ball angestoßen, wird ebenso verfahren wie beim Spiel mit dem falschen Ball.

Sonderregelung Dreiband (sich berührende Bälle): Liegt im Dreiband der Spielball press an einem anderen Ball, werden die Bälle auf die folgenden Positionen neu aufgesetzt:

- **Roter Ball:** Auf die Kopfmarke (oberste Aufsetzmarke).
- **Spielball (eigener Ball):** Auf die zentrale Aufsetzmarke der Anfangslinie (Kopfseite).
- **Gegnerischer Ball:** Auf die Aufsetzmarke in der Mitte des Billardtisches.

3. Spielverlauf und Stoßfolge

Anstoß**:** Die Partie wird mit dem Anstoß eröffnet. Der Spielball muss dabei so gespielt werden, dass er den roten Ball als erstes trifft. Die Ausführung als Vorband (Karambolage mit einer oder mehreren Banden vor der Berührung des roten Balls) ist zulässig.

Konstanz des Spielballs**:** Jeder Spieler behält den ihm zu Beginn der Partie zugewiesenen Spielball (weiß oder markiert/gelb) über die gesamte Dauer der Partie bei. Ein Wechsel des Spielballs ist nicht zulässig.
Anstoßposition**:** Der zu Beginn der Partie gewählte Anstoßpunkt (links oder rechts von der Mitte) ist für alle weiteren Anstöße derselben Partie des selben Spielers innerhalb dieser Begegnung verbindlich beizubehalten. Für den anderen Spieler gilt, dass er von der gleichen Kopfbande aus seinen Anstoß (Nachstoß) durchzuführen hat und sich ebenfalls einmal für links oder rechts von der Mitte entscheidet.
Spieldauer und Aufnahme**:** Ein Spieler verbleibt so lange am Tisch (Aufnahme), wie er regelkonforme Karambolagen erzielt. Die Aufnahme endet, wenn:

- eine Karambolage misslingt (Fehlstoß),
- ein regelwidriges Vorkommnis (Foul) vorliegt oder
- das festgelegte Ziel der Partie (Punktezahl oder Aufnahmenlimit) erreicht ist

4. Beendigung der Partie und Nachstoß

Reguläres Ende**:** Eine Partie gilt als beendet, sobald ein Spieler die festgesetzte Zielpunktzahl erreicht oder die maximal zulässige Anzahl an Aufnahmen (Aufnahmenbegrenzung) absolviert wurde.

Recht auf Nachstoß**:** Beendet der Spieler, der die Partie begonnen hat (Anstoßende), die Partie durch Erreichen der Zielpunktzahl, steht dem Gegner das Recht auf einen Nachstoß zu.

- Für den Nachstoß werden die Bälle erneut in der offiziellen Anstoßposition aufgesetzt.

Partiewertung**:** Erreichen beide Spieler nach Abschluss der gleichen Anzahl an Aufnahmen (inklusive Nachstoß) dieselbe Punktzahl, wird die Partie als Unentschieden (Remis) gewertet.

- Ausnahmen gelten nur, wenn die jeweilige Turnierausschreibung für diesen Fall ein Sondersystem (z. B. Penalty-Schießen oder Verlängerung) vorsieht.

Vorzeitiger Abbruch (akute Gründe):

Freie Partie und technische Disziplinen: Kann ein Spieler eine bereits begonnene Partie aufgrund akuter Erkrankung, Verletzung oder anderer zwingender, unvorhersehbarer Gründe nicht fortsetzen, gilt Folgendes:

- **Partiewertung:** Der verbleibende Spieler gewinnt die Partie und erhält 2:0 Partiepunkte.

- **Durchschnitt (GD):** Für die Berechnung des Generaldurchschnitts werden die real erzielten Punkte und die tatsächlich absolvierten Aufnahmen herangezogen.
- **Recht auf Aufnahme:** Hat der Spieler, der nicht zurückgetreten ist, in der aktuellen Aufnahme noch nicht gestoßen (war also der Gegner am Tisch, als er abbrach), darf er seine angefangene Aufnahme noch zu Ende spielen, um sein Punktekonto für den Durchschnitt zu verbessern. Danach wird die Partie beendet.

