

Sportordnung (SpO)

- in der von der VVS am 22. Juni 2018 beschlossenen Fassung -

Nachfolgend wird für weibliche und männliche Mitglieder einheitlich der Begriff SPIELER verwandt.

§ 1 Allgemeines

1.1. Die Sportordnung regelt die Durchführung des Spielbetriebes. Sie ist bindend für alle Mitglieder der Fachvereinigung Bowling e.V. (FVB).

1.2. Die Leitung des gesamten Spielbetriebes obliegt der FVB.

1.2.1. Die Abwicklung der Ligaspiele der Stadtliga, Oberliga und Bezirksliga erfolgt durch den Sportausschuss (SpA).

1.2.2. Die Abwicklung der Ligaspiele in der 1. bis 3. Klasse liegt in der Hand der sportlichen Leiter der jeweiligen am Spielbetrieb teilnehmenden Hallen; diese bedarf der Zustimmung des Sportausschusses.

1.3. Das Sportjahr beginnt am 1. Juli und endet am 30. Juni des folgenden Jahres. Die Ligaspielzeit beginnt im September/Oktober und endet im April/Mai des folgenden Jahres. Ausgenommen hiervon sind die Veranstaltungen der FVB, die außerhalb der Ligaspiele stattfinden.

§ 2 Spielberechtigung

2.1. Für alle Spiele der FVB sind nur Spieler spielberechtigt, die einem korporativen Mitglied der FVB angehören.

2.2. Einzelmitglieder sind spielberechtigt für alle Wettbewerbe der FVB mit Ausnahme der Mannschaftsspiele.

2.3. Die Spielberechtigung wird durch die Ausstellung eines Spielerpasses erteilt. Aus diesem Spielerpass muss durch gültige Beitragsmarke ersichtlich sein, dass der laufende Beitrag an die FVB abgeführt wurde. Die Spielberechtigung ist vom Spieler jederzeit nachzuweisen.

2.4.1. Besitzt ein Spieler, der einem korporativen Mitglied der FVB angehört, gleichzeitig eine Spielberechtigung für einen Bowlingverein, der der DBU oder einem vergleichbaren Verband angehört und wurde in der vergangenen und/oder in der laufenden Saison in der 1. oder 2. Bundesliga eingesetzt, erhält er eine Spielberechtigung in der FVB mit dem Zusatz **„Doppelspieler“**.

2.4.2. Alle Spieler, die länger als 3 Jahre mit Spielberechtigung demselben korporativen Mitglied der FVB angehören, erhalten **eine Spielberechtigung ohne den Zusatz „Doppelspieler“**.

2.5. Ein umgemeldeter Spieler verliert seine Spielberechtigung für Liga- und Pokalspiele bis zum Ende des Sportjahres, wenn er seit Beginn des Sportjahres bereits in Liga- und/oder Pokalspielen in der BSG, von der er abgemeldet wird, eingesetzt wurde.

§ 3 Zusammenschluss (Fusion) / Spielgemeinschaft

3.1. Ein Zusammenschluss von Betrieben oder Behörden (Fusion) zu einer BSG nach Maßgabe von § 3.1.b der Satzung ist ebenso zulässig wie die Bildung von Spielgemeinschaften.

3.1.1. Erfolgt die Fusion bereits bestehender BSGen oder die Bildung einer Spielgemeinschaft, so ist für deren Klassenzugehörigkeit die höchste Spielklasse maßgebend, der einer der Partner vorher angehörte. Alle weiteren Mannschaften verlieren ihre bisherige Klassenzugehörigkeit.

3.2.1. Eine beabsichtigte Fusion oder die Bildung einer Spielgemeinschaft ist schriftlich anzuzeigen und bedarf der Zustimmung des Vorstandes. Für eine Fusion ist das Vorliegen der Voraussetzungen nach §3.1.b der Satzung für jede Spielzeit dem Vorstand erneut nachzuweisen.

3.2.2. Der Vorstand kann einem Zusammenschluss von zwei oder drei BSG´en bzw. einer Fusionsverlängerung zustimmen, wenn jedem Fusionspartner nicht mehr als fünf Spieler zur Verfügung stehen.

