

Keglerverband Niedersachsen e. V.

Bezirk III

Durchführungsbestimmungen für den Punktspielbetrieb

Inhaltsübersicht

Folgende **Ziffern** mit den **Erklärungen** dazu auf den **Seiten**

A		Allgemeiner Teil	3 - 5
		Allgemeine Bestimmungen	3
A 1		Einleitung	3
A 2		Wurfzahl	3
A 3		Kalendertag	3
A 4	A 4.1 + A 4.2	Spielkleidung	3
A 5	A 5.1 – A 5.4	Spiele.	3 + 4
A 6	A 6.1 – A 6.4	Spielverlegung.	4
A 7	A 7.1 + A 7.2	Spielunterlagen.	4
A 8	A 8.1 – A 8.6	Spieldurchführung.	4
A 9		Spielberichte.	5
A 10	A 10.1 +	Auf- u. Abstiegsregelung	5
A10.2			
		Inkrafttreten	5
B		Besonderer Teil Bohle	6 - 7
B 1	B 1.1 + B 1.2	Mannschaften	6
B 2		Staffelstärken	6
B 3	B 3.1 – B 3.5	Spielmodus	6 + 7
B 4	B 4.1 – B 4.5	Bahnen.	7
B 5		Stammspieler	7
B 6	B 6.1 + B 6.2	Ersatzspieler	7
B 7		Festkegeln	7
B 8	B 8.1 – B 8.3	Rückmeldung	7 + 8
B 9	B 9.1 – B 9.6	Punktwertung	8

Das Rauchen in den Vorräumen ist während der Spiele nicht gestattet.

Werden in der Sport- bzw. Gaststätte Speisen und Getränke angeboten, ist der Verzehr selbst mitgebrachter Speisen und Getränke nicht gestattet.

Allgemeine Bestimmungen

Die nachstehenden Vorschriften in den Durchführungsbestimmungen (Dfbst) für den Punktspielbetrieb im Keglerverband Niedersachsen – Bezirk III gelten für die Bahnart Bohle. Weiterhin sind noch Vorschriften in den besonderen Teilen dieser Dfbst aufgeführt, die jedoch nur für die einzelnen Bahnarten im Speziellen gültig sind. Änderungen und Ergänzungen können nur vom Bezirkssportausschuss beschlossen werden.

A 1 Einleitung

Für die Durchführung der Punktspiele ist die Sportordnung des Deutschen Kegler- und Bowlingbundes (DKB), die der einzelnen Disziplinverbände sowie die Dfbst des KVN in der jeweils gültigen Fassung maßgebend. Der Text dieser Dfbst gilt sowohl für die männliche als auch für die weibliche Sprachform.

A 2 Wurfzahl

In den Staffeln der Bezirksliga (Damen und Herren) und in allen Staffeln der Herren Bezirksklassen gilt die 120 Wurf Regelung. In den Damen Bezirksklassen werden 100 Wurf gespielt.

A 3 Kalendertag

Ein Spieler darf an einem Kalendertag nur für eine Mannschaft spielen.

A 4 Spielkleidung

A 4.1 Die Spielkleidungen der Mannschaften müssen, mit Ausnahme der Sportschuhe, einheitlich sein.

A 4.2 Werbung auf der Spielkleidung muss vom KVN genehmigt sein. Der Genehmigungsbescheid ist dem Aufsichtführenden vorzulegen.

A 5 Spiele

A 5.1 Beginn der Spiele ist die im Spielplan angegebene Zeit.

A 5.2 Mannschaften, die zum Punktspiel nicht, nicht rechtzeitig, nicht spielfähig bzw. mit nicht spielberechtigten Spielern antreten, verlieren die Punkte. Das Spiel wird dann für die gegnerische Mannschaft mit 3:0 Spielpunkten und je nach Mannschaftsstärke gewertet, bei

5 er Mannschaften mit 40 : 0 Einzelwertungspunkten und bei
4 er Mannschaften mit 26 : 0 Einzelwertungspunkten.

