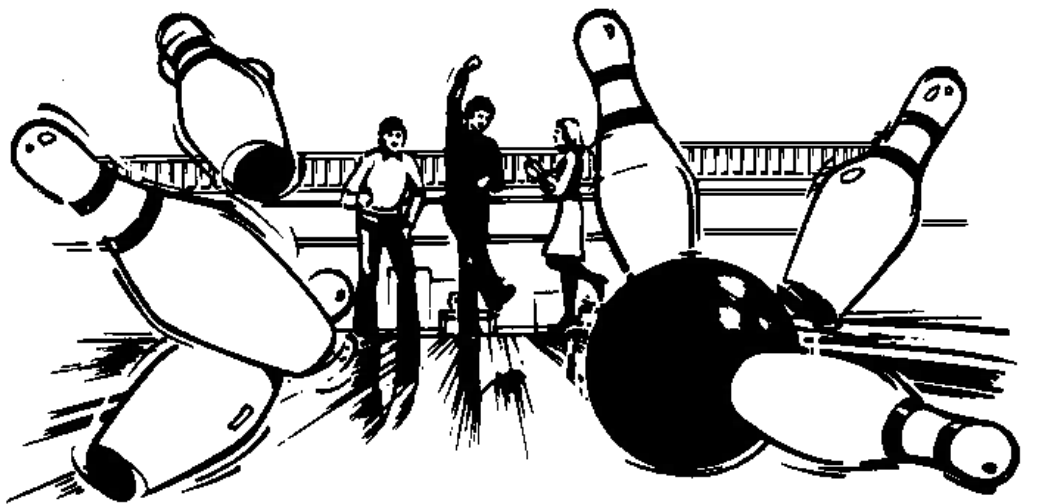


# Betriebssport Bezirk Hanau e.V.



## Durchführungsbestimmung



## Sparte Bowling



Durchführungsbestimmung

**Inhalt**

I. Allgemein - Klasseneinteilung.....	3
II. Spielberechtigungen.....	4
III. Mannschaften .....	5
IV. Spielantritt - Spielwertung .....	6
V. Ligaschlüssel .....	8
VI. Auswechseln .....	9
VII. Auf- und Abstieg.....	10
VIII. Spielerwechsel innerhalb von Mannschaften.....	11
IX. Spielverlegung .....	11



## Durchführungsbestimmung

### Ligarunde und KO-Pokal

#### **I. Allgemein - Klasseneinteilung**

- §1 a** Die Bezirksmeisterschaften (Ligarunden) können in mehreren, der Spielstärke der Mannschaften entsprechend gegliederten Klassen (BZ-A-B- ...) – je nach Anzahl der Anmeldung durchgeführt werden.
- §1 b** Der Spartenleiter oder sein Vertreter erstellen vor Beginn einer jeden Spielrunde einen Spielplan.  
Klasseneinteilung und Spieltermine usw. werden rechtzeitig vor Beginn einer jeden Ligasaison allen teilnehmenden BSG´en (Betriebssportgemeinschaften) und SG´en (Sportgemeinschaften) zugestellt. Sie werden außerdem am Spielort veröffentlicht.
- §1 c** Jede BSG/SG meldet die Spieler ihre Mannschaft/en namentlich mit Angabe der Mitglieds-Ausweis-Nr. vor Beginn der Spielsaison schriftlich (Meldebogen) der Spartenleitung. Der Abgabetermin wird rechtzeitig bekannt gegeben.  
Im Meldebogen werden gleichzeitig die Spieler der aktuellen Ligasaison und des KO-Pokals gemeldet.
- §1 d** Die Mannschaftstärke einer Mannschaft beträgt minimal 4 Spieler/innen. Maximal unbegrenzt. An einem Spieltag können aber mit Auswechselspieler/in nur 5 Spieler/innen zum Einsatz kommen.
- §1 e** Die während einer laufenden Spielsaison neu hinzukommenden Mannschaften können nur an Freundschaftsspielen und Turnieren im freien Spielbetrieb teilnehmen. Sie werden in der neuen Spielsaison in der untersten Klasse eingereiht.
- §1 f** Die Gruppen in der Ligarunde sollen in der Regel nicht mehr als 8 Mannschaften umfassen.
- §1 g** Eine BSG/SG kann mehrere Teams melden, wobei auch mehrere Mannschaften einer BSG/SG in einer Klasse starten können.



