



SEKTION BOWLING
DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN

Stand **01.07.2018**



Inhaltsverzeichnis

<i>Einleitung</i>	-----	4
<i>Bayerische Meisterschaften: Alle Disziplinen - Alle Altersklassen</i>	-----	5
1. <i>Bewerbung</i>	-----	5
2. <i>Ausschreibung</i>	-----	5
3. <i>Spielmodus (allgemein)</i>	-----	6
4. <i>Teilnehmer</i>	-----	7
5. <i>Meldung</i>	-----	7
6. <i>Spielmodus Einzelwettbewerbe</i>	-----	7
7. <i>Spielmodus Doppel- Mixedwettbewerbe</i>	-----	9
9. <i>Bayerischer Clubpokal</i>	-----	12
9.1 <i>Durchführung</i>	-----	12
9.2 <i>Spielmodus</i>	-----	13
9.3 <i>Clubpokalfinale</i>	-----	14
9.4 <i>Spielmodus (Finale)</i>	-----	14
10 <i>Bayerischer Vereinspokal</i>	-----	16
11. <i>Durchführung Ligaspiele</i>	-----	17
11.1 <i>Teilnehmer</i>	-----	17
11.2 <i>Mannschaftsmeldung zu Ligaspielen</i>	-----	17
11.3 <i>Weitere Meldeunterlagen</i>	-----	18
11.4 <i>Mannschaften</i>	-----	18
11.5 <i>Namentliche Meldung</i>	-----	19
11.6 <i>Werbung</i>	-----	19
11.7 <i>Startberechtigung</i>	-----	20
11.8 <i>Spielberechtigungs nachweise</i>	-----	20
11.9 <i>Sportkleidung</i>	-----	22
11.10 <i>Ablauf der Spieltage</i>	-----	22
11.11 <i>Ligastärke/Spielmodus/Auswechseln</i>	-----	23
11.12 <i>Punktwertung</i>	-----	25
11.13 <i>Ergebniskontrolle</i>	-----	26
11.14 <i>Verspätetes Antreten/Nichtantritt am Spieltag</i>	-----	27
11.15 <i>Einsatz von Spielern in oberen Mannschaften und Rückmeldung</i>	-----	28
11.16 <i>Auf- und Abstiegsregelung</i>	-----	30
11.17 <i>Doping</i>	-----	31
11.18 <i>Verantwortlichkeit</i>	-----	31
11.19 <i>Weitergabe der Durchführungsbestimmungen</i>	-----	31



12.	<i>Einsprüche (alle Wettbewerbe)</i> -----	32
13.	<i>Inkrafttreten</i> -----	32



Einleitung

Für alle Mitglieder der Sektion Bowling im BSKV e.V. sind die Bestimmungen und Ordnungen des DKB und der DBU – soweit sie für den Landesverband anwendbar bzw. in diesem nicht anders geregelt sind – verbindliche Bestandteile für den Ablauf aller sportlichen Wettbewerbe.

Die nachfolgenden Durchführungsbestimmungen sind Ergänzungen und Erklärungen der DKB/DBU-Bestimmungen, die zur Organisation und Regelung aller sportlichen Wettbewerbe im Bereich des Landesverbands Bayern notwendig sind.

Jeder, der am Spielbetrieb der Sektion Bowling in Bayern teilnimmt, ist verpflichtet die jeweils gültigen Ordnungen von DKB / DBU / BSKV sowie die Durchführungsbestimmungen der Sektion Bowling anzuerkennen.



Bayerische Meisterschaften: Alle Disziplinen - Alle Altersklassen

1. Bewerbung

- 1.1 Für die Durchführung von Bay. Meisterschaften können sich alle Bahnbetreiber bewerben, welche die im Bewerbungsschreiben des LSpW bzw. SpA genannten Bedingungen erfüllen.
- 1.2 In der Bewerbung erklären nach vorheriger Absprache, die Anlage und der ausrichtende Verein mit beiden Unterschriften, die Meisterschaft durch zu führen.
- 1.3 Die Vergabe der Meisterschaften erfolgt durch den SpA bzw. den Ressortleiter nach Sichtung der Bewerbungen.
- 1.4 Sollte die Meisterschaft vom Bahnbetreiber bzw. durchführenden Verein nicht nach den in der Bewerbung genannten Bedingungen bzw. nach den sportlichen Bestimmungen durchgeführt worden sein, erhalten Bahn und Verein erst dann wieder eine Meisterschaft, wenn eine ordnungsgemäße Durchführung gewährleistet ist.

2. Ausschreibung

- 2.1 Die Ausschreibungen zu den jeweiligen Wettbewerben sollten mindestens sechs Wochen vor der Veranstaltung den Vereinen durch den LSpW bzw. den Ressortleitern bekannt gegeben werden (auch E-Mail möglich).
- 2.2 Die Ausschreibung enthält folgende Punkte:
 - 2.2.1 Den Wettbewerb
 - 2.2.2 Den Veranstalter (ist immer der BSKV e.V., Sektion Bowling)
 - 2.2.3 Den Ausrichter (ist der/die in Pkt. 1.2 genannte/n Verein/e.) oder die Sektion Bowling im BSKV e.V.
 - 2.2.4 Datum der Veranstaltung
 - 2.2.5 Ort und Anlage der Veranstaltung
 - 2.2.6 Gesamtaufsicht (i.d.R. ein SpA-Mitglied und 1 oder 2 A- bzw. B-Schiedsrichter des Ausrichters)
 - 2.2.7 Die Ordnungen und Startpapiere



- 2.2.8 Zulassungsvoraussetzungen für die Teilnehmer (Altersklassen, Starteranzahl usw.)
- 2.2.9 Die Spielweise (Anzahl der Spiele in Vor-, Zwischen- und Endlauf, Art des Endlaufes –Stepladder, Round Robin usw.)
- 2.2.10 Die Startgebühr (wird an eine bestimmte Anzahl der Finalteilnehmer als Trainingszuschuss **teilweise** ausgeschüttet).
- 2.2.11 Die Spielgebühr (erhält die Anlage)
- 2.2.12 Die Meldung (erhält der LSpW bzw. ein genanntes SpA-Mitglied) mit Hinweis auf Formblatt-Nr. und Zahlungsweise (i. d. R. durch Bankeinzug)
- 2.2.13 Den Meldeschluss

3. Spielmodus (allgemein)

- 3.1 Nach der Meldung / Meldeschluss zu der Meisterschaft wird der Spielmodus erstellt.
- 3.2 Im Spielmodus sind folgende Punkte enthalten:
 - 3.2.1 Die Teilnehmer (s. Pkt. 4 ff)
 - 3.2.2 Die Spielweise (Anzahl der Spiele, Bahnwechsel, Auswechseln usw.)
 - 3.2.3 Die Qualifikation für Zwischenrunde und Finale, bzw. für die nächste übergeordnete Meisterschaft
 - 3.2.4 Die Spielkleidung
 - 3.2.5 Die Zeit- und Starteinteilung der Veranstaltung
- 3.3 Eventuell notwendige Spielwiederholungen gehen zu Lasten der Teilnehmer.
- 3.4 Notwendige Spielwiederholungen durch technische oder andere Defekte an der Bahn oder am Ergebniscomputer gehen zu Lasten der Anlage.
- 3.5 Fällt der Ergebniscomputer während eines Spieles aus und die bis zum Ausfall gespielten Frames lassen sich nicht wiederherstellen, muss das Spiel wiederholt werden.
- 3.6 Die maximal zulässige Anzahl Spiele für einen Durchgang beträgt in den einzelnen Altersklassen:



B-Jugend, Seniorinnen, Senioren und Versehrte 6 Spiele
A-Jugend, Junioren, Juniorinnen, Frauen und Männer 8 Spiele

4. Teilnehmer

- 4.1 Teilnehmer sind die, die in der jeweiligen Disziplin von ihrem Verein gemeldet wurden bzw. sich bei einer untergeordneten Meisterschaft qualifiziert haben.
- 4.2 Hinzu kommen die Teilnehmer, die vom Landessportwart nach Rücksprache mit dem Landestrainer gesetzt werden.