Dreiband: Tritt ein Spieler in der Disziplin Dreiband aufgrund akuter Behinderung (z. B. Erkrankung oder Verletzung) vorzeitig zurück, ist die Partie wie folgt abzuwickeln und zu werten:

- **Partiewertung:** Der verbleibende Spieler gewinnt die Partie mit 2:0 Partiepunkten.

5. Fehler und Foulspiele

Gültigkeit einer Karambolage**:** Eine Karambolage gilt erst dann als erzielt, wenn alle drei Bälle zur Ruhe gekommen sind und während des Stoßvorgangs keiner der aufgeführten Fehler begangen wurde.

Fehlertatbestände**:** Ein Fehler liegt vor und der Gegner kommt unmittelbar zum Zuge, wenn:

- **Bälle in Bewegung:** Ein Stoß ausgeführt wird, bevor alle Bälle vollständig zum Stillstand gekommen sind.
- **Herausspringen:** Ein oder mehrere Bälle das Billard verlassen (den Tisch verlassen oder die Holzumrandung berühren).
- **Unberechtigte Berührung:** Ein Ball mit der Hand, der Kleidung, dem Queue (außer dem Leder bei der Stoßausführung) oder herabfallenden Gegenständen (z. B. Kreide) berührt wird. Der Schiedsrichter stellt die ursprüngliche Position der Bälle wieder her.
- **Fremdkörper:** Ein Spieler versucht, Verunreinigungen von einem Ball selbst zu entfernen, anstatt den Schiedsrichter darum zu bitten.
- **Durchstoß:** Ein Durchstoß erfolgt. Dies ist der Fall, wenn die Queuespitze den Spielball noch berührt, während dieser bereits den Objektball oder eine Bande kontaktiert. Ein press an der Bande liegender Ball muss daher von der Bande weg gespielt werden.
- **Bodenkontakt:** Der Spieler zum Zeitpunkt des Stoßes nicht mit mindestens einem Fuß den Boden berührt.
- **Markierungen:** Sichtbare Hilfsmarkierungen auf der Bande oder dem Tuch angebracht werden.
- **Falscher Ball:** Mit dem Ball des Gegners gespielt wird.
- **„Verblieben“ ist (Sperrfelder):** Der Spieler hat es versäumt, spätestens mit dem zweiten Stoß mindestens einen Ball aus dem Feld zu treiben

Besondere Rechtsfolgen bei falschem Ball**:**

- Wird das Spielen mit dem falschen Ball bemerkt, behält der Spieler die bis zu diesem Zeitpunkt in dieser Aufnahme erzielten Punkte.
- Die Bälle verbleiben in der Position, in der sie nach dem Fehler zur Ruhe gekommen sind.
- Der Gegner setzt das Spiel mit seinem eigenen (korrekten) Ball fort.
- Wird der Fehler erst nach einer weiteren, fehlerfreien Karambolage bemerkt, bleibt die gesamte Serie gültig und der Spieler darf seine Aufnahme fortsetzen.

Einwirkung Dritter**:** Fehler, die durch äußere Einflüsse oder dritte Personen (z. B. Zuschauer, Schiedsrichter) verursacht werden, werden dem Spieler nicht zugerechnet. Der Schiedsrichter stellt die ursprüngliche Position wieder her. Sollte dies unmöglich sein, werden die Bälle in der offiziellen Anstoßposition neu aufgesetzt.

Besondere Rechtsfolgen bei falscher oder unterlassener Ansage:

Unterbleibt eine erforderliche Ansage (wie „Herein“) durch den Schiedsrichter, darf der Punkt des Spielers nicht als Foul gewertet werden. Die Aufnahme wird ohne Strafe fortgesetzt, wobei die korrekte Ansage für den nächsten Stoß unverzüglich nachzuholen ist.

6. Gesperrte Felder (Ecken und Cadre)

Grundregel (Cadre XX/2 und Eckenabstriche): Innerhalb der markierten Verbotszonen (Eckenabstriche bzw. Cadrefelder) darf ein Spieler im Verlauf einer Serie maximal zwei aufeinanderfolgende Karambolagen erzielen.

