

# OÖPBV SPORTREGLEMENT Version 10.0 – 5.01.2023

es ersetzt die Version 9.0 vom 10.09.2021

[www.oepbv.at](http://www.oepbv.at)



Dieses Reglement wurde von der Sportkommission bearbeitet.

Beschlossen wurde es vom OÖPBV-Präsidium und es tritt mit Saison 2023 in Kraft.

- In der Kopfzeile befindet sich die Versions-Nummer und das Veröffentlichungsdatum.
- Zuletzt beschlossene Änderungen, die nicht mehr per Erlass bekannt gegeben wurden, sind **in der Farbe BLAU** gedruckt.
- Nach dem 8.9.2021 beschlossene Änderungen bzw. Ergänzungen werden durch schriftliche und fortlaufend nummerierte Erlässe bekannt gegeben und sofort in dieses Sportreglement eingearbeitet, und im zweiten Index hochgezählt (10.1, 10.2,...)
- Diese Änderungen sind **in der Farbe ROT** gedruckt.
- Anmerkungen, die Passagen und Formulierungen näher bzw. besser verständlich machen sollen, sind in Kursivschrift geschrieben.
- Aus Gründen der Einfachheit werden nur maskuline Pronomina verwendet, Die Regelungen beziehen sich aber auf Spielerinnen, Spieler, Teams und/oder Spielgemeinschaften gleichermaßen.
- Geldbeträge sind in Euro angegeben.
- Dieses Reglement ist im Internet auf [www.oepbv.at](http://www.oepbv.at) zu finden.

Verwendete Abkürzungen:

BSO	Bundessportorganisation
WPA	World Pool Billiard Association
EPBF	European Pocket Billiard Federation
ÖBU	Österreichische Billard Union
ÖPBV	Österreichischer Poolbillard Verband
OÖPBV	Oberösterreichischer Poolbillard-Verband
LV	Landesverband des ÖPBV
WKL	Wettkampfleitung(-leiter)
MF	Mannschaftsführer
BL	Bundesliga
RL	Regionalliga
LL	Landesliga
ÖRL	Österreichische Rangliste
ÖM	Österreichische (Staats-)Meisterschaften
OÖPBV-Cup	Oberösterreichischer Mannschaftscup
ÖPBV-Cup	Österreichischer Mannschaftscup
EM	Europameisterschaften
ET	Eurotour-Turnier
WM	Weltmeisterschaften
MBR	Magic Ball Rack
JLK	Jugendlandeskader
TApp	Tournament App (Datenbank/Turnierprogramm des ÖPBV)

## INHALTSVERZEICHNIS

<b>KAPITEL 1 – Allgemeine Bestimmungen</b>	<b>4</b>
1.1    Anwendungs- und Geltungsbereich	4
1.2    Die Sportkommission	4
1.3    Vorgaben zur Erstellung des Terminkalenders	5
1.4    Verantwortung	5
1.5    Regeln für den Spieler	6
1.6    Regeln für den Schiedsrichter und den Oberschiedsrichter	7
1.6.1)    Die Regelkenntnisprüfung oder Schiedsrichterprüfung	7
1.6.2)    Gültigkeit und Verlust der Regelkenntnisprüfung	7
1.7    Regeln für die Mannschaften	8
Namen, Bekleidung	8
1.7.1)    Spielgemeinschaften	8
1.8    Regeln für die Vereine	8
1.8.1)    Anmeldung des Vereines	8
1.8.2)    Rechte, Pflichten	8
1.8.3)    Anmeldung der Spieler	8
1.8.4)    Vereinsdatei (in der TApp)	9
<b>KAPITEL 2 – Wettkämpfe</b>	<b>10</b>
2.1    Einheitliche Regelungen für OÖ-RL-Bewerbe	10
2.1.1)    KitchenRule	10
2.1.2)    Wechselbreak	10
2.1.3)    Billard-Ethik	10
2.2    Turniere in der Tournament App	10
2.2.1)    Turniere die vom OÖPBV angelegt oder durchgeführt werden	10
2.2.2)    Turniere für die APT	10
2.3    Regeln für den Veranstalter	10
2.4    Allgemeine Wettkampfordnung	10
2.4.1)    Pünktlichkeit	10
2.5    OÖ Landesliga	11
2.5.5)    Ligen und deren Einteilungen (Vorgabe aus der ÖPBV Sportordnung)	11
2.5.6)    Spieltermine	11
2.6    Die OÖ Landesmeisterschaften	17
2.7.    Der OÖPBV-Cup	18
2.7.6)    Spielmodus	18
2.8    Die Basis (B)-Turniere	19
2.10.    Jugendturniere	20
<b>KAPITEL 3 – Die österreichische Rangliste</b>	<b>20</b>
<b>KAPITEL 4 – Sonstige Regularien</b>	<b>21</b>
4.1)    Nominierung zur ÖM	21
4.2)    Jugendlandeskader	22
4.3)    OÖ-Jugendliga	22

<b>KAPITEL 5 – Begriffe, sonstige Regelungen</b>	<b>23</b>
<b>KAPITEL 6 – Disziplinarordnung</b>	<b>23</b>
<b>KAPITEL 7 – Strafenkatalog</b>	<b>23</b>
<b>KAPITEL 8 – Gebühren und Spesen</b>	<b>24</b>
6.1) Lizenz für eine Saison	24
6.2) Startgelder	24
6.4) Honorare	24
6.7) KM-Geld und Diäten	24
6.8) Tischgebühren für ausrichtende Vereine	24
6.9) Nicht aufgeführte Gebühren	24

# KAPITEL 1 – Allgemeine Bestimmungen

## 1.1 Anwendungs- und Geltungsbereich

### 1.1.1) Grundsätzliches

Dieses Reglement regelt alle oberösterreich-weiten regionalen (LV) Wettkämpfe.

Für überregionale Wettkämpfe, für die der OÖPBV nicht zuständig ist, gilt die Sportordnung des ÖPBV. Auch für alles, das nicht extra in diesem Sportreglement geregelt ist, gilt die ÖPBV-Sportordnung.

Teilweise wird in diesem Reglement auch bei entsprechenden Überschriften auf die ÖPBV-Sportordnung direkt verwiesen.

### 1.1.2) Überregionale (nationale) Wettkämpfe

- a) Bundesliga
- b) Regionalliga
- c) Österreichische (Staats-)meisterschaften
- d) Österreichischer Mannschaftscup
- e) Grand-Prix-Turniere (Allgemeine und Special GPs)
- f) Genehmigte nationale + internationale Turniere

### 1.1.3) Regionale (LV) Wettkämpfe

- a) Landes-Mannschaftsmeisterschaft
- b) Landes-Einzelmeisterschaften
- c) Landes-Mannschaftscup
- d) B-Turniere
- e) Jugendturniere
- f) Jugendliga
- g) Genehmigte regionale Turniere

### 1.1.4) Saison

Die Saison beginnt üblicherweise am 2. Jänner 00:00 Uhr und endet am 15. Dezember um 24:00 Uhr.

## 1.2 Die Sportkommission

Sie ist ein Arbeitsausschuss, der im Auftrag des Präsidiums tätig ist.

### 1.2.1) Aufgaben

- a) Alle beim OÖPBV eingebrachten Anträge, die rein oder primär sportliche Dinge betreffen, zu beurteilen und/oder zu bearbeiten.
- b) Alle für die Verbesserung des Sportbetriebes notwendigen Änderungen/Ergänzungen im Sportreglement zu formulieren und hier einzuarbeiten.
- c) Beschlüsse als Anträge dem Präsidium zur Beschlussfassung vorzulegen.

### 1.2.2) Mitglieder der Spoko

Der Sportreferent als Vorsitzender, weitere OÖPBV-Referenten und eine nicht begrenzte Zahl an Fachleuten, die das Präsidium nominiert.

### 1.2.3) Meetings

- a) Zum Zwecke der Vorbereitung der jeweils nächsten Saison muss es zeitgerecht ein Meeting geben.
- b) Für längerfristig geplante Projekte, Neuerungen, Änderungen usw. sollte es weitere Meetings geben. Dafür können auch „vorbereitend tätige“ Arbeitskreise gebildet werden.

### **1.3 Vorgaben zur Erstellung des Terminkalenders**

Der ÖPBV gibt die Termine für seine Bewerbe als erstes vor und kann Einschränkungen für den Spielbetrieb in den Landesverbänden vorschreiben.

So werden z.B. die Monate für Landesmeisterschaften und der zeitliche Rahmen, bis zu dem der Landesmannschafts cup zu spielen ist vom ÖPBV vorgegeben.

Die Anzahl und die Disziplinen, in denen die Landesverbandsturniere gespielt werden können, werden vom ÖPBV in der Sportordnung ebenfalls limitiert um eine faire Punktevergabe in allen Landesverbänden zu gewährleisten.

### **1.4 Verantwortung**

#### **1.4.1) Haftung**

- a) Jeder Verein haftet gegenüber dem OÖPBV für die Folgen der Handlungen bzw. Unterlassungen seiner Vereinsmitglieder.
- b) Der OÖPBV versendet Informationen, Mitteilungen, Strafbescheide usw. an die Vereine an die in, der TApp angegebenen Personen, Zustellungsbevollmächtigten sowie deren Adressen. Sollten diese nicht dem aktuellen Stand entsprechen, haftet für alle aus einer allfälligen Nichtzustellung entstehenden Probleme der für die Wartung/Aktualisierung zuständige Verein.

#### **1.4.2) Unkenntnis**

Die Unkenntnis von Ordnungen, Reglements und Regeln ist kein Entschuldigungsgrund.

