



SEKTION BOWLING

Durchführungsbestimmungen für die Liga-Saison 2018/2019

Die Sektion Bowling im LFV Kegeln Rheinland-Pfalz e.V. verwendet zur besseren Lesbarkeit und Verständlichkeit in ihren Durchführungsbestimmungen die „männliche Schreibweise“, also z.B. der Spieler.

1. Allgemeines

- 1.1 Diese Durchführungsbestimmungen regeln den Ligaspielbetrieb von Vereins- und Clubmannschaften in den einzelnen Bowling-Ligen in Rheinland-Pfalz. [Es wird grundsätzlich nach der DBU Sportordnung gespielt. In Einzelfällen sind Abweichungen möglich, diese werden in diesen Durchführungsbestimmungen beschrieben und geregelt. Die Durchführungsbestimmungen](#) dienen zur Ermittlung der Meister, sowie der Auf- und Absteiger in den einzelnen Ligen.
- 1.2 Diese Durchführungsbestimmungen sind für alle Teilnehmer an den Rheinland-Pfalz-Ligen (RPF-Ligen) verbindlich.
- 1.3 [Erforderliche Änderungen und Ergänzungen dieser Durchführungsbestimmungen werden durch den Sportausschuss des LFV Kegeln Rheinland-Pfalz e.V. Sektion Bowling beraten und beschlossen.](#)
- 1.4 [Die Durchführungsbestimmungen treten mit Beschluss durch den Sportausschuss in Kraft.](#)
- 1.5 Die Spieltage der Landes-Oberligen dürfen nur auf Anlagen stattfinden, die nach den hierzu erlassenen Vorschriften der DBU abgenommen wurden.
- 1.6 Die Sektion Bowling im LFV Kegeln Rheinland-Pfalz e.V. haftet nicht für Schäden, die ein Teilnehmer grob fahrlässig bzw. vorsätzlich während des Ligaspielbetriebs verursacht.

2. Teilnehmer

- 2.1. Teilnehmende Mannschaften an den RPF-Ligen müssen zwingend aus Spielern der Mitgliedsvereine der Sektion Bowling des Landesfachverbandes Kegeln Rheinland Pfalz e.V. bestehen.
- 2.2. Jeder Spieler ist nur für einen Verein/Club innerhalb der Sektion Bowling des Landesfachverbandes Kegeln Rheinland Pfalz e.V. spielberechtigt. Zum Nachweis der Spielberechtigung sind der gültige DKB-Spielerpass mit gültiger Beitragsmarke und die gültige DBU-Ranglistenkarte vorzulegen.
- 2.3. Es sind auch Mannschaften erlaubt die aus mehr als 2 „nicht EU-Bürgern“ bestehen.
- 2.4. Spielklassen und Mannschaftsstärke

Landesoberliga Damen 4 Spieler/Mannschaft.

Landesoberliga Herren 4 Spieler/Mannschaft.

Landesliga 4 Spieler/Mannschaft (es sind auch Mixed-Mannschaften erlaubt).

Bezirksliga 4 Spieler/Mannschaft (es sind auch Mixed-Mannschaften erlaubt).
- 2.5. In allen Spielklassen sind beliebig viele Mannschaften eines Vereins oder Clubs spielberechtigt.

