



An alle Mannschaften
des KFA Niederlausitz

12.07.2025

Ausschreibung für Mannschaftswettbewerbe des KFA Niederlausitz für das Spieljahr 2025 / 2026

1. Grundlagen

Grundlagen für den Spielbetrieb sind die Ordnungen des BKV. Insbesondere die Sport- und Turnierordnung, Spielregeln, und Normen kommen zur Anwendung. Die Ausschreibung gilt für alle Ligen des KFA Niederlausitz.

1.1 Verfügbarkeit der Wettkampfstätten

Die Vereine sind für die Verfügbarkeit und die Einhaltung der in der Materialnorm formulierten Vorschriften ihrer Spielstätte für den Wettkampfbetrieb selbst verantwortlich.

2. Spielermeldung

Die Meldung der Spieler erfolgt durch die Vereine bis spätestens **15.08.2024** online in der Homepage des BKV. **Achtung**, ab 16.08.2024 ist die Onlineeingabe nicht mehr möglich. Bei neuen Spielern und Spielern mit Vereinswechsel ist das Formular Spieler An-/Ummeldung des BKV an den BKV-Sportwart per Fax (03212/1463368) oder e-mail (sportwart@bk-portal.de) und an den Sportwart KFA NL bis zum **15.08.2024** zu senden.

3. Mannschaftsstärke- und Wechsel

Mannschaftsstärke

Kreisliga 4 + 2 Spieler

Das heißt, die besten vier Einzelergebnisse gehen in die Wertung.

- 1) Mannschaften müssen mindestens mit der Soll-Mannschaftsstärke (4 Spieler) gemeldet werden, die durch die KFA Versammlung für die jeweilige Spielklasse festgelegt wurden.
- 2) Jede Mannschaft hat die Möglichkeit einen Ersatzspieler (Nachspieler) 7. Spieler) pro Match starten zu lassen. Er muss vor Beginn des Spiel's außer Wertung festgelegt werden. Hierbei muss vom Gegner wenigstens der Schiedsrichter oder Schreiber gestellt werden. Das Endergebnis der Nachspieler wird in der Einzelrangliste berücksichtigt. Der Start als Nachspieler zählt nicht als Punktspiel im Sinne des § 5 (4) 2) der STO des BKV. Ein Nachspielen ist den Sportlern nur in der Spielklasse in der sie gemeldet sind, oder in einer höheren Spielklasse gestattet.
- 3) Jeder Spieler darf nur für eine Mannschaft aktiv gemeldet sein (außer Spieler der Jugendliga). Mannschaften sind nur spielberechtigt, wenn beim Staffelleiter die erforderliche Mindestanzahl von Spielern entsprechend der Soll-Mannschaftsstärke gemeldet sind und diese Anzahl über die gesamte Spielserie erhalten bleibt.

- 4) Die zu Spieljahresbeginn gemeldeten Spieler müssen im laufenden Spieljahr mindestens **vier** Punktspiele in der entsprechenden Mannschaft nachweisen, bevor sie sich in höheren Mannschaften „fest - spielen“ können. Diese Festlegung gilt nicht für die unterste Mannschaft eines Vereins. Ist absehbar, dass in Fällen höherer Gewalt, die nachweispflichtig sind, im laufenden Spieljahr ein gemeldeter Spieler die Pflichtspielanzahl nicht erreicht und die Soll-Mannschaftsstärke unterschritten wird, muss ein weiterer Spieler nachgemeldet werden, der vier Pflichtspiele in dieser Mannschaft nachweisen muss.

4. Mannschaftswechsel innerhalb des Vereines

- 1) Der Mannschaftswechsel (An- und Abmeldung) eines Spielers innerhalb eines Vereines ist beim Staffelleiter meldepflichtig.
- 2) Hat ein Spieler in höherklassigen Mannschaften das **vierte** Spiel absolviert, ist er in der Mannschaft festgespielt, in der er das vierte Spiel bestritten hat (STO des BKV §5 (4) 3). Ein Festspielen löst automatisch eine Ummeldung aus. (unter Beachtung Absatz 5)
- 3) Um wieder in einer tieferklassigen Mannschaft spielen zu können, muss der Spieler mindestens **drei** aufeinander folgende Spiele in der höheren Spielklasse aussetzen.
- 4) Wird der Spieler danach erneut in einer höheren Spielklasse eingesetzt, so hat er sich mit diesem Spiel in dieser Spielklasse wieder festgespielt.
- 5) Die Spielberechtigung wird nur erteilt, wenn für die betreffende obere und untere Mannschaft mindestens die Soll-Mannschaftsstärke erhalten bleibt.
- 6) Nachwuchsspieler (AK12-18) dürfen in höheren Mannschaften unbegrenzt eingesetzt werden, d. h., die Regelung des Festspielens entfällt für diese Spieler.

5. Spielkleidung

- einheitliche vereinsgleiche Oberbekleidung mit deutlicher Vereinsnennung
- einfarbige dunkle Hose oder Rock und einfarbige dunkle Schuhe
- das tragen von anderen als von schwarzfarbigen Jeans Hosen ist verboten.