#### **1.4.3) Interpretation**

- a) Regelungen, die in diesem Reglement nicht enthalten sind (kein Reglement kann vollständig sein), werden möglichst sinnvoll an diesem Reglement orientiert behandelt. Das bedeutet, man überlegt wie dieser Vorfall im Reglement berücksichtigt worden wäre, wenn er bei der Erstellung dieses Reglements schon bekannt gewesen wäre.
- b) Die Interpretation dieses Reglements obliegt in folgender Reihenfolge dem ...
  - aa) Präsidium (Präsidenten)
  - bb) Sportreferent
  - cc) zuständigen Referenten
  - dd) amtierenden Wettkampfleiter
  - ee) amtierenden Oberschiedsrichter
  - ff) amtierenden Schiedsrichter

#### **1.4.4) Meldepflicht**

- a) Es besteht die Verpflichtung darauf zu achten, dass das Reglement eingehalten und Zuwiderhandlungen angezeigt werden (Eintragung in das Match bzw. Spielprotokoll u.ä.).
- b) Dafür zuständig ist bei Einzelbewerben die jeweilige Wettkampf- bzw. Turnierleiter. Bei Ligaspielen sind die Mannschaftsführer beider Teams dafür verantwortlich bzw. zuständig.

## 1.5 Regeln für den Spieler

### 1.5.1) Definition

Spieler im Sinne dieses Reglements sind alle natürlichen Personen, die mittelbare Mitglieder des ÖPBV sind und/oder bei einem unter seine Kontrolle fallenden Wettkampf spielberechtigt sind.

### 1.5.2) Spielberechtigung als Vereinsloser

**Hier unterscheidet sich die ÖPBV Sportordnung von dem OÖPBV Sportreglement.**

- a) Wird die Mitgliedschaft eines Spielers mit Lizenz-JA bei seinem Verein während einer Spielsaison aufgelöst (egal aus welchem Grund), so hat er die Möglichkeit bis Saisonende mit dem Status „vereinslos“ an Einzelbewerben im OÖPBV teilzunehmen. Dieser Vermerk ist in der TApp einzutragen.
- b) Der Spieler muss bei seinem LV eine Kautionsleistung erlegen, deren Höhe in der Gebührenordnung festgelegt ist.  
Anm.: Allfällige gegen den Spieler verhängte Geldstrafen werden vom LV davon einbehalten, der Rest am Saisonende zurück überwiesen.
- c) Will ein solcher Spieler in der nächsten Saison eine Lizenz lösen, so muss er sich einem Verein anschließen; dafür gelten dieselben Bedingungen wie bei jedem Vereinswechsel.

### 1.5.3) Spielerdatei (TApp = Tournament App)

- a) Jeder Spieler ist verpflichtet dafür zu sorgen, dass alle Daten in seiner Datei immer dem aktuellen Stand entsprechen – insbesondere gilt dies für die ...
  - Postzustelladresse.
  - eMail-Adresse.
  - Telefonnummer (Festnetz oder Mobil).

Vor jeder Lizenzverlängerung muss der Spieler seine Daten prüfen (wenn nötig aktualisieren) und durch das Setzen des Prüfhäkchens bestätigen.

- Sein aktuelles Foto muss hochgeladen sein, wobei folgende Vorgaben zu beachten sind:
  - > Es muss ein Porträtfoto sein (ähnlich wie im Reisepass, keine Spielszene am Tisch o.ä.).
  - > Im Hochformat und im Verhältnis von ca. 4:3.
  - > Ohne Kopfbedeckung, Sonnenbrille o.ä.
- b) Der Spieler kann selbst bestimmen, ob sein Foto nur in der TApp oder auch auf der Homepage zu sehen ist.
- c) Sind Daten, die der ÖPBV benötigt (zB Kontaktdaten), nicht aktualisiert, haftet der Spieler für alle eventuell daraus resultierenden Probleme und Nachteile und er kann überdies mit einer Geldbuße belegt werden.

### 1.5.4) Spielberechtigung, Identitätskontrolle

- a) Jeder Spieler, der an Bewerben des LV/ÖPBV teilnimmt, die für die RL gewertet werden, muss für einen ÖPBV-Verein gemeldet sein.  
Anm.: Ausnahmen (wie derzeit bei GPs für Spieler aus dem Ausland) können nur vom Präsidium beschlossen werden.
- b) Die Anmeldung erfolgt durch die vollständige Registrierung in der TApp und Bestätigung durch den gewählten Verein.
- c) Die Spielberechtigung ist gegeben, wenn der Spieler / die Spielerin in der TApp dem entsprechenden Turnier zugeordnet werden kann.

**1.5.5) Bekleidung**

**Grundsätzlich unterscheidet der ÖPBV nur noch zw. Dresscode JA/NEIN**

**Dresscode Pflicht od. Dresscode JA:**

- a) Dresscode Pflicht besteht bei allen OÖPBV Turnieren, sofern nicht ausdrücklich auf die Befreiung vom Dresscode hingewiesen wird.
- b) Die Bekleidung muss sauber, gepflegt und darf nicht beschädigt sein.
- c) Das Tragen einer Kopfbedeckung wie Hut, Kappe, Kopftuch u.ä. ist nicht erlaubt (Ausnahme: ethisch oder religiös begründet Kopfbedeckung von in Österreich anerkannten Religionen). Das Spielen mit Ohrstöpsel/-Kopfhörer etc. ist nicht gestattet (Ausnahme: med. Notwendigkeit).
- d) Das Hemd/- Poloshirt darf bei den Herren nicht über der Hose getragen werden.
- e) In Streitfällen entscheidet die Turnierleitung/Wettkampfleitung vor Ort.
- f) Das Vereins- und OÖPBV-Abzeichen (bzw. Sponsoren) muss aufgedruckt, aufgestickt oder vollflächig sauber aufgeklebt sein.  
Anm.: Es genügt auch der Aufdruck des Vereinsnamens bzw. des Landesverbandes. Dies muss allerdings vom OÖPBV genehmigt werden.
- g) Das Vereinsabzeichen ist auf der linken Brustseite und das OÖPBV-Abzeichen unter dem Vereinsabzeichen oder am linken Oberarm anzubringen. Wird der Name des Landesverbandes ausgeschrieben so kann er auch an einer anderen Stelle angebracht werden.

**Dresscode Befreiung od. Dresscode NEIN:**

Muss aus der Ausschreibung eines Turnieres deutlich hervorgehen. Es gibt keine besonderen Vorschriften.

**Bekleidung MANNSCHAFT / TEAMBEWERBE**

Es gilt der Dresscode und die Oberbekleidung und Hosen aller Spieler/-innen einer Mannschaft müssen einheitlich (gleiche Farbe) sein und während der gesamten Begegnung getragen werden.

**1.5.6) Handyverbot**

- a) Im Wettkampfbereich müssen Handys und andere technische Geräte (Smartwatch,...) ausgeschaltet oder auf lautlos gestellt sein.
- b) Bei Nichtbeachtung durch am Match beteiligte Spieler kann die Turnierleitung nach einer ersten Verwarnung eine der folgenden Sanktionen verhängen:
  - Die für unsportliches Verhalten vorgesehene Strafe.
  - Das laufende Match für den Gegner zu werten.
  - Disqualifikation (Ausschluss vom laufenden Bewerb).
- c) Für Zuseher kann der WKL Ausnahmen genehmigen. Bei Nichtbeachtung sind die betreffenden Personen aus der Wettkampfstätte zu verweisen. Sind dies Lizenzspieler, dann sind sie dem Disziplinarreferenten zur Anzeige zu bringen.

**1.6 Regeln für den Schiedsrichter und den Oberschiedsrichter****1.6.1) Die Regelkenntnisprüfung oder Schiedsrichterprüfung**

Lizenzspieler, die an B-Turnieren oder Landesmeisterschaften in OÖ teilnehmen wollen, haben zuvor eine Regelkenntnisprüfung bei einem Oberschiedsrichter des OÖPBVs abzulegen. Das erste ÖRL-Turnier eines Lizenzneulings im OÖPBV darf er ohne Schiedsrichterprüfung bestreiten.

**1.6.2) Gültigkeit und Verlust der Regelkenntnisprüfung**

Die Regelkenntnisprüfung gilt bei kontinuierlicher Spielberechtigung (Lizenz) und kann durch Auffrischkurse (vom ÖPBV oder OÖPBV verordnet) verlängert werden. Unterbricht der Lizenzspieler seine Sportlerkarriere für mehr als 3 Jahre oder nimmt er nicht an dem Auffrischkurs teil, erlischt die Schiedsrichterprüfung.

Fällt der Lizenzspieler durch Regelunkennntnis zweimal auf, verliert er seine Regelkenntnisprüfung.



## 1.7 Regeln für die Mannschaften

### Namen, Bekleidung

- a) Aus dem Namen der Mannschaft muss ersichtlich sein, welchem Verein sie angehört.
- b) Bei Meldung von mehreren Teams desselben Vereines müssen sie sich durch die Nummerierung (1, 2, 3 usw.) unterscheiden.

### 1.7.1) Spielgemeinschaften

Zusätzlich zum ÖPBV-Sportreglement ist im OÖPBV die Bildung von Spielgemeinschaften (SG) zur Beschickung der OÖPBV-Landesligen möglich. SG werden vertraglich zwischen 2 Vereinen nach beiliegendem Mustervertrag geregelt und sind vom OÖPBV Präsidium zu genehmigen. Mannschaften einer SG wird die Abkürzung SG vorangestellt und müssen eindeutige Bestandteile beider Vereinsnamen enthalten. Welcher Verein welche Mannschaft in der kommenden Saison weiterführen darf, ist in dem Vertrag zu regeln.