Außerdem wird die Mannschaft mit 75,00 € Strafe je Spiel belegt und haftet für alle nachgewiesenen Kosten. Tritt eine Mannschaft zu mehr als zwei Spielen nicht an, erfolgt ein Ausschluss aus der Staffel. Diese Mannschaft steht dann als erster Absteiger fest. Ein Ausschluss kann auch aus anderen Gründen erfolgen. Bisher erzielte Ergebnisse werden annulliert und die Tabelle korrigiert. Bei Nichtantritt einer Mannschaft muss die anwesende Mannschaft voll durchspielen.

A 5.3 Die Spielfähigkeit einer Mannschaft ist nicht mehr gegeben, wenn mehr als ein Spieler von der vorgeschriebenen Mannschaftsstärke fehlt. Dieses gilt dann als nicht angetreten. Eine nicht spielfähige Mannschaft kann keine Spiel- und Einzelwertungspunkte erreichen.

A 5.4 Die teilnehmenden Klubs sind für das rechtzeitige Eintreffen am Austragungsort selbst verantwortlich und haften für unvorhergesehene Zwischenfälle. Bei Ereignissen höherer Gewalt, die innerhalb von sieben Tagen durch einen amtlichen Nachweis schriftlich nachgewiesen werden müssen, entscheidet über eine Neuansetzung der Staffelleiter.

A 6 Spielverlegung

A 6.1 Eine Spielverlegung muss spätestens zwei Wochen vor dem Spiel, mit einer schriftlichen Zusage der Gegner, beim Staffelleiter mit einer Gebühr von 15,00 € beantragt werden. Ausgenommen hiervon sind der erste und der letzte Spieltag.

A 6.2 Der Antrag auf Spielverlegung kann vom Staffelleiter mit Begründung abgelehnt werden. Eine Rückzahlung der Bearbeitungsgebühr erfolgt nicht.

A 6.3 Ein Spiel muss verlegt werden, wenn mehr als ein Spieler vom DKB, den Disziplinverbänden oder dem KVN zu Lehrgängen / Tagungen oder durch Berufung in Auswahlmannschaften angefordert wird.

A 6.4 Ausgefallene bzw. abgebrochene Spiele müssen innerhalb einer Frist von drei Wochen, mit Ausnahme des Schlußspieltages, gegebenenfalls auch auf einer anderen Anlage, nachgeholt bzw. beendet werden.

A 7 Spielunterlagen

A 7.1 Die Spielerpässe und evtl. Werbeunterlagen sind vor Beginn der Spiele dem Aufsichtführenden vorzulegen. Dieser kontrolliert die Vollständigkeit und Richtigkeit der Eintragungen sowie die DKB-Beitragsmarke vor Spielbeginn.

A 7.2 Spielerpass

Kann der Spielerpass nicht vorgelegt werden, oder werden Beanstandungen festgestellt, ist dies auf dem Spielbericht zu vermerken, außerdem ist pro Spielerpass ein Bußgeld von 5,00 € zu zahlen. Die fehlende oder unvollständige Unterlage sowie der Nachweis über die Zahlung des Bußgelds ist dann innerhalb von 6 Tagen (Poststempel) dem Staffelleiter zuzusenden. Bei Nichteinhaltung dieser Frist gilt das jeweilige Spiel als verloren und wird wie unter Ziffer A 5.2 beschrieben gewertet.

Ein weiterer Start ist bis zur Einreichung der Unterlagen nicht möglich.

A 8 Spieldurchführung

A 8.1 Der im Spielplan markierte Klub, bzw. die Heimmannschaft, stellt eine qualifizierte Aufsicht.

A 8.2 Die Spielunterlagen gehen den Aufsicht führenden Klubs rechtzeitig zu. Die Anschreibezettel können von den Klubs selbstständig gefertigt werden. (siehe Formulare auf der KVN-Homepage: www.kegeln-kvn.de).