5. Meldung

- 5.1 Die Meldungen erfolgen nur durch die Vereine per E-Mail oder durch Übersendung des jeweiligen Formblattes.
- 5.2 Die Startgebühr ist am Meldeschluss fällig und wird in der Regel per Lastschrift eingezogen. Bei einer Abmeldung nach dem Meldeschluss kann ein Ersatzspieler nachgemeldet werden. Wenn ein Spieler nicht antritt und kein Ersatzspieler nachgemeldet wird, verfällt die Startgebühr zu Gunsten der Trainingszuschüsse. Falls der Anlagenbetreiber für eine wegen Nichtantritt nicht genutzte Bahn den Spielpreis verlangt, trägt der meldende Verein diese Kosten ebenfalls. Das gilt ebenso, wenn ein Spieler zur Zwischenrunde oder zum Finale nicht antritt und kein Nachrücker vor Ort ist.
- 5.3 Nach Meldeschluss eingehende Meldungen werden berücksichtigt, sofern die zur Verfügung stehende Bahnenkapazität dies ermöglicht. Ein Anspruch zur Teilnahme an der Veranstaltung besteht in diesem Fall allerdings nicht.
- 5.4 Ist die Anzahl der Meldungen größer als die zur Verfügung stehende Bahnenkapazität, werden die Meldungen in der Reihenfolge des Eingangs berücksichtigt.
- 5.5 Den Vereinen sollte spätestens zwei Wochen vor Veranstaltungsbeginn die Starteinteilung mit endgültigem Zeitplan bekannt gegeben werden.

6. Spielmodus Einzelwettbewerbe

- 6.1 Die Bahnverteilung erfolgt in der Vorrunde nach Los, danach nach Platzierung



- 6.1.1 Die Vorrunde bestreiten grundsätzlich alle TeilnehmerInnen
- 6.1.2 In die Zwischenläufe kommt die in den Ausschreibungen genannte Teilnehmerzahl unter Mitnahme des Vorrundenergebnisses
- 6.1.3 Ab den Zwischenläufen dürfen Startplätze nicht mehr getauscht werden.
- 6.1.4 In das Finale bzw. Endläufe kommt die in den Ausschreibungen genannte Teilnehmerzahl unter Mitnahme des Ergebnisses aus Vor- und Zwischenlauf.
Ausnahme ist ein Stepladder-Finale. (siehe Siegerermittlung Pkt. 6.3 ff)
- 6.2 entfällt
- 6.3 Siegerermittlung**
- 6.3.1 Bei Pingleichheit entscheidet die geringere Differenz zwischen dem höchsten und niedrigsten Spiel aus allen Spielen. Ist diese gleich, entscheidet die Differenz zwischen dem zweithöchsten und niedrigsten Spiel usw.
- 6.3.2 entfällt
- 6.3.3 Bei Pingleichheit auf den Medaillenplätzen bzw. den Qualifikationsplätzen für die übergeordnete Meisterschaft wird das Spiel um zwei Felder verlängert, bis ein Sieger feststeht. (Wertung wie im 9. und 10. Frame eines normalen Spieles.)
- 6.3.4 Bei Pingleichheit auf den Geldrängen (außer Medaillen- und Qualifikationsränge) werden die entsprechenden Trainingszuschüsse zusammengefasst und gleichmäßig auf die pingleichen Teilnehmer aufgeteilt.
- 6.4 Absage Zwischenrunde oder Finale**
- 6.4.1 Sagt ein(e) Spieler(in) die Teilnahme am Zwischenlauf oder Finale ab, so hat diese Absage bis spätestens eine Stunde nach Ende des entsprechenden Vor- bzw. Zwischenlaufs zu erfolgen.
- 6.4.2 Die Absage muss persönlich oder telefonisch beim Leiter der Meisterschaft erfolgen.
- 6.4.3 Erfolgt die Absage nicht bzw. zu spät müssen die Spielgelder für Zwischenlauf bzw. Finale bezahlt werden. Die Bezahlung erfolgt durch Abbuchung vom Vereinskonto.



7. Spielmodus Doppel- **Mixed**wettbewerbe

7.1 Die Bahnverteilung erfolgt in der Vorrunde nach Los, danach nach Platzierung

7.1.1 Die Vorrunde bestreiten grundsätzlich alle TeilnehmerInnen

7.1.2 In die Zwischenläufe kommt die in den Ausschreibungen genannte Teilnehmerzahl unter Mitnahme des Vorrundenergebnisses

7.1.3 Ab den Zwischenläufen dürfen Startplätze nicht mehr getauscht werden

7.1.4 In das Finale bzw. die Endläufe kommt die in den Ausschreibungen genannte Teilnehmerzahl unter Mitnahme des Ergebnisses aus Vor- und Zwischenlauf.

7.2 entfällt

7.3 Siegerermittlung

7.3.1 Bei Pingleichheit entscheidet die geringere Differenz zwischen dem höchsten und niedrigsten Spiel aus allen Einzelspielen. Ist diese gleich, entscheidet die Differenz zwischen dem zweithöchsten und niedrigsten Spiel usw.

7.3.2 entfällt

7.3.3 Bei Pingleichheit auf den Medaillenplätzen bzw. den Qualifikationsplätzen für die übergeordnete Meisterschaft wird das Spiel um zwei Felder verlängert, bis ein Sieger feststeht. (Wertung wie im 9. und 10. Frame eines normalen Spieles.)

7.3.4 Bei Pingleichheit auf den Geldrängen (außer Medaillen- und Qualifikationsränge) werden die entsprechenden Trainingszuschüsse zusammengefasst und gleichmäßig auf die pingleichen Teilnehmer aufgeteilt.

7.4 **Absage Zwischenrunde oder Finale**

7.4.1 **Sagt ein Doppel bzw. Mixed die Teilnahme am Zwischenlauf oder Finale ab, so hat diese Absage bis spätestens eine Stunde nach Ende des entsprechenden Vor- bzw. Zwischenlaufs zu erfolgen.**

7.4.2 **Die Absage muss persönlich oder telefonisch beim Leiter der Meisterschaft erfolgen.**



7.4.3 Erfolgt die Absage nicht bzw. zu spät müssen die Spielgelder für Zwischenlauf bzw. Finale bezahlt werden. Die Bezahlung erfolgt durch Abbuchung vom Vereinskonto.

8. Spielmodus Mannschaftswettbewerbe

8.1 Die Bahnverteilung erfolgt in der Vorrunde nach Los, danach nach Platzierung

8.1.1 Die Vorrunde bestreiten grundsätzlich alle Teilnehmer.

8.1.2 In die Zwischenläufe kommt die in den Ausschreibungen genannte Teilnehmerzahl unter Mitnahme des Vorrundenergebnisses

8.1.3 Ab den Zwischenläufen dürfen Startplätze nicht mehr getauscht werden

8.1.4 In das Finale bzw. Endläufe kommt die in den Ausschreibungen genannte Teilnehmerzahl unter Mitnahme des Ergebnisses aus Vor- und Zwischenlauf.

8.1.4 SpielerInnen, die namentlich für eine Mannschaft des Clubs/Vereins gemeldet sind oder ein Spiel in einer Mannschaft bereits aufgenommen haben, können in keiner anderen Mannschaft des Clubs/Vereins während der gesamten Meisterschaft eingesetzt werden.

8.2 entfällt

8.3 Siegerermittlung

8.3.1 Bei Pingleichheit entscheidet die geringere Differenz zwischen dem höchsten und niedrigsten Spiel aus allen Spielen. Ist diese gleich, entscheidet die Differenz zwischen dem zweithöchsten und niedrigsten Spiel usw. Als Spiel zählt in Mannschaftswettbewerben das gemeinsam erspielte Ergebnis.

8.3.2 entfällt

8.3.3 Bei Pingleichheit auf den Medaillenplätzen bzw. den Qualifikationsplätzen für die übergeordnete Meisterschaft wird das Spiel um zwei Felder verlängert, bis ein Sieger feststeht. (Wertung wie im 9. und 10. Frame eines normalen Spieles.)

8.3.4 Bei Pingleichheit auf den Geldrängen (außer Medaillen- und Qualifikationsränge) werden die entsprechenden Trainingszuschüsse zusammengefasst und gleichmäßig auf die pingleichen Teams aufgeteilt.



8.4 Absage Zwischenrunde oder Finale

- 8.4.1 Sagt ein Team die Teilnahme am Zwischenlauf oder Finale ab, so hat diese Absage bis spätestens eine Stunde nach Ende des entsprechenden Vor- bzw. Zwischenlaufs zu erfolgen.
- 8.4.2 Die Absage muss persönlich oder telefonisch beim Leiter der Meisterschaft erfolgen.
- 8.4.3 Erfolgt die Absage nicht bzw. zu spät müssen die Spielgelder für Zwischenlauf bzw. Finale bezahlt werden. Die Bezahlung erfolgt durch Abbuchung vom Vereinskonto.



