Pool - Billard - Verband

MITTELRHEIN e.V.

Mitglied des BLMR e.V., Mitglied im Landessportbund NW e.V., Mitglied in der DBU e.V.

Sportprogramm
(mit Sport- und Turnierbestimmungen für die Spielklassen Herren, Senioren, Damen und Ladies)
Pool 2026/2027

§ 1 Ziel der Wettbewerbe ____ 4
§ 2 Allgemeine Bestimmungen ____ 4
§ 2.1 Meldeverfahren ____ 4
§ 2.1.1 Anmeldung von Verbandsangehörigen ____ 5
§ 2.2 Meldeschluss ____ 6
§ 2.3 Verantwortlichkeiten ____ 6
§ 2.4 Einsendeschluss von Spielberichten / Ergebnispflege ____ 6
§ 2.5 Schiedsrichterregelung ____ 6
§ 2.6 Verhaltensregeln bei Wettbewerben ____ 7
§ 2.7 Karenzzeiten ____ 8
§ 3.1 Allgemeiner Ablauf ____ 8
§ 3.2 Gruppenstärken & Ausspielziele (AZ) ____ 10
§ 3.3 Auf- & Abstiegsregelungen ____ 10
§ 3.4.1 Mannschaftsaufstellung (Reservespieler) ____ 12
§ 3.4.2 Mannschaftspässe (Nachmeldungen/Springer-Regelung) ____ 13
§ 3.4.3 Organisation der Spieltage (Spielbeginn, Spielverlegungen) ____ 16
§ 3.4.4 Nachmelden von Mannschaften ____ 17
§ 3.4.5 Nichtantreten und Abmelden von Mannschaften ____ 17
§ 3.4.6 Jugendbestimmungen ____ 18
§ 3.4.7 Grundvorrausetzungen ____ 18
§ 4 Mannschaftswettbewerbe in Turnierform ____ 18
§ 4.1 Disziplinen ____ 18
§ 4.2 Allgemeine Bestimmungen ____ 19
§ 4.3 Ausspielziele & Spielmodi ____ 19
§ 4.4 Ergänzende Bestimmungen ____ 20
§ 4.4.1 Spezifikation der Wettbewerbe ____ 20
§ 4.4.1.1 8er-Ball Pokal Mannschaft ____ 20
§ 4.4.2 Mannschaftspässe (Nach- und Ummeldungen) ____ 20
§ 4.4.3 Nachmelden von Mannschaften ____ 20
§ 4.4.4 Nichtantreten und Abmelden von Mannschaften ____ 20
§ 5 Einzelwettbewerbe ____ 21
§ 5.1 Allgemeine Bestimmungen ____ 21
§ 5.2 Einzel-Wettbewerbe ____ 21
§ 5.2.1 8er-, 9er-Ball, 10er-Ball & 14.1-Endlos (PBVM-Turnierserie) ____ 21

§ 5.2.1.1 Teilnehmer an den Turnieren ____ 21

§ 5.2.1.2 Turnierorganisation ____ 22

§ 5.2.1.3 Turnierablauf & -wertung ____ 22

~~**§ 5.2.1.4 Die Finalturniere (FT)**~~ ____ Fehler! Textmarke nicht definiert.

~~**§ 5.2.1.4.1 Finalturnier 14.1. Endlos**~~ ____ Fehler! Textmarke nicht definiert.

§ 5.2.1.4.2 Finalturniere 8-/9-/10-Ball ____ Fehler! Textmarke nicht definiert.

§ 5.3 Senioren-Wettbewerbe ____ 23

§ 5.4 Damen/Ladies-Wettbewerbe ____ 23

~~**§ 5.5**~~ **Rheinisch-Bergischer Kombi-Pokal (RBKP) ____ 23**

§ 5.6 Ergänzende Bestimmungen ____ 23

§ 5.6.1 Spielbeginn ____ 23

§ 5.6.2 Anstoßrecht ____ 23

§ 6 Bußgeld- & Strafenkatalog ____ 24

§ 7 Schlussbestimmungen ____ 25

§ 7.1 Befristete Anpassungen aufgrund COVID19-Regularien ____ 25

Um die sprachlichen Ausführungen zu erleichtern, wird im weiteren Verlauf nur die maskuline Schreibform verwendet.

§ 1 Ziel der Wettbewerbe

Das Ziel aller Wettbewerbe ist es, den Leistungsstand im Pool-Billard-Verband Mittelrhein (PBVM) zu ermitteln. In den Einzelwettbewerben geschieht dies nach den Altersklassen Damen, Ladies, Herren und Senioren getrennt.
In den Wettbewerben wird der Titel "Mittelrheinmeister" ausgespielt.

§ 2 Allgemeine Bestimmungen

1. **Meldeverfahren**
2. **Meldeschluss**
3. **Verantwortlichkeiten**
4. **Einsendeschluss von Spielberichten**
5. **Schiedsrichterregelung**
6. **Verhaltensregeln bei Wettbewerben**
7. **Karenzzeiten**

§ 2.1 Meldeverfahren

Alle Meldungen müssen auf den Original-Formblättern des PBVM erfolgen. Ausgenommen sind Anmeldungen für Turniere des PBVM. Diese können formlos per E-Mail an den Sportwart-Einzel erfolgen. Bei der Austragung von Mannschaftsspieltagen oder Wettbewerben in Turnierform müssen die bereitgestellten Spielpläne benutzt werden. Bei den Turnieren der PBVM wird die Turniersoftware der Club-Cloud genutzt.
Spielberichte und Mannschaftsmeldungen werden direkt durch die Vereine in der Club Cloud gepflegt.
Nicht form- oder fristgerecht eingepflegte Ergebnisse gelten als nicht eingegangen und haben u. U. eine Bebußung gemäß § 6 zur Folge.

§ 2.1.1 Anmeldung von Verbandsangehörigen

Zur Anmeldung von Sportlern sind diese in der Cloud unter „Meldewesen“ anzumelden. Die Spielberechtigung bzw. Genehmigung erfolgt im Anschluss durch den Sportwart PBVM.
Der Sportler erhält damit eine vorläufige Spielberechtigung für Einzel- und Mannschaftswettbewerbe.