A 8.3 Der Aufsicht führende Klub ist verpflichtet, die Spielergebnisse der zuständigen Meldestelle (in der Regel der Staffelleiter) bis 60 Minuten nach Spielende per Fax oder E-Mail durchzugeben. Steht kein Faxgerät zur Verfügung, hat dies telefonisch zu geschehen.

A 8.4 Weiterhin ist der Klub verpflichtet, sollte am Spielort kein Fax vorhanden sein, die Spielberichte nach Möglichkeit noch am Spieltag, spätestens aber am Montag, von einem anderen Fax oder auch als gescannte EDV-Datei per E-Mail, an den Staffelleiter zu versenden. Die Originale der Spielberichte sind dann bis zum Ende der Saison aufzubewahren.

A 8.5 Besteht keine Möglichkeit der Ergebnisübermittlung per Fax oder E-Mail, so ist spätestens am Montag (Datum des Poststempels) das Original an den Staffelleiter zu versenden.

A 8.6 Bei Nichteinhaltung der Fristen gemäß Ziffer A 8.3. bis A 8.5 wird von dem Aufsicht führenden Klub ein Bußgeld von 15,00 € erhoben.

A 9 Spielberichte

Der Aufsichtführende füllt die Spielberichte komplett aus (Vor- und Nachname sind auszusprechen). Die Spielberichte sind von den Mannschaftsführern und dem Aufsichtführenden zu unterschreiben. Das Spielergebnis wird durch die Unterschriften der Mannschaftsführer anerkannt und ist nicht mehr anfechtbar. Dies gilt nicht für die Spielwertung. Die Klubs erhalten je eine Durchschrift der Spielberichte.

A 10 Auf- und Abstiegsregelung

A 10.1 Die jeweilige Auf- und Abstiegsregelung wird mit dem Spielplan bekannt gegeben.

A 10.2 Zieht sich eine Mannschaft freiwillig vom Spielbetrieb während der Saison zurück, steht diese Mannschaft als erster Absteiger fest. Dies hat auch Gültigkeit für Abmeldungen, die bis zum Ende des Sportjahres (30.06.) erfolgen. Evtl. nicht mehr angetretene Spiele der Spielserie müssen mit 75,00 € pro Spiel und den nachgewiesenen Kosten gezahlt werden. Auf Antrag wegen zu hoher Kosten entscheidet der geschäftsführende Vorstand von Fall zu Fall.

Besonderer Teil - Bohle

B 1 Mannschaften

B 1.1 Auf Bezirksebene können mehrere Mannschaften eines Klubs oder einer Spielgemeinschaft in einer Spielklasse spielen.

B 1.2 In den Staffeln der Herren können auch gemischte Mannschaften spielen. Die Dfbst, insbesondere die Ziffern B 6, B 7 und B 8 finden auch hier ihre Anwendung.

Hierbei gilt die Reihenfolge:

1. Bezirksliga Herren
2. Bezirksliga Damen
3. Bezirksklassen Herren.

B 2 Staffelstärken (maximal)

Bezirksliga	Damen und Herren	12 Mannschaften
Bezirksklassen	Herren und Damen	je nach Meldung

B 3 Spielmodus

B 3.1 Bei 4 Mannschaften über 8 Bahnen

Auf den Bahnen 1, 3, 5 und 7 je 15 Würfe in die linke Gasse, auf den Bahnen 2, 4, 6 und 8 je 15 Würfe in die rechte Gasse. Es wird zunächst innerhalb des Bahnenpaares gewechselt, um dann nach 30 Würfeln auf das nächste Bahnenpaar zu wechseln. Nach 60 Würfeln werden dann mit der anderen Spielpaarung die Bahnen gewechselt. Es starten von jeder Mannschaft zwei Spieler gleichzeitig.

B 3.2 Bei 4 Mannschaften über 6 Bahnen mit 6 Spielern

Auf den Bahnen 1, 3 und 5 je 20 Würfe in die linke Gasse, auf den Bahnen 2, 4 und 6 je 20 Würfe in die rechte Gasse. Es wird jeweils zuerst innerhalb des Bahnenpaares gewechselt. Nach 40 Würfeln wird dann zum nächsten Bahnenpaar nach rechts gewechselt.

