Inhaltsverzeichnis:

1. Ligabetrieb Snooker 1
1.1 Aufstiegsregelung für die Saison 2026/2027 1
1.2 Mannschaften 2
1.3 Spielbetrieb 2
1.4 Aufstiegsrunde / Turnier 3
2. Hessenmeisterschaften 3
2.1 Allgemeines 3
2.2 Damen 4
2.3 Herren und Senioren 4
2.4 6-Reds 5
2.5 Junioren 5
2.6 Pokal Mannschaft (Team-Pokal) 6
2.7 Ausspielziele, Zeitmanagement 6
3. Sportförderpreis 6
4. Schlusssatz 6

1. Ligabetrieb Snooker

1.1 Aufstiegsregelung für die Saison 2026/2027

Oberliga
6 Mannschaften 1. Meister – Qualifiziert für Aufstiegsrunde zur 2. Bundesliga 6. Absteiger

Verbandsliga
6 Mannschaften 1. Aufsteiger

1.2 Mannschaften

(1) Die Mindeststärke einer Liga beträgt 5 Mannschaften. Sollte es durch An- und Abmeldungen nicht möglich sein, diese in einer Liga zu erreichen, erfolgt ein Ausgleich mit Mannschaften aus der anderen Liga.
(2) Kommt es zu Neumeldungen von Mannschaften, werden diese zuerst in die Verbandsliga gesetzt. Kommt es zu einem großen Ungleichgewicht zwischen den Ligen, erfolgt ein entsprechender Ausgleich zwischen den Ligen.
(3) Pro Mannschaft müssen im Mannschaftsmeldebogen mindestens 3 Spieler eingetragen sein.
(4) Sollte ein Verein mehrere Mannschaften gemeldet haben, so darf jeder Spieler nur in einer Mannschaft gemeldet sein.
(5) Spielberechtigt sind alle Sportler, die die Bedingungen der STO erfüllen. Grundlage für alle Wettbewerbe ist die STO des HPBV.

1.3 Spielbetrieb

(1) Die Ligen werden in einer Hin- und einer Rückrunde, „jeder gegen jeden“, ausgetragen. Voraussetzung zur Austragung von Ligabegegnungen sind mindestens zwei 12-Fuß-Snookertische in einwandfreiem Zustand.
(2) Jede Mannschaft muss mit mindestens 3 Sportlern antreten.
(3) Alle im Spielbericht eingetragenen Sportler dürfen innerhalb eines Verbands-Spieltages nur in einer Mannschaft in der Verbandsrunde eingesetzt werden. Dabei spielt der Zeitpunkt der Begegnung keine Rolle, sondern nur die Spieltagsnummer.
(4) Jeder Spieler darf zweimal in einer oberen Mannschaft als Ersatzspieler eingesetzt werden (dabei ist allein die Mannschaftsnummer entscheidend, nicht die Ligazugehörigkeit). Beim dritten Einsatz in einer anderen Mannschaft hat der Spieler sich in dieser Mannschaft festgespielt, in der er seinen dritten Ersatzspiel-Einsatz hatte. Ab diesem Zeitpunkt ist er nur noch in dieser Mannschaft spielberechtigt und darf auch nicht mehr in einer anderen Mannschaft eingesetzt werden.
(5) An einem Spieltag wird in folgender Reihenfolge gespielt:

HEIM – GAST
1. Durchgang: Spieler 1 - Spieler 2; Spieler 2 - Spieler 3; Spieler 3 - Spieler 1
2. Durchgang: Spieler 1 - Spieler 3; Spieler 3 - Spieler 2; Spieler 2 - Spieler 1

(6) Die Mannschaftsaufstellung ist frei. Es wird zunächst der erste Durchgang aufgestellt und gespielt, danach kann gewechselt werden. Anschließend wird der zweite Durchgang aufgestellt und gespielt.
(7) Ein Sportler kann pro Mannschaftsbegegnung zweimal eingesetzt werden, jedoch je Durchgang nur einmal. Bei falscher Aufstellung sind die entsprechenden Spiele, jedoch nicht die gesamte Mannschaftsbegegnung, als verloren zu werten.
(8) Der Spielbeginn ist jeweils in der Ansetzung der Partie in VeVeTo angegeben.
(9) Coaching ist im Ligabetrieb während des Spielens und zwischen den Frames nicht erlaubt.
(10) Gespielt wird im Modus Best-of-3 Frames.
(11) Für einen Sieg erhält die Mannschaft zwei, für ein Unentschieden einen Punkt.
(12) Die Wertung in der Tabelle erfolgt:
   a. nach Punkten und danach
   b. nach gewonnenen Einzelbegegnungen und danach
   c. nach Frameverhältnis.
   d. Bei Ergebnisgleichheit in allen drei Kategorien werden am Ende der Saison bzw. Meisterschaft evtl. notwendige Entscheidungsspiele vom zuständigen Sportwart angesetzt.
(13) In Mannschaftsbegegnungen leiten sich die Mannschaften selbst.
(14) Die Ergebniseingabe der Mannschaftsbegegnung muss gemäß STO bis spätestens 23:59 Uhr des gleichen Kalendertages erfolgen.