9. Bayerischer Clubpokal

9.1 Durchführung

- 9.1.1 Die Meldung der Clubtrios erfolgt mit dem in der Ausschreibung genannten Formblatt an den 1. Landessportwart bzw. an das genannte SpA-Mitglied.
- 9.1.2 Die Startgebühr pro Team wird vom im Meldeformular angegebenen Konto per Bankeinzug abgebucht.
- 9.1.3 Die Auslosung der Begegnungen erfolgt getrennt nach den Bereichen Nord und Süd.
- 9.1.4 Je nach Meldungen können die jeweiligen Runden auf Bezirksebene ausgelost werden.
- 9.1.5 Die Auslosung erfolgt nach Möglichkeit öffentlich und ist vom 1. Landessportwart oder eines von ihm beauftragten SpA-Mitgliedes zu leiten.
- 9.1.6 Bei den Auslosungen wird in allen Runden außer der Finalrunde sichergestellt, dass eine Mannschaft nicht zweimal gegen denselben Gegner antreten muss.
- 9.1.7 Die Paarungen sollen den teilnehmenden Clubs innerhalb 3 Tagen nach der Auslosung bekannt gegeben werden.
- 9.1.8 Die Heimmannschaft setzt sich sofort nach Erhalt der Auslosung mit dem Gast wegen eines Spieltermins in Verbindung.
- 9.1.9 Kann keine Einigung über einen Spieltermin erzielt werden, bestimmt nach Rücksprache mit den beiden Clubs der 1. LSpw einen neuen Termin.
- 9.1.10 Tritt eine Mannschaft zum festgelegten Termin nicht an, scheidet sie aus dem Wettbewerb aus.
- 9.1.11 Die angetretene Mannschaft muss ihre Spiele nicht absolvieren bzw. kann die Spiele auf einer beliebigen Anlage austragen.
- 9.1.12 Die Spielgebühren sind direkt an die Anlage zu bezahlen und richten sich nach dem gültigen Preisaushang oder nach Vereinbarung zwischen Club und Anlage. Vereinbarte Spielpreise sind ebenso für die Gastmannschaft gültig.
- 9.1.13 Verstöße gegen die DBU-SpO bzw. DuFüB Clubpokal sind auf dem Spielformular zu vermerken und von beiden Mannschaftsführern mit Unterschrift zu bestätigen.



9.1.13.1 Die Ahndung erfolgt durch die spielleitende Stelle, i.d.R. den Landessportwart, gem. DBU-Ahndungsmittelkatalog.

9.2 Spielmodus

9.2.1 Die Clubpokalmannschaft besteht aus 3 Spielern/Spielerinnen plus 2 Ersatzspielern/innen pro Runde.

9.2.2 Die Teams können sowohl als reine Frauen- bzw. Männerteams oder als Mixed-Teams spielen.

9.2.3 Frauen erhalten 10 Pins Handicap pro Spiel.

9.2.4 Es erfolgt keine getrennte Wertung. Alle Teams spielen in einem Wettbewerb.

9.2.5 Eine namentliche Meldung der SpielerInnen entfällt. Jede/r Spieler/-in ist nur in einer Clubpokalmannschaft Spiel berechtigt, d.h. mit dem 1. Wurf im laufenden Wettbewerb ist er/sie in der betreffenden Mannschaft fest gespielt bis zur Beendigung des Finales. Ein Einsatz in einer oberen Mannschaft bzw. eine Rückmeldung in ein unteres Team ist nicht möglich.

9.2.5.1 Erfolgt ein Vereins-/Clubwechsel während der Saison und der/die Betreffende hat für den bisherigen Club keine Spiele im Clubpokal absolviert, so ist ein Einsatz nach der Wechselsperre möglich.

9.2.5.2 Wurde der/die Betreffende für den bisherigen Club im Clubpokal eingesetzt, ist ein weiterer Einsatz für den neuen Club nicht mehr möglich.

9.2.6 SpielerInnen ausgeschiedener Teams können am weiteren Wettbewerb nicht mehr teilnehmen.

9.2.7 In jeder Runde wird „Best of Seven“ gespielt, d.h. mind. 4 max. 7 Spiele pro Team.
Nach 3 Spielen kann eine Pause von max. 15 Minuten eingelegt werden.

9.2.8 Die Trios spielen jeweils auf einem Bahnenpaar amerikanische Spielweise.

9.2.9 Spielberechtigt sind die dem Club angehörigen Mitglieder mit gültigem Spielerpass, Beitragsmarke und RL-Karte bzw. Spielerlizenz.
B-Jugendliche nur mit besonderer Spielerlaubnis.

9.2.10 Das Auswechseln während eines Spieles ist möglich. Der/die Ausgewechselte kann in dieser Runde nicht mehr eingesetzt werden.



- 9.2.11 Es kann nach jedem abgeschlossenen Spiel ein(e) Spieler(in) ausgewechselt werden.
- 9.2.12 Einheitliche Sportkleidung gem. DBU-Sportordnung ist vorgeschrieben.
- 9.2.13 Spielwertung: Das Team, das zuerst 4 Durchgänge gewonnen hat, ist Sieger, bei Pingleichheit zwei Zusatzframes (wie 9. und 10. Frame) für das Gesamtteam bis zur Entscheidung, ohne Handicap.
- 9.2.14 Gespielt wird Doppel-KO-System, d.h. der Verlierer scheidet erst bei einer zweiten Niederlage aus, wenn er sich unter der in der Auslosung festgelegten Anzahl von "Lucky Losern" befindet.
- 9.2.15 Die Einstufung der „Lucky Loser“ erfolgt nach den gewonnenen Spielen (3, 2, 1, 0). Bei Gleichstand der Gewinnspiele entscheidet das höhere Gesamtpinergebnis.
- 9.2.16 Erreicht die Mannschaft mit ihrem Ergebnis nicht die "Lucky Loser"-Regel, scheidet sie sofort aus.
- 9.2.17 Die Ergebnisse sind in das Formblatt einzutragen und sofort nach Beendigung der Spiele an die spielleitende Stelle per Post, Fax oder E-Mail weiter zu leiten.
- 9.2.18 Je 8 Teams aus Nord und Süd erreichen das Finale.
Sollte sich nach den eingegangenen Meldungen zum Clubpokal ein deutliches Übergewicht eines Bereiches (Nord/Süd) ergeben, kann sich die Finalteilnahme um max. einen Startplatz zu Gunsten des Bereiches mit der größeren Anzahl gemeldeter Mannschaften ändern.

9.3 Clubpokalfinale

- 9.3.1 Für das Finale wird kein Startgeld erhoben.
- 9.3.2 Die Spielgebühr wird von der Sektion mit der Anlage vereinbart und ist von den Teams selbst zu tragen.

9.4 Spielmodus (Finale)

- 9.4.1 Es werden zwei Gruppen à 8 Teams gebildet. Jede Gruppe 4 Nord- und 4 Südteams. Zuordnung durch Auslosung. Sollte sich nach den Meldungen ein deutliches Übergewicht in eine Region ergeben, kann sich die Finalteilnahme um max. 1 Startplatz zu Gunsten des Bereichs der mehr meldenden Mannschaften verschieben.
- 9.4.2 Die Reihenfolge der Spieler wird vom ersten bis zum letzten Spiel eingehalten und ist vor Beginn des ersten Spieles der Wettkampfleitung mitzu-



teilen. Beim Auswechseln übernimmt der eingewechselte Spieler die Position des Ausgewechselten. Bei jedem Spiel kann max. 1 Spieler/-in ausgewechselt werden. Auswechseln während des Spiels ist erlaubt, der/die ausgewechselte Spieler/-in darf im Finale nicht mehr eingesetzt werden.

9.4.2.1 Kann ein Team durch Ausfall von Spielern nicht in voller Mannschaftsstärke weiterspielen, bleiben die zuvor erzielten Ergebnisse und Punkte erhalten.

9.4.3 In jeder Gruppe spielt jedes Team gegeneinander ein Spiel (insgesamt 7 Spiele)

9.4.4 Zusätzlich werden die direkten Spiele der einzelnen Spieler (1. gegen 1., 2. gegen 2. und 3. gegen 3.) pro Spiel bewertet.

9.4.5 Wertung: Pro Sieg gibt es zwei Punkte für das Mannschaftsergebnis und je einen Punkt für jede gewonnene direkte Begegnung Spieler gegen Spieler, also max. 5 Punkte pro Spiel. Bei Unentschieden werden die Punkte jeweils geteilt (1 Punkt bzw. 0.5 Punkte)

9.4.6 Die Platzierung in der Tabelle ergibt sich aus der Reihenfolge: Gesamtpunkte, Pins, direkter Vergleich

9.4.7 Die beiden punktbesten Teams jeder Gruppe erreichen das Halbfinale. Es spielen Sieger Gruppe A gegen Zweiter Gruppe B und Zweiter Gruppe A gegen Sieger Gruppe B ein Spiel auf reines Pinergebnis. Die Sieger erreichen das Finale; die Verlierer spielen um Platz 3 und 4 jeweils ein Spiel auf reines Pinergebnis. Bei Pingleichheit wird das Spiel um 2 Frames verlängert, bis ein Sieger feststeht (Wertung wie im neunten und zehnten Frame eines normalen Spiels).