## Durchführungsbestimmung

### II. Spielberechtigungen

- §2 a** Spielberechtigt sind nur Personen, die im Besitz eines gültigen Sportlerausweises des BSV-Hanau sind, oder diesen bereits schriftlich bei der Spartenleitung beantragt haben. Zum Spielbetrieb muss dann auf Verlangen die Kopie des schriftlichen Antrages vorgelegt werden. Außerdem muss ein ausreichender Versicherungsschutz bestehen.
- §2 b** BSG/SG-Spieler/innen, die an einem ordentlichen oder außerordentlichen Spielbetrieb teilnehmen, dürfen keine aktiven Spieler (1. und 2. Bundesliga) sein. Ehemalige aktive Spieler dürfen nur am Betriebssport teilnehmen, wenn Sie nach Ausscheiden aus dem aktiven Spiel eine 1/2-Jahresfrist (Spielpause von 1/2 Jahr) nachweisen können.
- §2 c** Wechsel zwischen verschiedenen BSG`en/SG`en ist nur nach Ende der Vor- oder Hauptrunde möglich. Die abgebende BSG/SG muss schriftlich ihr Einverständnis zu diesem Wechsel abgeben. Das Schreiben ist an den geschäftsführenden Vorstand zu richten. Der zuständigen Spartenleitung ist eine Kopie dieses Schreibens zu übermitteln. In Streitfällen über einen Wechsel entscheidet der geschäftsführende Vorstand.
- §2 d** Familienangehörige sind zugelassen (Mitgliedsausweis erforderlich). Das Mindestalter für Familienangehörige ist das vollendete 14. Lebensjahr.
- §2 e** Keine Spielberechtigung erhalten DKB-Auswahlspieler, sowie Spieler der I. und II. Bundesliga.
- §2 f** Jede/r Spieler/in einer unteren Mannschaft kann in der Vor- und Rückrunde je 2-mal in den oberen Klassen eingesetzt werden. Bei einem weiteren Start in der oberen Klasse ist der/die Spieler/in automatisch festgespielt. Er darf somit nur noch in der Mannschaft der oberen Klasse eingesetzt werden.
- §2 g** Spieler/innen einer höheren Klasse dürfen nicht in einer niedrigeren Klasse starten.
- §2 h** Werden neue Spieler/innen einer BSG/SG in der laufenden Saison nachgemeldet, sind diese spielberechtigt
- |                               |   |
|-------------------------------|---|
| a) für Ligaspiele             | nach Genehmigung durch die Spartenleitung *     |
| b) für Pokalspiele            | nach erfolgten 5 Ligaspielen                    |
| c) für Bezirksmeisterschaften | nach erfolgten 12 Spielen (Liga- oder KO-Pokal) |
| d) Freundschaftsspiele        | nach Genehmigung durch die Spartenleitung *     |

\* in der Regel sofort



## Durchführungsbestimmung

### III. Mannschaften

- §3 a** Hat eine BSG/SG für eine Spielsaison mehrere Mannschaften gemeldet, so müssen in jeder Mannschaft mindestens jeweils 4 Spieler/innen namentlich in der Vor- und Rückrunde benannt werden.
- §3 b** Hat eine BSG/SG mehrere Mannschaften gemeldet, müssen diese gemäß ihrer Spielstärke mit 1. Mannschaft, 2. Mannschaft, 3. Mannschaft usw. deklariert werden. Eine BSG kann mit mehreren Mannschaften in einer Klasse spielen. Mit Beginn der neuen Saison kann die Mannschaft 1 zu Mannschaft 2 und Mannschaft 2 zu Mannschaft 1 werden.
- §3 c** Jedes Team wählt einen Mannschaftsführer. Der Mannschaftsführer ist für das ordnungsgemäße vollständige Ausfüllen des Spielbogens verantwortlich und hat diesen dem Spartenleiter, oder einem seiner Vertreter nach Beendigung des Spieles zur Ergebniserfassung zu übergeben. Der Spielbogen kann auch im Briefkasten des BSV-Hanau am Spielort eingeworfen werden.
- §3 d** Sollte sich ein Spieler/eine Mannschaft verspäten, so ist eine Wartezeit von 15 Minuten für den Spielbeginn einzuräumen. Ein Spieler kann bis zum Beginn des 5. Frame im 1. Spiel noch eingesetzt werden. Erscheint ein Spieler erst zu Beginn des 2. oder 3. Spiels kann er noch mitspielen. Bereits absolvierte Spiele sind als Blind zu werten.
- §3 e** Ein Team muss mit mindestens drei Spieler/innen zu einem Spiel antreten, anderenfalls wird das Spiel für diese Mannschaft als verloren gewertet.
- §3 f** Tritt eine Mannschaft ohne ausreichende Begründung nicht an, so wird das Spiel gewertet wie im Normalfall. Pins und Punkte kommen zur Wertung. Die anwesende Mannschaft tritt ohne Gegner an. Die nicht angetretene Mannschaft wird mit 0 Punkten und 0 Pins gewertet.