3.2.3. Verlängerungsanträge für Fusionen bzw. Spielgemeinschaften sind für die nächste Spielzeit bis zum 31. Juli eines jeden Jahres in der Geschäftsstelle einzureichen. Liegt der Antrag nicht vor, wird nach 1.4.2. der Meldeordnung verfahren.

3.3. Scheidet innerhalb der laufenden Spielzeit ein Partner aus der Fusion aus, so kann entsprechend der obigen Bestimmungen ein neuer Partner auf Antrag als Ersatz hinzukommen.

§ 4 Mannschaften

4.1. Eine Mannschaft besteht aus fünf Spielern. Auf Antrag eines Bowling-Centers kann für die 1., 2. und 3. Klasse ein Ligaspielbetrieb mit 4er-Mannschaften zugelassen werden. Alle übrigen Vorschriften der SpO bleiben davon unberührt.

4.1.1. Je Spieltag und je Mannschaft darf höchstens ein Spieler eingesetzt werden, der eine **Spielberechtigung mit dem Zusatz „Doppelspieler“ hat.**

4.2. Eine BSG kann beliebig viele Mannschaften melden. Alle Mannschaften sind jährlich - spätestens bis zum 31. Juli (siehe auch 1.4.3. Meldeordnung) - namentlich mit dem Mannschaftsmeldebogen der Geschäftsstelle zu melden, wobei alle spielberechtigten BSG-Mitglieder einer Mannschaft zugeordnet werden müssen. Die Mannschaften sind entsprechend der Klassenzugehörigkeit zu nummerieren, wobei die Mannschaft der obersten Spielklasse die erste Mannschaft ist.

4.3.1. Jeder Spieler einer unteren Mannschaft darf im Laufe der Ligaspielzeit insgesamt viermal in höheren Mannschaften eingesetzt werden, ohne die Spielberechtigung für die untere Mannschaft zu verlieren. Der Einsatz dieses Spielers ist auf dem Spielformular unter der Angabe der Mannschaft, für die er gemeldet wurde oder für die er spielberechtigt ist – zu vermerken. Dagegen ist es nicht erlaubt, Spieler höherer Mannschaften in unteren Mannschaften einzusetzen.

4.3.2. Spieler, die in eine höhere Mannschaft kommen gelten mit dem ersten Wurf als eingesetzt.

4.3.3. Mit dem fünften Einsatz in einer höheren Mannschaft ist ein Spieler in der laufenden Ligaspielzeit nur noch für diese spielberechtigt.

4.3.4. Der Einsatz in einer auf derselben Anlage zeitgleich spielenden weiteren Mannschaft (Parallelspiel) ist nicht zulässig. Entsprechendes gilt, wenn eine der Mannschaften vor- oder nachgespielt hat.

4.4. Spieler, die nach Abgabe des Mannschaftsmeldebogens (4.2.) ohne Mannschaftszuordnung nachgemeldet wurden, gehören zu der Mannschaft, in der ihr erster Einsatz erfolgt.

4.5. Vor Wiederaufnahme des Spielbetriebes im neuen Kalenderjahr dürfen aus jeder Mannschaft zwei Spieler in eine untere Mannschaft zurückgemeldet werden. Die Rückmeldung hat schriftlich bei der Geschäftsstelle zu erfolgen. In begründeten Ausnahmefällen kann der SpA jederzeit über eine Rückmeldung entscheiden. Ein zurückgemeldeter Spieler darf für den Rest der Ligaspielzeit nicht in einer höheren Mannschaft eingesetzt werden.

§ 5 Durchführung der Mannschaftsspiele

5.1. Die Wahl des Spielortes jeder Mannschaft bleibt der BSG selbst überlassen und wird mit Abgabe der Meldebogen festgelegt. Dies gilt nicht für die Mannschaften der Stadtliga / Oberliga / Bezirksliga. Ein Hallenwechsel während der Ligaspielzeit ist nicht gestattet. Bei einem (nach Beendigung aller Ligaspiele) zulässigen Spielortwechsel besteht kein Anspruch auf Eingliederung in die vorher innegehabte Spielklasse.

5.2. Klasseneinteilung

5.2.1. Der Spielbetrieb der FVB ist in folgende Klassen eingeteilt:

Die Stadtliga ist die höchste Spielklasse der FVB. Es folgen Oberliga, Bezirksliga und 1. Klasse bis 3. Klasse.