## 1.8 Regeln für die Vereine

### 1.8.1) Anmeldung des Vereines

- a) Vereine müssen von der Vereinsbehörde genehmigt sein.
- b) Es ist ein schriftliches Ansuchen um Aufnahme beim OÖPBV einzubringen, dem folgendes beizulegen ist:
  - Die genehmigten Vereinssatzungen/Statuten.
  - Der Nichtuntersagungsbescheid der Vereinsbehörde.
  - Angabe der Zustelladresse (Post und eMail) sowie jeweils Name und Adresse des gemäß den Satzungen den Verein nach Außen vertretenden Funktionärs und seines Stellvertreters.
- c) Der Name des Vereines muss die Bezeichnung des Ortes bzw. der Region enthalten, in der der Verein seinen Sitz hat.
- d) Befürwortet der OÖPBV die Aufnahme des Vereines, leitet er die Unterlagen an den ÖPBV weiter.
- e) Die Aufnahme durch das ÖPBV-Präsidium erfolgt in der Regel formlos dadurch, dass innerhalb von drei Wochen keine ablehnende Nachricht an den OÖPBV und Verein ergeht.

### 1.8.2) Rechte, Pflichten

- a) Vereine sind berechtigt, Spieler und Mannschaften für alle jene Bewerbe zu nennen, für die sich diese Spieler/Mannschaften nach den sportlichen Richtlinien qualifiziert haben.
- b) Vereine sind berechtigt, sich um die Austragung all jener Bewerbe zu bewerben, für die sie die Austragungsstätte bereitstellen und deren Organisation sie sicherstellen können.
- c) Vereine sind verpflichtet ihre Mitglieder über ausgeschriebene Wettkämpfe zu informieren und für deren rechtzeitige Nennung zu sorgen.
- d) Die Vereine haben außerdem die für ihre Mitglieder bestimmten Mitteilungen des LV und des ÖPBV an diese zeitgerecht und in geeigneter Form weiterzugeben.

### 1.8.3) Anmeldung der Spieler

- a) Ein Spieler kann sich auf zwei Arten bei einem Verein anmelden und zwar als ...
  - 1) MITGLIED OHNE LIZENZ indem der Verein in der TApp eine Spielerdatei anlegt und dort alle vorgesehenen Daten einträgt. Wird für solche Spieler später eine Lizenz beantragt, dann muss der Verein dies in der TApp bestätigen.
  - 2) MITGLIED MIT LIZENZ durch Ausfüllen der Daten bei Neuregistrierung in der TApp und die Bestätigung durch den neuen Verein, erhält der Spieler sofort die Spielberechtigung für die aktuelle Saison.
- b) Der Verein trägt die alleinige Verantwortung für die Richtigkeit aller eingetragenen Daten (insbesondere des Geburtsjahres und des Vor- und Nachnamens) und muss diese daher im eigenen Interesse entsprechend sorgfältig prüfen.

Anm.: Dies gilt insbesondere nachdem ein Spieler neu angemeldet und der Verein die Lizenzanmeldung bestätigt hat!



#### 1.8.4) Vereinsdatei (in der TApp)

- a) Hier sind vom Verein alle dort vorgesehenen Daten vollständig einzutragen - insbesondere gilt dies für:
  - Die Zustelladressen für Post und eMails an den Verein.
  - Die Namen und Tel.Nr. des Obmannes und seines Stellvertreters.
- b) Diese Daten sind jeweils zu Saisonbeginn zu prüfen und durch das Setzen des Prüfhakerls zu bestätigen. Änderungen, die sich während der Saison ergeben, sind immer sofort zu aktualisieren.
- c) Sind Daten, die der ÖPBV benötigt (z.B. Zustelladressen), nicht aktualisiert, haftet der Verein für alle daraus resultierende Probleme und Nachteile. Außerdem kann er dafür mit einer Geldbuße belegt werden.

## KAPITEL 2 – Wettkämpfe

### 2.1 Einheitliche Regelungen für OÖ-RL-Bewerbe

#### 2.1.1) KitchenRule

Bei allen Ranglistenbewerben in OÖ wird in der Disziplin 9-Ball mit KitchenRule gespielt.  
(d.h. in allen Landesligen, bei B-Turnieren und Landesmeisterschaften)

Ausgenommen sind die Bewerbe, die in der Kategorie Knirpse, Mädchen, Damen oder Ladies ausgetragen werden. (z.B.: LM der Damen)

#### 2.1.2) Wechselbreak

Bei allen Ranglistenbewerben in OÖ wird mit Winnersbreak gespielt, in der Landesliga mit Wechselbreak!  
(d.h. in allen Landesligen, bei B-Turnieren und Landesmeisterschaften) **Ausgenommen ist der OÖPBV-Cup.**

#### 2.1.3) Billard-Ethik

Lizenzspieler haben sich immer an die „Billard-Ethik“ (Verhaltenskodex im OÖPBV) zu halten.

**Entgegen der Spielregeln kann im OÖPBV der anstoßende Spieler eine Nachbesserung der nicht press aufgebauten Kugeln verlangen, oder gar selber aufstellen.**

### 2.2 Turniere in der Tournament App

#### 2.2.1) Turniere die vom OÖPBV angelegt oder durchgeführt werden

OÖPBV-Turniere, bei denen nur Lizenzspieler startberechtigt sind, müssen vom OÖPBV angelegt werden und dafür gekennzeichnet sein (Spielberechtigung).

#### 2.2.2) Turniere für die APT

Turniere, die nicht für die ÖRL gewertet werden, aber evtl. für die Austrian Pool Tour (APT), können von den Vereinen angelegt und durchgeführt werden. Es ist wünschenswert, aber nicht zwingend vorgegeben, dass solche Turniere nicht mit den ÖRL-Bewerben im ÖPBV oder OÖPBV kollidieren.

### 2.3 Regeln für den Veranstalter

- a) Wettkämpfe mit Wertung für die ÖRL dürfen nur von einem LV oder dem ÖPBV veranstaltet werden.
- b) Ausnahmen von dieser Regelung erfordern ein schriftliches Ansuchen beim ÖPBV mit entsprechender Begründung (Formular).

### 2.4 Allgemeine Wettkampfordnung

#### 2.4.1) Pünktlichkeit

- a) Die Teilnehmer sind verpflichtet, spätestens 30 Minuten vor dem Spieltermin anwesend zu sein.
- b) Spieler: Ist ein Spieler fünf Minuten nach Aufruf seines Spieles nicht spielbereit am Tisch, so hat ein „letzter Aufruf“ zu erfolgen. Ist der Betreffende dann nach weiteren 2 Minuten immer noch nicht spielbereit am Tisch, wird das Match für ihn als verloren gewertet und es sind die entsprechenden Disziplinarmaßnahmen einzuleiten.
- c) Mannschaft: Bei Ligaspielen gilt, dass die Heimmannschaft bis 30 Minuten nach dem festgelegten Beginn auf die Gäste zu warten hat.
- d) Ausnahmen: Bei Bewerben, die im K.O., im DC o.ä. Systemen gespielt werden, gibt es keinen Anspruch auf Wartezeit - auch nicht wenn als Grund für die Verspätung höhere Gewalt vorliegt.

## 2.5 OÖ Landesliga

### 2.5.1) Wettkampfleiter

Wettkampfleiter der OÖ Landesliga ist der Ligareferent, der auch 3. Instanz in Protestfällen, bei Strafbeglaubigungen und Ähnlichem ist (1. Instanz: Schiedsrichter der Partie, 2. Instanz die beiden Mannschaftsführer, 3. Instanz der Ligareferent, letzte Instanz das OÖPBV Präsidium bzw. ein Schiedsgericht, das vom OÖPBV Präsidium zusammengestellt wird)

### 2.5.2) Anmeldung

- a) Um an der OÖ Landesliga teilnehmen zu können, muss der betreffende Verein / die betreffende SG eine Meldung an den OÖPBV machen.  
Das Meldeformular muss durch die Vereine rechtzeitig (=Nennungsschluss lt. Ausschreibung) an den OÖPBV (Geschäftsstelle) übermittelt werden.
- b) Alle darin enthaltenen Regelungen und zu erbringenden Voraussetzungen/Bedingungen gelten als Bestandteil dieses Reglement. Dies gilt auch für alle Aussendungen des Ligareferenten bzw. des OÖPBV.
- c) Die Entscheidung über die Annahme der Meldung trifft der Sportwart und der Ligareferent. Ablehnungen werden allen Antragstellern schriftlich bekannt gegeben.

### 2.5.3) Ausländerregelung

Es müssen pro Matchabschnitt 2 österreichische Staatsbürger (die im Besitz eines österr. Reisepasses sind) eingesetzt werden. Beim Antreten zu Dritt zumindest ein österr. Staatsbürger.

*Anm.: EU Bürger sind Österreicher nur im Arbeitsrecht und damit nur im Profibetrieb (wenn der EU Sportler Angestellter im Verein ist) dem Österreicher gleichzustellen. Dies gilt aber nicht für den Amateursport!*

### 2.5.4) Teilnehmer

- a) Der Name, unter dem ein Verein/eine SG seine Mannschaft in die LL meldet, muss diese eindeutig von allen anderen Mannschaften abheben und auf jeden Fall den Namen des Ortes/Stadt enthalten. Weitere Bezeichnungen können angefügt werden, doch kann der OÖPBV Namen oder Teile davon ablehnen.
- b) Der Name der Mannschaft in den LL muss sich deutlich unterscheiden. Wird durch Nummern unterschieden, dann trägt die Mannschaft 1 allenfalls keine Nummer.
- c) Es dürfen in der 1. und 2.LL nur maximal 2 Mannschaften eines Vereines/einer SG in einer Gruppe spielen.
- d) Sollten 2 Mannschaften eines Vereines/einer SG in derselben Landesliga oder Gruppe spielen, so ist die Begegnung der beiden Mannschaften vorzugsweise in der 1. Runde (max. bis zur 3. Runde) der Hin- und Rückrunde zu spielen.
- e) An den Relegationsspielen zur Regionalliga kann eine Mannschaft nicht teilnehmen, wenn sich bereits ein Team desselben Vereines in der Regionalliga befindet, oder es sich um eine Mannschaft einer SG handelt (SG im ÖPBV für die Regionalliga derzeit noch nicht definiert).

