

Keglerverband Niedersachsen e. V.

- K V N -



Durchführungsbestimmungen für den Punktspielbetrieb

10. Mai 2008

geänderte Fassung vom 25. August 2018

(siehe Änderungen auf Seite 5)

Inhaltsübersicht

A		Allgemeiner Teil	3 - 5
A 1		Allgemeine Bestimmungen.....	3
A 2		Einleitung.....	3
A 3		Wurfbzahl.....	3
A 4	A 4.1 + A 4.2	Kalendertag.....	3
A 5	A 5.1 – A 5.4	Spielkleidung.....	3
A 6	A 6.1 – A 6.4	Spiele.....	3 + 4
A 7	A 7.1 + A 7.2	Spielverlegung.....	4
A 8	A 8.1 – A 8.6	Spielunterlagen.....	4
A 9		Spieldurchführung.....	4
A 10	A 10.1 + A10.2	Spielberichte.....	5
		Auf- u. Abstiegsregelung.....	5
		Inkrafttreten.....	5
B		Besonderer Teil Bohle	6 - 8
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		Festspielen.....	8
B 7	B 7.1 – B 7.3	Rückmeldung.....	8
B 8	B 8.1 – B 8.5	Punktwertung.....	8
C		Besonderer Teil Classic	9 + 10
C 1		Mannschaften.....	9
C 2		Staffelstärken.....	9
C 3		Spielerpässe.....	9
C 4		Spielmodus.....	9
C 5		Spielereinsatz.....	9
C 6		Bahnausfall.....	9
C 7		Punktwertung	9 + 10
S		Besonderer Teil Schere	11 + 12
S 1	S 1.1 + S 1.2	Mannschaften.....	11
S 2	S 2.1 + S 2.2	Staffelstärken.....	11
S 3	S 3.1 – S 3.3	Spielmodus.....	11
S 4		Bahnverteilung.....	11
S 5		Stammspieler.....	11
S 6	S 6.1 + S 6.2	Ersatzspieler.....	12
S 7		Festspielen.....	12
S 8	S 8.1 + S 8.2	Rückmeldung.....	12
S 9	S 9.1 – S 9.3	Punktwertung.....	12

Keglerverband Niedersachsen e. V.

Durchführungsbestimmungen für den Punktspielbetrieb

Stand: 10. Mai 2008

Allgemeine Bestimmungen

Die nachstehenden Vorschriften in den Durchführungsbestimmungen (Dfbst) für den Punktspielbetrieb im Keglerverband Niedersachsen (KVN) gelten sowohl für die Bahnart Bohle, als auch für die Bahnarten Classic und Schere. 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 Verbandssportausschuss beschlossen werden. Die sportliche Leitung (Verbandssportwarte und Fachwarte) ist aber berechtigt Änderungen auch vorläufig in Kraft zu setzen.

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

Es werden 120 Würfe in die angezeigten Gassen gespielt. Sollte ein Spieler mehr als die vorgeschriebenen Würfe in eine angezeigte Gasse machen, so ist dies ein Nullwurf. Dieser Nullwurf wird auf der nächsten Bahn als solcher gewertet und es ist ein Wurf weniger zu spielen. Sollte auf der letzten Bahn ein 121 Wurf getätigt werden, zählt dieser nicht als Nullwurf.

A 3 Kalendertag

Ein Spieler darf an einem Kalendertag nur für eine Mannschaft – pro Bahnart – 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 bei

6 er Mannschaften	mit	57 : 0	Einzelwertungspunkten
5 er Mannschaften	mit	40 : 0	Einzelwertungspunkten und bei
4 er Mannschaften	mit	26 : 0	Einzelwertungspunkten

gewertet.

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 sind von jedem Klub selbst zu fertigen (siehe auch unter 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 Aufsichtsführende füllt die Spielberichte komplett aus (Vor- und Nachname sind auszusprechen). Die Spielberichte sind von den Mannschaftsführern und dem Aufsichtsführenden 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.

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.