- Spätestens mit der Ausführung des zweiten Stoßes muss mindestens einer der beiden anzuspielenden Objektbälle (Ball 2 oder Ball 3) die Begrenzungslinie des Feldes überschreiten.
- Verbleiben nach dem zweiten Stoß beide Objektbälle innerhalb des Feldes, gilt dies als Fehler und die Aufnahme ist beendet.

Wiedereintritt von Bällen**:** Ein oder beide Objektbälle dürfen unmittelbar nach Verlassen des Feldes in dasselbe Feld zurückkehren. In diesem Fall beginnt die Zählung der zulässigen Karambolagen (max. zwei) von neuem.

Sonderregelung Cadre XX/1**:** In der Disziplin Cadre XX/1 ist innerhalb eines gesperrten Feldes lediglich eine (1) Karambolage zulässig. Mit diesem ersten Stoß muss zwingend mindestens einer der Objektbälle das Feld verlassen. Die übrigen Bestimmungen gelten entsprechend.

Bälle auf der Grenzlinie**:** Befindet sich ein Ball exakt auf der Grenzlinie eines gesperrten Feldes, gilt dieser als innerhalb des Feldes liegend ("zum Nachteil des Spielers").

Status-Ansagen des Schiedsrichters**:** Zur Unterstützung des Spielers sind folgende Ansagen durch den Schiedsrichter (oder Zähler) verpflichtend:

- **"Herein" (Entrée):** Wenn beide Objektbälle nach einer Karambolage erstmals im Feld liegen.
- **"Drin" (Dedans):** Wenn nach der ersten Karambolage im Feld weiterhin beide Bälle im Feld liegen (gilt nur für XX/2).
- „**Verblieben (Resté):** In diesem Moment ist die Aufnahme beendet, da die Regel für gesperrte Felder (Cadre XX/2 oder Eckenabstriche) verletzt wurde. Der Spieler hat es versäumt, spätestens mit dem zweiten Stoß mindestens einen Ball aus dem Feld zu treiben.

7. Feststehende Bälle (Press-Lage)

Definition**:** Ein Ball gilt als feststehend („press"), wenn der Spielball einen oder beide Objektbälle unmittelbar berührt.

Regelung in der Freien Partie**:** Liegt der Spielball press an einem oder beiden Objektbällen, müssen zwingend alle drei Bälle in der offiziellen Anstoßposition neu aufgesetzt werden.

Regelung in den technischen Disziplinen (Cadre, Einband, Dreiband): Bei einer Press-Lage hat der Spieler die Wahl zwischen folgenden drei Optionen:

1. **Neuaufbau:** Die Bälle werden neu aufgesetzt.
2. **Abspielen:** Der Spieler spielt über den nicht feststehenden Ball oder über eine Vorbande.
3. **Kopfstoß (Massé):** Der Spieler führt einen Kopfstoß aus. Dabei darf die Karambolage auch über den feststehenden Ball erfolgen, sofern dieser durch den Stoß nicht unmittelbar bewegt wird (kein Durchstoß).

Positionierung beim Neuaufbau im Dreiband**:** Wählt der Spieler im Dreiband den Neuaufbau, werden nur die feststehenden Bälle (der Spielball und der/die press liegende(n) Objektball/Bälle) wie folgt auf die Marken gesetzt:

- **Eigener Spielball:** Auf die linke oder rechte Aufsetzmarke der Kopflinie (Anstoßstrecke).
- **Gegnerischer Ball:** Auf die mittlere Aufsetzmarke der Kopflinie.
- **Roter Ball:** Auf die mittlere Aufsetzmarke der Fußseite (wie beim Anstoß).

Wichtiger Hinweis zum Spielball**:** Als Spielball gilt immer der Ball des Spielers, der nach einem Fehler oder einem Aufnahmenwechsel neu an den Tisch tritt. Ein versehentliches Vertauschen der Bälle bei der Neuaufstellung führt zum Fehler gemäß Punkt 6.

8. Hinausspringen von Bällen

Definition**:** Ein Ball gilt als hinausgesprungen, sobald er die Spielfläche verlässt, die Holzumrandung (Bande) berührt oder auf dieser zur Ruhe kommt. In jedem Fall gilt dies als Fehler und die Aufnahme ist beendet.