5.2.2. In jeder Halle werden die Mannschaften der BSGen entsprechend ihrer Spielstärke und der Anzahl der vorhandenen Mannschaften in eine 1. bis 3. Klasse unterteilt. Jede Klasse kann aus mehreren Gruppen bestehen, die Zuordnung erfolgt durch den sportlichen Leiter nach Zahl der freien Plätze.

5.2.3. Erstmalig gemeldete Mannschaften können vorbehaltlich freier Plätze in die ihrer Spielstärke entsprechende Klasse eingruppiert werden. Die Stadtliga, die Oberliga und die Bezirksliga müssen grundsätzlich erspielt werden (siehe 5.3.1.).

5.2.4. Die Anzahl der Mannschaften für die Stadtliga, die Oberliga und die Bezirksliga sowie die Gruppen, in denen sie spielen, wird vom Sportausschuss festgesetzt.

5.2.5. Der Sieger der Stadtliga ist Berliner Betriebssportmeister.

5.3. Auf- und Abstiegsregelung

5.3.1. Der Auf- und Abstieg zwischen der 1. Klasse und der Bezirksliga, der Bezirksliga und der Oberliga, sowie der Oberliga und der Stadtliga wird vom Sportausschuss festgelegt und zum 15.11. des laufenden Sportjahres vom Sportwart bekannt gegeben.

5.3.2. Der Auf- und Abstiegsmodus zwischen den einzelnen Klassen der jeweiligen Halle wird vom zuständigen sportlichen Leiter festgelegt und den Mannschaften bis zum 15.11. des laufenden Sportjahres schriftlich bekannt gegeben. Ein Ligaspielbetrieb ohne Auf- und Abstiegsregelung ist nicht zulässig. Eine Durchschrift erhält der Sportausschuss der FVB.

5.3.3. Die Sieger der 1. Klassen in den jeweiligen Hallen sind verpflichtet an den Aufstiegsspielen zur Bezirksliga teilzunehmen.

5.3.4. Nichtwahrnehmung des Aufstiegs

5.3.4.1. Hat sich eine Mannschaft durch Platzierung oder erfolgreiche Teilnahme an einer Aufstiegsrunde für einen Aufstieg qualifiziert und nimmt diese Aufstiegspflicht nicht wahr, erhält sie in der folgenden Saison einen Abzug von 32 Punkten.

5.3.4.2. Das Gleiche gilt, wenn eine Mannschaft vom Sportausschuss bis maximal 7 Tage nach Ablauf des Mannschaftsmeldeschlusses für die kommende Saison die Nachricht erhält, dass sie auf Grund des Ausscheidens von Mannschaften als Nachrücker aufsteigt.

5.3.4.3. Erfolgt die Mitteilung des Sportausschusses nach dem Termin in 5.3.4.2., kann der Sportausschuss weitere Mannschaften, die gemäß den Regularien (z.B. als Nachrücker einer Aufstiegsrunde) für einen möglichen Aufstieg in Frage kommen, lediglich das Angebot eines Aufstiegs unterbreiten. Eine Ablehnung des Aufstiegs ist in diesem Fall für die Mannschaft jedoch ohne Punktabzug für die kommende Saison möglich.

5.4. Nachweis und Spielformular

5.4.1. Die Spielberechtigung eines Spielers ist dem gegnerischen Mannschaftskapitän oder dem sportlichen Leiter der Halle – für die Stadtliga, Oberliga und Bezirksliga dem Ligaobmann – auf Verlangen jederzeit nachzuweisen.

5.4.2. Spielformulare werden gestellt und müssen von den Mannschaften selbst ausgefüllt werden. Entscheidend für die Spielwertung sind die eingetragenen Spielernamen (Vor- und Zuname) und die dazugehörigen Einzelspielergebnisse. Mit den Unterschriften beider Mannschaftskapitäne werden die Eintragungen im Spielformular als verbindlich anerkannt.

5.4.3. Zur Kontrolle der Einsätze eines jeden Spielers muss für jede Liga regelmäßig eine Durchschnittstabelle vom zuständigen sportlichen Leiter oder einer von ihm beauftragten Person erstellt werden. Die Auswertung der Spiele muss für alle Spieler einsehbar sein.