### 2.5.5) Ligen und deren Einteilungen (Vorgabe aus der ÖPBV Sportordnung)

- a) Die LL1, LL2 und LL3 bestehen aus mindestens 6 bis maximal 8 Mannschaften.
- b) In der niedrigsten Liga gibt es keine Mindestanzahl für Mannschaften.
- c) **Erst in der LL4 können mehrere Gruppen gebildet werden.**

### 2.5.6) Spieltermine

Die Spieltermine werden vom ÖPBV vorgegeben und im Terminplan des OÖPBV eingetragen.  
Spieltage/Beginnzeiten:

Die Runden-/Spieltage sind Samstag und Sonntag. Die Beginnzeit ist standardmäßig Samstag 14.30 Uhr

Für Vereine mit nur 2 Tischen und 2 Heimspielen in einer Runde gilt eine 2. Standardbeginnzeit und zwar: *Sonntag 14.30 Uhr* (welche Mannschaft diesen Termin hat, wird vom Ligareferenten im Spielplan bzw. in der TApp festgelegt)

Jedoch kann von beiden Mannschaften eine andere Beginnzeit an diesem Wochenende im Einvernehmen vereinbart werden (Ausnahme: die letzte Runde muss zur Standardbeginnzeit gespielt werden). Bei keiner Einigung gilt die Standardbeginnzeit.

Die letzte Ligarunde kann als ein Abschlussevent mit allen Mannschaften gemeinsam gespielt werden. Dies wird bis spätestens zur 5.Ligarunde bekanntgegeben.

Findet ein Abschlussevent statt, dann gilt für alle Ligen mit Hin und Rückrunde:

Spielen die beiden Erstplatzierten in der 7. Runde gegen einander, und es sind nicht mehr als 3 Punkte Differenz, dann kann jede der beiden Mannschaften eine Austragung des Spiels auf neutralem Boden beim Ligareferenten beantragen. Der Antrag muss spätestens eine Woche vor der 7. Ligarunde einlangen.

### 2.5.7) Änderung eines Spieltermins

Die Änderung eines bereits feststehenden Termins ist nur mit Einverständnis beider Teams und des Ligareferenten möglich.

Beide Teams haben diesen Wunsch beim Ligareferenten einzureichen.

Soll ein Spieltermin geändert werden, dann muss das betreffende Spiel vor der **übernächsten** Runde ausgetragen werden. Eine Ausnahme von dieser Regelung ist entweder vom Ligareferenten zu genehmigen, oder es handelt sich um eine Spielverschiebung aus OÖPBV-Interesse.

*Anm.: OÖPBV-Interesse kann z.B. sein: Ein Spieler der Mannschaft nimmt als Aktiver oder Funktionär an einem Wettkampf im Interesse des OÖPBV teil, oder nimmt teil an einer Ehrung, für die er ebenfalls vom OÖPBV nominiert wurde, etc. Der betroffene Verein kann binnen 8 Tagen nach Erhalt der Nominierung, schriftlich um Verlegung des Spieltermins ansuchen. Diesem ist zu entsprechen und der Ligareferent legt einen neuen Spieltermin fest.*

Eine Änderung des Termins ohne Genehmigung führt zur Strafbeglaubigung und zu disziplinarischen Maßnahmen gegen beide Mannschaften.

Der Spieltermin der letzten Runde darf nicht geändert werden. Einzig auf Präsidiumsentscheid aus OÖPBV-Interesse kann ein Spiel der letzten Runde vorverlegt werden. Dieses ist beim Ligareferenten schriftlich mind. 1 Monat vor dem Termin der letzten Runde zu beantragen.

### 2.5.8) Meisterschaftsmodus

Die Meisterschaft kann in 2 Modi organisiert werden.

- 1.) Round Robin: jeder gegen jeden in einer Hin- und Rückrunde gespielt
- 2.) Playoffmodus: die Hinrunde wird jeder gegen jeden gespielt, die Rückrunde als Playoff.

1. LL: Hier wird immer Round Robin gespielt.
2. LL: Hier wird immer Round Robin gespielt.
3. LL: Hier kann Round Robin oder ein zusätzlicher Playoffmodus gespielt werden.
4. LL: Hier kann Round Robin oder ein zusätzlicher Playoffmodus gespielt werden.

Bestehen diese Ligen aus einer Gruppe mit 7 bis 8 Mannschaften wird Round Robin gespielt. Bei einer Gruppe mit nur 6 Mannschaften kann zusätzlich ein Playoffmodus gespielt werden, wobei in der Rückrunde die besten Mannschaften nochmal gegeneinander um den Aufstieg spielen, die schlechter Platzierten Teams spielen für die Platzierung (evtl. Abstieg). Die Platzierung wird mit einem Startbonus mitgenommen. Bonuspunkte:

- |                                |          |
|--------------------------------|----------|
| 1. und 4. des Grunddurchgangs: | 2 Punkte |
| 2. und 5. des Grunddurchgangs: | 1 Punkte |
| 3. und 6. des Grunddurchgangs: | 0 Punkte |

Bei 2 Gruppen (bis zu 8 Mannschaften je Gruppe) kann Round Robin oder ein Playoffmodus gespielt werden.

Beim Playoffmodus spielen in der Rückrunde die 4 besten Mannschaften jeder Gruppe gegeneinander um den Aufstieg, der 5-8 spielen für die Platzierung.

Die Vorrundenplatzierung wird mit einem Startbonus mitgenommen. Bonuspunkte:

- |                                |          |
|--------------------------------|----------|
| 1. und 5. des Grunddurchgangs: | 3 Punkte |
| 2. und 6. des Grunddurchgangs: | 2 Punkte |
| 3. und 7. des Grunddurchgangs: | 1 Punkte |
| 4. und 8. des Grunddurchgangs: | 0 Punkte |

**2.5.9) Mannschaftsstärke**

- a) Eine Mannschaft besteht aus 4 Spielern. Sie muss aber mit mindestens 3 Spielern antreten. Als vierter Spieler wird dann ein Freilos (walk over) gesetzt und das betroffene Spiel 1:0 gewertet.
- b) Treten beide Mannschaften nur zu dritt an, einigen sie sich über ein Spiel pro Abschnitt, das gestrichen wird. Sollten sie sich nicht einigen können, wird das letzte Spiel im 1. Abschnitt (10er Ball) und das erste Spiel im 2. Abschnitt (8er Ball) gestrichen.
- c) In der 2. LL dürfen auch 3er Teams gegen 4er Teams spielen, dann muss allerdings ein Einzel w.o. gegeben werden. (siehe **2.5.16**)
- d) In der 3. und 4. LL dürfen auch 3er Teams ohne Matchverlust gegen 4er Teams spielen. (siehe **2.5.16**)

**2.5.10) Spieler, Stammspieler, Spielberechtigung**

- a) In einer LL-Mannschaft kann jeder Spieler des Vereines/der SG (mit gültiger Lizenz) eingesetzt werden. Auch Spieler mit einem gültigen Leihvertrag sind spielberechtigt.
- b) Spielberechtigt sind nur jene, die in der betreffenden Saison für keinen anderen Verein/Verband in einer Mannschaftsmeisterschaft eingesetzt wurden.
- c) In einem Match können nur Spieler eingesetzt werden, die bei der Begrüßung anwesend sind.
- d) Nach dem 3. Einsatz in der Landesliga erlangt ein Spieler den Status eines „Stammspielers“ dieser Mannschaft. Stammspieler können nur mehr in dieser Mannschaft oder in einer höheren Liga eingesetzt werden. (Achtung für die BL und RL gelten andere Regelungen)
- e) Playoffrunden gelten als dieselbe Liga, in der sie begonnen wurden.
- f) Ein Spieler darf in einer Runde nicht gleichzeitig in der Regionalliga und in einem Spiel des LV eingesetzt werden. Gleichfalls darf er nicht in der gleichen Runde in 2 verschiedenen Landesligen spielen. d.h.: ein Spieler darf in einer Runde nur einmal in einem Mannschaftsmeisterschaftsspiel eingesetzt werden.  
*Anm.: Ein solches Vergehen wird als Einsatz eines unberechtigten Spielers gewertet.*
- g) Bei Einsatz eines unberechtigten Spielers/Spielerin wird die Begegnung mit 0:4 für den Gegner gewertet und es sind die entsprechenden Disziplinarmaßnahmen gegenüber dem betreffenden Verein/SG einzuleiten.