**Diese Dfbst sind mit Beschluss des Verbandssportausschusses
am 10. Mai 2008 in Kraft getreten.**

Sie ersetzen die Dfbst für den Punktspielbetrieb vom 18. Juni 2005 und deren Änderungen Nr. 1 vom 10. September 2005, Nr. 2 vom 25. März 2006 und Nr. 3 vom 3. Februar 2007

Änderungen

Änderung Nummer	Disziplinar	gemäß Sportausschuss vom	Was wurde geändert
1	Schere	21.03.2010	Ziffer S 6.2
2	Classic	06.03.2011	Ziffer C 1.2, C 5 – C 7 streichen, C 5 und C6 neu
2	Bohle	06.03.2011	Ziffer B 1.2, B 2, neu B 3.1.1 und B 4.2
3	Bohle	27.08.2011	Ziffer B 3.2.1 und B 4.2
4	Allgemein	04.03.2012	Ziffer A 3
5	Bohle	03.03.2013	Ziffer B 1.2
6	Bohle	02.03.2014	Ziffer A 2
7	Bohle	26.08.2017	Ziffer B 6.2 gestrichen, B 7, B 8.1 und B 8.2
8	Bohle	04.03.2018	Ziffer B 5, B 6 gestrichen, B 8.1
9	Schere	25.08.2018	Ziffer S 1.2
9	Classic	25.08.2018	Komplette Überarbeitung

Die Änderung für die Schere wurde in roter Schrift eingefügt.

Die Änderung der Classic ist eine komplette Überarbeitung.

Die Genehmigungen werden mit dem Sportausschuss am 25.08.2018 nachgeholt.

Für den Verbandssportausschuss

gez.

Dieter Sebastian

1. Verbandssportwart und Fachwart Bohle

Keglerverband Niedersachsen e. V.

Besonderer Teil - Bohle

Stand: 10. Mai 2008

B

Nachfolgend aufgeführte Bestimmungen gelten nur für die Bahnart Bohle.

B 1 Mannschaften

B 1.1 Auf Verbandsebene 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. Verbandsoberrliga Herren
2. Verbandsliga Herren
3. Verbandsliga Damen
4. Verbandsklasse Herren.

Eine Teilnahme an den Aufstiegsspielen zur 2. Bundesliga ist mit einer reinen Herren-Mannschaft möglich.

B 2 Staffelstärken (maximal)

In allen Ligen und Klassen, bei Damen und Herren 12 Mannschaften

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 3.1.1 Bei 4 Mannschaften über 8 Bahnen mit 5 Spielern

Die Startreihenfolge von jeder Mannschaft ist im

1. Spiel zwei, zwei, ein Spieler und im
2. Spiel ein, zwei, zwei Spieler

Das bedeutet: Die Schlussspieler des 1. Spieles beginnen auf den Bahnen 1 – 4 und die Startspieler des 2. Spieles beginnen auf den Bahnen 5 – 8 und spielen in die anderen Gassen.

Ansonsten gelten die Bestimmungen wie unter B 3.1 beschrieben.

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 3.2.1 Bei 4 Mannschaften über 6 Bahnen mit 5 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*
5. Block	Mannschaften	D - C		A - B		C - D	
6. Block	Mannschaften		B - A	D - C		A - B	
7. Block	Mannschaften	C - D		B - A		D - C	

* da zweites Spiel - andere Gassen

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 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 3.1.1 bis 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. Dies gilt auch für den Einsatz in Bundesliga-Mannschaften.

B 6 Festspielen

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

B 7 Rückmeldung

B 7.1 Eine Rückmeldung eines jeden Spielers kann erfolgen. Dieser Spieler ist dann sofort in der nächsttieferen Mannschaft spielberechtigt. Die Rückmeldung muss bei beiden Staffelleitern (Abgabe & Aufnahme) erfolgen.

B 7.2 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 7.3 Nach Beendigung der Spielserie ist eine Rückmeldung nicht möglich.

B 8 Punktwertung

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

B 8.1 Spielpunkte (1. 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 8.2 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 8.3 Einzelwertungspunkte (2. Wertungskriterium)

Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis erhält bei

6 er Mannschaften	zwölf	(12)	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 8.4 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 8.5 Platzierung

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

Keglerverband Niedersachsen e. V.

Besonderer Teil - Classic

Stand: 10. Mai 2008

C

Nachfolgend aufgeführte Bestimmungen gelten nur für die Bahnart Classic.

C 1 Mannschaften

Auf Verbandsebene können mehrere Mannschaften eines Klubs oder einer Spielgemeinschaft in einer Spielklasse spielen.

Auf Verbandsebene können auch gemischte Mannschaften spielen. Die Teilnahme an den Aufstiegsspielen zur Bundesliga ist nur mit reinen Herren- bzw. Damenmannschaften möglich.