Bahnbelegung		1	2	3	4	5	6
1. Block	Mannschaften	A - B	C - D	B - A			
2. Block	Mannschaften	D - C	A - B	C - D			
3. Block	Mannschaften	B - A	D - C	A - B			
4. Block	Mannschaften	C - D	B - A	D - C			

B 3.3 Bei 4 Mannschaften über 6 Bahnen mit 4 Spielern

Auf den Bahnen 1, 3 und 5 je 20 Würfe in die linke Gasse, auf den Bahnen 2, 4 und 6 je 20 Würfe in die rechte Gasse. Es wird jeweils zuerst innerhalb des Bahnenpaares gewechselt. Nach 40 Würfeln wird dann zum nächsten Bahnenpaar nach rechts gewechselt.

Bahnbelegung		1	2	3	4	5	6
1. Block	Mannschaften	A - B	C - D	B - A			
2. Block	Mannschaften	C - D	A - B	D - C			
3. Block	Mannschaften	B - A	D - C				

B 3.4 Bei 4 Mannschaften über 4 Bahnen

Auf den Bahnen 1 und 3 je 30 Würfe in die linke Gasse, auf den Bahnen 2 und 4 je 30 Würfe in die rechte Gasse. Es wird zunächst innerhalb des Bahnenpaares gewechselt, um dann nach 60 Würfeln auf das nächste Bahnenpaar zu wechseln. Es startet von jeder Mannschaft ein Spieler.

B 3.5 Bei 2 Mannschaften über 4 Bahnen

Auf jeder Bahn 30 Würfe, 15 Würfe in die linke Gasse und 15 Würfe in die rechte Gasse. Es wird zunächst innerhalb des Bahnenpaares gewechselt, um dann nach 60 Würfeln auf das nächste Bahnenpaar zu wechseln. Es starten von jeder Mannschaft zwei Spieler gleichzeitig.

B 3.6 Turniersystem

Im Turniersystem spielen alle Mannschaften einer Staffel an jedem Spieltag auf den gleichen Bahnen.

B 4 Bahnen

- B 4.1 Die Bahnverteilung ergibt sich aus dem Spielplan.
- B 4.2 Die nachfolgenden Spieler beginnen auf der Bahn, die der Vorspieler seiner Mannschaft zum Schluss verlassen hat. (Ausnahme sind hier die Ziffern B 3.2 und B 3.3)
- B 4.3 Bei zwei Spielen an einem Kalendertag werden beim zweiten Spiel die anderen Gassen gespielt.
- B 4.4 Das Trainieren auf den Bahnen, auf denen die Punktspiele stattfinden, ist am Spieltag nicht gestattet.
- B 4.5 Jeder Spieler kann auf der Startbahn fünf Eingewöhnungswürfe absolvieren. Bei einem evtl. Auswechseln während der Eingewöhnungswürfe darf die Wurfzahl fünf nicht überschritten werden. Das Auswechselrecht nach der Sportordnung des DBKV wird hiervon nicht berührt. Die Eingewöhnungswürfe entfallen bei eingewechselten Spielern. Die Eingewöhnungswürfe gehören nicht zum Spiel.

B 5 Stammspieler

Bei Klubs, die mit mehreren Mannschaften am Spielbetrieb teilnehmen, sind die Spieler des ersten Spiels Stammspieler der jeweils startenden Mannschaft.

B 6 Ersatzspieler

- B 6.1 Im ersten Spiel kann ein (1) Ersatzspieler eingesetzt werden. Dieser Spieler ist dann Stammspieler der nächsttieferen Mannschaft. Der Einsatz des Ersatzspielers (dies kann auch der Auswechselspieler sein) muss vor seinem Spielbeginn im Spielbericht mit einem - E - gekennzeichnet werden.
- B 6.2 Soll dieser Ersatzspieler wieder in einer höheren Mannschaft eingesetzt werden, muss er - nach seinem letzten Einsatz in der tieferen Mannschaft - zwei (2) Spiele in der höher spielenden Mannschaft pausieren.