Regelung in der Freien Partie, im Cadre und Einband: Springt mindestens ein Ball vom Billard, müssen zwingend alle drei Bälle in der offiziellen Anstoßposition neu aufgesetzt werden.

Regelung im Dreiband**:** Im Dreiband werden nur der oder die tatsächlich hinausgesprungenen Bälle neu aufgesetzt. Dabei gelten folgende Positionen:

- **Hinausgesprungener Spielball:** Auf die linke oder rechte Aufsetzmarke der Kopflinie (Anstoßstrecke).
- **Hinausgesprungener gegnerischer Ball:** Auf die mittlere Aufsetzmarke der Kopflinie.
- **Hinausgesprungener roter Ball:** Auf die mittlere Aufsetzmarke der Fußseite (Spitze).

Sonderfall im Dreiband**:** Sollten alle drei Bälle gleichzeitig das Billard verlassen, erfolgt der Neuaufbau gemäß den Regeln für feststehende Bälle (Punkt 8), was faktisch dem offiziellen Anstoßbild entspricht.

9. Mannschaftsmeisterschaften und Spielbetrieb

Rahmenbedingungen**:** Die spezifischen Austragungsbedingungen für Mannschafts- und Einzelmeisterschaften werden jährlich durch die Sportwartetagung für die jeweils darauffolgende Spielzeit verbindlich festgelegt.

Meldewesen**:** Die Vereine sind verpflichtet, alle aktiven und passiven Spieler bis zum Stichtag unter Verwendung des offiziellen KKBG-Meldebogens schriftlich beim Kreissportwart (KSW) anzumelden.

- Nach diesem Termin sind Nachmeldungen für den aktiven Spielbetrieb ausgeschlossen.
- Meldet ein Verein eine Mannschaft nach Ablauf der offiziellen Meldefrist vom Spielbetrieb ab, erhalten die betroffenen Spielerinnen und Spieler auf Antrag ein sofortiges Sonderwechselrecht für die laufende Spielzeit zu einem anderen Verein. Nachmeldungen sind in diesen Fällen nur als Ersatzspieler möglich und nur bis zum Ende der Hinrunde.
  Ziel dieser Regelung ist es, eine unverschuldete Sperre oder Stehzeit von einem Jahr zu verhindern und allen Spielerinnen und Spielern die kontinuierliche Teilnahme am Spielbetrieb zu ermöglichen.
- Einer expliziten Freigabe durch andere Verbände bedarf es für die Anmeldung innerhalb der KKBG nicht.
- Ein Verein der KKBG kann einem Spieler die Freigabe für den Spielbetrieb in einem anderen KKBG-Verein verweigern, wenn Unstimmigkeiten zwischen dem Spieler und dem abgebenden Verein bestehen. Der Spieler und/oder der aufnehmende Verein hat diese Unstimmigkeiten nach Rücksprache mit dem abgebenden Verein vorab eigenständig zu klären.
  Wird keine Einigung erzielt, können der betroffene Spieler sowie die beteiligten Vereine einen Antrag zur Klärung des Sachverhalts beim KSW einreichen. Der KSW entscheidet abschließend über den Antrag. Die Entscheidung des KSW ist für alle Beteiligten verbindlich. Eine Beteiligung des Vorstands ist möglich aber nicht

zwingende Voraussetzung.
Ordentliche sowie vereinsinterne Rechtsmittel sind ausgeschlossen.

Termingestaltung und Verlegung**:** Alle Begegnungen sind grundsätzlich zum offiziell angesetzten Termin auszutragen.

- Verlegungen sind bei zwingenden Gründen im gegenseitigen Einvernehmen der Mannschaften zulässig, sofern der KSW umgehend informiert wird.
- **Saisonabschluss:** Sämtliche Partien des letzten Spieltags sind zeitgleich zum offiziellen Termin auszutragen. In Abstimmung mit dem KSW ist eine Vorverlegung möglich; zudem kann die Austragung an einem neutralen Ort („neutrales Brett“) angeordnet werden. Eine Nachverlegung ist grundsätzlich nur mit ausdrücklicher Genehmigung des KSW zulässig.