9.4.8 Die restlichen Teams spielen in zwei Spielen auf Gesamtpins entsprechend ihrer Platzierung in den Gruppen A und B die weiteren Plätze aus (3. gegen 3. um Platz 5 u. 6, 4. gegen 4. um Platz 7 u. 8 usw.). Bei Pingleichheit in der direkten Begegnung werden die Trainingszuschüsse zusammengefasst und gleichmäßig auf die pingleichen Teams verteilt.

9.4.9 Alle am Finale teilnehmenden Teams erhalten **einen in der Ausschreibung genannten Anteil der** Startgelder des Clubpokals gem. gesondertem Aufteilungsschlüssel als Trainingszuschuss ausbezahlt.



**10 Bayerischer Vereinspokal
entfällt**



11. Durchführung Ligaspiele

11.1 Teilnehmer

11.1.1 Teilnehmende Mannschaften an den Ligaspielen in der Sektion Bowling im BSKV e.V. sind die Mitglieder der Vereine in ihren angeschlossenen Clubs.

11.1.2 Für die Einteilung der Schiedsrichter zu den betreffenden Ligastarts sind die dafür vorgesehenen Clubs (s. Ligaeinteilung) verantwortlich. Sollte ein Club keinen SR stellen können, geht die Verantwortung für die SR-Abstellung an den zuständigen Verein über.
Schiedsberechtigt sind Schiedsrichter, die ihre B-Lizenz in Bayern erworben haben und A-Lizenzinhaber mit B-Prüfung in Bayern.

11.2 Mannschaftsmeldung zu Ligaspielen

11.2.1 Jeder Club, der an Ligaspielen der DBU (Bundesligen) oder der Sektion Bowling im BSKV e.V. (Bayernligen bis A-Klassen) teilnimmt, hat für seine Mannschaften vor Beginn der Ligaspiele die Ligameldung (**Formblatt 1**) an den **zuständigen Bereichssportwart** zu senden. Den Termin gibt der Landessportwart bekannt.

11.2.2 Alle Clubs, die Mannschaften im Bayerischen Ligaspielbetrieb haben, müssen mit Abgabe der Ligameldung eine Meldegebühr (Pkt. 11.2.4) entrichten (s. GebO).

11.2.3 Die Meldegebühr wird **pro Mannschaft** (außer 1. u. 2. Bundesliga) erhoben und vom in der Mannschaftsmeldung bezeichneten Konto durch die Sektion Bowling abgebucht.

11.2.3.1 Von den Meldegebühren werden durch die Sektion Bowling Ehrenpreise für die ersten drei Teams jeder Liga beschafft, die dann am letzten Spieltag der jeweiligen Liga bei der Siegerehrung überreicht werden. **Dafür nicht benötigte Beträge fließen dem allgemeinen Haushalt zu.**

11.2.4 Spielt eine Mannschaft nicht die gesamte Ligasaison durch – wobei ein einmaliges Fehlen pro Mannschaft erlaubt ist – oder wird eine Mannschaft nach der Meldung zurückgezogen, wird eine Gebühr fällig (s. GebO).

11.2.4.1 Für alle restlichen Spieltage muss die abgemeldete Mannschaft das Spielgeld an die betreffende Anlage bezahlen, falls diese das verlangt.

11.2.4.2 Die Sektion Bowling zieht die noch anfallenden Spielkosten, gem. Rechnungsstellung der betreffenden Anlagen, vom Vereins-/Clubkonto ein und überweist den fälligen Betrag an die Anlagen.



11.3 Weitere Meldeunterlagen

11.3.1 Bis spätestens **10. August jeder Saison** sind folgende Unterlagen an die bezeichnete Stelle zu senden:

11.3.1.1 Bei Werbung tragenden Clubs eine Kopie des vom BSKV genehmigten **Werbevertrages** an den zuständigen Bereichssportwart – wenn möglich bereits mit der Ligameldung (s. Pkt. 11.2.1)

11.3.1.2 Von **B-Jugendlichen** eine Kopie der Spielgenehmigung (**Formblatt 10**) an den zuständigen Bereichssportwart

11.3.1.3 Die namentliche Meldeliste (Formblatt 3) in einfacher Ausfertigung.

11.4 Mannschaften

11.4.1 Gespielt wird in:
4-er Frauen-Mannschaften / 4-er Männer-Mannschaften

11.4.2 **In den Ligen** der Männer können **von der A-Klasse bis zur Bezirksliga** auch gemischte Mannschaften spielen.

11.4.2.1 Maximal zwei Frauen pro Spiel dürfen in gemischten Teams eingesetzt werden.

11.4.2.2 Spielerinnen, die in den Bundesligen oder der Bayernliga gemeldet sind, dürfen nicht in gemischten Teams eingesetzt werden.

11.4.2.3 Spielerinnen, die in einer gemischten Männermannschaft spielen, können in der Frauenliga bis zur Landesliga gemeldet sein und auch dort spielen. Sie dürfen außerdem in der Bayernliga oder in den Bundesligen nicht mehr als 9 Spiele absolvieren. Ansonsten gilt Punkt 11.15 ff der DuFüB.

11.4.2.4 Spielerinnen können **von der A-Klasse bis zur Bezirksliga in jede** Mannschaft ihres Clubs gemeldet werden, **die in einer dieser Ligen spielt**. Ansonsten gilt Punkt 11.15 ff der DuFüB.

11.4.2.5 Spielerinnen, die in gemischten Teams spielen – auch aushilfsweise – müssen für diese Mannschaft gemeldet bzw. mit **Formblatt 2** nachgemeldet werden.

11.4.2.6 Gemischte Mannschaften haben das Aufstiegsrecht in die nächsthöhere Spielklasse, können jedoch ab **Bezirksoberliga** nur als reine Männermannschaft starten.

11.4.2.7 In einer Ligamannschaft dürfen in der laufenden Saison max. 15 Spieler/innen eingesetzt werden.



11.5 Namentliche Meldung

- 11.5.1 Für die namentliche Meldung ist **Formblatt 3** zu verwenden. Die Ausfüllhinweise sind unbedingt zu beachten.
- 11.5.2 Bei Frauenteamen sind mindestens 4 Frauen je Team zu melden.
- 11.5.3 Bei Männerteams sind mindestens 4 Männer je Team zu melden.
- 11.5.4 Bei gemischten Teams sind mindestens 4 SpielerInnen, davon mindestens 2 Männer je Team zu melden.
- 11.5.5 Gemeldet werden können nur SpielerInnen mit gültiger Spielberechtigung s. Pkt. 11.8
- 11.5.6 SpielerInnen, die während der laufenden Saison **nachgemeldet** werden, sind mit Übergabe von **Formblatt 2** an den Schiedsrichter ab diesem Zeitpunkt startberechtigt, wenn die erforderlichen Startpapiere vorliegen. (s. Pkt. 11.8)
- 11.5.7 Für die auf der namentlichen Meldeliste genannten SpielerInnen in den Mannschaften 1/2/3 usw., stellen diese Mannschaften die "Stammmannschaften" (Ursprungsmannschaft) dar, die für einen Wechsel während der Ligaspielzeit maßgebend sind.
- 11.5.8 Die namentliche Meldeliste laut Formblatt 3 muss an jedem Spieltag vorgelegt werden. Bei Nichtvorlage ist vom Schiedsrichter **Formblatt 3c** auszufüllen. Es wird eine Verwaltungsgebühr laut GebO erhoben.

11.6 Werbung

- 11.6.1 Tritt eine Mannschaft mit Werbung an, so muss diese den Richtlinien entsprechen (DBU/BSKV).
- 11.6.2 Kopien des vom BSKV genehmigten Werbevertrages sind gem. Pkt. 11.3.1.1 zu erstellen.
- 11.6.3 Kann der Werbevertrag nicht vorgelegt werden, so muss dieser innerhalb von 20 Werktagen an den zuständigen Bereichssportwart nachgereicht werden.
- 11.6.3.1 Die Verwaltungsgebühr gem. GebO wird durch die Sektion Bowling vom Club-/Vereins-konto abgebucht.
- 11.6.3.2 Bei Nichtvorlage erfolgt für den/die betreffenden Spieltag/e Punkt- und Pinabzug.