Im Wiederholungsfall behält sich die Spartenleitung vor, die Spielgebühr (Bahngebühr) für diesen Spieltag zu erheben. Weitere anfallende Kosten müssen von der nicht angetretenen BSG/SG erstattet werden.

- §3 g** Scheidet eine Mannschaft aus der laufenden Runde aus, werden alle ausgetragenen Spiele mit 8 Punkten und den erzielten Pins für die gegnerische Mannschaft gewertet. Alle noch verbleibenden Spiele werden ebenfalls mit 8 Punkten und dem jeweiligen noch zu spielenden Pinergebnis für die gegnerische Mannschaft gewertet. Ist die Vorrunde bereits abgeschlossen, bleiben die erzielten Ergebnisse unberührt.
- §3 h Geisterteams:**  
Muss der Ligabetrieb mit Geisterteams gespielt werden, werden die „Geisterspieler“ wie Blindspieler gewertet.



## Durchführungsbestimmung

### §3 i **Blindspieler:**

Blindspieler werden wie folgt gewertet:

BZ-Klasse	170 Pins,
A-Klasse	150 Pins,
B-Klasse	130 Pins,
Pokalspiele	150 Pins
Relegationsspiele	150 Pins
weitere Klassen	werden sofern benötigt festgelegt.

### **IV.Spielantritt - Spielwertung**

- §4 a Eine Mannschaft muss mindestens mit drei Spielern zu einem Spiel antreten. Andernfalls wird das Spiel als verloren gewertet. Der fehlende Spieler wird durch einen Blindspieler ergänzt. Tritt eine Mannschaft nur mit drei Spieler an, ist die gleiche Spielgebühr zu zahlen wie bei einer kompletten Mannschaft.
- §4 b Ein/e Spieler/in kann bis zum Beginn des 5. Durchganges im 1. Spiel noch eingesetzt werden. Erscheint Sie/Er erst zu Beginn des 2. oder 3. Spiels, kann Sie/Er noch eingesetzt werden. Abgewickelte Spiele sind als Blind zu werten.
- §4 c Werden Personen ohne Spielberechtigung eingesetzt, so wird das Spiel der betreffenden Mannschaft als verloren gewertet.
- §4 d Die Ergebnisse der Spielpaarungen werden in den Spielscheinen eingetragen. Die Spielscheine jeder Spielpaarung werden vor Spielbeginn durch das Personal am Counter des Spielorts ausgegeben.  
Der Name sowie die Passnummer müssen im Spielberichtsbogen eingetragen sein.
- §4 e Bei 8er-Ligen werden drei Durchgänge in Vierer-Mannschaften gemäß Ligaschlüssel (Abschnitt V.) gespielt.  
Der Gewinn jedes Spiels wird mit 2 Punkten bewertet, ebenso das Gesamtergebnis nach 3 Spielen. Somit sind max. 8 Punkte zu erzielen. Bei Pingleichheit erhält jede Mannschaft 1 Punkt.
- §4 f 7er-Ligen werden durch Geisterteams ergänzt und werden dadurch wie 8er-Ligen geregelt.



## Durchführungsbestimmung

**§4 g** Bei 6er-Ligen werden drei Durchgänge in Vierer-Mannschaften gemäß Ligaschlüssel (Abschnitt V.) gespielt.

Punktevergabe erfolgt wie in 8er-Ligen (§4 e).

Zusätzlich erfolgen in der Vor- und Rückrunde jeweils 2 Positionsrunden (siehe Ligaschlüssel für 6er-Ligen – §5 c). Hier treten die jeweiligen Tabellennachbarn gegeneinander an (Beispiel: Platz 1 gegen Platz 2, Platz 3 gegen Platz 4, usw.). Die Mannschaften spielen nur auf Gesamtergebnis nach folgender Wertung:

Mannschaft 1 - 10 Punkte;	Mannschaft 4 - 4 Punkte
Mannschaft 2 - 8 Punkte;	Mannschaft 5 - 2 Punkte
Mannschaft 3 - 6 Punkte;	Mannschaft 6 - 0 Punkte