Berichtswesen**:** Der Spielbericht ist gem. Anlage (Spielbericht.png) auszufüllen. Es ist darauf zu achten, dass nach Setzliste einzutragen ist. Erfolgt die Eintragung stattdessen nach Spielreihenfolge, droht ein Ordnungsgeld durch den KSW.

Der Spielführer der Heimmannschaft ist verpflichtet, den Spielbericht spätestens 24 Stunden nach Austragung der Begegnung beim KSW einzureichen. Die Übermittlung hat zwingend über die App **‚Spielbericht Foto Upload‘** zu erfolgen.

Die Ergebnismeldung auf der KKBG-Homepage obliegt dem Vereinsverwalter des gastgebenden Vereins. Hierbei ist die zeitliche Frist von 24 Stunden zu beachten. Die Ergebnisse werden nach der Bestätigung eines KSW sichtbar und fließen in die Wertung ein.

Punktgleichheit: Besteht nach Abschluss der Spielzeit Punktgleichheit bei den Tabellenplätzen 1 bis 3, erfolgt die Entscheidung über die Platzierung durch eine Entscheidungsbegegnung auf neutralem Brett. Termin und Ort setzt der KSW fest.

Aufstellungsrichtlinien:

Bindung an die Setzliste: Die Aufstellung der Mannschaft hat zwingend gemäß der offiziell gemeldeten Setzliste (basierend auf dem GD) zu erfolgen. Eine Abweichung von der Reihenfolge der Setzliste innerhalb einer Mannschaftsaufstellung ist unzulässig.

Sanktionen bei Fehlaufstellung: Wird eine Mannschaft entgegen der bestehenden Setzliste aufgestellt, gilt die gesamte Begegnung als verloren.

- Die Partiepunkte werden gegen die fehlbare Mannschaft gewertet.
- Die erzielten Bälle der korrekt aufgestellten Mannschaft bleiben für den GD erhalten.

Verantwortlichkeit: Für die ordnungsgemäße Aufstellung und die Einhaltung der Setzliste ist der jeweilige Vereinssportwart verantwortlich. Er hat vor Spielbeginn sicherzustellen, dass die Meldung den Vorgaben der Sportordnung entspricht. Eine Unkenntnis der aktuellen Setzliste schützt nicht vor der Wertung als verloren.

Einsatz von Ersatzspielern: Für den Einsatz von Ersatzspielern gelten folgende Bedingungen:

- Einordnung in die Setzliste**:** Ein Ersatzspieler darf nur eingesetzt werden, wenn sein GD niedriger ist als der GD des fehlenden Spielers . Hat ein Ersatzspieler einen höheren

Schnitt als der höchste GD eines Spielers in der Stamm-Setzliste, ist er für diese Mannschaft als Ersatzspieler nicht spielberechtigt.

- Freie Positionierung bei niedrigerem GD: Hat der Ersatzspieler einen niedrigeren GD als alle Stammspieler, darf er an jeder beliebigen Position (1 bis 4) eingesetzt werden.
- Einsatz mehrerer Ersatzspieler: Kommen in einer Begegnung zwei oder mehr Ersatzspieler gleichzeitig zum Einsatz, müssen diese untereinander zwingend gemäß ihrer eigenen Durchschnittswerte aufgestellt werden (der stärkere Ersatzspieler spielt an der höheren Position).

Verantwortung**:** Der Vereinssportwart hat vor dem Einsatz zu prüfen, ob der GD des Ersatzspielers die oben genannte Bedingung erfüllt.

Nichtantreten und Wartezeiten**:**

- **Mannschaft:** Tritt eine Mannschaft nicht spätestens 30 Minuten nach dem Termin an, gilt die Begegnung als verloren (Wertung 2:0 Punkte für den Gegner). Unentschuldigtes Fernbleiben wird mit einer Ordnungsstrafe von 30,00 € geahndet.
- **Einzelspieler:** Bei unvollständigem Erscheinen sind zunächst die Partien zu starten, deren Spieler anwesend sind. Die Wartezeit auf einen fehlenden Einzelspieler beträgt maximal 20 Minuten. Erscheint der Spieler nicht fristgerecht, werden seine Partien als verloren gewertet.
- **Gesamtwertung:** Überschreitet die Anzahl der fehlenden Spieler ein Maß, das den Mannschaftswettkampf unmöglich macht, gilt die gesamte Begegnung als verloren (gilt auch für Dreiband- und Vierkampf-Meisterschaften).
- **Ausnahme:** Die jeweils rangniedrigste Mannschaft eines Vereins darf unvollständig antreten. Nur die nicht besetzten Partien werden als verloren gewertet; die tatsächlich gespielten Partien fließen regulär in die Wertung ein.
- **Doppeltes Spiel:** Ein Doppelstart ist nur zulässig, sofern der Spieler nicht an einer Position eingesetzt wird, die unterhalb der für seinen Durchschnitt vorgesehenen Einstufung liegt.