**2.5.11) Nichtantreten - Disqualifikation**

- a) Tritt eine Mannschaft nicht an, so wird das Match mit 0:4 strafbeglaubigt. Außerdem werden die dafür vorgesehenen disziplinarischen Maßnahmen eingeleitet.
- b) Eine Mannschaft wird disqualifiziert, wenn sie...
  - ba) nachdem die Ligaeinteilung erfolgt ist, ihre Nennung zurückzieht.
  - bb) während einer Spielsaison zurückgezogen wird bzw. im Verlauf derselben zu drei Matches nicht angetreten ist.
- c) Disqualifikation bedeutet, dass diese Mannschaft als aufgelöst gilt und dass dieses Team in der kommenden Saison nur mehr in der untersten Liga startberechtigt ist (gilt auch für Mannschaften, die in der RL oder BL disqualifiziert wurden).  
Es werden alle Spiele mit 4:0 für die Gegner gewertet.  
Eine Neuaustragung eines Spieles, weil eine Mannschaft nicht erschienen ist, ist nur im Falle von höherer Gewalt möglich. Ob eine solche vorliegt, entscheidet der Sportwart mit dem Ligareferenten.

**2.5.12) Auflösung einer Mannschaft während der Saison**

Wird eine Mannschaft während der Saison aufgelöst ist wie folgt vorzugehen:

- 1.) Strafe lt. Reglement
- 2.) Wertung aller Spiele (auch die bereits gespielten) mit 4:0 für die Gegner

**2.5.13) Schiedsrichter**

- a) Mindestens 2 der eingesetzten Spieler müssen die Regelkenntnisprüfung abgelegt haben.
- b) Ob mit oder ohne Schiedsrichter gespielt wird, entscheiden die Mannschaftsführer vor dem Beginn der Begegnung.
  - ba) Wird mit Schiedsrichter gespielt, so sind die Spiele zu gleichen Teilen von den beiden Teams zu besetzen. Schiedsrichter dürfen nur im Protokoll eingetragene oder vom LV nominierte Spieler sein.
  - bb) Einigen sich beide Mannschaftsführer ohne Schiedsrichter zu spielen, dann ist ein

Hauptschiedsrichter zu bestimmen. (Dieser muss kein Oberschiedsrichter sein). Dieser entscheidet in Streitfällen, wobei die Stimme des Hauptschiedsrichters, bei verschiedener Meinung, doppelt zählt.

### 2.5.14) Zeitablauf, Begrüßung, Spielbeginn

- a) 30 Minuten vor dem vorgesehenen Spielbeginn ist der Gastmannschaft ein Matchtisch zum Einspielen freizuhalten. Die Einspielzeit endet mit dem terminisierten Spielbeginn. *Anm.: Verspätete Ankunft der Gäste führt zu entsprechender Verminderung bzw. zum Verlust der Einspielzeit.*
- b) Für die Heimmannschaft besteht die Verpflichtung bis zu 30 Minuten nach dem vorgesehenen Spielbeginn auf die Gastmannschaft zu warten. Die Gastmannschaft muss spätestens zu diesem Zeitpunkt zur Begrüßung angetreten sein.
- c) Das Matchprotokoll muss von der Heimmannschaft 10 Minuten vor dem terminisierten Spielbeginn ausgefüllt sein. Von den Gästen bis 5 Minuten vorher. Die Aufstellung erfolgt geheim.
- d) Die Begrüßung hat spätestens zum terminisierten Spielbeginn bzw. unmittelbar nach dem verspäteten Eintreffen der Gastmannschaft zu erfolgen und es ist sofort mit den Spielen 1+2 zu beginnen.
- e) Es ist auf mindestens 2 Tischen gleichzeitig zu spielen. Wenn sich beide Mannschaften einig sind, kann auch auf mehreren Tischen gespielt werden. Wenn ein Spiel beendet ist, hat das nächste laut Protokoll sofort zu beginnen.
- f) Sämtliche Spieler, die eingesetzt werden, haben Anwesenheitspflicht während des gesamten Matches.
- g) Zwischen den beiden Abschnitten kann eine Pause von 10 Minuten in Anspruch genommen werden.

### 2.5.15) Matchmodus

- a) Pro Match werden zwei Abschnitte gespielt und zwar wie folgt:

<b>Landesliga:</b>	1. Abschnitt: 14/1 – 8-Ball – 9-Ball – 10-Ball
	2. Abschnitt: 8-Ball – 10-Ball – 9-Ball-DOPPEL

Alle Spiele (außer 14/1 Endlos) werden mit **Wechselbreak** gespielt.

- d) In der 1. LL darf ein Spieler je Abschnitt nur einmal eingesetzt werden. In der 2., 3. und 4. LL darf ein Spieler eines 3er Teams evtl. in einem Abschnitt 2x spielen. (siehe **2.5.16**)

### 2.5.16) Matchmodus für ein 3er Team

- a) Die Mannschaft stellt klar, dass sie mit 3 Lizenzspielern antritt.
  - In der 3. und 4. LL spielt pro Abschnitt je ein Spieler des 3er Teams 2 Spiele. Vor dem Setzen wird vom 4er Team per Los bestimmt, wer **vom 3er Team** im 1. Abschnitt, und wer im 2. Abschnitt, doppelt spielt und dem Gegner bekannt gegeben (am besten unten im Kasten „Vorfälle“ vermerken vor der Setzung).
  - **In der 2. LL ist ein Antreten zu Dritt nicht ohne Spielverlust möglich. Eines der 6 Einzel muss w.o. gegeben werden. Wer von den 3 Spielern 3 Einsätze spielt, wird vor der Begegnung per Los bestimmt (wie oben) und dem Gegner vor der Setzung bekannt gegeben.**
- b) Spieler, die dreimal eingesetzt werden, entscheiden sich noch während der geheimen Aufstellung, welche 2 Spiele sie für die Rangliste gewertet haben möchten, Diese werden durch Einringeln der Disziplin im Spielprotokoll gekennzeichnet.
- c) Die Spiele sind so zu beginnen, dass dieser Spieler nacheinander spielt, also evtl. mit Partie 1 und 3 statt mit 1 und 2, wenn der Spieler sowohl das 14/1 und die 8er Ball Partie spielt.
- d) In der TournamentApp wird das Game des Spielers, das er nicht werten will entsprechend markiert. **Gewinnt der Spieler des 3er Teams dieses Game, so zählt das Game für das Endergebnis. Gewinnt der Spieler aus der Mannschaft, die zu viert antreten, kann er dort Ranglistenpunkte erspielen (er hat einen normalen Einsatz).**
- e) Im 2. Abschnitt ist der Ablauf analog. Es ist darauf zu achten, dass der Spieler, der zweimal spielt sofort beginnt und es wird evtl. eine spätere Partie vorgezogen.
- f) Treten beide Mannschaften zu Dritt an, ist wie bisher ein Game pro Abschnitt zu streichen; das Doppel kann nicht gestrichen werden. Können sich die Mannschaften nicht auf das zu streichende Game pro Abschnitt einigen, tritt 2.5.9 b) in Kraft.



**2.5.17) Besonderheiten bei einem DOPPEL (im Stoßwechsel)**

- a) das Ausspielen ist noch kein „Stoß“ im Sinne des Stoßwechsels. Die Spieler des Ausspielens führen danach auch den entsprechend ersten Stoß ihres Teams aus.
- b) Der Verzicht auf den Stoß nach einem Push-Out des Gegners ist noch kein Stoß.
- c) Wechselbreak gilt auch innerhalb des Teams – ein Spieler kommt also nur alle 4 Games zum Break.
- d) Macht der falsche Spieler einen Stoß und es wird vom Schiedsrichter (Gegner) nicht rechtzeitig angekündigt, so wird dieses Foul überspielt. Sonst ist solch ein Fehler immer als Foul zu werten!
- e) Absprachen (kurz und knackig) im Team sind erlaubt, Hilfestellungen wie deuten und anzeigen mit dem Finger, Queue, Kreide etc. kurz vor oder während dem Stoß sind verboten und ein Foul.

**2.5.18) Ausspielziele**

	LL1	LL2	LL3	LL4
9-Ball	7	6	6	5
8-Ball	6	5	5	4
10-Ball	6	5	5	4
14/1 Endlos	80	70	60	50
Aufn.stopp:	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>

**2.5.19) Ergebnismeldung**

Das Ergebnis ist von der Heimmannschaft während oder zumindest unmittelbar nach dem Spiel in der TournamentApp einzutragen. Gegen das Ergebnis kann die Gastmannschaft bis zum darauffolgenden Tag 12:00 Uhr berufen (Kontrolle). Das ausgefüllte Protokoll ist bis Saisonende aufzuheben.

**2.5.20) Proteste**

- a) Ein Protest ist sofort nach Eintreten bzw. Gewähr werden des angefochtenen Umstandes auf der Rückseite des Spielprotokolls festzuhalten. Der Grund für den Protest ist anzuführen. Der gegnerische MF ist über die Eintragung zu informieren und hat seine Kenntnis mit seiner Unterschrift zu bestätigen.
- b) Das Protestschreiben muss spätestens am nächstfolgenden Werktag (Poststempel, Faxdatum oder eMail-Datum) dem Ligareferenten übermittelt werden. Eine Kopie des Einzahlungsbeleges über die bereits entrichtete Protestgebühr ist beizulegen.
- c) Der Gegner hat seine schriftliche Stellungnahme zu diesem Protest binnen 3 Tagen dem Ligareferenten zu übermitteln. Fehlt diese, so wird dies als Anerkennung des Protestgrundes gewertet.
- d) Proteste ohne begründeten Antrag, entsprechendem Beweismittel und/oder ohne Einzahlungsbeleg der Protestgebühr, werden als nicht eingebracht bewertet und daher auch nicht behandelt. Es verfällt dadurch auch jedes weitere Rechtsmittel.
- e) Wird ein Protestgrund erst später bekannt, so entscheidet der Ligareferent über die Berechtigung und gegebenenfalls über die Möglichkeit der Behandlung des verspäteten Protestes.
- f) Proteste gegen Behauptungen bzw. Umstände, die im Protokoll festgehalten sind (z.B.: falscher Zählerstand im 14/1) sind nicht mehr zulässig, wenn das Protokoll von beiden MF unterfertigt wurde.
- g) Grundsätzlich gilt, dass trotz evtl. widrigster Umstände vor oder während des Matches immer angetreten bzw. fertig gespielt werden muss! Ein Nichtantreten bzw. eine Spielverweigerung oder Abtreten aus Protest ist nicht zulässig und führt zum Verlust jedes Rechtsmittels gegen diese Umstände.