Zur Erlangung der gültigen Spielberechtigung sind vom Sportler folgende Erklärungen des Landesverbandes “ Billardverband Mittleres Rheinland“ (BLMR, Formular FB02a) einzureichen

- Einwilligungserklärung zur Datenverarbeitung
- Athletenvereinbarung Anti-Doping
- Schiedsvereinbarung

vollständig (nicht handschriftlich) auszufüllen und im Original zu unterschreiben.

Die einzureichenden Erklärungen müssen folgendes Format haben:
- A4-Format
- einseitig bedruckt
- nicht geheftet

Die Erklärungen sind im Original innerhalb zwei Wochen an den

Sportwartmannschaft des PBVM

per Post zu schicken.

Wenn die Erklärungen zur Erlangung der gültigen Spielberechtigung nicht fristgerecht eingehen:

- in den eingesetzten Einzelwettbewerben wird der Sportler disqualifiziert und es erfolgt ein Strafgeld gemäß §6 „Spieler ohne gültige Spielberechtigung“.

- in den eingesetzten Mannschaftswettbewerben:
  Alle Mannschaftsbegegnungen in der der Sportler eingesetzt wurde, werden mit dem größtmöglichen Ergebnis für die Mannschaft als verloren gewertet. Zusätzlich erfolgt ein Strafgeld gemäß §6 „Einsetzen eines nicht spielberechtigten Spielers“

§ 2.2 Meldeschluss

Der Einsendeschluss für alle Meldungen wird zu Saisonbeginn vom Sportwart bekannt gegeben

§ 2.3 Verantwortlichkeiten

Die Vereine sind für den termingerechten Erhalt sämtlicher notwendiger Unterlagen selbst verantwortlich. Als Informationsgrundlage gelten die Mitteilungen auf der Club Cloud BLMR/PBVM.

§ 2.4 Einsendeschluss von Spielberichten / Ergebnispflege

Die Spielberichte der Mannschaftsspieltage bleiben im Besitz der Mannschaften bis nach der Relegation (Ende der Kombi-Mannschaftssaison).
Bei einem Protest bzw. auf Anfrage, ist der Spielbericht umgehend oder spätestens bis zum angeforderten Termin dem Ressortinhaber vorzulegen.
Das Ergebnis des Mannschaftsspieltages muss auf der Homepage des Verbands am gleichen Tag bis 24:00 Uhr eingegeben sein.
Bei Mannschaftswettbewerben in Turnierform und Einzelturnieren genügt die Mitteilung der Ergebnisse und das mailen der Teilnehmerliste und dem Übersichtsblatt mit dem Turnierergebnis.
Das entfällt, wenn die Club-Cloud benutzt wird.

§ 2.5 Schiedsrichterregelung

Wenn nichts anderes bekannt gegeben wird, leiten sich die Sportler selbst.
Wenn kein Schiedsrichter gestellt wird, kann jeder Spieler für sich selbst aufbauen oder es von seinem Gegner verlangen
Den Anweisungen der jeweiligen Turnierleitung ist uneingeschränkt Folge zu leisten.

§ 2.6 Verhaltensregeln bei Wettbewerben

Alle Sportler haben sich bei Wettbewerben des PBVM angemessen zu verhalten, so dass ihr Auftreten dem Ansehen des Billardsports nicht schadet. Die Hausordnungen der Veranstalter sind zu respektieren, solange sie keiner Bestimmung des PBVM oder eines übergeordneten Verbandes widersprechen.

Jede Turnierleitung hat für die Dauer eines Spieltages oder Turniers ein Rauchverbot in ihren Räumlichkeiten auszusprechen. Dieses ist dann im Spielbereich für alle Teilnehmer bindend. In Räumlichkeiten mit abgetrenntem Spielraum gilt im Spielbereich Rauchverbot. In allen anderen Räumlichkeiten gilt an den Tischen während einer Partie ebenfalls Rauchverbot. Während einer Partie (Mannschaftswettbewerb und Einzelturnier) ist der Verzehr von Alkohol und alkoholhaltigen Getränken verboten. Der Verstoß gegen das Rauchverbot sowie das Alkoholverbot wird mit Verlust des Satzes geahndet. Sollte ein Sportler übermäßig alkoholisiert sein, ist er zu disqualifizieren.

Für die Einhaltung dieser Verbote, sind die Turnierleitungen verantwortlich.

§ 2.7 Karenzzeiten

Für Kombi-Mannschaftsspieltage gilt generell eine Karenzzeit von 30 Minuten. Diese beginnt ab der vorgegebenen Richtzeit bzw. nach der Absprache der Anfangszeit zwischen den beteiligten Mannschaften oder ab dem Zeitpunkt, an dem die zuvor angesetzte Partie beendet wurde, je nachdem welche Zeit die spätere ist.
Bei Mannschaftswettbewerben in Turnierform und Einzelturnieren gilt eine Karenzzeit von 30 Minuten ab Meldeschluss. Trifft ein Sportler/Mannschaft nach diesem Zeitpunkt am Spielort ein, ist keine Teilnahme am Wettbewerb mehr möglich.
Der Meldeschluss bei Turnieren der PBVM-Turniere wird vom Sportwart Einzel festgelegt.

§3 Kombi-Mannschaftsligen

1. **Allgemeiner Ablauf**
2. **Gruppenstärken & Ausspielziele**
3. **Auf- & Abstiegsregelungen**
4. **Ergänzende Bestimmungen**

§ 3.1 Allgemeiner Ablauf

Die Hierarchie im PBVM lautet:
Verbandsliga (VL) - Landesliga (LL) - Bezirksliga (BZL) - Kreisliga (KL) - Kreisklasse (KK).
Alle Mannschaften einer Gruppe einer Liga spielen im Spielsystem "Jeder gegen Jeden" mit Hin- und Rückrunde gegeneinander. Die Spieltermine und -Reihenfolge sind den jeweiligen Spielplänen der einzelnen Ligen zu entnehmen.
Pro Mannschaftsbegegnung werden acht Einzel in zwei Spielrunden ausgetragen. Die Aufteilung ergibt sich aus den jeweiligen Spielberichten. Die zweite Spielrunde kann schon begonnen werden, wenn die erste Spielrunde noch nicht beendet ist.
Es wird „Winner-Break“ gespielt und beim 9er-Ball wird die 9 auf dem Fußpunkt aufgebaut. (erhöhter Aufbau).
Der Gewinner der Mannschaftsbegegnung erhält 2 Punkte und der Verlierer keinen Punkt. Bei einem Unentschieden erhält jede Mannschaft einen Punkt.

