

Keglerverband Niedersachsen e. V.

Bezirk IV

(Weser-Ems)



Durchführungsbestimmungen

für den

Punktspielbetrieb auf Bohlebahnen

10. Mai 2008

geänderte Fassung vom 31. August 2017
gültig ab dem 1. September 2017

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, Mannschaftsstärke ...	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 7.3	Spielunterlagen.....	4
A 8	A 8.1 – A 8.5	Spieldurchführung.....	4
A 9		Spielberichte.....	5
A 10	A 10.1 + A10.2	Auf- u. Abstiegsregelung.....	5
A 11		Startgelder.....	5
A 12		Einsprüche.....	5
A 13		Hinweise.....	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 3.4	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 9.5	Punktwertung.....	8
		Inkrafttreten.....	8

Keglerverband Niedersachsen e. V.

Bezirk IV (Weser-Ems)

Durchführungsbestimmungen für den Punktspielbetrieb - Bohle

Stand: 10. Mai 2008

Allgemeine Bestimmungen

Die Durchführungsbestimmungen (Dfbst) des Keglerverbandes Niedersachsen e.V. (KVN) sind mit Beschluss des Verbandssportausschusses am 10. Mai 2008 in Kraft getreten.

Mit Beschluss der Arbeitstagung des Bezirkssportausschusses anlässlich des Bezirkstages vom 6. April 2008 werden diese Dfbst für den Bezirk IV inhaltlich komplett übernommen und lediglich auf den Bezirk bezogen umgeschrieben und entsprechend ergänzt. Änderungen und Ergänzungen können nur vom Bezirkssportausschuss beschlossen werden. Die sportliche Leitung (Bezirkssportwarte und Staffelleiter) ist aber berechtigt Änderungen auch vorläufig in Kraft zu setzen.

A 1 Einleitung

Für die Durchführung der Punktspiele sind die Sportordnung des Deutschen Kegler- und Bowlingbundes (DKB), des Deutschen Bohle Kegler Verbandes (DBKV), die Dfbst des KVN sowie diese Dfbst des Bezirkes IV in der jeweils gültigen Fassung maßgebend. Der Text dieser Dfbst gilt sowohl für die männliche als auch für die weibliche Sprachform.

A 2 Wurfzahl, Mannschaftsstärke

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. Es wird mit 4 er Mannschaften 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 26:0 Einzelwertungspunkten gewertet. Außerdem wird die Mannschaft mit 50,00 € 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, dem KVN oder dem Bezirk 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 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 7.2 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 7.3 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 stellt eine qualifizierte Aufsicht.
- A 8.2 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 8.3 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 8.4 Besteht keine Möglichkeit der Ergebnisübermittlung per Fax oder E-Mail, ist spätestens am Montag (Datum des Poststempels) das Original an den Staffelleiter zu versenden.

- A 8.5 Bei Nichteinhaltung der Fristen gemäß Ziffer A 8.2 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 50,00 € pro Spiel und den nachgewiesenen Kosten gezahlt werden. Auf Antrag wegen zu hoher Kosten entscheidet der geschäftsführende Vorstand von Fall zu Fall.

A 11 Startgelder

Das festgesetzte Startgeld wird den Mannschaften beim Versand der Saisonunterlagen mit dem Anschreiben in Rechnung gestellt. Die Zahlung hat für die gesamte Saison im Voraus zu erfolgen. Werden die Startgelder nicht bis spätestens zum 1. Spieltag bezahlt, ist ein Strafgeld von 50,00 € zu entrichten. Sollte sich eine weitere Verzögerung ergeben, ist ein erneutes Strafgeld in Höhe von 75,00 € je Spieltag zu entrichten. Wird nach der Strafgeldfestsetzung auch nicht bis zum 31. Dezember d. J. bezahlt, wird die Mannschaft vom Spielbetrieb ausgeschlossen. Sie ist dann 1. Absteiger und haftet daneben für das Startgeld sowie für alle weiter nachgewiesenen Kosten.