1.4 Aufstiegsrunde/Turnier

(1) Der Termin des Relegationsspieltages / Aufstiegsturniers ist dem Terminplan des HPBV zu entnehmen (siehe im Downloadbereich der Homepage des HPBV).
(2) Der Spielmodus wird von der DBU vorgegeben und kann auf der Homepage der DBU eingesehen bzw. runtergeladen werden.
(3) Spieler (min. 4), die in diesem Aufstiegsturnier eingesetzt werden sollen, müssen für mindestens 3 Monate vor dem letzten Spieltag aktiv für den Verein gespielt haben.
(4) Davon abhängig,
- ob der Meister in der Folgesaison tatsächlich in der 2. Bundesliga spielt,
- ob eine hessische Mannschaft aus der 2. Bundesliga absteigt,
- ob alle Oberligamannschaften auch für die Folgesaison gemeldet werden und
- wie viele Mannschaften in der Folgesaison insgesamt gemeldet werden,

kann es zum Zwecke einer gleichstarken Besetzung der Ligen in der Folgesaison dazu kommen, dass die vorletzte Mannschaft der Oberliga direkt absteigt oder dass die zweitplatzierte Mannschaft der Verbandsliga direkt aufsteigt.

2. Hessenmeisterschaften

2.1 Allgemeines

(1) Einmal pro Saison werden Hessenmeisterschaften der Damen, Herren, Senioren (männlich), 6-Reds, Junioren (ggf. mehrere Altersklassen) sowie die Hessenmeisterschaft Pokal Mannschaft (Team-Pokal) ausgetragen.
(2) Im Einzelwettbewerb wird zunächst in Gruppen und danach im einfach K.O.-System gespielt. Im Mannschaftswettbewerb wird von Beginn an im einfach K.O.-System gespielt. Bei größeren Teilnehmerfeldern oder besonderen Umständen kann der Spielmodus durch die Turnierleitung in Absprache mit dem Verband angepasst werden (z. B. Doppel K.O. zu einfach K.O.).
(3) Für die Junioren kann ein gemeinsamer Wettbewerb mit Spielern aller Altersklassen ausgetragen werden, wenn dies aufgrund geringer Meldungen erforderlich ist.
(4) Coaching ist im Turnierbetrieb während des Spielens und zwischen den Frames nicht erlaubt.
(5) **Shoot-Out**: Bei einem Shoot-Out werden alle Farben auf ihren Spots sowie ein roter Ball auf Höhe vom pinken Ball press an die linke oder rechte lange Bande aufgesetzt. Es wird nach offiziellen Snookerregeln gespielt. Es wird nur ein Frame gespielt. Wer den Frame beginnt, wird durch einen Münzwurf entschieden, wobei der Gewinner entscheiden darf. Sollten mehrere Spieler von einem Shoot-Out betroffen sein, spielen sie „jeder gegen jeden". Sollte nach dem Shoot-Out noch immer keine Entscheidung gefallen sein (z. B., wenn jeder Spieler ein Shoot-Out gewonnen hat), wird in der gleichen Reihenfolge jeweils eine „re-spotted Black" gespielt. Sollte auch hier keine Entscheidung gefallen sein (z. B. jeder Spieler gewinnt einmal), wird so lange in der gleichen Reihenfolge „re-spotted Black" gespielt, bis eine Entscheidung gefallen ist.
(6) Die auf der zentralen Hessenmeisterschaft ermittelten Hessenmeister sind zur Teilnahme an der Deutschen Meisterschaft berechtigt.
Weitere Teilnehmer lt. Quote der DBU werden durch den Vizepräsident Sport nominiert.

2.2 Damen

(1) Bei bis zu 3 Meldungen wird im Modus „jede gegen jede“ gespielt. Über die Hessenmeisterschaft wird wie folgt entschieden:

a) Verhältnis von gewonnen zu verlorenen Matches, danach
b) Verhältnis von gewonnen zu verlorenen Frames, danach
c) direkter Vergleich / Shoot-Out / re-spotted Black.

