

Sportordnung (SpO)

- in der von der VVS am 11. Juli 2024 beschlossenen Fassung -

Nachfolgend wird für alle Geschlechter einheitlich der Begriff SPIELER verwandt.

1. Allgemeines

- 1.1. Die Sportordnung (SpO) 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.
- 1.3. Die Abwicklung der Ligaspiele der Stadtliga, Oberliga und Bezirksliga erfolgt durch die FVB.
- 1.4. Die Abwicklung der Ligaspiele in der 1. und den darunter liegenden Klassen liegt in der Hand der sportlichen Leitung der jeweiligen am Spielbetrieb teilnehmenden Hallen; diese bedarf der Zustimmung des Sportausschusses.
- 1.5. Das Sportjahr beginnt am 01. Juli und endet am 30. Juni des folgenden Jahres. Die Ligaspielzeit beginnt im September/Okttober und endet im April/Mai des folgenden Jahres. Andere Veranstaltungen der FVB können auch außerhalb der Ligaspielzeit stattfinden.
- 1.6. **Grundsatz:** Der Sportausschuss kann in ausreichend begründeten Fällen Einzelfallentscheidungen treffen, die von der Sportordnung abweichen. Diese Entscheidungen entfalten sowohl für die Zukunft als auch rückwirkend keine präjudizierende (vorgreifende) Wirkung für weitere Fälle.

2. Mannschaften

- 2.1. Eine Mannschaft besteht aus vier Spielern. Auf Antrag der zuständigen sportlichen Leitung der Liga kann für die 1. und die darunter liegenden Klassen ein Ligaspielbetrieb mit 5er Mannschaften zugelassen werden. Alle übrigen Vorschriften der SpO bleiben davon unberührt.
- 2.2. Je Spieltag und je Mannschaft darf höchstens ein Spieler eingesetzt werden, der eine Spielberechtigung mit dem Zusatz „Doppelspieler“ gemäß der Meldeordnung 4.6 hat.
- 2.3. Jeder Spieler einer unteren Mannschaft darf im Laufe der Ligaspielzeit viermal in höheren Mannschaften eingesetzt werden, ohne die Spielberechtigung für die untere Mannschaft zu verlieren. Spieler, die in eine höhere Mannschaft kommen, gelten mit dem ersten Wurf als eingesetzt. 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.
- 2.4. Mit dem fünften Einsatz in einer höheren Mannschaft ist ein Spieler in der laufenden Ligaspielzeit nur noch für diese spielberechtigt.
- 2.5. Es ist nicht erlaubt, Spieler höherer Mannschaften in unteren Mannschaften einzusetzen.
- 2.6. Ein Spieler darf an ein und demselben Spieltag nur in einer Mannschaft eingesetzt werden.

3. Durchführung der Mannschaftsspiele

3.1. Klasseneinteilung

- 3.1.1. Der Spielbetrieb der FVB ist in folgende Klassen eingeteilt: Die Stadtliga ist die höchste Spielklasse der FVB. Es folgen Oberliga, Bezirksliga, und darunter liegende Klassen.
- 3.1.2. In jeder am Spielbetrieb teilnehmenden Halle werden die Mannschaften der BSGen/Spielgemeinschaften entsprechend ihrer Spielstärke und der Anzahl der vorhandenen Mannschaften in eine 1. und darunter liegende Klassen unterteilt. Jede Klasse besteht aus mindestens 6 Mannschaften. Jede Klasse kann aus mehreren Gruppen bestehen, die Zuordnung erfolgt durch die sportliche Leitung der Halle nach Zahl der freien Plätze. Gibt es auf der Halle nur eine Klasse, so ist diese als 1. Klasse zu führen.
- 3.1.3. Erstmalig gemeldete Mannschaften können vorbehaltlich freier Plätze in die ihrer Spielstärke entsprechende Klasse eingruppiert werden. Die Stadtliga, die Oberliga und die Bezirksliga müssen gemäß der Auf- und Abstiegsregelung erspielt werden.
- 3.1.4. Die Anzahl der Mannschaften für die Stadtliga, die Oberliga und die Bezirksliga sowie die Gruppen, in denen sie spielen, wird von der FVB festgesetzt.
- 3.1.5. Der Sieger der Stadtliga ist Berliner Betriebssportmeister.