A 12 Einsprüche

Über Einsprüche gegen die Wertung von Punktspielen oder Entscheidungen der spielleitenden Stellen sowie über Streitfragen, die die Durchführung des Spielbetriebes betreffen, entscheiden das Bohle-Rechtsorgan (1. Instanz) und der Gesamtbezirksrechtsausschuss (2. Instanz). Maßgebend sind die DBKV-Rechts- und Verfahrensordnung, evtl. sie ergänzende Bestimmungen sowie für die Berufungsfrist Ziff. 14.5.4 der KVN – Satzung. Für die 1. Instanz beträgt die Einspruchsgebühr 75.00 Euro. Die Berufungsgebühr (2. Instanz) beträgt 100.00 Euro.

A 13 Hinweise

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.

Keglerverband Niedersachsen e. V.

Bezirk IV (Weser-Ems)

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. Bezirksoberliga
 2. Bezirksliga
 3. Bezirksklasse
- Ein Aufstieg in die Verbandsklasse ist möglich.

B 2 Staffelstärken (maximal)

In der Bezirksoberliga und Bezirksliga mit je 12 Mannschaften.

Die Bezirksklasse spielt im Turniermodus, ein Spiel pro Spieltag an 6 Spieltagen.

Die beste Mannschaft erhält die höchste Punktzahl (Punktzahl gleich Staffelstärke).

In der Einzelwertung ist die höchstmögliche Punktzahl Anzahl der Mannschaften mal 4.

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

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 3.3 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 3.4 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 ist hier die Ziffern B 3.2)
- 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

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 7 Festspielen

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

B 8 Rückmeldung

- B 8.1 Eine Rückmeldung eines jeden Spielers kann erfolgen. **Dieser Spieler ist dann sofort spielberechtigt.** Die Rückmeldung muss bei beiden Staffelleitern (Abgabe & Aufnahme) erfolgen.
- B 8.2 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 8.3 Nach Beendigung der Spielserie ist eine Rückmeldung nicht möglich.

B 9 Punktwertung

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

- B 9.1 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 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 (2. Wertungskriterium)

Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis erhält acht (8) EWP und 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 nächst-tiefere Einzelwertungspunktzahl usw. usw. gewertet.

B 9.5 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.

**Diese Dfbst sind mit Beschluss des Bezirkssportausschusses
am 6. April 2008 in Kraft getreten.**

Sie ersetzen alle Dfbst und deren Änderungen die vor diesem Datum liegen.

Änderungen

Eingearbeitet Änderung Nr. 1 vom 01. April 2012 (Bezirkstag) (Ziffer B 1.2)

Eingearbeitet Änderung Nr. 2 vom 30. März 2014 (Bezirkstag) (Ziffer A 2)

Eingearbeitet Änderung Nr. 3 vom 24. April 2016 (Bezirkstag) (Ziffer B1.2)

Eingearbeitet Änderung Nr. 4 vom 31. August 2017 (KVN) (Ziffer B1.2, B2, B6.2, B7, B8.1 u. B8.2)

Für den Bezirkssportausschuss

gez.

Hans-Joachim Schneider
1. Bezirkssportwart

Bezirk IV (Weser-Ems)

Durchführungsbestimmungen für den Punktspielbetrieb auf Bohlebahnen

10. Mai 2008

gültig ab dem 1. September 2017

Die Änderungen wurden auf der Sportfachtagung des KVN am 26. August 2017 beschlossen und in den Dfb des Bezirks IV übernommen.

B 6 Ersatzspieler

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.

Neu Die Ziffer B 6.2 wurde ersatzlos gestrichen.

~~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 **viermal** in höheren Mannschaften gespielt, so hat er sich für die Mannschaft festgespielt, in der er seinen dritten **vierten** Einsatz hatte.

B 8 Rückmeldung

B 8.1 Eine Rückmeldung eines jeden Spielers kann erfolgen. **Dieser Spieler ist dann sofort spielberechtigt.** 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.