C 2 Staffelstärken (maximal)

Verbandsliga Damen / Herren / Gemischt 8 Mannschaften

C 3 Spielerpässe

Die Kontrolle der Spieler- und Kugelpässe sowie der Werbeunterlagen erfolgt durch den Schiedsrichter bzw. Aufsichtsführenden vor Spielbeginn.

C 4 Spielmodus

Der Spielmodus ergibt sich aus der Sportordnung des Disziplinverbandes Classic und ist geregelt unter der Sportordnung B und dem Punkt B.2.4 (Bahneinteilung und Wechsel).

Die Spielweise ist 120 Wurf über 4 Bahnen, pro Bahn 30 Wurf kombiniert.

Die Spieler können vor Startbeginn jeweils 5 Minuten, bzw. 10 Wurf (nach Absprache) auf der Startbahn ihre Eingewöhnungswürfe absolvieren.

C 5 Spielereinsatz

Ein Spieler kann in mehreren Mannschaften eines Klubs spielen.

An einem Spieltag darf ein Spieler aber nur in einer Mannschaft spielen. Bei Spielverlegungen gilt der angesetzte Spieltag. Ein Einsatz von Bundesligaspielern ist möglich.

In der Spielserie darf ein Spieler in nicht mehr als die Anzahl Spiele der Mannschaft pro Spieljahr eingesetzt werden.

C 6 Bahnausfall

Bei Bahnausfall (4-Bahnanlage) während des Spiels, ist für die ausgefallene Bahn ein Durchschnitt von 140 (Volle: 90, Abräumen: 50) für 30 Wurf und für alle Spieler anzurechnen. Fallen mehr als eine Bahn aus, ist das Spiel zu wiederholen.

Sollte ein Spiel noch nicht begonnen haben und eine Bahn ist ausgefallen, dann können sich die Mannschaften einigen, ob sie auf den restlichen Bahnen jeweils 40 Wurf (20 Volle – 20 Abräumer), oder jeweils 30 Wurf spielen und für die ausgefallene Bahn den Durchschnitt anrechnen.

C 7 Punktwertung

Es werden 3:0, 2:1, 1:2 oder 0:3 Spielpunkte vergeben.

Ermittlung der Einzelwertung

Die Vergabe des Zusatzpunktes erfolgt aufgrund der erzielten EWP. Diese werden wie folgt ermittelt: Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis erhält 12 Punkte und der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis 1 Punkt. Bei Holzgleichheit erhält der Gastspieler die höhere Punktzahl. Die Punkte jeder Mannschaft werden addiert. Der Gast erhält bei 31 (6 Spieler) bzw. 21 (5 Spieler) und mehr EWP den Zusatzpunkt. Die EWP gelten als 2. Wertungskriterium und werden daher in der Tabelle separat mitgeführt.

Platzierung bei Punktgleichheit

Sind am Ende der Saison die Spielpunkte (1. Bewertungskriterium) und die Einzelwertungspunkte (2. Bewertungskriterium) gleich und es muss eine Platzierung (Meisterschaft oder Auf- und Abstieg) gefunden werden, ist die Mannschaft besser platziert, die auswärts die meisten Spielpunkte (1. Bewertungskriterium) erzielt hat. Ist dann immer noch Gleichstand gegeben, werden die Einzelwertungspunkte, (2. Bewertungskriterium) die auswärts erzielt worden sind, zu Hilfe genommen. Ist dann immer noch Gleichstand gegeben, findet ein Entscheidungsspiel auf einer neutralen Anlage statt.

Keglerverband Niedersachsen e. V.

Besonderer Teil - Schere

Stand: 10. Mai 2008

S

Nachfolgend aufgeführte Bestimmungen gelten nur für die Bahnart Schere.

S 1 Mannschaften

S 1.1 Auf Verbandsebene können mehrere Mannschaften eines Klubs oder einer Spielgemeinschaft in einer Spielklasse spielen.

S 1.2 In den Staffeln der Herren können auch gemischte Mannschaften spielen. Dies gilt auch, wenn eine oder mehrere Damenmannschaften des Vereins, des Klubs oder der Spielgemeinschaft am Punktspielbetrieb teilnehmen.

Die Dfbst, insbesondere die Ziffern S 6, S 7 und S 8 finden auch hier ihre Anwendung.

Hierbei gilt die Reihenfolge:

1. Verbandsliga Herren
2. Verbandsliga Damen (sofern vorhanden)
3. Verbandsklassen Herren (sofern vorhanden)

Eine Teilnahme an den Aufstiegsspielen, bzw. der Aufstieg zur Bundesliga ist nur mit einer reinen Herren-Mannschaft möglich.