Die Mannschaft erhält 0 Pins und 0 Punkte und es wird eine neue Tabelle erstellt.

11.7 Startberechtigung

- 11.7.1 Alle Teilnehmer an den Ligaspielen der Sektion Bowling im BSKV und der DBU starten auf eigene Gefahr. Für die Nichtbeachtung ärztlicher Bedenken, Einschränkungen oder eines ärztlichen Entzugs der Starterlaubnis trägt allein der startende Sportler die Verantwortung.
- 11.7.2 B-Jugendliche dürfen nur mit Sondergenehmigung (Formblatt 10) am Ligaspielbetrieb der Sektion Bowling teilnehmen.
- 11.7.3 In Mannschaften dürfen beliebig viele Ausländer bis maximal Bayernliga spielen.
- 11.7.3.1 Ab den Aufstiegsspielen zur 2. Bundesliga gibt es Einschränkungen bezüglich des Einsatzes von Ausländern. Näheres dazu regelt die DBU-Sportordnung.
- 11.7.4 Spielen mehrere Mannschaften eines Clubs in der **gleichen Liga**, so hat ein/e Spieler/in an einem Spieltag nur das Startrecht für eine dieser Mannschaften.
- 11.7.4.1 Der Einsatz eines/einer Spielers/Spielerin in **unterschiedlichen Ligen** am gleichen Wochenende ist erlaubt. Beachte Pkt. 11.15ff
- 11.7.5 **Nicht am Ligaspielbetrieb teilnehmen** dürfen:
- a) C-Jugendliche (s. DBU-SpO 3.1)
 - b) Wer wegen Vereins- oder Clubwechsel während der Saison (s. Pkt. 4.9ff DBU-SpO) gesperrt ist
 - c) Wer wegen einer roten Karte oder wegen eines anderen Vergehens durch Urteil einer Verbandsgerichtsbarkeit für den Ligaspielbetrieb gesperrt ist.
- 11.7.6 Wechselt ein Spieler den Verein oder Club während des Sportjahres (siehe hierzu auch die DBU-Sportordnung), so ist das Formular 5a (Wechsel während der Saison) auszufüllen. Das Formular muss von allen Beteiligten ausgefüllt und unterschrieben und anschließend an den 1. Landessportwart gesendet werden.

11.8 Spielberechtigungsachweise

- 11.8.1 Zum Nachweis der Spielberechtigung müssen folgende Startpapiere vorhanden sein:



- a) Spielerpass mit gültiger Beitragsmarke
- b) Gültige Ranglistenkarte bzw. Spielerlizenz
- c) Bei B-Jugendlichen die Sondergenehmigung (Formblatt 10)

11.8.2 Die unter 11.8.1 genannten Startpapiere sind **bei jedem Einsatz und der unter 11.8.1a genannte Spielerpass spätestens ab 1.2. jeden Jahres mit der neuen Beitragsmarke** vorzulegen.

11.8.2.1 Können die Startpapiere unter 11.8.1a+b nicht vorgelegt werden, sind jedoch vorhanden, können diese bis 6 Tage (Poststempel bzw. Versandtag beim Versand per Fax oder E-Mail) nach dem betreffenden Start an den zuständigen Sportwart nachgereicht werden. Dem/Der Spieler/in ist das Startrecht grundsätzlich durch den Schiedsrichter einzuräumen. Formblatt 3A ist vom SR auszufüllen. **Es wird eine Verwaltungsgebühr laut GebO erhoben.**

11.8.2.2 **entfällt**

11.8.2.3 Wird die Nachreichung versäumt oder die Frist überschritten, wird der/dem betreffenden Spieler/in das erzielte Ergebnis aberkannt. Es erfolgt eine Berichtigung der Tabelle.

11.8.2.4 Ist für Neumitglieder bzw. Wiedereintritte der Spielerpass bzw. die RL-Karte vor dem ersten Einsatz beantragt (mit Kopie an den jeweiligen BSpW), aber noch nicht vorhanden, so kann der Spieler/die Spielerin am Spielbetrieb teilnehmen, wenn er die Kopie der Anforderung vorlegen kann. Formblatt 3B ist vom SR auszufüllen. Diese Kopie hat so lange Gültigkeit, bis der Spielerpass bzw. die RL-Karte vorhanden ist. Diese sind nach Erhalt am nächsten Ligastart dem SR unaufgefordert zur Prüfung vorzulegen. Eine Verwaltungsgebühr wird in diesem Falle nicht erhoben.

11.8.2.5 Werden während der laufenden Saison fehlende, nicht gültige und/oder nicht ordnungsgemäße Spielberechtigungsnachweise festgestellt, können diese Startpapiere bis 6 Tage nach dem Datum der Feststellung an den zuständigen (Bereichs-) Sportwart nachgereicht werden. Ansonsten gilt Punkt 11.8.2.3 der DuFüB.

11.8.3 **Keine Startberechtigung haben**

- a) B-Jugendliche bei ihrem 1. Einsatz, wenn die Sondergenehmigung (Formblatt 10) fehlt
- b) Neumitglieder und Wiedereintritte, die keine Kopie der Anforderung für den Spielerpass bzw. der RL-Karte vorlegen können.

In diesen Fällen erfolgt immer Punkt- und Pinabzug, auch wenn der Schiedsrichter das Startrecht erteilt und auch nicht extra auf eine evtl. Ergebniskorrektur hingewiesen hat.



11.9 Sportkleidung

11.9.1 Die Sportkleidung ist unter Pkt. 4.7 ff der DBU-Sportordnung definiert.

11.9.2 Bei Rock und Hose sind leichte Farbunterschiede (z.B. schwarz und dunkelblau), sowie Streifen oder andere Muster auch in abweichender Farbgebung erlaubt.

11.9.3 Bei den Trikots sind kleine Abweichungen in der Machart gestattet.

11.10 Ablauf der Spieltage

11.10.1 Sofern nicht ausdrücklich durch den Sportausschuss (in Folge: SpA) anders festgelegt, werden Ligaspiele an Sonntagen durchgeführt (Ausnahme z.Z. Bundes-/Bayernliga).

11.10.2 Sofern vom SpA oder seinen spielleitenden Organen nicht anders festgelegt, beginnen die Ligaspiele:

a) Bayernliga am Samstag um 10:00 Uhr, am Sonntag um 10.00 Uhr

b) In allen anderen Ligen mit den Vormittagsspielen um 09:00 Uhr.

Die Spielberechtigungsnachweise sind 30 Minuten vor Spielbeginn dem Schiedsrichter vorzulegen.

11.10.2.1 In allen Ligen außer 6er-Ligen sollte zwischen den Vor- und Nachmittagspielen eine Pause von 30 bis 60 Minuten liegen. Die Länge wird vom Schiedsrichter festgelegt und richtet sich nach den Gegebenheiten der Anlage.

11.10.2.2 Vor dem Vormittags- und Nachmittagsstart sind max. 15 Minuten Probewürfe (Einspielzeit) gestattet. Auswechselspieler können an den Probewürfen teilnehmen.

11.10.2.3 In 6er-Ligen werden die zu absolvierenden 5 Spiele am Stück und ohne Pause gespielt.

11.10.3 Am 1. Spieltag sind aus dem Kreis der Mannschaftsführer ein/e Ligasprecher/in und deren Stellvertreter zu wählen.