3. Spielmodus/Spielzeiten

- 3.1. Die Spiele finden in amerikanischer Spielweise statt.
- 3.2. Spielbeginn ist spätestens um 10:00 Uhr.
- 3.3. Die Spielzeiten beginnen mit den Probewürfen und enden mit dem letzten Wurf auf der jeweiligen Doppelbahn vor den offiziellen Pausen, oder dem Ende des Spieltags.
- 3.4. Wenn nicht vom Ligaleiter in Absprache mit dem LFV-Vorstand geändert, beginnen die Probewürfe um 09:45 Uhr und dauern 15 Minuten. An den Probewürfen dürfen alle Spieler einer Mannschaft teilnehmen.
- 3.5. Während der Spielzeit (Spielserie vormittags und Spielserie nachmittags) besteht für alle am Spielbetrieb Beteiligten Rauch- und Alkoholverbot, darunter fällt auch alkoholfreies Bier und die E-Zigarette. Der Verzehr von Speisen ist verboten (Ausnahme: Rohkost, Obst und Süßigkeiten). Dies gilt auch für die Ersatzspieler.
- 3.6. Im Spielbereich ist die Nutzung von elektronischen Geräten während des Spielbetriebs verboten. Ausgenommen hiervon sind für den einzelnen Spieler benötigte medizinische Geräte (z. B. Hörgeräte, Herzschrittmacher, etc.). Aus wichtigem Grund kann der Ligaleiter in Abstimmung mit den Spielführern der einzelnen Teams, dieses Verbot kurzzeitig aufheben.
- 3.7. Bei Verstoß eines Spielers gegen die Punkte 3.5 und 3.6 wird jedes Mal ein Bußgeld gemäß der Gebührenordnung der Sektion Bowling des LFV Kegeln Rheinland-Pfalz e.V. erhoben, die Spielberechtigung bleibt bestehen.

4. Spielkleidung

- 4.1 Die Teilnahme an den RPF-Ligen ist nur in Spiel/Sportkleidung gestattet. Verboten sind: Jeans-, Cord- und Cargohosen bzw. -röcke. Das Oberteil muss die Schultern vollständig bedecken.
- 4.2 Mannschaften (ab Trio) müssen einheitlich (exklusive Werbung) gekleidet sein. Die einheitlich farbige Gestaltung unterliegt keinen Vorschriften.
- 4.3 Eine einheitliche Kleidung ist auch dann gegeben, wenn bei gleicher Farbe kurze oder lange Hosen bzw. Röcke getragen werden.
- 4.4 Das Tragen von Firmennamen und -abzeichen auf der Spielkleidung (Trikots und Trainingsanzüge) ist allen Clubs oder Vereinen, die ihre Spielkleidung für Werbezwecke zur Verfügung stellen wollen, im Spielbetrieb der RPF-Ligen gestattet.
- 4.5 Die Werbung darf nicht gegen die guten Sitten oder die im Sport allgemeinen gültigen Grundsätze verstoßen.
- 4.6 Werbung für Alkohol, mit Ausnahme von Bierwerbung, ist verboten. Bei Zuwiderhandlungen entscheidet der Sportausschuss der DBU.
- 4.7 Das Anbringen von Werbung auf der Spielkleidung von Mannschaften ist für einzelne oder mehrere Produkte oder Unternehmen vor- und rückseitig gestattet.
- 4.8 Bei Verstoß eines Spielers gegen die Punkte 4.1 und 4.2 wird ein Bußgeld gemäß der Gebührenordnung der Sektion Bowling des LFV Kegeln Rheinland-Pfalz e.V. erhoben, die Spielberechtigung bleibt bestehen.

5. Spielpapiere

- 5.1 Um seine Spielberechtigung nachzuweisen, hat jeder Spieler unaufgefordert dem Ligaleiter, an dem Spieltag des ersten Einsatzes in der laufenden Ligarunde, eine gültige Ranglistenkarte und einen gültigen Spielerpass (mit gültiger Beitrittsmarke) vorzulegen.
- 5.2 Um seine Spielberechtigung nachzuweisen, hat jeder Spieler unaufgefordert dem Ligaleiter, an dem Spieltag des ersten Einsatzes nach dem Jahreswechsel einen gültigen Spielerpass (mit gültiger Beitrittsmarke) vorzulegen.
- 5.3 Sollte ein Spieler gegen Ziffer 5.1 oder Ziffer 5.2 verstoßen, so wird ein Bußgeld gemäß der Gebührenordnung der Sektion Bowling des LFV Kegeln Rheinland-Pfalz e.V. erhoben, die Spielberechtigung bleibt bestehen.
- 5.4 Die Spielpapiere können bis zum nächsten Spieltag nachgereicht werden. Sollte der Verstoß am letzten Spieltag der laufenden Ligarunde erfolgen, so sind die Spielpapiere bis spätestens 7 Tage nach diesem letzten Spieltag dem Vorstand des LFV vorzulegen.
- 5.5 Sollte ein Spieler gegen Punkt 5.4 verstoßen, so werden alle bis dahin absolvierten Spiele der betreffenden Spielerin oder des betreffenden Spielers mit 0 Pins gewertet.