Die Anzahl der Mannschaften pro Verein in einer Spielklassen-Gruppe ist limitiert auf 2 Mannschaften. (Kreisliga bis Verbandsliga).

Liga	Gruppenanzahl	Max. Anzahl Mannschaften pro Verein
Verbandsliga	1	2
Landesliga	1	2
Bezirksliga	2	4
Kreisliga	3	6
Kreisklasse	Je nach Meldungen	beliebig

Am Ende einer Saison kann dies zu Zwangsabstiegen oder Nichtaufstiegen von Mannschaften eines Vereins führen.

Beispiel-Szenario - Nichtaufstieg:
Ein Verein hat eine Oberliga-Mannschaft, eine Verbandsliga-Mannschaft und eine Landesliga-Mannschaft.
Die Oberliga-Mannschaft steigt ab, die Verbandsliga-Mannschaft hält die Klasse und die Landesliga-Mannschaft steigt laut Platzierung auf.

Die Mannschaft in der Landesliga kann nicht aufsteigen. Der Weg nach oben ist blockiert.
Der Aufstiegsplatz der Landesliga geht somit an die nächste berechtigte Landesliga-Mannschaft.

Beispiel Szenario - Zwangsabstieg:
Ein Verein hat eine Oberliga-Mannschaft und zwei Verbandsliga-Mannschaften.
Die Oberliga-Mannschaft steigt ab und die zwei Verbandsliga-Mannschaften halten die Klasse.
Die schlechteste platzierte Verbandsliga-Mannschaft des Vereins muss Zwangsabsteigen, um dem Oberliga-Absteiger Platz zu machen.
Durch den Zwangsabstieg steigt die bestplatzierte Abstiegs-Mannschaft der Verbandsliga nicht ab.

§ 3.2 Gruppenstärken & Ausspielziele (AZ)

			14.1-Endlos		8er-Ball		9er-Ball		10er-Ball	
Liga	Gruppen	Anzahl Mannschaften	Anz.	AZ	Anz.	AZ	Anz.	AZ	Anz.	AZ
VL	1	10	2	100	2	6	2	8	2	7
LL	1	10	2	75	2	5	2	7	2	6
BZL	2	10	2	75	2	5	2	7	2	6
KL	3	10	2	50	2	4	2	6	2	5
KK	var.**	Max. 10	2	40	2	4	2	5	2	4

** je nach Meldungen

~~*** max. 25 Aufnahmen; bei Punktegleichstand nach 25 Aufnahmen werden 5 weitere Aufnahmen gespielt; wenn danach weiterhin Gleichstand ist, wird um jeweils 1 Aufnahme verlängert, bis der Sieger ermittelt wurde~~.

§ 3.3 Auf- & Abstiegsregelungen

Für jede Gruppe einer Liga wird am Ende der Saison eine Rangliste erstellt. Die RLP einer Gruppe werden nach der Reihenfolge: Punkte (Pkt.) - Spielpunkte (Sp.-Pkt.) - direkter Vergleich - Entscheidungsspiel ermittelt. Anhand dieser Rangliste werden die Direkt-auf- und -absteiger, Teilnehmer an Relegationsrunden sowie diejenigen Mannschaften bestimmt, die in der jeweiligen Liga verbleiben.

Die einzelnen Relegationsrunden werden im einfachen K.O.-System ausgetragen, bis die jeweiligen Mannschaften feststehen, die in der höheren Spielklasse verbleiben, bzw. in diese aufsteigen. Für die Relegationsrunden werden die Mannschaften der höheren Liga gesetzt und die anderen Mannschaften zugelost. Zwei Mannschaften eines Vereins können in der ersten Spielrunde, wenn möglich nicht aufeinandertreffen. Es gelten die Ausspielziele der jeweils höheren Spielklasse, wobei jedoch das letzte Spiel 9er-Ball entfällt.
Der Mittelrheinmeister steigt direkt in die Oberliga auf, sofern das Sportprogramm des BLMR nichts anderes vorsieht.

Die folgenden Regelungen basieren auf der Annahme, dass genauso viele Mannschaften des PBVM in die Oberliga aufsteigen, wie aus ihr absteigen. Sollten weniger Mannschaften aus der Oberliga absteigen, so steigen aus allen Ligen des PBVM entsprechend weniger Mannschaften ab. Steigen jedoch mehr Mannschaften aus der Oberliga ab, so erhöht sich auch dementsprechend die Anzahl der Absteiger in den unteren Ligen. Sollte sich eine Mannschaft in der folgenden Saison nicht mehr melden, gilt: "Nichtabstieg vor Aufstieg".

Jede Liga ab der Kreisliga sollte immer auf 10 Mannschaften aufgefüllt werden.
Hierbei ist der Aufstieg dem Absteiger vorzuziehen.
Das bedeutet erst wird die nächste Mannschaft hinter dem letzten Aufsteiger gefragt und danach der Absteiger.
Der Sportwart Mannschaft ist berechtigt, nach Punktesystem die Ligen aufzufüllen

Die in den Tabellen angegebenen Zahlen verstehen sich als RLP pro Gruppe:

		VL	**LL**	**BZL**	**KL**	**KK**
Direktaufsteiger in:	**OL**	1*				
Teilnehmer:	**VL**	2-8	1-2			
Teilnehmer:	**LL**	9-10	3-7	1		
Teilnehmer an RR zur:	**LL**			2 **		
Teilnehmer:	**BZL**		8-10	2-7 ***	1-2	
Teilnehmer:	**KL**			8-10	Je nach KK-Gruppen	Je nach KK-Gruppen

(RR = Relegationsrunde)

* Sofern das Sportprogramm des BLMR nichts Anderes vorsieht (siehe §3.3).
** Die beiden Zweitplatzierten der Bezirksliga bestreiten nach Beendigung der Gruppenspiele ein Entscheidungsspiel. Der Gewinner steigt in die Landesliga auf und der Verlierer verbleibt in der Bezirksliga
*** Der Relegationsverlierer der Zeitplatzierten der Bezirksliga verbleibt in der Bezirksliga