Nachweispflicht und Einsprüche**:** Die Ergebnisse der Partien sind zwingend in die Spielerpässe einzutragen.

- Einsprüche gegen die Wertung oder den Spielablauf werden nur berücksichtigt, wenn sie unmittelbar auf dem Spielbericht vermerkt oder innerhalb von acht Tagen schriftlich beim KSW eingereicht werden.

Rangfolge bei GD-Gleichstand**:** Bei identischem GD mehrerer Spieler eines Vereins bestimmt die Positionierung beim ersten gemeinsamen Saisoneinsatz die Rangfolge für die gesamte Spielzeit. Ein späterer Wechsel der Positionen basierend auf Tagesleistungen ist ausgeschlossen.

Aufstieg und Einstufung**:** Der Erstplatzierte (Meister) einer Klasse steigt zur nächsten Spielzeit in die nächsthöhere Klasse auf.

Die letztplatzierte Mannschaft steigt ab.

- Bei personellen Veränderungen der Aufstiegsmannschaft kann ein Verbleib in der bisherigen Klasse schriftlich beantragt werden. Über diesen Anterag entscheidet der KSW

- Die Einstufung aller weiteren Mannschaften erfolgt primär auf Basis des Mannschaftsdurchschnitts.

Freundschaftskämpfe**:** Bei Clubkämpfen außerhalb des offiziellen Meisterschaftsbetriebs steht es den beteiligten Vereinen frei, abweichende Regelungen zu vereinbaren.

10. Einzelmeisterschaften/Pokalturniere für Einzelspieler

Einzelmeisterschaften und Pokalturniere

Festlegung des Modus**:** Der Spielmodus (z. B. K.-O.-System, Jeder-gegen-Jeden) wird durch den KSW definiert. Die Vereine sind über den gewählten Modus rechtzeitig durch den Vorstand der KKBG vor Ablauf der Meldefrist zu informieren.

Losverfahren und vereinsinterne Paarungen**:** Die Paarungen der ersten Spielrunde werden grundsätzlich ausgelost.

- Sonderregel für Vereinskameraden: Treffen zwei Spieler desselben Vereins in einer Gruppe aufeinander, müssen diese zwingend die erste Partie der Runde gegeneinander bestreiten.

Spielreihenfolge nach Teilnehmerzahl**:**

- **Drei Teilnehmer:** Der Verlierer der ersten Partie tritt unmittelbar in der zweiten Partie gegen den dritten (bisher spielfreien) Teilnehmer an.
- **Vier Teilnehmer (Allgemein):** Die Gewinner der ersten beiden Partien spielen gegeneinander, ebenso die Verlierer der ersten beiden Partien.
- **Drei Spieler eines Vereins in einer Vierergruppe:** Um Wettbewerbsverzerrungen zu vermeiden, werden die drei Vereinskameraden auf die Positionen 1 bis 3 gelost; der externe Spieler erhält die Position 4. Die Partien sind in der folgenden festen Reihenfolge zu absolvieren (s. Bild 1 – nächste Seite):

Runde	Paarung 1	Paarung 2
1. Runde	Spieler 1 vs. Spieler 2	Spieler 3 vs. Spieler 4
2. Runde	Spieler 1 vs. Spieler 3	Spieler 2 vs. Spieler 4
3. Runde	Spieler 2 vs. Spieler 3	Spieler 1 vs. Spieler 4

Bild 1

Abweichungen**:** Änderungen an der festgelegten Spielreihenfolge oder dem Modus sind am Turniertag nur zulässig, wenn alle betroffenen Teilnehmer der Runde ausdrücklich und einstimmig zustimmen.