5.5. Das Spiel und die Wertung

5.5.1. Zu jedem Liga-Spieltag müssen mindestens 3 Spieler zum angesetzten Spielbeginn antreten. Für die oder den Fehlenden gibt es wie folgt Handicap:

- in der Stadtliga, Oberliga je 140 Pins
- in der Bezirksliga und der 1. Klasse je 125 Pins
- in der 2. und 3. Klasse je 100 Pins

In der 2. und 3. Klasse gilt dies auch für angetretene Spieler(innen), die im Spiel nicht das Handicap-Ergebnis der jeweiligen Klasse erreichen. Die Differenz zwischen dem erzielten Ergebnis und dem Handicap wird nur dem Mannschaftsergebnis zugerechnet.

5.5.2. Innerhalb der einzelnen Gruppen spielt jeder gegen jeden. Pro Liga-Spieltag sind gegen einen Gegner 3 Spiele nach dem 8-Punkte-System durchzuführen, d. h. für jedes der absolvierten 3 Spiele sowie für die Gesamtwertung der drei Spiele erhält die jeweils siegende Mannschaft 2 Punkte. Endet ein Spiel oder die Gesamtwertung unentschieden, so erfolgt Punkteteilung.

5.5.3. Die Mannschaft, die nach Abschluss der Ligaspiele die meisten Punkte gewonnen hat, ist Gruppensieger. Bei Punktegleichheit mehrerer Mannschaften entscheidet die höhere Gesamtpinzahl über die Platzierung.

5.5.4. Die gegeneinander spielenden Mannschaften tauschen nach jedem Feld (Frame) die Bahn (amerikanische Spielweise). Die Spiele sind ohne Verzögerung zu absolvieren.

5.5.5. Das Überschreiten der Foullinie wird als Fehlwurf (F) gewertet. Bei jedem Spiel wird die Foullinien-Anzeige eingeschaltet. Fällt sie auf einer oder mehreren Bahnen aus, so ist sie auf allen an dieser Ligagruppe beteiligten Bahnen auszuschalten. Auch dann wird ein Überschreiten der Foullinie als Fehlwurf gewertet.

5.5.6. Das Ergebnis jedes einzelnen Wurfes wird von der Computeranlage registriert und auf dem elektronischen Spielformular eingetragen.

Während des Spieles ist auf die Richtigkeit der angezeigten Frames zu achten. Entspricht die Wertung nicht dem tatsächlichen Spielverlauf, ist sie sofort durch manuelle Eingabe zu korrigieren.

5.5.7. Tritt eine Mannschaft nicht an, so fallen die Punkte dem Gegner zu. Als Nichtantreten gilt, wenn auch 15 Minuten nach dem angesetzten Spielbeginn noch keine drei, für die BSG spielberechtigten Personen auf den zu bespielenden Bahnen anwesend sind, und mit dem Spiel begonnen haben. Dies trifft auch für den Fall zu, dass eine Mannschaft vor Beendigung der angesetzten drei Mannschaftsdurchgänge mit weniger als 3 Spielern weiterspielen muss.

5.5.8. Zu spät kommende Spieler können zwischen zwei Möglichkeiten wählen:

- Entweder sie beginnen in dem gerade gespielten Frame, d.h. von dort ab wird gezählt,
- oder sie beginnen erst mit dem nächsten Spiel. Die Mannschaft erhält dann das entsprechende Handicap.

5.5.9. Pro Liga-Spieltag darf einmal zu einem beliebigen Zeitpunkt ausgewechselt werden. Erfolgt das Auswechseln während eines Spieles, so spielt der eingewechselte Spieler mit den erzielten Pins des ausgeschiedenen Spielers weiter. Ein ausgeschiedener Spieler darf an diesem Tag nicht erneut in dieser Liga eingesetzt werden.

5.5.10. Scheidet ein Spieler während eines Spieles aus und ist kein Ersatz zugegen oder ist schon ausgewechselt worden, so wird dieses Spiel mit dem bisher erzielten Ergebnis gewertet. Für die 2. und 3. Klasse gilt 5.5.1 entsprechend.

5.5.11. Wird ein Spieler ohne Spielberechtigung oder unter Missachtung von 4.1.1 eingesetzt, so wird das von diesem Spieler erzielte Ergebnis gestrichen, ohne dass das für diese Liga gemäß 5.5.1. geltende Handicap eingesetzt wird. Wäre die Mannschaft ohne diesen Spieler mit weniger als 3 Spielern nach 5.5.7 nicht angetreten, ist das Mannschaftsergebnis zu streichen und der Spieltag für den Gegner 8:0 zu werten.