S 2 Staffelstärken (maximal)

S 2.1	Verbandsliga	Herren	10 Mannschaften
	Verbandsklassen	Herren	10 Mannschaften

S 2.2 Der Teilnehmer an der Aufstiegsrunde zur Bundesliga Damen wird in einer Play-off-Runde von den Meistern der Bezirke II und IV ermittelt.

S 3 Spielmodus

S 3.1 Der Spielmodus ergibt sich aus der Sportordnung des Disziplinverbandes Schere und ist geregelt unter den Punkten: 4.1 Spielart, 4.2 Wurfzeit und 4.3.1 Spielweise.

S 3.2 Für alle Gastmannschaften sind die Spielbahnen ab dem 1. Juli eines jeden Jahres gesperrt, bis das betreffende Spiel ausgetragen ist. Ausnahmen sind von dem Disziplinverband Schere genehmigte Turniere sowie Maßnahmen des Disziplinverbandes Schere oder des KVN.

S 3.3 Am Spieltag ist den beteiligten Mannschaften ein Training auf den Spielbahnen nicht gestattet. Jeder Spieler kann vor Aufnahme seines Spiels auf jeder Bahn fünf Probewürfe absolvieren. Die Einteilung wird so vorgenommen, dass die letzten Probewürfe jeweils auf der Startbahn gespielt werden. Die Probewürfe gehören nicht zum Wettkampf. Den Auswechselspielern ist es gestattet, zwischen Begrüßung und Spielbeginn auf jeder Bahn fünf Probewürfe zu absolvieren. Die Probewürfe entfallen bei eingewechselten Spielern.

S 4 Bahnverteilung

Der Gast beginnt auf den Bahnen 1 + 3, der Gastgeber auf den Bahnen 2 + 4. Der Bahnwechsel erfolgt im Uhrzeigersinn.

S 5 Stammspieler

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

S 6 Ersatzspieler

- S 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 Aus- bzw. Einwechselspieler sein) muss vor seinem Spielbeginn im Spielbericht mit einem - E - gekennzeichnet werden.
- S 6.2 Soll dieser Ersatzspieler wieder in einer höheren Mannschaft eingesetzt werden, muss er zwei (2) Spiele in der höher spielenden Mannschaft pausieren.

S 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.

S 8 Rückmeldung

- S 8.1 Eine Rückmeldung eines jeden Spielers kann erfolgen. Die Rückmeldung muss bei beiden Staffelleitern (Abgabe & Aufnahme) erfolgen.
- S 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 Spiel 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.
- S 8.3 Nach Beendigung der Spielserie ist eine Rückmeldung nicht möglich.

S 9 Punktwertung

- S 9.1 Es werden 3:0, 2:1, 1:2 oder 0:3 Spielpunkte vergeben.
- S 9.2 Ermittlung der Einzelwertung

Die Vergabe des Zusatzpunktes erfolgt aufgrund der erzielten Einzelwertungspunkte. Diese werden wie folgt ermittelt: Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis erhält 12 Punkte und der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis 1 Punkt. Bei Holzgleichheit erhält der Gastspieler die höhere Punktzahl. Die Punkte jeder Mannschaft werden addiert. Der Gast erhält bei 31 und mehr Einzelwertungspunkten den Zusatzpunkt. Die Einzelwertungspunkte gelten als 2. Wertungskriterium und werden daher in der Tabelle separat mitgeführt. Bei 5-er Mannschaften erhält der Gast bei 21 Einzelwertungspunkten und bei 4-er Mannschaften erhält der Gast bei 15 Einzelwertungspunkten den Zusatzpunkt.

- S 9.3 Platzierung bei Punktgleichheit

Sind am Ende der Saison die Spielpunkte (1. Bewertungskriterium) und die Einzelwertungspunkte (2. Bewertungskriterium) gleich und es muss eine Platzierung (Meisterschaft oder Auf- und Abstieg) gefunden werden, ist die Mannschaft besser platziert, die auswärts die meisten Punkte (1. Bewertungskriterium) erzielt hat. Ist dann immer noch Gleichstand gegeben, werden die Einzelwertungspunkte (2. Bewertungskriterium) die auswärts erzielt worden sind zu Hilfe genommen. Ist dann immer noch Gleichstand gegeben, findet ein Entscheidungsspiel auf einer neutralen Anlage statt.