*Anm.: In solchen Fällen ist sofort im Protokoll der Protestgrund einzutragen und das Match „unter Protest“ zu beginnen bzw. weiterzuspielen.*

**2.5.21) Punktevergabe im Match**

In jedem Match werden 2 Matchpunkte vergeben. Jede gewonnene Einzel- bzw. Doppelpartie zählt einen Scorepunkt. Hat eine Mannschaft mehr Scorepunkte als die andere, so erhält sie 2 Matchpunkte, der Verlierer 0 Punkte.



### 2.5.22) Tabellenreihung

Die Reihung der Tabelle erfolgt nach folgenden Kriterien:

- a) Matchpunkte
- b) Score (=Differenz zwischen den gewonnenen und verlorenen Partien).
- c) Direkte Begegnung
- d) Höhere Anzahl der Siege
- e) Höhere Anzahl der Auswärtssiege
- f) 14/1 Mannschaftsdurchschnitt

### 2.5.23) Auf- und Abstiegsregelung

Der erste jeder LL steigt in die nächsthöhere LL auf. (1. LL – siehe unten) Fixaufsteiger müssen ihren erspielten Platz einnehmen (ansonsten Disqualifikation der Mannschaft).

Für jeden Aufsteiger gibt es einen Absteiger.

Wenn von gleichplatzierten Mannschaften nicht alle absteigen, so wird der Absteiger durch ein Qualifikationsspiel ermittelt. (diese werden vom Ligareferenten festgelegt und ausgeschrieben) Der Sieger der 1. LL wird für das Relegationsturnier zur Regionalliga nominiert (zeigen diese kein Interesse, oder dürfen nicht aufsteigen, folgt das nächstplatzierte Team usw.).

Als Termin für die Nominierung ist auf die Frist vom ÖPBV zu achten (ca. 1 Woche vor der Relegation). Steigt die OÖ-Mannschaft in die RL auf und keine Mannschaft aus der RL ab, dann steigt der besser platzierte Absteiger nicht ab.

Gibt es mehr Absteiger als Aufsteiger in die Regionalliga, dann steigen auch die nächsten schlecht platzierten Mannschaften ab, bis Platz für den Aufsteiger geschaffen wurde.

### 2.5.24) Startplatzvergabe bei reduzierter Teilnehmerzahl

Melden sich nicht alle für die Liga qualifizierten Mannschaften für die nächste Meisterschaft, dann geht die Teilnahmeberechtigung wie folgt weiter:

- 1.) an die bestplatzierte abgestiegene Mannschaft wegen Regionalliga-Absteigern
- 2.) an die nächstplatzierte Mannschaft nach dem letzten Aufsteiger.
- 3.) Nimmt von den Mannschaften aus der unteren Liga keiner den verfügbaren Startplatz an, geht der Startplatz an die Absteiger.
- 4.) Sind in der zweiten Liga von unten gerechnet freie Plätze vorhanden, können diese auch an neuangemeldete Mannschaften vergeben werden. (wenn z.B. keine der Mannschaften der untersten Liga aus dem Vorjahr aufsteigen will)

Bei mehreren gleichplatzierten Mannschaften wird zur Ermittlung der Auf- oder Absteiger die Tabellenreihung (siehe Punkt 2.5.22) verwendet.

### 2.5.25) Qualifikationsspiele

Für Qualifikationsspiele gelten dieselben Regeln wie für die normalen Spiele der Landesligen.

### 2.5.26) Sonderregelungen

Die Bekleidungs Vorschrift (Dresscode „Ja“) gilt für den Zeitraum von der Begrüßung bis Ende des Meisterschaftsspieles.

Ein Wechseln der Dress zwischen den Spielern ist nicht gestattet. Jeder muss während dieses oben erwähnten Zeitraumes ordnungsgemäß bekleidet sein.

## 2.6 Die OÖ Landesmeisterschaften

### 2.6.1) Startberechtigung

Es sind nur Inhaber einer ÖPBV Spielerlizenz, die für einen OÖPBV-Verein spielen, startberechtigt. Der Titel des OÖ-Landesmeisters ist österreichischen Staatsbürgern mit Zugehörigkeit zu einem oberösterreichischen Verein vorbehalten.

### 2.6.2) Kategorien

Immer ausgetragen wird die Allgemeine Klasse.

Senioren, Damen und Jugend werden nur bei mind. 3 Startern ausgetragen. (Mindestteilnehmerzahl für die Wertung zur ÖRL kann differieren - siehe ÖPBV Sportordnung)

### 2.6.3) Spielorte und Termine

Die Spieltermine für die nächste Saison werden nach dem ÖPBV-Terminkalender festgelegt.

Die Spielorte und Datum werden vom Vorstand des OÖPBV zu Saisonbeginn festgelegt. Vereine können sich nach Absprache mit Ihren Sportstättenbetreibern für die Turniere bewerben. Findet sich für einen Termin kein Bewerber, kann der Bewerb auch ausfallen. Die „Allgemeine Klasse“ ist vorrangig zu behandeln.

### 2.6.4) Nennung

Die Nennung hat über die Homepage des ÖPBV /TApp zu erfolgen. Der Nennschluss ist dort vermerkt. Es kann fallweise auch direkt beim Turnier (bis 30 min. vor Turnierbeginn) nachgenannt werden. Dafür ist aber ein erhöhtes Startgeld zu bezahlen (siehe Gebührenordnung). Änderungen des Rasters (33ter Spieler) können zur Ablehnung führen.

### 2.6.5) Turnierleitung

Das Turnier ist vom austragenden Verein zu leiten. Es ist der vorbereitete Raster aus der TournamentApp zu verwenden. Ein Foto der Siegerehrung und ein Turnierbericht mit bemerkenswerten Vorfällen sind nach Turnierende [an die Geschäftsstelle](#) zu schicken. Das Turnierstartgeld abzüglich der Tischgebühr ist bis spätestens Mittwoch nach dem Turnier auf das Verbandskonto zu überweisen und der Abrechnungsbogen [an die Geschäftsstelle](#) zu mailen.

### 2.6.6) Spielmodus

Die LM werden im DoubleCup ausgetragen, wobei die Finalrunde je nach Anzahl der Teilnehmer als KO-System mit 4, 8 oder 16 Teilnehmern gespielt wird. Die Aufsteiger aus der Hauptrunde werden in den Finalraster weitergesetzt und die Aufsteiger aus den Hoffnungsrunden [kreuzweise](#) dazu gelost.

### 2.6.7) Ausspielziele

	Vorrunde	Finalrunde	Finale	
9-Ball:	6 ( 5 )	7 ( 6 )	8 ( 7 )	Die Ausspielziele in Klammer gelten für Jugend und
10-Ball:	5 ( 4 )	6 ( 5 )	7 ( 6 )	
8-Ball:	5 ( 4 )	6 ( 5 )	7 ( 6 )	
	70 ( 60 )	80 ( 70 )	100 ( 80 )	Damen
14/1 E	Aufnahmebegrenzung: 30			

**ACHTUNG ab SAISON 2023 werden die LV Turniere und LMs im WINNERSBREAK gespielt!**

Die Ausspielziele können von der Turnierleitung aus Zeitgründen in der Hoffnung um 1 reduziert werden. Die Aufstiegsspiele aus der Hoffnung sind immer mit dem Standardausspielziel zu spielen.

### **2.6.8) Preisgeld**

Bei Landesmeisterschaften wird kein Preisgeld ausbezahlt.

### **2.6.9) Sonstiges**

Es wird ohne Schiedsrichter gespielt, daher sind nur Teilnehmer mit einer Regelkenntnisprüfung zugelassen.

## **2.7. Der OÖPBV-Cup**

### **2.7.1) Teilnahmeberechtigung**

Jeder Verein/SG darf so viele Mannschaften melden wie er stellen kann. Die Mannschaftsstärke ist gleich wie in der 1. Landesliga. Die Ausländerregelung ist gleich wie in der Landesliga.

### **2.7.2) Pflichtteilnahme**

Jeder Verein/SG muss mindestens eine Mannschaft zum OÖPBV-Cup stellen, wenn er in der laufenden Saison auch Mannschaften im Ligabetrieb gestellt hat.

### **2.7.3) Spielort und Termin**

Der Termin wird nach dem ÖPBV-Terminkalender festgelegt.

Der Sieger des letzten OÖ-Cups hat das Vorrecht auf die Ausrichtung des OÖ-Cups. Sollte dieser Verein den Cup nicht austragen können, wird der Spielort vom OÖPBV zu Saisonbeginn festgelegt, der Sieger des letzten OÖPBV-Cups hat ein Vorschlagsrecht.

### **2.7.4) Nennung**

Die Nennung hat über die Homepage des ÖPBV bzw. die TApp zu erfolgen. Der Nennschluss ist dort vermerkt. Es kann auch direkt beim Turnier (bis 30 min. vor Turnierbeginn) nachgenannt werden. Dafür ist aber ein erhöhtes Startgeld zu bezahlen (siehe Gebührenordnung). Änderungen des Rasters (33te Mannschaft) können zur Ablehnung führen.