Sollten pingleiche Ergebnisse erzielt werden, so erhalten diese Mannschaften jeweils die nachfolgend gelisteten Punkte, alle anderen die oben genannten Punktzahlen:

Mannschaft 1 und 2 - 9 Punkte;	Mannschaft 4 und 5 - 3 Punkte;
Mannschaft 2 und 3 - 7 Punkte;	Mannschaft 5 und 6 - 1 Punkt;
Mannschaft 3 und 4 - 5 Punkte;	

Die Bahnverteilung der Positionsrunden erfolgt nach dem Tabellenplatz:

Platz 1 – Bahn 5; Platz 2 – Bahn 6; Platz 3 – Bahn 7; Platz 4 – Bahn 8;  
Platz 5 – Bahn 9; Platz 6 – Bahn 10.

**§4 h** Jede Mannschaft einer BSG/SG übernimmt einmal in der Vor- und Rückrunde einer Spielsaison die Aufsicht. Sie ist verantwortlich für:

1. den pünktlichen Spielbeginn
2. Freigabe der Bahnen für Probewürfe
3. Bekanntgabe der Spielergebnisse nach jedem Spieldurchgang.

**§4 i** Pokalspiele werden in drei Durchgängen im KO-System gespielt. Sieger ist wer nach drei Durchgängen die höhere Pinzahl (inkl. Handicap) erreicht. Bei Pingleichheit nach drei Spielen entscheidet die Anzahl der erzielten Strikes im letzten Spiel. Sieger ist die Mannschaft mit den meisten Strikes.

**§4 j** In der Pokalrunde erhält jede Mannschaft Handicap. Dieses Mannschafts-Handicap wird durch die Summe der am Spieltag eingesetzten Spieler bestimmt (siehe auch §6 ff.). Das Handicap zum Spielbeginn ändert sich durch das Auswechseln eines Spielers nicht. Somit spielt der Einwechselspieler/in auf das Handicap des ausgewechselten Spielers weiter.

**§4 k** Das im Pokal-Spielbogen einzusetzende Handicap ist an der Informationstafel des BSV Hanau, der am jeweiligen Spieltag ausgehängten Schnittliste für die an diesem Spieltag eingesetzten Spieler/innen zu entnehmen.  
Das Handicap wird im Pokal-Spielbogen für jeden Spieler einzeln eingetragen.

**§4 l** In der Pokalrunde darf jede Mannschaft bis zu acht Spieler/innen einsetzen, egal in welcher Klasse des Bezirks diese Personen sonst spielen. Diese Spieler/innen werden schriftlich am Anfang der Saison der Spartenleitung gemeldet (siehe §1 c).



## Durchführungsbestimmung

§ 4 m Die Einzel-, Doppel- bzw. Mixedmeisterschaften sollten in jedem Jahr stattfinden. Alle BSG'en/ SG'en erhalten rechtzeitig die Ausschreibungen hierfür.

Wertung:

**1. Einzelmeisterschaften:**

gespielt werden: 3 Serien á 4 Spiele, Pins = Ergebnis  
(getrennte Wertung für Damen und Herren).

**2. Doppel- bzw. Mixedmeisterschaften:**

gespielt werden: 3 Serien á 4 Spiele Pins = Ergebnis.  
(getrennte Wertung für Damen-, Herren- und Mixeddoppel)

Die Wertung der Einzel-, Doppel und Mixedmeisterschaften erfolgt jeweils mit Handicap.

Die Einstufung erfolgt nach der Schnittliste der letzten **abgelaufenen** Saison.  
Eine Saison endet jeweils am 30.06. eines jeden Jahres.

**Handicap:**

**80%** aus der Differenz zwischen erspielten Pins zu **200** Pins.

- Spieler mit Schnitt 200 und höher erhalten 0 (null) Pins Handicap.
- Spieler mit Schnitt unter 200 erhalten ein Handicap von max. 60 Pins.

**Beispiel:**

Ein/e Spieler/in spielt einen Schnitt von 160 Pins. Die Differenz zu 200 Pins sind 40 Pins. 80% von 40 Pins sind 32 Pins.

Diese/r Spieler/in erhält bei jedem Spiel 32 Pins Gutschrift zu seinen/ihren erspielten Pins!