3.2. Auf- und Abstiegsregelung

- 3.2.1. 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 zu Beginn der Ligaspielzeit von der FVB bekannt gegeben.
- 3.2.2. Der Auf- und Abstiegsmodus zwischen den einzelnen Klassen der jeweiligen Halle wird von der zuständigen sportlichen Leitung der Halle festgelegt und den Mannschaften sowie der FVB zu Beginn der Ligaspielzeit bekannt gegeben. **Ein Ligaspielbetrieb ohne Auf- und Abstiegsregelung ist nicht zulässig.**
- 3.2.3. Die Sieger der 1. Klassen in den jeweiligen Hallen sind teilnahmeberechtigt für die Aufstiegsspiele zur Bezirksliga; näheres regelt die gesonderte Ausschreibung.
- 3.2.4. Nichtwahrnehmung des Aufstiegs
 - 3.2.4.1. Hat sich eine Mannschaft durch Platzierung oder erfolgreiche Teilnahme an einer Aufstiegsrunde für einen Aufstieg qualifiziert und nimmt das Aufstiegsrecht nicht in Anspruch, erhält sie in der folgenden Saison (bei Anwendung des 8-Punkte-Systems) einen Abzug von 32 Punkten. Bei Anwendung eines abweichenden Spielsystems ist die Höhe des Abzugs vom Sportausschuss anzupassen und vor Saisonbeginn von der FVB bekanntzugeben.

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

3.2.4.3. Erfolgt die Mitteilung der FVB später als 7 Tage nach Ablauf des Mannschaftsmeldeschlusses für die kommende Saison, kann die FVB weitere Mannschaften, die gemäß den Regularien (z.B. als Nachrücker einer Aufstiegsrunde) für einen möglichen Aufstieg in Frage kommen, das Angebot eines Aufstiegs unterbreiten. Eine Ablehnung dieses Angebots ist für die Mannschaft ohne Punktabzug für die kommende Saison möglich.

3.2.4.4. Für Mannschaften unterhalb der 1. Klassen gilt Ziffer 3.2.4.1. nur, wenn mit dem Aufstieg kein Wechsel des Spieltages (z.B. von Montag zu Dienstag) verbunden ist.

3.3. Nachweis und Spielformular

3.3.1. Die Spielberechtigung eines Spielers ist in der 1. und darunter liegenden Klassen der sportlichen Leitung der Halle, in der Stadtliga, Oberliga und Bezirksliga den nach der Meldeordnung Kontrollberechtigten, auf Verlangen nachzuweisen.

3.3.2. Spielformulare werden zur Verfügung 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 eines jeweiligen Mannschaftsmitgliedes werden die Eintragungen im Spielformular anerkannt.

3.4. Das Spiel und die Wertung

3.4.1. Zu jedem Liga-Spieltag müssen mindestens 50% der Mannschaft den Spieltag absolvieren. Für den oder die fehlenden Spieler gibt es wie folgt Handicap:

- in der Stadtliga und der Oberliga je 140 Pins,
- in der Bezirksliga und der 1. Klasse je 125 Pins,
- in den darunter liegenden Klassen je 100 Pins.

In der 2. und 3. Klasse gilt dies auch für angetretene Spieler, 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.

3.4.2. Innerhalb der einzelnen Gruppen spielt jeder gegen jeden. Grundsätzlich findet das 8-Punkte-System Anwendung; d.h. pro Liga-Spieltag sind gegen einen Gegner 3 Spiele durchzuführen, und für jedes der drei Spiele und für die Gesamtwertung werden jeweils 2 Punkte vergeben. Endet ein Spiel oder eine Gesamtwertung unentschieden, so erfolgt Punkteteilung.

Der Sportausschuss kann für alle oder einzelne Klassen ein abweichendes Punktesystem festlegen; ein solches wäre vor Saisonbeginn von der FVB bekanntzugeben.

3.4.3. 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.

- 3.4.4. Die gegeneinander spielenden Mannschaften tauschen nach jedem Feld (Frame) die Bahn (amerikanische Spielweise). Die Spiele sind ohne Verzögerung zu absolvieren.
- 3.4.5. Das Überschreiten der Foullinie wird als Fehlwurf (Foul) 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 ist ein Überschreiten der Foullinie als Fehlwurf zu werten.
- 3.4.6. Das Ergebnis jedes einzelnen Wurfes wird von der Computeranlage registriert und auf dem elektronischen Spielformular eingetragen.
- 3.4.7. Während des Spieles ist auf die Richtigkeit der Wertung in den aktuell angezeigten Frames zu achten. Entspricht die Wertung nicht dem tatsächlichen Spielverlauf, ist sie unverzüglich durch manuelle Eingabe zu korrigieren.
- 3.4.8. 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 50 % einer für die BSG/Spielgemeinschaft spielberechtigten Mannschaft auf den zu bespielenden Bahnen anwesend sind, mit dem Spiel begonnen haben und den Spieltag absolvieren.
- 3.4.9. Sofern eine Mannschaft in Unterzahl (mindestens 50% der spielberechtigten Mannschaft) rechtzeitig angetreten ist, können die zu spät kommenden Spieler zwischen zwei Möglichkeiten wählen:
- 3.4.9.1. entweder sie beginnen in dem gerade gespielten Frame, d.h. von dort ab wird gezählt,
- 3.4.9.2. oder sie beginnen erst mit dem nächsten Spiel. Die Mannschaft erhält dann das entsprechende Handicap.
- 3.4.10. Pro Liga-Spieltag darf einmal **ein Spieler** 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 Spieltag nicht erneut in dieser Liga eingesetzt werden.
- 3.4.11. Scheidet ein Spieler während eines Spieles aus und ist kein Ersatz möglich, weil kein spielberechtigter Spieler mehr verfügbar ist, oder die Auswechslung für diesen Spieltag bereits vollzogen wurde, wird dieses Spiel mit dem bisher erzielten Ergebnis gewertet.
- 3.4.12. Wird ein Spieler ohne Spielberechtigung eingesetzt, so wird das von diesem Spieler erzielte Ergebnis gestrichen, ohne dass das für diese Liga geltende Handicap eingesetzt wird. Wäre die Mannschaft ohne diesen Spieler mit weniger als 50 % der Mannschaft nicht zum Antritt berechtigt gewesen, ist das Mannschaftsergebnis zu streichen, ein Nichtantreten zu werten und der Spieltag für den Gegner mit der vollen Punktzahl zu werten.
- 3.4.13. Werden in einer Mannschaft unter Missachtung der Doppelspielerregelung (Ziffer 2.2. SpO) nach einem regulären Doppelspieler weitere Doppelspieler eingesetzt, so wird das Ergebnis der weiteren Doppelspieler gestrichen.