### **2.7.5) Turnierleitung**

Das Turnier wird vom OÖPBV geleitet.

Der austragende Verein hat den Turnierleiter zu unterstützen.

### **2.7.6) Spielmodus**

Gespielt wird in einer Vorrunde mit zwei Hoffnungsrunden (= Double-Cup mit 2HL, Triple-K.O.).

Der Sieger und der 2. des Vorjahres werden gesetzt, die restlichen Mannschaften werden gelost.

Die Finalrunde (die letzten 8 Teams) wird im K.O. System gespielt, wobei die Direktaufsteiger gesetzt und die Aufsteiger aus den Hoffnungsrunden dazu gelost werden.

Vor Spielbeginn sind alle neun möglichen Begegnungen zu besetzen. Diese Aufstellung erfolgt geheim. Gespielt werden 2 Abschnitte mit jeweils vier Einzel auf ein gewonnenes Game 8-Ball. Die Mannschaft, die zuerst 5 Games gewonnen hat, gewinnt.

Bei 4:4 gibt es ein Entscheidungsspiel (= Spiel 9).

Je Abschnitt kann ein Spieler nur einmal eingesetzt werden. Es wird [Winnersbreak](#) gespielt.

### **2.7.7) Preisgeld**

Beim OÖPBV-Cup gibt es kein Preisgeld. (dafür wird das Startgeld für die besten 8 Mannschaften am ÖPBV-Cup bezahlt.)

## 2.8 Die Basis (B)-Turniere

### 2.8.1) Teilnahmeberechtigung

Es sind nur Inhaber einer ÖPBV Spielerlizenz startberechtigt.  
Lizenzspieler anderer LV können nur bei Zustimmung beider LV teilnehmen.

### 2.8.2) Spielorte und Termine

Die Spieltermine für die nächste Saison werden nach dem ÖPBV-Terminkalender festgelegt. Die Spielorte werden vom Vorstand des OÖPBV zu Saisonbeginn auf die Bewerber aufgeteilt.

### 2.8.3) Nennung

Die Nennung hat über die Homepage des ÖPBV bzw. die TApp zu erfolgen. Der Nennschluss ist dort vermerkt. Es kann fallweise auch direkt beim Turnier (bis 30 min. vor Turnierbeginn) nachgenannt werden. Dafür ist aber ein erhöhtes Startgeld zu bezahlen (siehe Gebührenordnung). Änderungen des Rasters (33ter Spieler) können zur Ablehnung führen.

### 2.8.4) Turnierleitung

Das Turnier ist vom austragenden Verein zu leiten.  
Ein Foto der Siegerehrung und ein Turnierbericht mit bemerkenswerten Vorfällen sind nach Turnierende an [die Geschäftsstelle](#) zu schicken. Das Turnierstartgeld abzüglich der Tischgebühr ist bis spätestens Mittwoch nach dem Turnier auf das Verbandskonto zu überweisen und der Abrechnungsbogen an [die Geschäftsstelle](#) zu mailen.

### 2.8.5) Spielmodus

Die B-Turniere werden im DoubleCup ausgetragen, wobei die Finalrunde je nach Anzahl der Teilnehmer als K.O. -System mit 8 (bei bis zu 32 Teilnehmern) oder 16 Spielern ab 33 Teilnehmern gespielt wird. Die Aufsteiger aus der Hauptrunde werden in den Finalraster weitergesetzt und die Aufsteiger aus den Hoffnungsrunden kreuzweise dazu gelost.

Unter bestimmten Umständen (wenige Starter, außergewöhnlich viele Tische) kann die Vorrunde auch in Gruppen im RoundRobin Modus (Jeder gegen Jeden) gespielt werden.

### 2.8.6) Ausspielziele

	Vorrunde	Finalrunde	Finale
9-Ball:	5	6	7
10-Ball:	4	5	6
8-Ball:	4	5	6

Die Ausspielziele können von der Turnierleitung aus Zeitgründen in der Hoffnung um 1 reduziert werden. Die Aufstiegsspiele aus der Hoffnung sind immer mit dem Standardausspielziel zu spielen.

### 2.8.7) Preisgeld

Das Preisgeld ist abhängig von der Teilnehmerzahl und wird zum Großteil wieder ausbezahlt. Das erspielte Preisgeld wird sofort nach dem Ausscheiden ausbezahlt. Unter 24 Teilnehmern gibt es kein fixes Preisgeld. [Der genaue Verteilungsschlüssel ist dem Turnierabrechnungsbogen hinterlegt.](#)

Preisgeld 3-16 Teilnehmer: [Preisgeld für die Plätze 1-3](#)

Preisgeld 17-23 Teilnehmer: [Preisgeld für die Plätze 1-5](#)

Preisgeld 24-32 Teilnehmer: 1. Platz: 130€ 2. Platz: 90 € 3. Platz: 60€ 5. Platz: 30€

Preisgeld 33-39 Teilnehmer: 1. Platz: 150€ 2. Platz: 110 € 3. Platz: 75€ 5. Platz: 45€ 9.: 20€

Preisgeld 40-47 Teilnehmer: 1. Platz: 170€ 2. Platz: 120 € 3. Platz: 85€ 5. Platz: 50€ 9.: 30€

Preisgeld 48+ Teilnehmer: 1. Platz: 200€ 2. Platz: 130 € 3. Platz: 85€ 5. Platz: 55€ 9.: 35€

### 2.8.8) Sonstiges

Es wird ohne Schiedsrichter gespielt, daher sind nur Teilnehmer mit einer Regelkenntnisprüfung zugelassen.

## 2.10. Jugendturniere

### 2.10.1) Teilnahmeberechtigung

Es sind nur Inhaber einer OÖ Spielerlizenz aus der Klasse „Jugend (U19)“ startberechtigt. Lizenzspieler anderer LV können nur bei Zustimmung beider LV teilnehmen.

### 2.10.2) Mindestteilnehmerzahl

Die Mindestteilnehmerzahl ist dieselbe, wie die notwendige Anzahl an Teilnehmern für eine Punktwertung lt. ÖPBV-Reglement.

### 2.10.3) Spielorte und Termine

Die Spieltermine für die nächste Saison werden nach dem ÖPBV-Terminkalender festgelegt. Die Spielorte werden vom Vorstand des OÖPBV zu Saisonbeginn auf die Bewerber aufgeteilt.

### 2.10.4) Nennung

Die Nennung hat über die Homepage des OÖPBV oder die TApp zu erfolgen. Der Nennschluss ist dort vermerkt. Es kann fallweise auch direkt beim Turnier (bis 30 min. vor Turnierbeginn) nachgenannt werden. Dafür ist aber ein erhöhtes Startgeld zu bezahlen. (siehe Gebührenordnung)

### 2.10.5) Turnierleitung

Das Turnier ist vom austragenden Verein zu leiten.

### 2.10.6) Spielmodus

Die Jugendturniere werden im DoubleCup ausgetragen, wobei die Finalrunde je nach Anzahl der Teilnehmer als K.O. -System mit 2, 4 oder 8 Teilnehmern gespielt wird. Die Aufsteiger aus der Hauptrunde werden in den Finalraster weitersetzt und die Aufsteiger aus den Hoffnungsrunden kreuzweise dazu gelost.

### 2.10.7) Ausspielziele

	Vorrunde	Finalrunde
9-Ball:	4	5
10-Ball:	3	4
8-Ball:	3	4

Die Ausspielziele können von der Turnierleitung erhöht werden.

### 2.10.8) Preisgeld

Bei Jugendturnieren gibt es kein Preisgeld.

### 2.10.9) Sonstiges

Es wird ohne Schiedsrichter gespielt, daher sind nur Teilnehmer mit einer Regelkenntnisprüfung zugelassen.

## KAPITEL 3 – Die österreichische Rangliste

Hier gilt die ÖPBV-Sportordnung zur Gänze (Kapitel 5, Seite 17 bis 20).

## KAPITEL 4 – Sonstige Regularien

### 4.1) Nominierung zur ÖM

#### 4.1.1) Grundsätzliches

Wie viele von den dem OÖPBV zustehenden Startplätze in Anspruch genommen werden, entscheidet das Präsidium.

#### 4.1.2) Nominierung

- Das Präsidium entscheidet, wer nominiert wird.
- Ein Spieler, der im Vorjahr ein Finale bei der ÖM erreicht hat, erhält einen LV-Platz in dieser Disziplin. (sofern möglich)
- Anrecht auf einen Startplatz haben nur Spieler, die in der jeweiligen ÖRL ihrer Kategorie mindestens besser platziert sind als das doppelte Teilnehmerfeld der ÖM. (bei 32 Startern mindestens 64er der ÖRL)  
Spieler, die diese Kriterien nicht erfüllen, können auf Beschluss des Präsidiums jedoch trotzdem nominiert werden (Selbstzahler), oder aus eigener Motivation an den Quali-Turnieren teilnehmen.
- Hauptnominierungskriterium sind die summierten Ranglistenpunkte aus den Einzeltournieren der letzten 12 Monate ohne ÖM, EM und WM mit Stand des vom ÖPBV festgelegten Stichtages, wobei nur die besten 8 Wertungen gezählt werden. Kategorieergebnisse zählen nur **zusätzlich** für die jeweilige Kategorie (z.B.: Senioren GP **+Wertungen der allg. Klasse** zählen für die Senioren ÖM ...)
- Wildcardansuchen sind von den Spielern 2 Monate vor der ÖM schriftlich beim OÖPBV einzubringen. (mit Begründung für die Wildcard)  
Welche Wildcardansuchen dann an den ÖPBV gestellt werden entscheidet das Präsidium.
- Auf der Homepage ist eine Auswertung für jede Kategorie veröffentlicht.