11.10.4 entfällt

11.10.5 entfällt

11.10.5.1 Auswechselspieler dürfen während des Wettkampfes bei entsprechender Bahnkapazität spielen.



- 11.10.6 Der Spieltag wird als ein Start gewertet, unabhängig von der Anzahl der Mannschaften einer Liga.
- 11.10.6.1 Übertrifft die Anzahl der Starts die des vorliegenden Ligaschlüssels, wird mit der Ordnung des 1. Starts wieder begonnen.
- 11.10.7 Spieltage/Spiele können aus wichtigen Gründen durch den SpA oder eines seiner spielleitenden Organe (Sportwarte) terminlich und/oder örtlich verlegt werden.
- 11.10.7.1 Verlegung/Absagen von Spieltagen oder Spielen sind den betreffenden Teams spätestens 24 Stunden vor Spielbeginn durch die spielleitende Stelle mitzuteilen.
- 11.10.7.2 Anträge der Teams einer Liga auf Spieltag- oder Spielortverlegung sind mind. 6 Wochen vor dem Spieltag schriftlich an den zuständigen Sportwart zu richten. Ein Recht auf Verlegung begründet die Antragstellung nicht.
- 11.10.8 Wiederholungen von Spieltagen und/oder Spielen sind den betreffenden Teams
– mit Begründung – rechtzeitig, jedoch spätestens 4 Wochen nach dem betreffenden Spieltag mit zu teilen.
- 11.10.9 Grundsätzlich muss während der Spielzeit mit einer Termin- bzw. Ortsverschiebung durch äußere – nicht vorhersehbare – Umstände gerechnet werden.
- 11.10.9.1 Ein Einspruch gegen Verschiebungen/Verlegung/Wiederholung von Spielen/ Spieltagen ist nicht zulässig.
- 11.10.9.2 Die Kosten für Wiederholungen von Spieltagen/Spielen tragen die betroffenen Mannschaften.
- 11.11 Ligastärke/Spielmodus/Auswechselln**
- 11.11.1 Für Bundesligen gelten die DuFüB der DBU.
- 11.11.2 Sofern vom SpA nicht anders festgelegt:
- Bayernliga je 10 Mannschaften, 9 Spiele (3 + 3 samstags, 3 sonntags)
Landesliga bis A-Klasse je 8 Mannschaften, 7 Spiele (3+4 bzw. 4+3 sonntags)
- 11.11.2.1 In den unteren Ligen der Frauen und Männer kann es, bedingt durch die unterschiedliche Anzahl von Mannschaften zu einer abweichenden Spielanzahl kommen:
10er-Liga (3+3 sonntags) bzw. in 6er-Ligen (5 sonntags).



- 11.11.2.2 Spielen mehrere **8er**-Ligen an einem Spieltag auf einer Anlage, so ist vor Beginn des Spieltages durch den/die Schiedsrichter, in Absprache mit der Anlage und den Ligasprechern (wegen Mittagspause und Bahnpflege), die Spielanzahl (4+3 oder 3+4) jeder Liga festzulegen.
- 11.11.2.3 Jede Liga absolviert ihren Spieltag auf den ihr zugewiesenen Bahnen. Ein Wechsel der Blöcke während des Spieltages ist nicht zulässig, außer bei technischen Problemen.
- 11.11.3 Am Spieltag können max. 6 SpielerInnen eingesetzt werden.
- 11.11.4 Im Spielbereich sind drei Bälle pro Spieler/-in erlaubt. Davon darf sich einer in der Ballablage, die anderen darunter oder im Sitzbereich der Spieler befinden.
- 11.11.5 Verzögern von Spielen (Slow-Bowling) ist nicht erlaubt. Siehe Pkt. 6.3ff und 6.4ff DBU-SpO.
- 11.11.6 Ein Mannschaftsbetreuer pro Team darf sich in Sportkleidung im oder hinter dem Sitzbereich der Spieler aufhalten.
- 11.11.7 Es wird wie folgt gespielt: Jeder gegen jeden ein Spiel an einem Spieltag gem. Ligaschlüssel. Abweichungen sind gem. 11.11.2.1 möglich.
- 11.11.8 Ein Spiel wird auf einer Doppelbahn mit dem Spielpartner in amerikanischer Spielweise absolviert.
- 11.11.9 Der Bahnwechsel für das nächste Spiel erfolgt erst, wenn die letzte Mannschaft der Liga ihr Spiel beendet hat.
- 11.11.10 Spielerwechsel nach einem abgeschlossenen Spiel:
- 11.11.10.1 Nach jedem abgeschlossenen Spiel können 2 SpielerInnen ausgewechselt werden.
- 11.11.10.2 Der/die Ersatzspieler/in hat **keinen** Probewurf.
- 11.11.10.3 Auf dem Spielformular ist ein erfolgter Wechsel zu vermerken.
- 11.11.11 Spielerwechsel während des laufenden Spiels:
- 11.11.11.1 Erfolgt der Wechsel während eines laufenden Spiels, so darf die ausgewechselte Person an diesem Kalendertag nicht mehr eingesetzt werden.



11.11.11.2 Dieser Wechsel ist der Wettkampfleitung (Schiedsrichter) sofort anzuzeigen.

11.11.11.3 Der eingewechselte Spieler hat keinen Probewurf. Er spielt sofort auf das bisherige Ergebnis weiter.

11.11.11.4 Wird diese Auswechslung nicht vorher bekannt gegeben, sind die bereits gespielten Frames zu streichen.

11.11.11.5 Bei einer Auswechslung während eines Spiels wird dieses lediglich für das Mannschaftsergebnis gewertet. Eine Erfassung in der Rangliste erfolgt weder für den Sportler der das Spiel begonnen hat, noch für den Sportler, der das betreffende Spiel beendet hat.

11.11.11.6 Spiele, die von zwei Spielern gemeinsam bestritten werden, gelten für beide Spieler als Einsatz gem. Pkt. 11.15ff (Festspielen in oberen Teams). Im Ergebnisformular muss der Einsatz durch Kennzeichnung (O oder *) in der betreffenden Ergebnisspalte bei beiden Spielern kenntlich gemacht werden.

11.12 Punktwertung

11.12.1 Für jedes Spiel werden 2 Matchpunkte vergeben. Der Sieger erhält 2 Punkte, bei Unentschieden erhält jede Mannschaft 1 Punkt.

11.12.2 Für die am Spieltag erzielten Gesamtpins der Mannschaften werden Bonuspunkte vergeben. Die Mannschaft, die am Spieltag die meisten Pins erzielt erhält die vollen Bonuspunkte. Alle anderen Teams erhalten ihrem Pinergebnis entsprechend jeweils eines Punkt weniger. Die Bonuspunkte richten sich nach der Anzahl der Mannschaften jeder Liga.
z.B. 10er-Liga: Pinbestes Team 10 Punkte, zweitbestes Team 9 Punkte usw. bis 1 Punkt
9er-Liga: Pinbestes Team 9 Punkte, zweitbestes Team 8 Punkte usw. bis 1 Punkt
8er-Liga: Pinbestes Team 8 Punkte, zweitbestes Team 7 Punkte usw. bis 1 Punkt

11.12.2.1 Haben an einem Spieltag zwei oder mehrere Teams gleich viel Pins erzielt, erhalten diese die gleiche Anzahl an Bonuspunkten. Die nachfolgenden Teams entsprechend weniger.

11.12.2.2 Treten ein oder mehrere Teams an einem Spieltag nicht an, so erhalten sie 0 Pins sowie 0 Match- u. Bonuspunkte.

11.12.3 Die Summe aus Matchpunkten und Bonuspunkten ergeben die Gesamtpunkte jedes Teams für den Spieltag und die Tabelle.

11.12.4 Für die Platzierung in der Tabelle ist folgende Reihenfolge maßgeblich:

1. Gesamtpunkte, bei Gleichstand
2. Gesamtpins, bei Gleichstand



3. Matchpunkte, bei Gleichstand
4. direkter Vergleich der Teams in der Reihenfolge
 - a) Matchpunkte bei Gleichstand
 - b) Pins

11.12.5 Scheiden während der Saison eine oder mehrere Mannschaften aus der Liga aus, erfolgt eine Neuerstellung der Tabelle (Matchpunkte und Bonuspunkte).

11.12.5.1 Ausgeschiedene Teams werden mit 0 Punkten und 0 Pins ans Tabellenende gesetzt und stehen als Absteiger in die **unterste** Liga fest. Die gespielten Ergebnisse werden in der Rangliste erfasst.

11.12.5.2 Alle Spiele gegen ausgeschiedene Teams werden für den Gegner mit den erzielten Pins und 2 Punkten gewertet.

11.13 Ergebniskontrolle

11.13.1 Jedes Team ist für die Überwachung der Anzeige des Ergebniscomputers selbst verantwortlich. Fehleintragungen sind beim Schiedsrichter anzuzeigen, bevor der nächste Wurf erfolgt.

11.13.2 Fällt der Ergebniscomputer während eines Spiels aus und die bis dahin erzielten Ergebnisse sind nicht mehr nachvollziehbar, muss das Spiel nachgespielt werden.

11.13.2.1 Fällt der Computer länger oder ganz aus, müssen die Teams ihre Spiele auf Spielformularen eintragen, wobei nicht eingetragene Würfe bei der Kontrolle mit 0 Pins zählen.

11.13.3 Jedes Team zeichnet für die Übertragung der Ergebnisse vom Computer in das Ergebnisformular (Spielzettel) eigen verantwortlich.

11.13.3.1 Fehl- oder Falscheintragungen, soweit sie nicht nachprüfbar sind, gehen immer zu Lasten der betreffenden Mannschaft.

11.13.3.2 Werden mehr als 6 Spieler/-innen eingesetzt, so werden die Spiele der an 7. und 8. Stelle auf dem Spielzettel stehenden Spieler/-innen gestrichen.