Je nach Anzahl der Meldungen für die KK gelten die folgenden Bestimmungen:

gemeldete Mannschaften:		**-10**		**11-20**		**21-30**	
Anzahl der KK-Gruppen:		**1**		**2**		**3**	
		KL	**KK**	**KL**	**KK**	**KL**	**KK**
Teilnehmer:	**KL**	4-9	1-3	4-8	1-3	4-8	1-2

§ 3.4 Ergänzende Bestimmungen

1. **Mannschaftsaufstellung (Reservespieler)**
2. **Mannschaftspässe (Nachmeldungen)**
3. **Organisation der Spieltage (Spielbeginn, Spielverlegungen)**
4. **Nachmelden von Mannschaften**
5. **Nichtantreten & Abmelden von Mannschaften**
6. **Jugendbestimmungen**
7. **Grundvorrausetzungen**

§ 3.4.1 Mannschaftsaufstellung (Reservespieler)

Alle Sportler einer Mannschaft müssen bei Spielbeginn anwesend sein. Ein Antreten mit drei Sportlern ist statthaft, allerdings pro Mannschaft und Saison maximal 3-mal. Tritt eine Mannschaft mit 3 Sportlern an, so ist automatisch Spiel 4 und 8 als verloren zu werten. Treten beide Mannschaften mit 3 Sportlern an, so ist Spiel 4 für die Gastmannschaft und Spiel 8 für die Heimmannschaft als verloren zu werten.
War eine Mannschaft zu Spielbeginn mit mindestens 4 spielberechtigten Spielern anwesend und stehen zu Beginn der Rückrunde nur noch 3 spielberechtigte Spieler zur Verfügung, so ist dies der gegnerischen Mannschaft vor der Aufstellung der Rückrunde mitzuteilen und das Spiel 8 ist als verloren zu werten. Ein Antreten in der Rückrunde mit 3 Spielern wird im Sinne dieses Paragrafen als „Antreten mit 3 Spielern“ gewertet. Sind beide Mannschaften in der Rückrunde nur noch mit 3 Spielern anwesend, entfällt das Spiel 8.

Zur Überprüfung dieser Regularien durch den Sportwart ist das Antreten einer Mannschaft mit 3 Spielern bei der Online-Eingabe in der Bemerkungs-Karte mit

„X = 3 Spieler“
X=betroffene Mannschaft

zu vermerken.

Fehlt diese Angabe, so wird dieses Vergehen als „Unvollständig ausgefüllter Spielbericht“ gewertet und gemäß §6 geahndet.

Um die Spielerstatistik nicht zu verfälschen ist bei der Online-Eingabe bei Spiel 4 und 8 mit 0:0 einzugeben. (Spieler vs. Freilos 0:0)

Die Aufstellung im Spielbericht ist frei. Zu Beginn der Partie wird nur die erste Spielrunde aufgestellt und begonnen. Jeder Spieler kann im Verlauf einer Mannschaftsbegegnung zweimal zum Einsatz kommen, jedoch pro Spielrunde und Disziplin nur einmal. (Spiele gegen Freilos sind hiervon ausgenommen)

Sollte eine Mannschaft einen Fehler bei der Aufstellung gemacht haben (z. B. wenn ein Sportler zweimal in derselben Disziplin aufgestellt wurde), welcher erst nach Beginn der jeweiligen Spielrunde bemerkt wird, so gilt die betreffende Partie als verloren mit dem größtmöglichen Ergebnis.

Wenn eine Begegnung nicht mit der in diesem Sportprogramm vorgesehenen Mindestanzahl von **3** Spielern beendet werden kann, so ist diese mit dem größtmöglichen Gewinnergebnis (2:0, 8:0) für den Gegner zu werten.

§ 3.4.2 Mannschaftspässe (Nachmeldungen/Springer-Regelung)

In eine Mannschaft können zu Saisonbeginn beliebig viele Sportler aller Altersklassen (bei Jugendlichen sind die Bestimmungen des Jugend-Sportprogramms einzuhalten) gemeldet werden. Der entsprechende Mannschaftspass wird in der Cloud vom Vereins-Sportwart erstellt und sollte im Mannschaftsordner der jeweiligen Mannschaft ausgedruckt hinterlegt sein. Der Mannschaftspass muss bei allen Spielen der jeweiligen Turnierleitung vorgelegt werden. Der Turnierleitung ist es vorbehalten, von Sportlern, die ihr unbekannt sind, die Vorlage eines Lichtbildausweises zur Identifikation zu erbeten. Kann sich ein Sportler nicht ausweisen, so muss dies im Spielbericht vermerkt werden.
Spielberechtigt zu einer Mannschaftsbegegnung sind alle im Mannschaftspass eingetragenen Sportler, sofern sie nicht vor dem Spieltag von ihrem Verein beim PBVM abgemeldet bzw. vom PBVM in seine Negativliste aufgenommen wurden.

Für Vereine, die Mannschaften in der Oberliga bzw. in den Bundesligen stellen, gilt analog zur STO des BLMR und der DBU folgende Regelung:
Jeder Verein darf 4; max. 6 Stammspieler in diese Mannschaft melden, diese dürfen in anderen Mannschaften nicht spielen. Die nachfolgenden Sportler sind
Ersatzspieler.

Ein Ersatzspieler darf pro Saison max. 4 Oberliga-/ Bundesliga-Begegnungen bestreiten.

Nachmeldungen müssen bis spätestens Freitag vor dem Spielwochenende spielberechtigt gemacht werden. Bei Verlegungen innerhalb der Woche (Mo-Fr) einen Tag vor dem Spieltag. Hierbei wird zwischen Neuanmeldungen und Ummeldungen unterschieden.
Neuanmeldungen sind Nachmeldungen von Sportlern, die in den letzten drei Monaten der laufenden Saison in keiner anderen Mannschaft des PBVM gemeldet waren. Sie können in unbegrenzter Anzahl für die Spieltage 1 bis 16 spielberechtigt gemacht werden.
Sportler, die im Verlauf einer Saison in eine Mannschaft gemeldet wurden, von Ihrem Verein abgemeldet und später wieder angemeldet werden, gelten nach der Wiederanmeldung als mannschaftszugehörig zu der letzten Mannschaft vor dem Austritt mit allen nachfolgenden Einschränkungen bezgl. Ummeldungen.

