

# **ATB-Meisterschaften Billard und Bowling bei der ASV „Alte Elisabeth“ zu Freiberg/Sachsen 28. April bis 30. April 2023**

Vom 28. bis zum 30.04.2023 finden in Freiberg die alljährlichen ATB-Meisterschaften im Billard und Bowling statt.

Wir laden alle Bundesgeschwister zu einem sportlichen Wochenende ein!





Akademische Sportverbindung  
„Alte Elisabeth“  
zu Freiberg/Sachsen

Leipziger Straße 18  
09599 Freiberg

www.asv-freiberg.de  
info@asv-freiberg.de

Freiberg, den 21. Februar 2023

### Informationsschreiben zu den ATB-Meisterschaften im Billard und Bowling

Liebe Bundesgeschwister,

wir freuen uns darauf, euch auch dieses Jahr wieder in Freiberg zu den ATB-Meisterschaften im Billard und Bowling begrüßen zu dürfen. Die Anmeldung findet über yolawo statt.


Bis zu 24 Teams á 4 Personen dürfen teilnehmen, wobei für jede angemeldete Korporation eine Mannschaft gesetzt ist. Weitere Mannschaften werden nach Kapazität und Datum der Anmeldung berücksichtigt. Meldet euch fleißig an, wir geben euch rechtzeitig über die an den Meisterschaften teilnehmenden Mannschaften Bescheid.


**Aufgrund von einigen Unklarheiten beim Zahlungsverkehr des letzten Jahres bitten wir dringend um folgende Betreffzeile bei Überweisung der Rechnung:**

<Korporation> Teilnahmegebühren und Kautions

Des Weiteren weisen wir schon jetzt ausdrücklich darauf hin, dass adH nicht geraucht werden darf.

Wir wünschen allen Teilnehmern viel Erfolg beim Turnier und verbleiben mit verbindungsgeschwisterlichen Grüßen

Alrik Luda v. DaVinci 

Jonas Hüsken v. Kling<sub>R</sub> 

Jonas Arnold 

DAS ORGANISATIONSKOMITEE

### **Teilnahmevoraussetzungen:**

Anmeldungen sind bis zum 14.04.2023 möglich über yolawo

<https://widgets.yolawo.de/w/6162adad708dd97a474a7053>

Hier werden die Startgebühren berechnet und die Kautions erhoben.

Begleichen der erstellten Rechnung ist eine Voraussetzung für die Teilnahme.

### **Teilnahmegebühren:**

Aktive:	10€
AD/AH:	15€
Kautions pro Bund:	100€

Die Bowlingbahnpreise haben sich seit letztem Jahr verdoppelt, weswegen wir die Teilnahmegebühren entsprechend erhöhen müssen.

### **Programm:**

Freitag, 28.04.

- Ankunft und Mannschaftszuordnung der Spieler, Zuweisung von Schlafplätzen, Verkauf von Biermarken (gelten die gesamte Veranstaltung, auch zur Kneipe).
- Ab 18:00: Start des Begrüßungsabends in der Leipziger Straße 18, 09599 Freiberg mit Grillen im Garten und Fassbier

Samstag, 29.04.

- Ab 8:30: Frühstück
- Ab 9:40: die ersten Gruppen werden zu den Austragungsorten geführt
- 10:00-16:00: Billard- und Bowlingturnier
- 19:00 c.t.: Kneipe in der Neuen Mensa
- Nach Ende der Kneipe: Bierdorf adH

Sonntag, 30.04.

- Ab 8:30: Frühstück

# Regeln zum Billard-Bowling-Turnier

## Allgemein:

Eine Mannschaft besteht aus vier Spielern.

Im Bowling gibt es eine Einzel- und eine Teamwertung. Im Billard gibt es nur eine Teamwertung. Den Achatpokal erhält das Team mit der besten Gesamtplatzierung.

Die Hausordnung der Sportstätten ist einzuhalten.

Hinweis für Spielstätte Billard: Bitte aus Rücksicht auf die Nichtraucher außerhalb der Kneipe rauchen.

## Bowling:

Die Bahnen werden vor Ort zugeteilt. Es werden **drei Runden** gespielt, maximal 120 Minuten. In der Einzelwertung zählt die beste der drei Runden. Bei gleicher Punktzahl entscheidet die Summe aus allen Bowlingrunden, danach die Gesamtzahl an Strikes und letztendlich das Los.

In der Teamwertung ergibt sich das Mannschaftsergebnis aus den drei besten Spielerergebnissen - diese müssen nicht alle in der gleichen Runde liegen. Bei Punktgleichheit entscheidet der vierte Spieler.

## Billard:

Gespielt wird nach den offiziellen Pool Billard Regeln (8Ball). Kugeln 1-7 werden "Volle" genannt, Kugeln 9-15 "Halbe" und die 8 ist neutral.

Zu Beginn werden die Kugeln zu einem Dreieck aufgebaut, wobei die Acht in die Mitte kommt. An den hinteren Ecken des Dreiecks muss jeweils eine Halbe und eine Volle liegen. Beim Anstoß müssen mindesten vier farbige Kugeln eine Bande anlaufen oder eine Kugel versenkt werden, sonst wird der Anstoß vom Gegner wiederholt. Fällt eine Kugel, so darf der Spieler weiterspielen. Wenn die 8 beim Anstoß versenkt wird oder vom Tisch springt, wird sie wieder eingesetzt.