11.13.4 Korrekturen auf den Spielzetteln dürfen nur durch den Schiedsrichter unter Hinzunahme der beteiligten Mannschaftsführer erfolgen.

11.13.5 Auf dem Spielzettel hat die Mannschaft die Quersumme aus den Einzelspielen und die Gesamtsumme der Pins aus allen Spielen des Spieltags zu ermitteln und zu notieren.



- 11.13.5.1 Der Spielzettel ist vom Mannschaftsführer zu unterzeichnen und beim Schiedsrichter abzugeben.
- 11.13.6 Die Richtigkeit der Ergebnisse auf dem Spielzettel bestätigt allein der Schiedsrichter.
- 11.13.6.1 Sollten durch diesen Fehler entdeckt werden, so hat er den Mannschaftsführer zu verständigen und den Fehler aufzuzeigen.
- 11.13.6.2 Eine Korrektur ist bis eine Stunde nach Spielende und nur durch den Schiedsrichter gestattet.
- 11.13.7 Fehler auf Spielzetteln, die erst nach dem Spieltag vom zuständigen Sportwart festgestellt werden, werden bereinigt. Durch die Korrektur können den betroffenen Mannschaften Punkte/Pins zu-/abkannt werden. Die betroffene Mannschaft wird hierüber durch den Schiedsrichter oder den zuständigen Sportwart informiert. Ein Einspruch gegen eine sachlich richtige Korrektur ist nicht mehr möglich.
- 11.13.8 Spielzettel sind hinsichtlich der Pin-/Punktwertung von den zuständigen Instanzen der Sektion innerhalb von 4 Wochen nach dem Spieltag bzw. Eintreffen der Unterlagen zu überprüfen und ggf. zu korrigieren. Ein Pin-/Punktabzug ist nach dieser Frist gem. RVO des BSKV nicht mehr möglich. Jegliche Einspruchsfrist des Teams oder der Sektionsinstanzen ist verfallen.
- 11.14 Verspätetes Antreten/Nichtantritt am Spieltag**
- 11.14.1 Verspätet eingetroffene Teams oder SpielerInnen beginnen in dem Frame und Feld, in dem sich die gegnerische Mannschaft zur Zeit der Spielaufnahme maximal befindet.
- 11.14.2 Mannschaften dürfen auch unvollständig antreten, mindestens ein/e Spieler/in muss am Spieltag spielen. Die Spielgebühr muss in vollem Umfang, auf Verlangen der Anlage, bezahlt werden.
- 11.14.3 Falls eine Mannschaft zu einem Spieltag nicht antreten kann, hat sie dies nach Möglichkeit so früh wie möglich dem zuständigen Bereichssportwart und der betreffenden Anlage mitzuteilen.
- 11.14.4 Tritt eine Mannschaft ein weiteres Mal nicht an, verliert sie das Startrecht in dieser Liga. Es erfolgt eine Neuberechnung der Tabelle gem. Pkt. 11.12.5
- 11.14.5 In den Fällen 11.14.3 und 11.14.4 muss die Spielgebühr trotzdem an die betroffene Anlage entrichtet werden, falls diese das verlangt. Eine Kopie der Nachzahlungsquittung ist dem zuständigen Sportwart zuzusenden.



- 11.14.6 Falls die Spielgebühr auf Verlangen der Anlage nicht entrichtet wird, erhält die Mannschaft zum nächsten Spieltag kein Startrecht.
- 11.14.7 Wird die verlangte Spielgebühr nicht entrichtet und die Mannschaft tritt nicht mehr an (auch in der folgenden Saison), so erhält die nächst höhere Mannschaft des betreffenden Clubs kein Spielrecht, bis die offene Spielgebühr entrichtet wird.
- 11.14.8 Falls die verlangte Spielgebühr in keinem Fall bezahlt wird, müssen die Verursacher mit sportrechtlichen Folgen rechnen.
- 11.14.9 Die Sektion Bowling kann für diese nicht entrichteten Spielgebühren nicht in Regress genommen werden.

11.15 Einsatz von Spielern in oberen Mannschaften und Rückmeldung

- 11.15.1 SpielerInnen unterer Mannschaften können in oberen Mannschaften eingesetzt werden.
- 11.15.2 Die jederzeitige Rückkehr eines/einer in einer unteren Mannschaft gemeldeten Spielers/in aus einer oberen Mannschaft ist nur dann möglich, wenn der/die Spieler/in in einer oder mehreren oberen Mannschaften zusammen nicht mehr als sieben Spiele bzw. in der Bundesliga/Bayernliga neun Spiele gespielt hat.
- 11.15.3 Mit dem 1. Wurf des 8. Spiels in einer oberen Mannschaft bzw. 10. Spiels in BuLi/BayLi hat sich der/die Spieler/in festgespielt (Ausnahme 11.15.4.2 und 11.15.4.4).
Jeder Einsatz in einem Spiel wird für die daran beteiligten Spieler als Spiel i. S. d. Punktes gewertet.

Beispiel 1: Spieler ist in der 3. Mannschaft gemeldet.

- | | |
|-------------|--|
| 1. Spieltag | 7 Spiele in Mannschaft 3 ist möglich |
| 2. Spieltag | 7 Spiele in Mannschaft 1 ist möglich |
| 3. Spieltag | 7 Spiele in Mannschaft 3 ist möglich |
| 4. Spieltag | 7 Spiele in Mannschaft 2 ist möglich |
| 5. Spieltag | festgespielt in 2. Mannschaft oder Rückmeldung in Team 3 |
| 6. Spieltag | 7 Spiele in Mannschaft 1 ist möglich, wenn nicht zurück gemeldet |
| 7. Spieltag | festgespielt in Mannschaft 1 |

Beispiel 2: Spieler ist in der 5. Mannschaft gemeldet (und wird zur Halbzeit nicht zurückgemeldet) und spielt nur bis zur Landesliga.

1. Spieltag, er absolviert 4 Spiele in der 4. Mannschaft
2. Spieltag, er absolviert 7 Spiele in der 5. Mannschaft



3. Spieltag, er absolviert 4 Spiele in der 3. Mannschaft
→ mit dem 4. Spiel an diesem Spieltag hat sich der Spieler in der 4. Mannschaft festgespielt! Keine Spiele in der 5. Mannschaft mehr möglich.
4 Spiele 4. Mannschaft + 4 Spiele 3. Mannschaft = 8 Spiele, d.h. mehr als 7 Spiele in höheren Mannschaften als der gemeldeten 5. Mannschaft.
4. Spieltag, er absolviert 5 Spiele in der 2. Mannschaft
→ mit dem 4. Spiel an diesem Spieltag hat sich der Spieler in der 3. Mannschaft festgespielt! Keine Spiele in der 4. und 5. Mannschaft mehr möglich.
4 Spiele 3. Mannschaft + 5 Spiele 2. Mannschaft = 9 Spiele, d.h. mehr als 7 Spiele in höheren Mannschaften als der zuletzt festgespielten Mannschaft.

Da Ligahalbzeit ist, könnte der Spieler nun aus der 3. in die 4. Mannschaft zurückgemeldet werden. Er dürfte dann aber nur noch in der 4. Mannschaft spielen.

5. Spieltag, er absolviert 6 Spiele in der 2. Mannschaft
→ mit dem 3. Spiel an diesem Spieltag hat sich der Spieler in der 2. Mannschaft festgespielt! Keine Spiele in der 3., 4. und 5. Mannschaft mehr möglich.
2 mal 5 Spiele in der 2. Mannschaft = 10 Spiele, d.h. mehr als 7 Spiele in höheren Mannschaften als der zuletzt festgespielten Mannschaft.
6. Spieltag, er absolviert 7 Spiele in der 1. Mannschaft
7. Spieltag, er absolviert 1 Spiel in der 1. Mannschaft
→ mit diesem Spiel hat sich der Spieler in der 1. Mannschaft festgespielt! Keine Spiele in der 2., 3., 4. und 5. Mannschaft mehr möglich.

Wird ein Spieler aber in Ligen mit 9 Spielen an einem Spielwochenende eingesetzt (Bayernliga, 2. & 1. Bundesliga), so spielt er sich dort erst mit dem 1. Wurf im 10. Spiel fest.