5.6. Nachspielen ist nicht gestattet. Muss ein Spiel verlegt werden, weil betriebliche Gründe oder Gründe, die in ehrenamtlicher Tätigkeit für den Betriebssportverband Berlin e.V. oder die FVB zu suchen sind (Teilnahme an VS, Ausschusssitzungen usw.) es nicht zulassen, am Spieltag anzutreten, dann kann eine Verlegung nur durchgeführt werden, wenn der von der Halle genannte sportliche Leiter und die gegnerische Mannschaft spätestens einen Liga-Spieltag vorher benachrichtigt wurden und ihre Zustimmung gegeben haben. Der neue Spieltermin darf höchstens 14 Tage vor oder nach dem ursprünglichen Termin liegen.

5.7. Spielstörungen

5.7.1. Bei einem mechanischen Defekt an einem Bahnpaar wird das Spiel unter Beibehaltung der bis dahin erzielten Ergebnisse abgebrochen, es sei denn, dass der Defekt innerhalb von 30 Minuten behoben worden ist oder innerhalb von 30 Minuten ein Ersatzbahnpaar zur Verfügung gestellt werden kann.

5.7.1.1. Der Termin für die Spielfortsetzung an einem anderen Tag oder die Neuansetzung eines oder mehrerer Spiele erfolgt durch den SpA in Absprache mit den betroffenen Mannschaften.

5.7.2. Ist die Computeranlage von einem Defekt betroffen und sind die Bahnen ansonsten bespielbar, wird das Spiel entweder dort mit Aufschreiben per Hand oder durch Übertragung der Ergebnisse auf ein anders Bahnpaar an dieser Stelle zu Ende geführt.

5.7.2.1. Ist das Ergebnis bei Spielabbruch durch Auswertung der Aufzeichnungen der Computeranlage nicht mehr feststellbar und kommt eine Einigung zwischen den

Mannschaftskapitänen der unmittelbar beteiligten Mannschaften über die Zwischenstände nicht zu Stande, ist das nicht vollendete Spiel neu zu beginnen.

5.7.3. Nach dem ersten Wurf verrutschte Pins sind in der jetzigen Position zu räumen. Die richtige Anzeige ist zu beachten (§ 5.5.6.)

5.7.4. Nach dem ersten Wurf durch die Maschine umgedrückte oder abgeräumte Pins (sogenannte Maschinenräumer) sind wieder auf zu stellen und der 2. Wurf auszuführen. Auch hier ist § 5.5.6. zubeachten.

5.8. Der SpA kann auf Antrag ein Spiel, zu dem eine Mannschaft aus betrieblichen oder Gründen höherer Gewalt nachweislich nicht antreten konnte, nachspielen lassen.

§ 6 Streichen und Zurückziehen von Mannschaften

6.1. Eine Mannschaft wird gestrichen, wenn sie mehr als dreimal zum angesetzten Ligaspiel nicht antritt.

6.2. Eine von einer BSG während der Ligaspielzeit zurückgezogene Mannschaft sowie eine nach § 6.1. gestrichene Mannschaft gilt automatisch als Absteiger.

6.3. Sowohl bei Streichung als auch bei Zurückziehung einer Mannschaft werden alle von ihr ausgetragenen Spiele (mit Ausnahme der Spiele abgeschlossener Runden) mit 8:0 Punkten für den Gegner unter Beibehaltung der dabei erzielten Pins gewertet.

§ 7 Sonstige Veranstaltungen der FVB

Außerhalb der Ligaspiele werden von der FVB verschiedene Arten von Wettkämpfen durchgeführt. Die genauen Bestimmungen sind der jeweiligen Ausschreibung zu entnehmen.

§ 8 Repräsentativspiele

Die Durchführung von Auswahl- oder Städtekämpfen obliegt ausschließlich der FVB. Die Spieler oder Mannschaften hierfür werden aufgrund ihrer Platzierung in den nach § 7 durchgeführten Wettkämpfen nominiert oder in Qualifikations- und Ausscheidungsspielen ermittelt.