Ummeldungen sind Nachmeldungen von Vereinsmitgliedern, die in der laufenden Saison bislang in einer anderen Mannschaft desselben Vereins gemeldet waren.
Hier darf pro Spielwochenende (Definition siehe § 3.4.3) nur ein Sportler in eine Mannschaft umgemeldet werden. Diese Sportler werden dann im neuen Mannschaftspass gekennzeichnet und verbleiben bis zum Saisonende in dieser Mannschaft. Ummeldungen sind nur von unten nach oben (z.B. von 2. Mannschaft in 1. Mannschaft) möglich. Ummeldungen in eine tiefere Mannschaft sind nicht möglich.

Für das letzte Spielwochenende (Spieltag 17 und 18), Relegations- und Entscheidungsspiele ist insgesamt nur eine Ummeldung erlaubt. Des Weiteren darf ein Sportler an einem Spieltag nur in einer Mannschaft eingesetzt werden.
Ein Sportler darf nicht bei einer Ummeldung dieselben Spieltage nochmal absolvieren, auch wenn diese an verschiedenen Kalenderwochenenden gespielt werden.

Nachmeldungen müssen bis Freitag vor dem Spielwochenende dem Sportwart Mannschaft bekannt gemacht werden. Bei Verlegungen innerhalb der Woche (Mo-Fr) einen Tag vor dem Spieltag.

Sollte eine der o. g. Bestimmungen verletzt werden, so wird dieses Vergehen als "Einsetzen eines nicht spielberechtigten Sportlers" gewertet und gemäß § 6 geahndet. Zudem wird das Ergebnis der Partie in 2:0 Pkt. und 8:0 Sp.-Pkt. für die gegnerische Mannschaft umgewandelt.

Springer-Regelung

Springer sind Sportler aus unterklassigen Mannschaften. Springer werden nicht explizit gemeldet und können unangemeldet eingesetzt werden.
Beim ersten Einsatz eines Sportlers als Springer, gilt von nun an diese Mannschaft als seine Springer-Mannschaft, wo er zweimal als Springer fungieren darf.
Er darf in keiner anderen Mannschaft als Springer eingesetzt werden.
Beim dritten Einsatz in der Springer-Mannschaft wird er automatisch zum Stammspieler der Springer-Mannschaft und darf in seiner bisherigen Stamm-Mannschaft nicht mehr eingesetzt werden.
Ein Springer darf den gleichen Spieltag nicht für seine Stamm-Mannschaft und für seine Springer-Mannschaft absolvieren, auch wenn sie an anderen Kalendertagen liegen (Spieltagnummer ist entscheidend).
Die Springer-Regelung gilt auch für die Spieltage 17+18.

Sollte eine der o. g. Bestimmungen verletzt werden, so wird dieses Vergehen als "Einsetzen eines nicht spielberechtigten Sportlers" gewertet und gemäß § 6 geahndet. Zudem wird das Ergebnis der Partie in 2:0 Pkt. und 8:0 Sp.-Pkt. für die gegnerische Mannschaft umgewandelt.

Zur Überprüfung der Spielberechtigung durch den Sportwart ist das Einsetzen eines Springers bei der Online-Eingabe des Spielberichts die Bemerkungs-Karte mit

Springer = Passnummer Vorname Nachname

zu vermerken.

Auf dem Spielbericht ist anstatt der Passnummer ein „S“ einzutragen.

Fehlt diese Angabe, so wird dieses Vergehen als „Unvollständig ausgefüllter Spielbericht“ gewertet und gemäß §6 geahndet.

Meldungsart	Erklärung	Bestimmungen / Fristen
Neumeldungen	• Verbandsangehörige, die noch keiner Mannschaft zugeordnet sind • Sportler ist kein Verbandsangehöriger und muss beim Verband angemeldet werden	• Zulässig Spieltag 1-16 • Ist der Sportler innerhalb der Saison abgemeldet worden und war einer Mannschaft zugehörig, darf er bei (Wieder-) Anmeldung in keiner tieferen Mannschaft gemeldet werden. Meldung bis Freitag vor dem Spielwochenende. Bei Verlegung innerhalb der Woche (Mo-Fr.) ein Tag vorher.
Ummeldungen	• Verbandsangehörige, die einer Mannschaft zugeordnet sind	• Ummeldung gilt pro Spielwochenende (Zulässig Spieltag 1-16 ; 1 Sportler pro Mannschaft) • Für Spieltag 17+18 und Relegation/Entscheidungsspiele ist pro Mannschaft nur eine Ummeldung erlaubt. • Ummeldungen nur von unten nach oben zulässig (z.B. Mannschaft 3 → Mannschaft 2) • Umgemeldete Sportler dürfen dieselben Spieltage nicht nochmals absolvieren • Sportler darf nur einmal umgemeldet werden und verbleibt für den Rest d. Saison in der Mannschaft. • Spielt sich ein Springer in seiner Springer-Mannschaft fest, gilt dies als eine Ummeldung. Meldung bis Freitag vor dem Spielwochenende. Bei Verlegung innerhalb der Woche (Mo-Fr.) ein Tag vorher.

§ 3.4.3 Organisation der Spieltage (Spielbeginn, Spielverlegungen)

Gemäß der STO des PBVM umfasst ein Spielwochenende die Zeit von Freitag 18:00 Uhr bis Sonntag 22:00 Uhr. In der Regel finden an einem Spielwochenende zwei Spieltage statt, einer am Samstag und einer am Sonntag.

Die Richtzeit für den Spielbeginn der Mannschaftsspieltage ist generell samstags um 16:00 Uhr und sonntags um 11:00 Uhr.
In öffentlichen Spiellokalen an beiden Tagen um 14:00 Uhr.
Sollte die Gast-Mannschaft mit Spielbeginn 14:00 Uhr an einem Samstag nicht einverstanden sein (bedingt durch Arbeit), **muss** wieder auf 16:00 Uhr gewechselt werden.
Am letzten Spielwochenende ist sonntags immer 14:00 Uhr Spielbeginn. In den Spielplänen der einzelnen Mannschaftsligen werden keine Anfangszeiten mehr vorgegeben. Die in den Spielplänen verzeichneten Mannschaftsbegegnungen erfordern bezüglich der Anfangszeit Absprachen der beteiligten Vereine zur Austragung innerhalb des Spielwochenendes. Mindestens vier Wochen vor der angesetzten Partie müssen sich die betroffenen Mannschaften untereinander auf eine Anfangszeit geeinigt haben. Die Verantwortung zur Festlegung der Anfangszeit (Spielbeginn) obliegt der Heimmannschaft. Sollte zwischen den Vereinen keine Einigung erzielt werden, so wird die Mannschaftsbegegnung zu den oben angegebenen Richtzeiten ausgetragen. Sind an einem Spieltag mehrere Begegnungen eines Vereins angesetzt, so hat die Mannschaft mit der höheren Spielnummer Vorrang (z.B.: in einem Spiellokal mit weniger als vier Tischen, Spielbeginn Mannschaft 1: 16.00h, Mannschaft 2: 19.00h usw.).