(2) Bei 4 oder 5 Meldungen wird zunächst in einer Gruppe im Modus „jede gegen jede” gespielt. Die zwei Besten spielen danach ein Finale. Über die Gruppenplatzierung wird analog, wie in Absatz 1 geregelt, entschieden.

(3) Bei 6 oder mehr Meldungen wird zunächst in mehreren Gruppen „jede gegen jede” gespielt. Eine Gruppe besteht aus mindestens 3 und maximal 5 Spielerinnen. Die Gruppen werden ausgelost. Über die Gruppenplatzierung wird analog, wie in Absatz 1 geregelt, entschieden. Die beiden Gruppenbesten kommen jeweils weiter und spielen dann im K.O.-System (Ziffer 2.1 (2) kann hier Anwendung finden).

2.3 Herren und Senioren

(1) Spielberechtigt sind alle Herren. Herren, die auch durch ihr Alter die Möglichkeit haben, Senioren zu spielen, müssen sich zu Beginn des ersten Wettbewerbes entscheiden, ob sie Herren oder Senioren spielen.

(2) Sportler, die im Jahr der Deutschen Meisterschaft das 18. Lebensjahr erreichen, dürfen an den Hessenmeisterschaften teilnehmen.

(3) An der Hessenmeisterschaft der Senioren darf teilnehmen, wer im Jahr der Deutschen Meisterschaft mindestens 40 Jahre alt wird.

(4) Bei den Herren und Senioren werden entsprechend der Anzahl der Gruppen die Erstplatzierten des Vorjahres in unterschiedliche Gruppen gesetzt.

(5) Bei bis zu 3 Meldungen wird im Modus „jeder gegen jeden” gespielt. Über die Hessenmeisterschaft wird wie folgt entschieden:

a) Verhältnis von gewonnen zu verlorenen Matches, danach
b) Verhältnis von gewonnen zu verlorenen Frames, danach
c) direkter Vergleich / Shoot-Out / re-spotted Black.

(6) Bei 4 oder 5 Meldungen wird zunächst in einer Gruppe im Modus „jeder gegen jeden” gespielt. Die zwei Besten spielen danach ein Finale. Über die Gruppenplatzierung wird analog, wie in Absatz 4 geregelt, entschieden.

(7) Bei 6 oder mehr Meldungen wird zunächst in mehreren Gruppen „jeder gegen jeden” gespielt. Eine Gruppe besteht aus mindestens 3 und maximal 5 Spielern. Die Gruppen werden ausgelost. Über die Gruppenplatzierung wird analog, wie in Absatz 4 geregelt, entschieden. Die beiden Gruppenbesten kommen jeweils weiter und spielen dann im K.O.-System (Ziffer 2.1 (2) kann hier Anwendung finden).

2.4 6-Reds

(1) Auf die anzuwendenden besonderen 6-Reds-Regeln wird ausdrücklich hingewiesen.
(2) Bei bis zu 3 Meldungen wird im Modus „jeder gegen jeden“ gespielt. Über die Hessenmeisterschaft wird wie folgt entschieden:

a) Verhältnis von gewonnen zu verlorenen Matches, danach
b) Verhältnis von gewonnen zu verlorenen Frames, danach
c) direkter Vergleich / Shoot-Out / re-spotted Black.

(3) Bei 4 oder 5 Meldungen wird zunächst in einer Gruppe im Modus „jeder gegen jeden” gespielt. Die zwei Besten spielen danach ein Finale. Über die Gruppenplatzierung wird analog, wie in Absatz 2 geregelt, entschieden.
(4) Bei 6 oder mehr Meldungen wird zunächst in mehreren Gruppen „jeder gegen jeden” gespielt. Eine Gruppe besteht aus mindestens 3 und maximal 5 Spielern. Die Gruppen werden ausgelost. Über die Gruppenplatzierung wird analog, wie in Absatz 2 geregelt, entschieden. Die beiden Gruppenbesten kommen jeweils weiter und spielen dann im K.O.-System (Ziffer 2.1 (2) kann hier Anwendung finden).

2.5 Junioren

(1) Es werden die Wettbewerbe U 21, U 18 und U 15 gespielt (gemäß Altersrichtlinien der DBU). Sollten für einen Wettbewerb weniger als 2 Sportler gemeldet werden, so wird ein gemeinsamer Wettbewerb gespielt.
(2) Bei bis zu 3 Meldungen wird im Modus „jeder gegen jeden” gespielt. Über die Hessenmeisterschaft wird wie folgt entschieden:

d) Verhältnis von gewonnen zu verlorenen Matches, danach
e) Verhältnis von gewonnen zu verlorenen Frames, danach
f) direkter Vergleich / Shoot-Out / re-spotted Black.