## V. Ligaschlüssel

§5 a Die Spielpaarungen jeder Spielrunde sind nach den in den beiden folgenden Ligaschlüsseln festgelegt. Die Nummerierung der Teams erfolgt nach der Abschlusstabelle der abgelaufenen Ligarunde. Wird in 8er-Ligen mit einem Geisterteam gespielt, erhält das Geisterteam die Nr. 8

§5 b **8er-Ligen** - Spielpaarung für Vorrunde (Sptg. 1...7) und Rückrunde (Sptg. 8...14)





## Durchführungsbestimmung

Spieltag	Bahn 3/4	Bahn 5/6	Bahn 7/8	Bahn 9/10
1	1 - 2	7 - 8	5 - 6	3 - 4
2	5 - 2	3 - 8	7 - 1	4 - 6
3	2 - 4	6 - 8	1 - 3	5 - 7
4	6 - 7	8 - 5	3 - 2	1 - 4
5	6 - 2	1 - 8	4 - 5	7 - 3
6	5 - 3	2 - 8	1 - 6	7 - 4
7	2 - 7	4 - 8	6 - 3	5 - 1
8	4 - 3	8 - 7	2 - 1	6 - 5
9	2 - 5	8 - 3	6 - 4	1 - 7
10	5 - 7	8 - 6	3 - 1	4 - 2
11	4 - 1	5 - 8	2 - 3	7 - 6
12	5 - 4	1 - 8	7 - 3	2 - 6
13	6 - 1	8 - 2	4 - 7	3 - 5
14	7 - 2	8 - 4	1 - 5	3 - 6

§5 c **6er-Ligen** - Spielpaarung für Vorrunde (Sptg. 1...7) und Rückrunde (Sptg. 8...14):

Spieltag	Bahn 5/6	Bahn 7/8	Bahn 9/10
1	1 - 2	3 - 4	5 - 6
2	5 - 4	1 - 6	3 - 2
3	3 - 1	2 - 5	6 - 4
4	Positionsrunde		
5	6 - 3	4 - 2	1 - 5
6	2 - 6	5 - 3	4 - 1
7	Positionsrunde		
8	6 - 5	4 - 3	2 - 1
9	2 - 3	6 - 1	4 - 5
10	4 - 6	5 - 2	1 - 3
11	Positionsrunde		
12	5 - 1	2 - 4	3 - 6
13	1 - 4	3 - 5	6 - 2
14	Positionsrunde		

zusätzlich werden am 4., 7, 11 und 14 Spieltag Positionsrunden ausgespielt.

## VI. Auswechselln

§6 a Pro Spieltag und Mannschaft darf nur ein/e Spieler/in ausgewechselt werden. Sollten mehrere Spieler/innen einer Mannschaft an einem Spieltag ausgewechselt werden, so gilt/gelten das Spiel/die Spiele ab der 2. Auswechslung als verloren.

§6 b Die Auswechslung eines Spielers oder Spielerin kann zu jedem Zeitpunkt, auch während eines laufenden Spieles, erfolgen. Der Spieler/die Spielerin spielt sofort auf das gespielte Ergebnis des ausgewechselten Spielers oder der ausgewechselten Spielerin weiter.



## Durchführungsbestimmung

- §6 c** Der/die Spieler/in, die das Spiel begonnen hat, bekommt beim Auswechseln das erzielte Ergebnis geschrieben. Der/die Ersatzspieler/in wird erst ab dem nächsten Spiel gewertet. Wird kein Spieler eingesetzt und der/die Spieler/in bricht das Spiel ab, wird der bis dahin erspielte Wert in die Rangliste eingetragen.

### **VII. Auf- und Abstieg**

- §7 a** Entscheidend für den Auf- bzw. Abstieg ist die Reihenfolge aller Mannschaften (aller Spielklassen). Die Reihenfolge ergibt sich aus der Platzierung in den Abschlusstabellen.

**Grundsätzlich gilt:**

- der Erstplatzierte jeder Klasse steigt auf,
- der Letztplatzierte jeder Klasse steigt ab.

Wird ein Geisterteam an der letzten Tabellenposition geführt, so steigt die davor platzierte Mannschaft ab.

- §7 b** Zwischen dem Vorletzten der höheren Klasse und dem Zweitplatzierten der nächst niedrigeren Klasse findet ein Relegationsspiel statt. Die Wertung erfolgt wie im Ligabetrieb (siehe **§4 e** und



## Durchführungsbestimmung

§4 g):

### **Grundsätzlich gilt:**

- der Vorletzte der BZ-Klasse tritt gegen den Zweitplatzierten der A-Klasse an.
- der Vorletzte der A-Klasse tritt gegen den Zweitplatzierten der B-Klasse an.
- wird ein Geisterteam an der 2. Tabellenposition geführt, so geht die danach platzierte Mannschaft in der Relegation.
- wird ein Geisterteam an der vorletzten Tabellenposition geführt, so geht die davor platzierte Mannschaft in die Relegation.