Weiterhin hat der Gastgeber dafür Sorge zu tragen, dass die Gastmannschaft sich mind. 30 Min. vor Beginn der Partie auf den jeweiligen Tischen kostenlos einspielen kann. Zudem muss die angegebene Mindesttischzahl bis 0:00 Uhr zur Verfügung stehen. Jede Mannschaftsbegegnung ist auf den maximal dem Verein möglichen Tischen auszuführen.

Der PBVM muss ein Spiel verlegen, wenn ein Sportler einer Mannschaft, der an diesem Spieltag eingesetzt werden soll, zu einer Veranstaltung eines übergeordneten Verbandes des PBVM (ab BLMR) berufen wird. Dieser Umstand ist dem PBVM rechtzeitig, spätestens jedoch 14 Tage vor dem Spieltag, mitzuteilen.
Der PBVM kann einen Spieltag verlegen, wenn bei einer Mannschaft für die Verlegung triftige Gründe vorliegen und sich beide betroffenen Mannschaften über einen Nachholtermin bzw. eine Spielverlegung außerhalb des vorgegebenen Spielwochenendes geeinigt haben. Dieser muss dem Sportwart bis spätestens drei Tage vor dem Spieltag schriftlich auf dem entsprechenden Formblatt und von beiden Vereinen unterschrieben von der gastgebenden Mannschaft mitgeteilt werden. Die Verantwortung liegt bei der antragstellenden Mannschaft.

Spielverlegungen am letzten Spielwochenende werden nicht zugelassen.

Generell muss ein Spieltag innerhalb von vier Wochen nachgeholt werden. Der Antragsteller muss sich mindestens eine Woche vor dem angesetzten Spieltag zwecks Verlegung mit dem Gegner in Verbindung setzen. Bei Nachverlegungen dürfen keine

Sportler umgemeldet werden, die am Spielwochenende des ursprünglichen Spieltermins oder später in einer anderen Mannschaft zum Einsatz gekommen sind. Sie müssen bereits zu diesem Termin im Mannschaftspass eingetragen worden sein. Nachmeldungen können spielberechtigt gemacht werden.

§ 3.4.4 Nachmelden von Mannschaften

Vereine haben die Möglichkeit, während der Saison beim PBVM einen Antrag auf Nachmeldung von Mannschaften zu stellen. Dieser sollte spätestens vor Beginn der Rückrunde erfolgen. Falls es der Spielplan erlaubt, werden diese Mannschaften in eine Kreisklasse-Gruppe aufgenommen und spielen außer Konkurrenz.
Alle Begegnungen gegen Mannschaften außer Konkurrenz sind im Rahmen dieses Sportprogramms bindend, finden jedoch in der Tabelle keine Berücksichtigung.

§ 3.4.5 Nichtantreten und Abmelden von Mannschaften

Tritt eine Mannschaft dreimal in der laufenden Saison nicht zu einer Begegnung an, wird sie vom laufenden Wettbewerb disqualifiziert. Außerdem erfolgt ein Strafgeld gemäß § 6. Alle gespielten Begegnungen dieser Mannschaft werden nachträglich aus der Wertung genommen und gelten als nicht gespielt. Alle Mannschaften, die zu einer Begegnung nicht antreten können, haben die Pflicht, ihre Gegner davon im Vorfeld zu informieren. Dem PBVM ist dieser Umstand schriftlich zu bestätigen.
Das Nichtantreten einer Mannschaft zu Spieltagen des letzten Spielwochenendes (Spieltag 17 und 18) ist immer unentschuldigt und es erfolgt ein Strafgeld gemäß § 6 „Unentschuldigtes Nichtantreten“.
Ist eine Mannschaft nicht mehr in der Lage, im weiteren Verlauf der Saison zu ihren Begegnungen anzutreten, ist es sinnvoll, sie direkt schriftlich beim PBVM abzumelden, damit der Spielplan frühzeitig entsprechend geändert werden kann. Auch hier erfolgt ein Strafgeld nach § 6 dieses Sportprogramms.
In beiden o. g. Fällen gilt: Alle Sportler, die in einer Mannschaft gemeldet waren, die entweder disqualifiziert oder abgemeldet wurden, dürfen erst nach einer Sperre von 3 Monaten in andere Mannschaften umgemeldet werden.

§ 3.4.6 Jugendbestimmungen

Jugendliche dürfen nur dann in Kombi-Mannschaften eingesetzt werden, wenn die entsprechenden Jugendbestimmungen erfüllt sind.
Der Sportwart gibt zu Beginn einer Saison eine Liste heraus, in der alle Vereine aufgeführt sind, zu deren Spiellokal Jugendliche keinen Zutritt haben. Möchte nun eine Mannschaft in einem Auswärtsspiel bei einem der o. a. Vereine einen Jugendlichen einsetzen, so muss sie die Heimmannschaft mindestens drei Wochen vor dem Spieltag darüber informieren. Die Heimmannschaft hat nun die Möglichkeit, ihr Heimrecht abzugeben oder einen Ersatzspielort für diese Begegnung zu bestimmen. Der neue Austragungsort ist der gegnerischen Mannschaft und dem Sportwart des PBVM mind. 14 Tage vor dem Spieltag mitzuteilen.

§ 3.4.7 Grundvorrausetzungen

Alle neuen Räumlichkeiten und Billardtische müssen vom PBVM abgenommen werden, bevor sie zur Austragung von Wettbewerben genutzt werden dürfen.
Die Grundvorrausetzung, um im Kombi-Mannschaftswettbewerb Heimspiele austragen zu dürfen, sind zwei abgenommene 9-Fuß Billardtische.

