



# Bayerischer Sportkegler- und Bowlingverband e.V.

## Arbeitsgruppe Spielrecht – finaler Vorschlag Spielrecht (Änderungen zum 1. Entwurf in blau)

### Vor Saisonbeginn - Meldewesen:

- Mannschaftsmeldung bleibt wie bisher zum 2. Juli erhalten.
- namentliche Meldung zum 20. August entfällt komplett.
- Anzahl Mannschaften – zum Stichtag 31. August müssen für die gemeldeten Mannschaften mindestens die Anzahl der Soll-Stärke der Mannschaften an Spielerinnen und Spielern im Sportwinner gemeldet sein.
  - o z.B. zwei gemeldete 6er Mannschaften: mindestens 12 gemeldete Spieler; zwei gemeldete 4er Mannschaften: mindestens 8 gemeldete Spieler.
  - o Die Prüfung der erforderlichen Spielerzahlen übernimmt der Bezirkssportwart. Über evtl. Härtefälle entscheidet der Bezirkssportwart (z. B. wenn Spielerpass noch nicht vorliegt, dieser aber schon beantragt ist) Automatische Überprüfung durch Sportwinner ist wünschenswert – anschließende Mitteilung des Prüfungsergebnisses an den Bezirkssportwart.

### Einsätze / Aushilfen:

#### Spielanzahl

- Jeder Spieler hat pro Saison insgesamt 24 Einsätze zur Verfügung (unabhängig von der Ligenstärke, bisher maximal 22 Einsätze).
- maximal zwei Einsätze in einer Spielwoche erlaubt (Mo-So).

#### Spielrecht

- 1. Spiel der Saison: freie Wahl der Mannschaft für jeden spielberechtigten Kegler.
- für das nächste Spiel gilt folgendes:
  - 1) Spieler kann in gleicher Mannschaftsebene spielen.
  - 2) Spieler kann eine Mannschaftsebene nach unten spielen.
    - In eine 6er-Mannschaft können maximal 2 Spieler der direkt höheren Mannschaft eingesetzt werden.
    - In eine 4er Mannschaft kann maximal 1 Spieler der direkt höheren Mannschaft eingesetzt werden.
  - 3) Spieler kann über alle Mannschaftsebenen nach oben *unbegrenzt in höhere Mannschaften* spielen.
  - 4) Bei einer Einwechslung gilt folgendes: Wenn ein Spieler in einer höheren Mannschaft nach dem 1. Wertungswurf eingewechselt wird, so zählt dies zwar als Einsatz (im Sinne der 24 Maximaleinsätze), die Bezugsmannschaft für den nächsten Einsatz dieses Spieler ändert sich jedoch durch die Einwechslung für seinen nächsten Einsatz nicht. Spielt der „Ersatz-Spieler“ jedoch volle 120 Wurf wechselt auch für ihn die Bezugsmannschaft für seinen nächsten Einsatz.



# Bayerischer Sportkegler- und Bowlingverband e.V.

- 
- Bezugsmannschaft ist grundsätzlich immer der letzte Einsatz eines Spielers (Datum und genaue Uhrzeit) nicht der Spielbeginn oder das Spielende.
  - Spielverlegungen verändern die Grundregelung der Bezugsmannschaft nicht (werden wie ein reguläres Spiel gewertet; die Spielberechtigung ergibt sich aus dem unmittelbar zuvor absolvierten Einsatz und sind Grundlage für den nächsten Einsatz).
  - Ein Einsatz ist ab dem 1. Wertungswurf gegeben.
  - Bei Spielen zweier Mannschaften eines Klubs gegeneinander kann ein Spieler nur in einem Spiel eingesetzt werden.
  - Wird ein Ergebnis durch den Spielleiter nachträglich gestrichen, bleibt der Spieler aber in dieser Mannschaft als „Bezugsmannschaft“ bestehen.

## Festspielen in einer Mannschaft:

- Ein Spieler spielt sich mit seinem 10. Einsatz in einer Mannschaft oberhalb des Kreisspielbetriebes in dieser Mannschaft fest.
- ab diesem Moment kann der Spieler nur noch in höhere Mannschaften aushelfen.
- nach sechs Kalenderwochen ohne Einsatz wird ein Spieler wieder frei und kann in jeder Mannschaft seinen nächsten Einsatz bestreiten (wie bisher jedoch ohne Attest und Ummeldung).