B 7 Festspielen

Hat ein Spieler einer unteren Mannschaft dreimal in höheren Mannschaften gespielt, so hat er sich für die Mannschaft festgespielt, in der er seinen dritten Einsatz hatte.

B 8 Rückmeldung

- B 8.1 Eine Rückmeldung eines jeden Spielers kann erfolgen. Die Rückmeldung muss bei beiden Staffelleitern (Abgabe & Aufnahme) erfolgen.
- B 8.2 Der Spieler muss vom Tag der Rückmeldung an zwei (2) Spiele bei der Mannschaft, zu der er zurückgemeldet wird, aussetzen und darf auch nicht in der Mannschaft, aus der er zurückgemeldet wird, spielen. Wird der Spieler, ohne einen Einsatz in der unteren Mannschaft, wieder in der höheren Mannschaft eingesetzt, so wird die Rückmeldung unwirksam. Jede Mannschaft darf nach einem Spieltag nur einen Spieler zurückmelden. Dieser Spieler hat sich nach einem erneuten Einsatz in einer höheren Mannschaft endgültig festgespielt. Ein Spieler kann in der laufenden Saison nur einmal zurückgemeldet werden.
- B 8.3 Nach Beendigung der Spielserie ist eine Rückmeldung nicht möglich.

B 9 Punktwertung (ohne Turniersystem)

Es werden pro Spiel jeweils drei Spielpunkte vergeben. (3 : 0, 0 : 3, 2 : 1 oder 1 : 2)

- B 9.1 Spielpunkte (erstes Wertungskriterium)

Ein Sieg erbringt 2 Pluspunkte, eine Niederlage 2 Minuspunkte, ein Unentschieden jeder Mannschaft einen Plus- und einen Minuspunkt. Zusätzlich wird für jedes Spiel ein Zusatzpunkt vergeben.

B 9.2 Zusatzpunkt

Für die Ermittlung des Zusatzpunktes werden die Ergebnisse aller Spieler ausgewertet und Einzelwertungspunkte (EWP) vergeben. Die Mannschaft mit den meisten EWP erhält den Zusatzpunkt.

B 9.3 Einzelwertungspunkte (zweites. Wertungskriterium – **entfällt beim Turniersystem**)

Alle Spieler erhalten Einzelwertungspunkte. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis erhält bei

5 er Mannschaften	zehn (10) EWP und bei
4 er Mannschaften	acht (8) EWP.

Der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis erhält einen (1) EWP.

Das vorgelegte Holz ist zu überbieten. Die Einzelwertungspunkte werden in der Tabelle separat mitgeführt.

B 9.4 Holzgleichheit

Bei Holzgleichheit in einem Block werden die gleichen EWP vergeben und die dann darauf folgende Einzelwertungspunktzahl entfällt. Die EWP jeder Mannschaft werden addiert. Sollten die EWP gleich sein, so erhält die Mannschaft den Zusatzpunkt, die die höchste Einzelwertungspunktzahl hat. Sollte auch hier Gleichstand sein, wird die nächsttiefere Einzelwertungspunktzahl usw. usw. gewertet.

B 9.5 Platzierung

Für eine Platzierung entscheiden die Spielpunkte, sind diese gleich, entscheiden die meist-erzielten EWP. Besteht auch hier Gleichheit, zählt der direkte Vergleich zwischen den punktgleichen Mannschaften.

B 9.6 Punktwertung bei Turniersystem

Im Turniermodus erhält die erstplatzierte Mannschaft so viele Punkte wie Mannschaften in der Staffel sind. Die jeweils nächstplatzierte Mannschaft wird mit einem Punkt weniger bewertet.

Diese Dfbst sind mit Beschluss des Bezirkstages am 28. Juni 2008 in Kraft getreten.

Für den Bezirkssportausschuss

gez.
Rudolf Dreyer
1. Bezirkssportwart