§ 4 Mannschaftswettbewerbe in Turnierform

1. **Disziplinen**
2. **Allgemeine Bestimmungen**
3. **Ausspielziele & Spielmodi**
4. **Ergänzende Bestimmungen**

§ 4.1 Disziplinen

Folgende Mannschaftswettbewerbe werden im Rahmen einer Saison vom PBVM angeboten:

- 8er-Ball Pokal Mannschaft (8PM)
- Damen-Mannschaft (s. Sportprogramm für Damen und Senioren)
- Senioren-Mannschaft (s. Sportprogramm für Damen und Senioren)

§ 4.2 Allgemeine Bestimmungen

Grundsätzlich sind für alle o. g. Mannschaftswettbewerbe sämtliche form- und fristgerecht eingehenden Meldungen spielberechtigt.
In den Turnieren wird der Mittelrheinmeister ausgespielt.

§ 4.3 Ausspielziele & Spielmodi

Wettbew.:	Spiel-mod.:	Anz. d. Spielrd.:	8er-Ball Anzahl:	AZ: (Gew.-Sp.)
8PM	**K.O.**	**2**	**8**	**2**

§ 4.4 Ergänzende Bestimmungen

1. **Spezifikationen der Wettbewerbe**
2. **Mannschaftspässe (Nach- und Ummeldungen)**
3. **Nachmelden von Mannschaften**
4. **Nichtantreten und Abmelden von Mannschaften**

§ 4.4.1 Spezifikation der Wettbewerbe

§ 4.4.1.1 8er-Ball Pokal Mannschaft

Der Ablauf des Wettbewerbes wird in einer gesonderten Ausschreibung bekannt gegeben. Ein Antreten mit drei Sportlern ist zulässig. Es entfallen dann in beiden Spielrunden die letzten Spiele. Jeder Sportler darf zweimal eingesetzt werden, jedoch pro Spielrunde nur einmal.
Es gewinnt diejenige Mannschaft, die als erste fünf Partien für sich entschieden hat. Ist eine Begegnung entschieden, so wird sie abgebrochen. Steht es nach acht Partien 4:4 unentschieden, so werden im 8PM drei weitere Partien zur Entscheidung gespielt. Spielen zwei Mannschaften mit je nur drei Sportlern gegeneinander, so gewinnt die Mannschaft, die zuerst vier Partien für sich entschieden hat.
Es erfolgt vor jeder Spielrunde vor Ort eine separate Auslosung. Es wird zu Spielbeginn nur die erste Spielrunde aufgestellt und gespielt. Die zweite Spielrunde kann schon begonnen werden, wenn die erste noch nicht beendet ist.

§ 4.4.2 Mannschaftspässe (Nach- und Ummeldungen)

Mannschaftspässe werden nur für die Mannschaften ausgestellt, die sich für die LM des BLMR qualifizieren bzw. die als Nachrücker gemeldet werden.
Nachmeldungen sind bis drei Tage vor dem Turnier möglich. Sie müssen dem Sportwart auf dem entsprechenden Formblatt gemeldet werden. Ummeldungen sind bis unmittelbar vor Turnierbeginn möglich. Sie müssen der jeweiligen Turnierleitung vor Spielbeginn mitgeteilt werden.

§ 4.4.3 Nachmelden von Mannschaften

Mannschaften können nur dann nachgemeldet werden, wenn hierdurch keine Wettbewerbsverzerrung auftritt. Der Sportwart kann nach Meldeschluss die Teilnehmerzahl beschränken. Nachmeldungen müssen dem PBVM bis drei Tage vor dem Turnier gemeldet werden.

§ 4.4.4 Nichtantreten und Abmelden von Mannschaften

Ein Abmelden von Mannschaften nach Meldeschluss ist generell nicht möglich. Vor Meldeschluss genügt eine schriftliche Mitteilung an den PBVM. Das Nichtantreten von Mannschaften hat ein Strafgeld nach § 6 zur Folge.

§ 5 Einzelwettbewerbe

1. **Allgemeine Bestimmungen**
2. **Herren-Wettbewerbe (Pool)**
3. **Rheinisch-Bergischer Kombi-Pokal (RBKP)**
4. **Ergänzende Bestimmungen**

§ 5.1 Allgemeine Bestimmungen

Teilnahmeberechtigt sind alle Sportler und Sportlerinnen, die zum angegebenen Spieltermin in vorschriftsmäßiger Spielkleidung im Spiellokal anwesend sind.
Ausnahme: Rheinisch-Bergischer-Kombi-Pokal

In diesen Turnieren wird der Mittelrheinmeister ausgespielt.

§ 5.2 Einzel-Wettbewerbe

§ 5.2.1 8er-, 9er-Ball, 10er-Ball & 14.1-Endlos

1. Teilnehmer
2. Turnierorganisation
3. Turnierablauf & -wertung

§ 5.2.1.1 Teilnehmer an den Turnieren

Offene Turniere für alle Altersklassen (außer Jugendliche)

§ 5.2.1.2 Turnierorganisation

Die PBVM Turniere sollten nach Möglichkeit des Turnierkalenders des PBVM innerhalb der laufenden Saison erfolgen.
Es werden jeweils ein Herren, Senioren Ü45, Senioren Ü55, und ein gemeinschaftliches Damen und Ladies Turnier gespielt.
Das erste gespielte Turnier entscheidet über die jeweilige Altersklasse in der aktuellen Saison.

Die Bewerbung für die Austragung von Turnieren muss auf dem entsprechenden Formblatt direkt an den Sportwart des PBVM erfolgen.
Sportler, die trotz vorheriger Anmeldung nicht an einem Turnier teilnehmen wollen, müssen sich bis spätestens 24 Stunden vor Turnierbeginn beim Sportwart-Einzel abmelden.
Bei verspäteter oder fehlender Abmeldung erfolgt ein Strafgeld gemäß § 6.

§ 5.2.1.3 Turnierablauf & -wertung

Ein Turnier wird zur Einzelmeisterschaft des PBVM gewertet. Die jeweils Ersten pro Spielklasse erreichen den Titel „Mittelrheinmeister“
Die ersten drei der Herren und Senioren Turniere haben die Qualifikation zur Landesmeisterschaft des BLMR erreicht. Diese dürfen dann nicht mehr an den Qualifikationsturner des BLMR teilnehmen.