Nehmen wir also noch mal einen aufstrebenden Spieler der in einer 5. Mannschaft gemeldet ist und eine sehr erfolgreiche Saison spielt:

1. Spieltag, er absolviert 7 Spiele in der 4. Mannschaft
2. Spieltag, er absolviert 3 Spiele in der 3. Mannschaft (Landesliga)
→ mit dem 2. Spiel an diesem Spieltag hat sich der Spieler in der 4. Mannschaft festgespielt! Keine Spiele in der 5. Mannschaft mehr möglich.
7 Spiele 4. Mannschaft + 3 Spiele 3. Mannschaft = 10 Spiele, d.h. mehr als 7 Spiele in höheren Mannschaften als der gemeldeten 5. Mannschaft.
3. Spieltag, er absolviert 7 Spiele in der 2. Mannschaft (Bayernliga)
→ mit dem 6. Spiel an diesem Spieltag hat er sich in der 3. Mannschaft festgespielt!
Keine Spiele mehr in der 4. und 5. Mannschaft mehr möglich.
7 Spiele 2. Mannschaft + 3 Spiele 3. Mannschaft = 10 Spiele, d.h. mehr als 7 Spiele in höheren Mannschaften als der zuletzt festgespielten Mannschaft.
4. Spieltag, er absolviert 2 Spiele in der 2. Mannschaft (Bayernliga)
→ nichts passiert! Er ist weiterhin für die 3. Mannschaft spielberechtigt.
7 Spiele + 2 Spiele 2. Mannschaft = 9 Spiele, d.h. er ist nicht festgespielt in der 2. Mannschaft.

In den bayerischen Ligen ist nun Halbzeit und der Spieler könnte aus der 3. Mannschaft in die 4. Mannschaft zurückgemeldet werden. Er wäre dann aber nur noch für die 4. Mannschaft für den Rest der Saison spielberechtigt.



5. Spieltag, er absolviert 2 Spiele in der 1. Mannschaft (2. Bundesliga Süd)
→ mit dem 1. Spiel an diesem Spieltag hat er sich in der 2. Mannschaft festgespielt!
Keine Spiele in der 3., 4. und 5. Mannschaft mehr möglich.
7 Spiele + 2 Spiele + 2 Spiele in der 2. Mannschaft = 10 Spiele, d.h. mehr als 9 Spiele(!) in höheren Mannschaften als der zuletzt festgespielten Mannschaft.
6. Spieltag, er absolviert 8 Spiele in der 1. Mannschaft (2. Bundesliga Süd)
→ mit dem 8. Spiel an diesem Spieltag hat er sich in der 1. Mannschaft festgespielt!
Keine Spiele in 2., 3., 4. und 5. Mannschaft mehr möglich.
2 Spiele + 8 Spiele in der 1. Mannschaft = 10 Spiele, d.h. mehr als 9 Spiele(!) in höheren Mannschaften als der zuletzt festgespielten Mannschaft.
- 11.15.4 Die folgenden Bestimmungen (11.15.4.1 bis 11.15.4.6) gelten für alle bayerischen Mannschaften, die nach dem DBU/BSKV-Ligensystem spielen. (Bundesliga bis A-Klasse)
- 11.15.4.1 Vor Halbzeit der betreffenden Liga kann kein/e in einer höheren Mannschaft gemeldete/r oder festgespielte/r Spieler/in in einer unteren Mannschaft eingesetzt werden.
- 11.15.4.2 Bei Halbzeit einer Liga können max. 2 SpielerInnen in die **nächst untere** Mannschaft zurückgemeldet werden.
- 11.15.4.3 Die Rückmeldung ist mit Formblatt 9 dem betreffenden Sportwart nach der 1. Halbzeit, jedoch vor der 2. Halbzeit mitzuteilen. Eine Kopie des Formblatts 9 erhält der Schiedsrichter der unteren Liga beim ersten Einsatz des/der Spielers/in in der 2. Halbzeit.
- 11.15.4.4 Der Einsatz eines/r zurück gemeldeten Spielers/in in einer unteren Mannschaft ist erst möglich, wenn sich diese Mannschaft in der 2. Halbzeit ihrer Liga befindet.
- 11.15.4.5 Ein erneuter Einsatz in oberen Mannschaften **nach** der Rückmeldung ist ausgeschlossen.
- 11.15.4.6 Die Halbzeiten der einzelnen Ligen sind im jeweiligen Ligaschlüssel vermerkt.
- 11.16 Auf- und Abstiegsregelung**
- 11.16.1 Wenn vom SpA oder einem seiner zuständigen Organe gem. Pkt. 11.19.1/2 nichts anderes bestimmt wird, steigt in jeder Saison der Sieger der betreffenden Liga in die nächst höhere Liga auf bzw. der Bayernligameister nimmt an den Aufstiegsspielen zur 2. Bundesliga teil. Der Letzte der betreffenden Liga steigt in die nächst untere Liga ab. (Trifft 11.12.5 zu: in die unterste Liga). Der Absteiger bleibt generell als Absteiger in der unteren Liga.



- 11.16.2 Wird in der oberen Liga ein weiterer Platz frei, so haben die Zweitplatzierten der nachfolgenden Ligen die Möglichkeit des Aufstiegs durch Relegationsspiele. Es werden 6 Spiele in reiner Pinwertung gespielt. Den Termin und die Anlage gibt der zuständige Bereichssportwart bekannt. In den Relegationsspielen dürfen die SpielerInnen eingesetzt werden, die am letzten Spieltag der betreffenden Mannschaft für diese spielberechtigt gewesen sind, d.h. auch SpielerInnen unterer Mannschaften.
- 11.16.3 Der Auf- und Abstieg kann sich jedoch ändern, bedingt durch
- den Abstieg aus der Bundesliga
 - die Mannschaftszahl einer Liga
 - die Struktur des Spielsystems
- 11.16.4 Verzichtet eine Mannschaft auf den in der Liga für sie vorgesehenen Startplatz, so wird sie der untersten Spielklasse zugeteilt.
- 11.17 Doping**
- 11.17.1 Doping ist in der Sektion Bowling verboten. Näheres ist in der DKB-SpO erklärt.
- 11.18 Verantwortlichkeit**
- 11.18.1 Für die Bayernliga und die Landes-, Bezirksober-, Bezirks-, Kreis- und A-Ligen im Bereich Nord ist verantwortlich: der amtierende Bereichssportwart Nord
- 11.18.2 Für die Landes-, Bezirksober-, Bezirks-, Kreis- und A-Ligen im Bereich Süd ist verantwortlich: der amtierende Bereichssportwart Süd
- 11.18.3 Die Verantwortlichkeit bezieht sich auf Terminplanung, Ortsplanung und auf die Kontrolle der Spielzettel und Tabellen, nachdem diese den Weg über Mannschaften und Schiedsrichter gegangen sind.
- 11.18.4 Für die 1. Rechtsinstanz ist zuständig: der Sektionsrechtsausschuss über dessen amtierenden Vorsitzenden.
- 11.18.5 entfällt
- 11.19 Weitergabe der Durchführungsbestimmungen**
- 11.19.1 Jeder Verein ist verpflichtet, seinen angeschlossenen Clubs mindestens ein Exemplar dieser DuFüB zu kopieren und zu übergeben.
- 11.19.2 Jeder Club ist verpflichtet, seine Mitglieder über diese DuFüB genauestens zu informieren.



11.19.3 Jeder Schiedsrichter muss ein Exemplar dieser DuFüB durch seinen Verein bzw. Club erhalten.

12. Einsprüche (alle Wettbewerbe)

12.1 Einsprüche sind schriftlich an die 1. Instanz einzureichen.

12.2 Der Einspruch muss – mit Begründung – spätestens am dritten Werktag nach dem betreffenden Spieltag/Wettbewerb abgesandt werden (Poststempel).

12.3 Die Einspruchsgebühr ist gemäß Gebührenordnung zu entrichten.

12.4 Gegen den Spruch der 1. Instanz kann bei der 2. Instanz (lt. Angabe der 1. Instanz) gemäß der angegebenen Frist unter Beifügung eines Einzahlungsbeleges gem. GebO Widerspruch eingelegt werden.

12.5 Gegen den Spruch der 2. Instanz kann gemäß der angegebenen Frist, Instanz und Einspruchsgebühr, Einspruch eingelegt werden.

12.6 Ab der 2. Instanz sind alle relevanten Unterlagen in 5-facher Ausfertigung dem zuständigen Vorsitzenden zuzusenden.

13. Inkrafttreten

Diese Durchführungsbestimmungen wurden vom Sportausschuss beschlossen und von der außerordentlichen MJHV am 8.12.2001 genehmigt und treten ab 1. Januar 2002 in Kraft.

Die vorliegende Fassung der Durchführungsbestimmungen **enthält Änderungen durch Beschluss des Gesamtvorstandes vom 16. März 2018, der Mitgliederversammlung vom 17. März 2018 sowie des Sportausschusses vom 8. Juli 2018.**

Alle vorhergehenden Durchführungsbestimmungen verlieren hiermit ihre Gültigkeit.