5. Spielbedingungen

- 1) Der Gastmannschaft muss 30 Minuten vor Wettkampfbeginn Zugang zur Spielstätte ermöglicht werden.
- 2) Die Wartefrist für Heimmannschaften beträgt 1 Stunde.
- 3) Verspätungen durch höhere Gewalt die zu einer Neuansetzung des Spiels führen, sind unmittelbar nachzuweisen.
- 4) Kommt ein Spiel durch höhere Gewalt nicht zur Austragung, wird es durch den Sportwart neu angesetzt.
- 5) Vor Beginn der Mannschaftsbegegnung sind durch die Mannschaftsführer die Billards und das Spielmaterial auf Einhaltung der technischen Normen sowie die Spielkleidung der einzusetzenden Spieler zu prüfen. Auftretende Verstöße sind vor Spielbeginn auf dem Spielbericht zu protokollieren und dem Staffelleiter zu melden. Dabei gilt § 2 (3) 1) und 2) der Sport- und Turnierordnung des BKV.

6. Austragungsmodus

Die Punktspiele werden je Spieler über 100 Stoss in die Vollen gespielt.

Die Spiele werden grundsätzlich auf zwei Billards ausgetragen.

Dabei bestimmt die Gastmannschaft, auf welchem Billard sie beginnt.

Im Ausnahmefall kann bei gegenseitigen Einvernehmen auch auf einem Billard gespielt werden.

Der Gastgeber beginnt dabei mit seinem ersten Spieler den Wettkampf.

7. Spielverlegung

Die Verlegung von Mannschaftsbegegnungen ist zwischen den Mannschaften in Eigenverantwortung zu regeln.

Es gelten folgende Vorgaben.

- a) Einer Verlegung müssen beide Mannschaften zustimmen.
- b) Die Verlegung auf einen früheren als den angesetzten Termin ist ohne weiteres möglich.
- c) Bei einer Verlegung auf einen späteren als den angesetzten Termin (Nachverlegen) ist darauf zu achten, dass der neue Termin möglichst vor dem nächsten Spieltag liegt.
- d) Der Staffelleiter und Sportwart ist in beiden Fälle **zwingend vorab** zu informieren.

8. Auf- und Abstiegsregelungen

- 1) Der Kreismeister hat Aufstiegspflicht. Und steigt in die Regionalklasse Südbrandenburg auf. Von der Aufstiegspflicht kann abgesehen werden, wenn sich die Soll Mannschaftsstärke in der höheren Spielklasse erhöht. Dies gilt jedoch nicht, wenn im betreffenden Verein untere Mannschaften zum Auffüllen der erforderlichen Mannschaftsstärke vorhanden sind. Kommt eine Mannschaft ihrer Aufstiegspflicht nicht nach, so wird sie auf den letzten Tabellenplatz ihrer Spielklasse gesetzt und ist somit erster Absteiger.
- 2) Sollte der Kreismeister nicht aufsteigen, erhält der Zweitplatzierte das Aufstiegsrecht. Sollte der Zweitplatzierte sein Recht nicht wahrnehmen, kann der Drittplatzierte eine Relegation gegen den bestplatzierten Absteiger wahr nehmen. Eine Meldung hierzu ist bis zum 30.04. beim Sportwart abzugeben.
- 3) Aus den einzelnen Klassen steigen so viele Mannschaften ab, wie freie Plätze für Absteiger aus höheren Klassen und Aufsteiger aus den niederen Klassen benötigt werden.

9. Meldung der Ergebnisse

Die Ergebnisse sind vom Gastgeber als Spielberichte in zweifacher Ausfertigung auszustellen. Dabei unterschreiben beide Mannschaftsleiter das Spielformular und bestätigen somit die Richtigkeit der erzielten Ergebnisse. Hiervon erhalten die Gastmannschaft und der Gastgeber jeweils ein Exemplar.

Das Original wird vom Gastgeber bis zum Abschluss der Saison aufbewahrt.

Der Spielerbericht ist nach Spielende von der Heimmannschaft, jedoch spätestens **3 Stunden** danach, den Staffelleitern grundsätzlich per Fax, E-Mail oder WhatsApp zu übermitteln. Und gleichzeitig auf der Homepage des BKV einzutragen .

10. Anschriftenverzeichnis

Die Kontaktdaten des Staffelleiters sind den Ansetzungen zu entnehmen.

Die Kontaktdaten der Mannschaftsleiter stehen auf der Homepage des BKV unter den entsprechenden Vereinsnamen.

11. Startgeld

Das Startgeld beträgt 20,- € pro Mannschaft, und wird bei der Jahresabrechnung vom Vizepräsidenten für Finanzen des BKV in Rechnung gestellt.

Die Startgelder für die Sportfreunde, die an Kreis-Einzelmeisterschaften teilgenommen haben, erstellt der Schatzmeister des KFA eine Rechnung, die auf das Konto des KFA eingezahlt wird.

*Horst Treuger
Sportwart
KFA Niederlausitz*

Spielereinsatz

Bei allen Varianten bestimmt der Gast auf welchem Billard er beginnt.

Variante 1 : 6 gegen 5 Spieler

6	
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1

Hat der Gast nur 5 Spieler, beginnt die Heimmannschaft auf dem gleichen Billard auf dem der 5. Spieler des Gastes beginnt.

Variante 2 : 5 gegen 4 Spieler

5	
4	4
3	3
2	2
1	1

Hier gilt das gleiche Prinzip, wie bei Variante 1.

Variante 3 : 6 gegen 4 Spieler

5	6
4	4
3	3
2	2
1	1

Bei dieser Variante spielen bei der Mannschaft mit 6 Spielern die Spieler 5 und 6 gleichzeitig, wobei hier die Mannschaft mit 6 Spielern dem Gegner bei der Schreibtätigkeit behilflich sein sollte. Auch dürfen geeignete Zuschauer hier unterstützend eingesetzt werden.