Nach dem Anstoß muss eine zu versenkende Kugel und das anvisierte Loch vor dem Versenken angesagt werden. War die erste versenkte Kugel eine Volle, so spielt das Team mit den Vollen weiter und umgekehrt.

Fortan muss bei jedem Stoß entweder eine Kugel korrekt versenkt werden oder es muss eine farbige Kugel nach der Karambolage die Bande anlaufen. Geschieht dies nicht, wird gewechselt und der Gegner ist am Zug.

Ein Spielzug endet erst, wenn alle Kugeln liegen.

Das Spiel endet mit dem korrekten Versenken der 8. Ein Team darf die 8 erst ansagen, wenn alle anderen Kugeln der eigenen Gruppe versenkt wurden.

## Standardfouls

Begeht der an der Aufnahme Spieler ein Foul, wechselt die Aufnahme zu Gegner. Die weiße Spielkugel ist dem Gegner in die Hand zu geben. Er darf sie überall auf der Spielfläche platzieren.

1. Spielkugel wird versenkt oder springt vom Tisch.
2. Objektkugel springt vom Tisch - diese Kugel ist aus dem Spiel und wird nicht wieder eingesetzt, mit Ausnahme der 8 nach dem Anstoß.
3. Falsche Objektkugel - Die erste Objektkugel, die durch die Spielkugel berührt wird, muss immer der eigenen Gruppe des Spielers zugehörig sein. Eine Ausnahme besteht so lange, wie noch keine Gruppe gewählt wurde.
4. Keine Bande nach der Karambolage.
5. Berühren der Kugeln.
6. Schieben der Spielkugel
7. Spielen ohne Aufnahmeberechtigung
8. Zeitspiel

## Verlust des Spiels

Ein Team verliert das Spiel, wenn:

1. ein Foul begangen wird und im gleichen Spielzug die 8 versenkt wird z.B. nach dem Versenken der 8 fällt die weiße mit ins Loch
2. die 8 versenkt wird, solange sich noch eine oder mehrere Objektkugeln auf dem Tisch befinden
3. die 8 nicht in die angesagte Tasche fällt
4. die 8 vom Tisch springt

Das Spiel wird 2 zu 0 für den Gegner gewertet und die bis dahin versenkten Kugeln notiert. (z.B. 4 zu 7). Geschieht dies im Hinspiel, entfällt das Rückspiel. Wurde das Hinspiel gewonnen, aber das Rückspiel nach obig 1-4 verloren, wird trotzdem 2 zu 0 für den Gegner gewertet.

## Turniermodus

Es gibt vier Gruppen a vier Mannschaften. Jede Mannschaft hat drei Gruppenegegner. Nach der Gruppenphase gibt es noch eine K.O. Runde, in der jeweils die Gruppenersten/-zweiten/-dritten/-vierten der Gruppen A und B sowie C und D gegeneinander spielen. Das Finale bestreiten im Anschluss die beiden Sieger der Partien Gruppenerster A/B und Gruppenerster C/D. Das Spiel um Platz 3 bestreiten im Anschluss die beiden Verlierer der Partien Gruppenerster A/B und Gruppenerster C/D.

Jeder Spieler erhält eine Spielernummer im Team, die vor dem Spiel anzusagen ist. Es gibt jeweils ein Hin- und ein Rückspiel. Spieler 1 und 2 der Mannschaft spielen das Hinspiel, Spieler 3 und 4 das Rückspiel. Mit einem Aufnahmewechsel erfolgt auch der Spielerwechsel im Team. Die maximale Spieldauer beträgt **15 Minuten**.

Ein gewonnenes Spiel (Hinspiel oder Rückspiel) wird mit **zwei Punkten** gewertet und das Ergebnis der vollen und halben Kugeln (mit der schwarzen 8) notiert (z.B. 8 zu 6). Gelingt es keinem Team in den 15 Minuten zu gewinnen, so erhalten beide Mannschaften **einen Punkt** und das Ergebnis der

vollen und halben Kugeln (ohne die schwarze 8) wird notiert (z.B. 4 zu 4). Bei der Auswertung der Tabellen zählen zuerst die Punkte, dann die Kugeldifferenz und dann die Zahl der gelochten eigenen Kugeln.

## Situation Remis

Sollte es einen Gleichstand aller Kriterien geben, so erfolgt nach der Gruppenphase ein Shootout. Jede Mannschaft bestimmt einen Spieler, der versucht die schwarze 8 noch einmal einzulochen. Diese wird auf den Mittelpunkt gelegt und die weiße Kugel auf den Anstoßpunkt. Der Spieler der weniger Stöße zum Einlochen benötigt, entscheidet die Wertung für sein Team. Sollte nach Spieler 1 immer noch ein Remis zu Stande kommen, so wird das Prozedere mit Spieler 2/3/4/1/...fortgeführt, bis ein Sieger gefunden ist.

Dasselbe Verfahren gilt, wenn zwei Mannschaft in der K.O. Runde einen komplett gleichen Spielstand erspielen.