Zusätzlich sind folgende Richtlinien zu beachten:

- Nationale\_Konkurrenzfähigkeit – sucht der Spieler den Vergleich mit der (inter)nationalen Spitze – wie sind seine Ergebnisse. (Rangliste mit Stand 2 Monate vor ÖM-Nennschluss ohne die Punkte der letzten ÖM )
- Leistungsbereitschaft – ist der Spieler bereit sich durch ständiges Trainieren zu verbessern- ist er bereit an gemeinsamen Trainingslehrgängen teilzunehmen.
- Vorbildfunktion – erfüllt der Spieler die einem Spitzenspieler zukommende Vorbildfunktion.
- Erfüllt der Spieler die Aufgabe unseren Billardsport bzw. unseren Verband als Sportler durch sein Auftreten bestmöglich zu vertreten.

#### 4.1.3) Finanzielle Unterstützung der ÖM-Teilnehmer

Der OÖPBV bezahlt für alle nominierten Teilnehmer das Startgeld.

Hier ist vor allem durch die hohen Teilnehmerzahlen an den Senioren ÖM eine Ausnahme möglich. „Selbstzahler“ werden darüber vor der Nominierung informiert und müssen zustimmen. Sofern es die finanziellen Möglichkeiten des Verbandes zulassen, werden die Fahrtkosten, das Hotel und ein Taggeld ebenfalls bezahlt.

Sollte das nicht der Fall sein, werden die Spieler vor der Nominierung informiert und können entscheiden, ob Sie unter diesen geänderten finanziellen Bedingungen teilnehmen wollen oder nicht.

## **4.2) Jugendlandeskader**

### **4.2.1) Leitung**

Leiter des JLK ist der Jugendreferent.

Dieser ist für die Auswahl der Spieler gemeinsam mit dem Trainer zuständig.

### **4.2.2) Zusammensetzung**

Der Jugendlandeskader setzt sich aus Jugendlichen aller Altersklassen zusammen. (Knirpse, Schüler, Junioren und Mädchen)

Aus jeder Altersklasse sollten sich, wenn möglich mindestens 2 Spieler im Kader befinden. Die aktuelle

Zusammensetzung wird auf der Homepage des OÖPBV veröffentlicht

### **4.2.3) Auswahl**

Jedes Jahr wird am Anfang der Saison ein Sichtungstraining durchgeführt.

Dazu müssen von den Vereinen die Jugendlichen nominiert werden.

Jugendliche, die sich unter der Saison durch besondere Leistungen hervortun, werden zu einem JLK-Training eingeladen.

### **4.2.4) Trainings**

- In der laufenden Saison und im Besonderen vor Großereignissen werden Trainings durchgeführt. Dazu werden alle Kaderspieler eingeladen. Die Teilnahme ist verpflichtend.
- Einmaliges, entschuldigtes Fernbleiben hat keine Konsequenzen.
- Ein Jugendlandeskader besteht immer ein Jahr (Spielsaison). Dann gilt dieser als aufgelöst und ein neuer wird gebildet.
- Der Jugendlandeskader besteht aus:  
2-4 Schülern (inkl. Knirpse), 2-4 Junioren, 0-2 Mädchen.
- JLK-Spieler sind auch vom Startgeld für OÖ-weite Turniere befreit.
- Nominierungen erfolgen durch den Jugendreferenten in Absprache mit dem Sportwart bzw. der Sportkommission.

## **4.3) OÖ-Jugendliga**

### **4.3.1) Leitung**

Leiter der Jugendliga ist der Jugendreferent.

### **4.3.2) Anmeldung**

- a) Um an der OÖ Jugendliga teilnehmen zu können, muss die betreffende Mannschaft eine Meldung an den OÖPBV machen. Das Meldeformular muss durch die Vereine bis **zum** Nennungsschluss an den OÖPBV (Jugendreferent) übermittelt werden.
- b) Alle darin enthaltenen Regelungen und zu erbringenden Voraussetzungen/Bedingungen gelten als Bestandteil dieses Reglement. Dies gilt auch für alle Aussendungen des Jugendreferenten bzw. des OÖPBV.

### **4.3.3) Spielorte und Termine**

Die Spielorte und Spieltermine werden vom Vorstand des OÖPBV nach Zustandekommen einer Jugendliga festgelegt.

### **4.3.4) Meisterschaftsmodus**

Es spielt jeder gegen jeden.

### **4.3.5) Mannschaftsstärke**

Eine Mannschaft besteht aus 3 Spielern.

In einer Jugendligamannschaft kann jeder jugendliche Spieler des Vereines (mit gültiger Lizenz) eingesetzt werden. Auch jugendliche Spieler mit einem gültigen Leihvertrag sind spielberechtigt.



### 4.3.6) Matchmodus und Ausspielziele

Es werden 2 Abschnitte gespielt und zwar:

1. Abschnitt: 6 Highrunversuche mit vorgegebener Lage (Ball in Hand mit dem Spielball)  
8 Ball Doppel mit Stoßwechsel (3 Gewinnspiele)
2. Abschnitt: 8-Ball (3 Gewinnspiele)  
9-Ball (4 Gewinnspiele) Technikbewerb  
(vom ÖPBV geregelt)

Je Abschnitt darf ein Spieler 1x eingesetzt werden

### 4.3.7) Tabellenreihung

Jede gewonnene Einzelpartie zählt einen Scorepunkt. Hat eine Mannschaft mehr Scorepunkte als die andere, so erhält sie 2 Matchpunkte, der Verlierer 0 Punkte. Haben beide gleichviele Einzelsiege, so erhalten beide je einen Matchpunkt.

Die Reihung der Tabelle erfolgt nach den folgenden Kriterien:

- a) Matchpunkte
- b) Score (=Differenz zwischen den gewonnenen und verlorenen Partien).
- c) Direkte Begegnung
- d) Höhere Anzahl der Siege

## KAPITEL 5 – Begriffe, sonstige Regelungen

Hier gilt die ÖPBV-Sportordnung zur Gänze.

## KAPITEL 6 – Disziplinarordnung

Es gilt die Disziplinarordnung vom 15.12.2022 des ÖPBV mit folgenden Adaptionen für LV-Bewerbe:

1. Instanz: Schiedsrichter

2. Instanz: LV-Turniere: Turnier/Wettkampfleitung  
Landesliga: Mannschaftsführer

3. Instanz: LV-Turniere: Turnierreferent  
Landesliga: Ligareferent

4. Instanz: OÖPBV Präsidium (Bildung eines Schiedsgerichtes)

## KAPITEL 7 – Strafenkatalog

Hier gelten die Werte des ÖPBV-Strafenkataloges als Richtwerte, die Strafen werden in Anlehnung vom Strafreferenten bzw. der Sportkommission festgelegt.

Da bei der Erstellung dieses OÖPBV Sportreglements die neue Sportordnung des ÖPBVs erst in einer sehr jungen Fassung vorlag, sind evtl. auftretende Problem bei der Interpretation mit dem Sportreferenten im OÖPBV zu klären.

## KAPITEL 8 – Gebühren und Spesen

### 6.1) Lizenz für eine Saison

Erwachsene (ÖPBV + OÖPBV Anteil)	50 €
davon für den OÖPBV	25 €
Jugendspieler (nur ÖPBV Anteil)	25 €
Kaution für vereinslose Spieler	200 €

### 6.2) Startgelder

Landesmeisterschaften und B-Turniere:

Erwachsene	20 €
Nachnennung beim Turnier am Turniertag	+5 €
Jugendspieler	10 €

Jugendlandes- und Jugendnationalkaderspieler sind von Startgeldern bei allen OÖPBV-Turnieren befreit.

Mannschaft beim OÖPBV Cup	50 €
Nachnennung beim Cup (je Team)	10 €
Mannschaft in der 1. Landesliga	130 €
Mannschaft in der 2. Landesliga	110 €
Mannschaft in der 3. und 4. Landesliga	90 €

### 6.3) OÖ-Landesverbandsabzeichen

Landesverbandsabzeichen je Stk.	6€
---------------------------------	----

### 6.4) Honorare

Jugendkadertraining incl. Vor- und Nachbereitung	90 € pro Training
Trainer (je Stunde)	min. 15 € bis 25 €
Lehrwart (je Stunde)	min. 12 € bis 20 €
Übungsleiter (je Stunde)	min. 8 € bis 15 €

### 6.6) Rechtsmittelgebühren

Einspruch gegen die ÖRL bei OÖPBV Bewerbungen	10 €
Protest an den Oberschiedsrichter	15 €
Einspruch an die WKL bzw. Protest	40 €
Einspruch beim LL-Referenten	60 €
Berufung an den Berufungssenat	100 €
Beschwerde an das Präsidium	100 €

Die Rechtsmittelgebühr wird in dem Ausmaß zurückerstattet, in dem dem Begehren des Einbringenden Rechnung getragen wurde. Die Festlegung der Höhe erfolgt durch die mit der Entscheidung befassete Instanz und ist im jeweiligen Bescheid festzuhalten.

### 6.7) KM-Geld und Diäten

Kilometergeld	0,15 € / km
Tagsatz für 1 Tag	15 €

### 6.8) Tischgebühren für ausrichtende Vereine

B-Turnier, LM	25 € pro volle 8 Teilnehmer
OÖPBV-Cup	7 € pro Mannschaft

### 6.9) Nicht aufgeführte Gebühren

Alle nicht aufgeführten Gebühren werden bei erstmaligem Auftreten vom Präsidium festgelegt und in der Folge ergänzt.