§ 5.3 Senioren-Wettbewerbe

Für alle Senioren-Wettbewerbe gilt entsprechend das vorliegende gleiche Sportprogramm.

§ 5.4 Damen/Ladies-Wettbewerbe

Für alle Damen/Ladies-Wettbewerbe gilt entsprechend das vorliegende gleiche Sportprogramm.

§ 5.5 Rheinisch-Bergischer Kombi-Pokal (RBKP)

Der RBKP ist ein Traditionsturnier des PBVM, das jedes Jahr zur offiziellen Saisoneröffnung am letzten Wochenende der Sommerferien stattfindet. Alle Mitglieder des PBVM sind zum RBKP startberechtigt. Der RBKP ist ein 8er-/9er-Ball Kombi-Turnier. Spielmodus, Startgeld, Preisgeldverteilung und Ausspielziele sind der separaten Turnierausschreibung zu entnehmen.

§ 5.6 Ergänzende Bestimmungen

§ 5.6.1 Spielbeginn

Spielbeginn für alle Einzelturniere ist generell samstags um 14:00 Uhr und sonntags um 11:00 Uhr. Änderungen werden vom Sportwart in einer separaten Ausschreibung bekanntgegeben und sind für Ausrichter und Teilnehmer verbindlich.

§ 5.6.2 Anstoßrecht

Bei allen Einzelwettbewerben des PBVM wird mit abwechselndem Anstoß (Wechselbreak) gespielt und beim 9er-Ball wird die 9 auf dem Fußpunkt aufgebaut. (erhöhter Aufbau)

§ 6 Strafgeld- & Strafenkatalog

Vergehen:	Ahndung sportlich:	Strafgeld:
Allgemein:		
Verspätete Einsendung von Turnierunterlagen oder unvollständig ausgefüllte Spielberichte oder unvollständig ausgefüllte Spielberichte auf der Homepage des Verbandes oder fehlende Eingabe des Spielergebnisses auf der Homepage des Verbandes		€ 20,-
Fehlende Eingabe Spielergebnisse auf der Homepage des Verbandes am letzten Spielwochenende		€ 30,-
Fristverletzung bei der Nachsendung von Turnierunterlagen:	Erhöhung auf	€ 37,-
Fristverletzung bei Sendung angeforderter Spielberichte		€ 37,-
Nichtbeachtung Nichtraucherschutz	Sperre Ausrichtung PBVM-Wettbewerbe (u.U. auf Bewährung)	bis zu € 500,-
Kombi-Mannschaft:		
Entschuldigtes Nichtantreten oder vorzeitige Beendigung, je Spieltag:	Wertung: 0:2 / 0:8	€ 50,-
Unentschuldigtes Nichtantreten, je Spieltag:	Wertung: 0:2 / 0:8	€ 100,-
Dreimaliges Nichtantreten:	Disqualifikation	
Abmelden einer Mannschaft aus dem laufenden Wettbewerb:		€ 150,-
Einsetzen eines nicht spielberechtigten Spielers:	Wertung: 0:2 / 0:8	€ 100,-
Disqualifikation aufgrund viermaligen Antretens mit 3 Spielern		€ 150,-
Mannschaftswettbewerbe in Turnierform:		
Abmeldung von Mannschaften nach Meldeschluss bzw. unentschuldigtes Nichtantreten:		€ 50,-
Einzelturniere:		
Unentschuldigtes Nichtantreten zu allen Einzelwettbewerben:		
PBVM-Serie (inkl. RBKP)		€ 10,-
Im Wiederholungsfall innerhalb einer Saison		€ 20,-
Spieler ohne gültige Spielberechtigung (§2.1.1)	Disqualifikation	€ 50,-
Teilnahme an einem nicht genehmigten Turnier	Sperre bis zu 2 Jahren	bis zu € 500,-

§ 7 Schlussbestimmungen

Sollten spezielle Sport- und Turnierregeln in dieser Ausschreibung nicht geregelt sein, so gilt die Sport- und Turnierordnung (STO) des BLMR analog. Weiterhin sind die Pool-Billard-Regeln der DBU zu beachten.

Bei höherer Gewalt und unausweichlichen Tatsachen ist der PBVM berechtigt, diese Ausschreibung zu ergänzen, zu ändern oder zu beschränken, soweit dies für die ordnungsgemäße Durchführung und Abwicklung des Sportbetriebs erforderlich ist.

§ 7.1 Befristete Anpassungen aufgrund COVID19-Regularien

Die Anpassung des Sportprogrammes unter § 7.1 ist bis Abschluss der Billardsaison zum 30.06.2025 befristet.

Nachfolgende Bestimmungen gelten sowohl für den Ligaspielbetrieb Mannschaft als auch für Einzelveranstaltungen. Der Übersicht wegen wurde in den nachfolgenden Bestimmungen lediglich vom Substantiv „Spieltag (oder auch Ligaspieltag)“ gebrauch gemacht.

- Während der Spieltage des PBVM, gelten die örtlichen Bestimmungen der Gesundheitsämter als Gebot. Weiterhin ist den Hausordnungen der austragenden Vereine Folge zu leisten.
- An Spieltagen hat die Gastmannschaft beim Betreten der Vereinsräumlichkeiten der Heimmannschaft einen Mund-Nasenschutz aufzusetzen. Bei Zuwiderhandlung obliegt der Heimmannschaft die Entscheidung über eine Zutrittsverweigerung. Bei Nicht-einhalten der örtlichen bzw. Vereinsbestimmungen der Heimmannschaft und dem Einreichen eines Protestes wird das Spiel entsprechend 8:0 (2:0 Punkte) für die Heimmannschaft gewertet.
- Aufhebung der Maskenpflicht durch Attestierung durch einen Arzt, sind mit ausreichender Vorlaufzeit, vor Spielbeginn mit den betroffenen Mannschaften zu klären
- Sollte die Heimmannschaft in öffentlichen Lokalen/ Billardsalons spielen, so ist der Hausordnung des Ladenlokals Folge zu leisten. Ggfs. Kann sich dadurch die Maskenpflicht auch auf die Zeit des Billardspiels selbst ausweiten.

Die angezeigten Änderungen wurden durch die Sportversammlung und DV 2026 entschieden und verbleiben bis auf weiteres.

- Änderungen vorbehalten -