3.4.14. Zur Kontrolle der Einsätze eines jeden Spielers muss für jede Liga regelmäßig eine Durchschnittstabelle erstellt werden. Die Auswertung der Spiele muss für alle Spieler der Liga einsehbar sein.

3.5. Vor- und Nachspielen

3.5.1. Das Nachspielen ist nicht gestattet.

3.5.2. Das Vorspielen oberhalb der 1.Klassen ist nicht gestattet.

3.5.3. Das Vorspielen unterhalb der Bezirksligen ist möglich, wenn eine Mannschaft nicht mit der notwendigen Spieleranzahl zum Spieltag antreten kann. Hierbei gilt folgendes Verfahren:

3.5.3.1. Das Vorspielen ist bei der gegnerischen Mannschaft anzuzeigen. Ist diese mit dem Vorspielen einverstanden, hat sie das Wahlrecht, zusammen am gleichen Tag vorzuspielen oder am eigentlichen Spieltag allein zu spielen. Der sportliche Leiter der Halle ist zu informieren.

3.5.3.2. Ist die gegnerische Mannschaft nicht einverstanden, entscheidet der sportliche Leiter der Halle. Gegen die Entscheidung des sportlichen Leiters kann der Sportausschuss, nachfolgend der Rechtsausschuss angerufen werden.

3.5.3.3. Ein Vorspielen ist maximal für vier Spieltage einer Saison möglich.

3.6. Spielstörungen

3.6.1. Bei einem Defekt an einem Bahnpaar, der ein Weiterspielen unmöglich oder unzumutbar macht, wird das laufende 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.

3.6.2. 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.

3.6.3. Nach dem ersten Wurf verrutschte Pins sind in der neuen Position zu räumen. Es ist darauf zu achten, dass die zutreffende Wertung auf der Anzeige steht. Andernfalls ist die Wertungsanzeige unverzüglich zu korrigieren.

3.6.4. Nach dem ersten Wurf durch die Maschine umgedrückte oder abgeräumte Pins (sogenannte Maschinenräumer) sind wieder aufzustellen und der 2. Wurf ist auszuführen. Es ist darauf zu achten, dass die zutreffende Wertung auf der Anzeige steht. Andernfalls ist die Wertungsanzeige unverzüglich zu korrigieren.

3.6.5. Soweit die Spielstörungen zu Ziffer 3.6.3 und Ziffer 3.6.4 aufgrund technischer Gegebenheiten (z.B. "Stringpin-Pinsetter") entstehen und teilweise auch nicht entsprechend korrigierbar sind, aber für alle Spieler gleiche Bedingungen herrschen, können diese Punkte unbeachtet bleiben.

4. Streichen und Zurückziehen von Mannschaften

- 4.1. Eine Mannschaft darf nach viermaligem Nichtantritt den Spielbetrieb in der laufenden Saison nicht fortsetzen; sie gilt als Absteiger.
- 4.2. Eine von einer BSG/Spielgemeinschaft während der Ligaspielzeit zurückgezogene Mannschaft gilt automatisch als Absteiger.
- 4.3. Sowohl bei Nichtfortsetzung als auch bei Zurückziehen einer Mannschaft werden alle von dieser Mannschaft ausgetragenen Spiele der laufenden Runde mit der vollen Punktzahl für die Gegner unter Beibehaltung der dabei erzielten Pins gewertet. Abgeschlossene Runden werden wie gespielt gewertet.

5. Sonstige Veranstaltungen der FVB

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