(3) Bei 4 oder 5 Meldungen wird zunächst in einer Gruppe im Modus „jeder gegen jeden” gespielt. Die zwei Besten spielen danach ein Finale. Über die Gruppenplatzierung wird analog, wie in Absatz 2 geregelt, entschieden.
(4) Bei 6 oder mehr Meldungen wird zunächst in mehreren Gruppen „jeder gegen jeden” gespielt. Eine Gruppe besteht aus mindestens 3 und maximal 5 Spielern. Die Gruppen werden ausgelost. Über die Gruppenplatzierung wird analog, wie in Absatz 2 geregelt, entschieden. Die beiden Gruppenbesten kommen jeweils weiter und spielen dann im K.O.-System (Ziffer 2.1 (2) kann hier Anwendung finden).

2.6 Pokal Mannschaft (Team-Pokal)

(1) Pro Mannschaft müssen mindestens 3 Sportler gemeldet werden.
(2) Es werden drei Runden wie folgt gespielt:

Mannschaft A – Mannschaft B
1. Durchgang: Spieler 1 - Spieler 2; Spieler 2 - Spieler 3; Spieler 3 - Spieler 1
2. Durchgang: Spieler 1 - Spieler 3; Spieler 3 - Spieler 2; Spieler 2 - Spieler 1
3. Durchgang: Spieler 1 - Spieler 1; Spieler 2 - Spieler 2; Spieler 3 - Spieler 3

In jeder Partie wird nur ein Frame gespielt. Die gesamte Begegnung besteht damit aus maximal 9 Frames. Die Begegnung wird abgebrochen, wenn die erste Mannschaft 5 Frames gewonnen hat.

(3) Die Mannschaftsaufstellung ist frei. Es wird zunächst der erste Durchgang aufgestellt und gespielt, danach kann gewechselt werden. Anschließend wird der zweite Durchgang aufgestellt und gespielt. Danach kann erneut gewechselt werden, wobei ein bereits ausgewechselter Spieler nicht wieder eingewechselt werden darf.
(4) Ein Sportler kann pro Mannschaftsbegegnung dreimal eingesetzt werden, jedoch je Durchgang nur einmal. Bei falscher Aufstellung sind die entsprechenden Spiele, jedoch nicht die gesamte Mannschaftsbegegnung, als verloren zu werten.

2.7 Ausspielziele, Zeitmanagement

(1) Damen und Junioren:
Best-of-3 Frames bis einschließlich Finale.
(2) Herren, Senioren und 6-Reds:
Best-of-3 Frames bis einschließlich Halbfinale, Best-of-5 Frames im Finale.
(3) Pokal Mannschaft (Team-Pokal):
Best-of-9 bis einschließlich Finale entsprechend Ziffer 2.6 Absatz 2.
(4) Sollte eine Partie oder das Turnier zeitlich hängen, so kann der Turnierleiter anordnen, dass die Ausspielziele reduziert werden bzw. noch nicht begonnene Frames als Shoot-Out (siehe Ziffer 2.1 (5)) gespielt werden.
(5) Eine Anpassung der Modis, der Ausspielziele und der vorgegebenen Zeit pro Partie, kann jederzeit durch die Turnierleitung, in Absprache mit dem Verband, vorgenommen werden.

3. Sportförderpreis

Alle Sportler (beim HPBV aktiv gemeldet), die das Viertelfinale einer Einzeldisziplin bei einer deutschen oder internationalen Meisterschaft (EM, WM, World Games) erreichen, erhalten auf Antrag einen Sportförderpreis in Höhe von 100,- Euro.

4. Schlusssatz

(1) Aufgrund besonderer Umstände und Situationen kann das Sportprogramm jederzeit angepasst werden. Änderungen der Spielsysteme und Ausspielziele können aufgrund besonderer Situationen jederzeit, spätestens vor Beginn des jeweiligen Turnieres, durch den Ressortleiter oder den Vizepräsident Sport erfolgen.
(2) Dem HPBV ist es jederzeit erlaubt, Turniere wegen zu geringer Teilnehmerzahl abzusagen.
(3) Das Sportprogramm ist eine Ergänzung der STO des HPBV. Sollten sich Vorschriften widersprechen, so gelten die der STO.