Wanderpokale**:** Gewonnene Wanderpokale bleiben Eigentum der KKBG. Sie sind spätestens einen Monat vor der nächsten geplanten Siegerehrung unaufgefordert und in ordnungsgemäßem Zustand an den KSW zurückzugeben.

11. Spielkleidung

Grundsatz**:** Das Tragen einer ordnungsgemäßen Sportkleidung ist bei allen offiziellen Meisterschaften und Turnieren der KKBG verpflichtend. Die Kleidung muss sauber und in einem einwandfreien Zustand sein.

Sportkleidung in der KKBG**:** Die vorgeschriebene Sportkleidung besteht aus:

- **Hose:** Eine einheitliche lange Hose (keine Trainingshose). Bei hohen Temperaturen kann bei einer KEM, abweichend von der vorgeschriebenen Kleiderordnung, angemessene sommerliche Kleidung (z.B. kurze Hose) getragen werden.
- **Schuhwerk:** gleichfarbige Schuhe und Socken.
- **Oberbekleidung:** Bei Mannschaftsmeisterschaften ist ein einheitliches Oberteil (z. B. Poloshirt, Hemd oder Weste) pro Mannschaft zwingend vorgeschrieben. Bei Einzelmeisterschaften muss die Oberbekleidung den sportlichen Charakter der Veranstaltung wahren. Spielgemeinschaften dürfen abweichend von dieser Regel in den Oberteilen ihrer jeweiligen Stammvereine antreten.

Sanktionen**:** Verstöße gegen die Bekleidungsordnung können durch den Schiedsrichter oder die Turnierleitung beanstandet werden.

- Bei Nichtbeachtung kann gegen den betroffenen Verein eine Ordnungsstrafe gemäß der aktuellen Gebührenordnung verhängt werden.
- In schwerwiegenden Fällen oder bei wiederholtem Verstoß kann ein Spieler vom laufenden Wettbewerb ausgeschlossen werden.

12. Bildung von Spielgemeinschaften

Grundsatz und Zielsetzung: Zur Sicherung des Spielbetriebs und zur Entgegenwirkung schrumpfender Mitgliederzahlen können zwei oder mehrere Vereine der KKBG für den Mannschaftsspielbetrieb eine Spielgemeinschaft bilden. Ziel ist es, Spielern, die in ihrem Stammverein keine passende Mannschaftsstärke vorfinden, den aktiven Wettbewerb in einer leistungsgerechten Klasse zu ermöglichen.

Vereinszugehörigkeit und Ersatzspielerstatus

- Alle Spieler bleiben ordentliche Mitglieder ihres jeweiligen Stammvereins.
- Ersatzspieler innerhalb einer SG behalten ihr Recht, als Ersatz in höheren Mannschaften ihres eigenen Stammvereins auszuhelfen.

- Ein Ersatz-Einsatz für höhere Mannschaften der anderen am SG-Bündnis beteiligten Vereine ist ausgeschlossen.

Benennung und Repräsentation: Die Spielgemeinschaft tritt unter einem Namen auf, der die beteiligten Vereine erkennbar repräsentiert. Bei mehr als zwei Vereinen kann ein Kürzel oder ein zusammenfassender Name gewählt werden (z.B. „SG Kleve-Land“), sofern dies vor Saisonbeginn mit dem KSW abgestimmt wurde.

- Die Spieler aller beteiligten Vereine werden basierend auf ihrem GD in einer gemeinsamen Setzliste für die SG-Mannschaft zusammengeführt.
- Kommen mehrere Ersatzspieler zum Einsatz, erfolgt deren Aufstellung zwingend gemäß der Reihenfolge ihrer GD-Werte.

Spielkleidung: Innerhalb einer SG ist das Tragen der jeweiligen Stammvereinstrikots ausdrücklich gestattet. Ein einheitliches Auftreten wird durch die Einhaltung der allgemeinen Kleiderordnung (gleichfarbige Hose, Socken und sauberes Schuhwerk) gewährleistet.