§7 c Zieht eine Mannschaft noch vor dem Ligastart bzw. während der laufenden Ligarunde zurück, so tritt folgende Regelung in Kraft:  
Auf- und Absteiger wie unter §7 a geregelt. Der Zweitplatzierte der folgenden Liga muss nicht in die Relegation und steigt somit direkt auf.

## **VIII. Spielerwechsel innerhalb von Mannschaften**

- §8 a Ein Spielerwechsel aus einer höheren Mannschaft in eine niedrigere Mannschaft innerhalb einer BSG/SG ist während der laufenden Vor- bzw. Rückrunde nicht gestattet.
- §8 b Nach Abschluss der Vorrunde können alle Mannschaften einer BSG/SG neu zusammengestellt werden. Die Meldung muss zum Beginn der Rückrunde der Spartenleitung **schriftlich** gemeldet werden. Erfolgt keine Meldung gelten die Mannschaften wie in der Vorrunde.

## **IX. Spielverlegung**

- §9 a Der erste und der letzte Spieltag dürfen ohne Ausnahme und unwiderruflich nicht verlegt werden. Der letzte Spieltag der Vorrunde darf nur vorgelegt und nicht nachgeholt werden.
- §9 b Die Spielverlegung ist in Absprache mit dem Gegner in Ausnahmefällen gestattet. Die Verlegung ist mindestens 24 Stunden vor dem Spieltermin bei der Spartenleitung schriftlich oder telefonisch zu beantragen. Sollte die Frist von mindestens 24 Stunden nicht eingehalten werden können (z.B.: wegen kurzfristiger berufliche Verhinderung, Krankheit, usw.), obliegt es der Spartenleitung über die Spielverlegung zu entscheiden.
- §9 c Die Spartenleitung und der Bahnbetreiber sind über das Verlegen eines Spiels und den neuen Termin zu unterrichten. Das verlegte Spiel muss ausnahmslos vor dem nachfolgenden Ligastart erfolgen und idealerweise auf dem gleichen Bahnpaar ausgetragen werden.



## Durchführungsbestimmung

- §9 d** Bei Zuwiderhandlung wird das Spiel für die verlegende Mannschaft als verloren gewertet. Die gegnerische Mannschaft spielt und wird gewertet als wäre sie ohne Gegner angetreten (siehe auch **§3 f**).
- §9 e** Bei Nichtantritt einer Mannschaft, das durch ein unvorhergesehenes Ereignis verursacht wurde, entscheidet über die Spielwertung oder Neuansetzung die Spartenleitung.  
Unvorhergesehene Ereignisse können sein z.B.: höhere Gewalt, Naturkatastrophen, Verkehrsunfall bzw. Panne usw.

Hanau am Main, den 03.10.2018

---

gez. Michael Krüger  
Spartenleiter



## Durchführungsbestimmung

Änderungen:

03.10.2018

- „Mitgliederausweis“ wurde in „Sportlerausweis“ geändert
- §2 h Regelung der Spielberechtigung für Neuzugänge zur laufenden Saison hinzu
- V. Ligaschlüssel / §5b – 8er-Liegen Spielpaarungen: Alle Spielpaarungen gegen das Geisterteam werden nur noch auf Bahnpaar 5/6 ausgetragen.  
alte Spielpaarungen waren:

Spieltag	Bahn 3/4	Bahn 5/6	Bahn 7/8	Bahn 9/10
1	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8
2	3 - 8	5 - 2	7 - 1	4 - 6
3	2 - 4	1 - 3	6 - 8	5 - 7
4	6 - 7	8 - 5	3 - 2	1 - 4
5	1 - 8	6 - 2	4 - 5	7 - 3
6	5 - 3	7 - 4	1 - 6	2 - 8
7	2 - 7	6 - 3	4 - 8	1 - 2
8	4 - 3	2 - 1	8 - 7	6 - 5
9	2 - 5	8 - 3	6 - 4	1 - 7
10	8 - 6	5 - 7	3 - 1	4 - 2
11	4 - 1	5 - 8	2 - 3	7 - 6
12	5 - 4	1 - 8	7 - 3	2 - 6
13	6 - 1	4 - 7	8 - 2	3 - 5
14	7 - 2	3 - 6	1 - 5	8 - 4