## Bundesligaspieler:

- Regelungen zu den Bundesligaspielern entfallen.

## **Weitere Regelungen:**

### Entscheidungs- und Aufstiegsspiele:

- werden wie ein Einsatz am „19. Spieltag“ gewertet, Bezugspunkt für die Einsätze sind die Einsätze am 18. Spieltag.
- Die Regelung der 24 Gesamteinsätze findet bei Entscheidungs- und Aufstiegsspielen keine Anwendung.

### Kreisklassenpokal:

- Sollten Spiele des KK-Pokal vor dem 1. Spieltag erfolgen, können dort alle Spielerinnen und Spieler des Klubs eingesetzt werden.
- spielberechtigt beim KK-Pokal ist jeder Spieler, der zum Zeitpunkt der Ausspielung des KK-Pokals nicht mehr Spiele oberhalb des Kreisspielbetriebes absolviert hat.

### Rückzug einer Mannschaft:

- BSKV-SpO 3.5.3. Buchstabe c) entfällt zukünftig; auch bei bereits festgespielten Spielern in dieser Mannschaft.



# Bayerischer Sportkegler- und Bowlingverband e.V.

---

## Spielabbruch:

- Spiel gilt als durchgeführt bzgl. der Bezugsmannschaften der Spieler, die bereits 120 Wurf absolviert hatten.

Ein Spieler dessen Spiel vor Vollendung der 120 Wurf unterbrochen wurde, darf dieser bei der Spielfortsetzung sein Spiel vollenden, auch wenn seine Bezugsmannschaft zum Zeitpunkt der Fortsetzung keinen Einsatz in dieser Mannschaft mehr zulassen würde.

Spieler, die zum Zeitpunkt des Abbruches des Spiels nicht in der MA-Aufstellung eingetragen waren, gelten als neuer Spieler. Für diese Spieler gilt als Bezugsmannschaft, das von diesem Spieler letzte Spiel (Datum und Uhrzeit).

- Härtefallregelung lt. BSKV-SpO 3.4.3 zweiter und dritter Spiegelstrich bleiben sinngemäß erhalten.

## **Weitere Auswirkungen auf das Meldewesen:**

- Entfall der namentlichen Mannschaftsmeldung.
- Entfall der Ummeldungen wegen Krankheit oder Härtefall.
- Entfall der Ummeldungen zur Rückrunde.



# Bayerischer Sportkegler- und Bowlingverband e.V.

## Mögliche Einsatzszenarien und die dazu entsprechenden Auswirkungen

Spieler A	1. Spiel		2. Spiel		1. Spiel		2. Spiel		1. Spiel		2. Spiel		1. Spiel		2. Spiel	
	1. Einsatz	2. Einsatz	1. Einsatz	2. Einsatz	1. Einsatz	2. Einsatz	1. Einsatz	2. Einsatz	1. Einsatz	2. Einsatz	1. Einsatz	2. Einsatz	1. Einsatz	2. Einsatz	1. Einsatz	2. Einsatz
	1. Mannschaft	1	→	✓			→	✓		→	✓			→	✓	
2. Mannschaft		→	✓		2	→	✓		→	✓			→	✓		
3. Mannschaft		→	✗			→	✓		3	→	✓			→	✓	
4. Mannschaft		→	✗			→	✗			→	✓		4	→	✓	

- Beispiel 1:** Nach einem Einsatz in **Mannschaft 1** darf der nächste Einsatz in **Mannschaft 1/ Mannschaft 2** sein, ein Einsatz in **Mannschaft 3** oder **Mannschaft 4** ist nicht möglich
- Beispiel 2:** Nach einem Einsatz in **Mannschaft 2** darf der nächste Einsatz in **Mannschaft 2/ Mannschaft 1/ Mannschaft 3** sein, ein Einsatz in **Mannschaft 4** ist nicht möglich
- Beispiel 3:** Nach einem Einsatz in **Mannschaft 3** darf der nächste Einsatz in **Mannschaft 3/ Mannschaft 2/ Mannschaft 4/ Mannschaft 1** sein
- Beispiel 4:** Nach einem Einsatz in **Mannschaft 4** darf der nächste Einsatz in **Mannschaft 4/ Mannschaft 3/ Mannschaft 2/ Mannschaft 1** sein