Spielstätten und Beendigung:

- Die beteiligten Vereine regeln die Nutzung der Tische und Trainingszeiten in Eigenregie.
- Eine einmal genehmigte SG verlängert sich automatisch für die jeweils folgende Saison, sofern kein beteiligter Verein bis zum offiziellen Meldeschluss eine Auflösung schriftlich gegenüber dem KSW erklärt.
- Eine erneute Zustimmung der Versammlung oder des KSW ist für die Verlängerung einer bestehenden SG nicht erforderlich.
- Über die Aufnahme weiterer Vereine in eine bestehende SG oder strukturelle Änderungen entscheidet der KSW im Rahmen der jährlichen Meldung.

13. Gastspielrecht bei fehlendem Disziplinangebot

Mitglieder, deren Stammverein keine Spielmöglichkeit für eine Billard-Variante vorhält, können für diese Sparte einem anderen Verein beitreten. Interne Details, insbesondere die Beitragsgestaltung, werden von den Vereinen in eigener Zuständigkeit vereinbart.

14. Allgemeine Verhaltensregeln und Ergänzungen

Sportliche Etikette und Ruhe: Während der laufenden Partien ist im Turniersaal sowie im unmittelbaren Spielbereich unnötiger Lärm zu vermeiden. Zuschauer und nicht aktive Spieler haben sich ruhig zu verhalten.

Elektronische Geräte und Mobiltelefone: Die Nutzung von Mobiltelefonen, Tablets oder anderen elektronischen Kommunikationsmitteln ist den aktiven Spielern während ihrer laufenden Partie untersagt. Mobiltelefone müssen während des Aufenthalts im Spielbereich lautlos geschaltet sein.

Coaching-Verbot: Eingriffe von außen, wie taktische Anweisungen oder Coaching durch Vereinskollegen, Trainer oder Zuschauer, sind während der laufenden Partie nicht gestattet. Der Schiedsrichter kann bei Zuwiderhandlung Verwarnungen aussprechen oder Personen des Spielbereichs verweisen.

Entscheidungsgewalt: In allen sportlichen oder organisatorischen Fällen, die durch diese Sportordnung nicht ausdrücklich geregelt sind, trifft der Kreissportwart eine Entscheidung nach sportlichen Gesichtspunkten und unter Berücksichtigung der Fairness. Diese Entscheidung ist für den laufenden Spielbetrieb zunächst verbindlich.

15. Datennutzung und Veröffentlichung im Spielbetrieb

Zweck der Datenverarbeitung:

Zur ordnungsgemäßen Durchführung, Organisation und transparenten Darstellung des Spielbetriebs werden personenbezogene Daten der Spielerinnen und Spieler (Vorname, Nachname und Vereinszugehörigkeit) auf der offiziellen Homepage der KKBG verarbeitet und veröffentlicht. Dies umfasst insbesondere:

- Mannschaftsaufstellungen
- Einzelwertungen und Ergebnisse
- Tabellen und Statistiken

Meldung durch die Vereine und Einverständnis:

Die Meldung der Spielerinnen und Spieler erfolgt durch den jeweiligen Verein unter Angabe von Vor- und Nachnamen. Mit der Übermittlung der Spielermeldung bestätigt der meldende Verein, dass das Einverständnis der betroffenen Personen zur Nutzung und Veröffentlichung ihrer Daten zum Zwecke des Spielbetriebs vorliegt.

Widerspruch / Anonymisierung (N.N.):

Erklärt eine Spielerin oder ein Spieler kein Einverständnis mit der Veröffentlichung des eigenen Namens oder widerruft dieses, erfolgt die Erfassung und Darstellung in den Aufstellungen, Wertungen und Statistiken in anonymisierter Form (z. B. **„N. N. (Vereinsname)“**). Der Verein ist verpflichtet, entsprechende Einschränkungen bei der Meldung ausdrücklich anzuzeigen.

16. Inkrafttreten

Diese Sportordnung tritt mit Zustimmung der Sportwartetagung am 24.04.2026 in Kraft. Gleichzeitig verlieren alle bisherigen Sportordnungen sowie diesbezügliche Regelungen ihre Gültigkeit.

Anlagen:

Schiedsrichterordnung
Materialnormen
Anleitung
Spielbericht.png