6. Gebühren (Wurde komplett geändert)

6.1 Meldegebühr

Alle Mannschaften haben gemäß Ziffer 2.2. der „**Gebührenordnung der Sektion Bowling des Landesfachverbandes Rheinland-Pfalz e.V. Kegeln**“ eine Meldegebühr bis spätestens 14 Tage vor Beginn der Saison zu entrichten. Ohne Entrichtung der Meldegebühr besteht kein Startrecht.

6.2 Spielgebühr

Alle Mannschaften haben gemäß Ziffer 2.2. der „**Gebührenordnung der Sektion Bowling des Landesfachverbandes Rheinland-Pfalz e.V. Kegeln**“ eine Spielgebühr bis spätestens zum Mittwoch vor dem Spieltag, unter Angabe des Verwendungszwecks „Spielgebühr/Team/Spieltag“ zu entrichten.

6.2.1 Sollte eine Liga aus weniger als 10 Mannschaften bestehen und somit mehr als 6 Spiele pro Mannschaft an einem Spieltag gespielt werden, so sind an diesem Spieltag von jeder Mannschaft zusätzliche Spielgebühren gemäß Ziffer 2.2. der „**Gebührenordnung der Sektion Bowling des Landesfachverbandes Rheinland-Pfalz e.V. Kegeln**“ zu entrichten.

6.3 Beide Gebühren sind auf nachfolgendes Konto der Sektion Bowling des Landesfachverbandes Rheinland-Pfalz e.V. Kegeln zu überweisen:

Sparkasse Mainz

BLZ 550 501 20

Konto 120 013 3419

BIC: MALADE51MNZ

IBAN: DE90 5505 0120 1200 1334 19

6.4 Die vorbenannte Gebührenordnung ist auf der Homepage der Sektion Bowling des Landesfachverbandes Rheinland-Pfalz e.V. Kegeln zu finden.

7. Spielmodus

7.1 Jede Mannschaft spielt an 9 Spieltagen gleich oft gegen jede andere Mannschaft.

10er Liga = 9 x 6 Spiele = 54 Spiele

8er Liga = 7 x 6 + 2 x 7 Spiele = 56 Spiele

6er Liga = 8 x 6 + 1 x 7 Spiele = 55 Spiele

3er Liga = 9 x 6 Spiele = 54 Spiele

7.2 Die beiden Spieler auf der Position 1 spielen als direkte Gegner gegeneinander. Pro Spiel erhält der Sieger 4 Punkte, der Verlierer 0 Punkte. Bei einem Unentschieden erhält jeder Spieler 2 Punkte.

7.3 Die Spieler auf den Positionen 2 bis 4 verfahren wie unter Ziffer 7.2 beschrieben.

7.4 Die Mannschaft mit der höchsten Pinzahl pro Spiel erhält 6 Punkte, bei einem Unentschieden erhält jede Mannschaft 3 Punkte. Die unterlegene Mannschaft erhält 0 Punkte.

7.5 Die maximale Punktezahl für eine Mannschaft pro Spiel beträgt somit 22 Punkte.

7.6 Die Positionen der Spieler sind vor dem Beginn der einzelnen Spiele auf den Spielzetteln, an den dafür vorgesehenen Stellen, für jedes einzelne Spiel einzutragen.

- 7.7 Am ersten Spieltag wird vor jedem Spiel durch Los die Mannschaft ermittelt die bestimmt, welche Mannschaft die Positionen ihrer Spieler zuerst festlegen muss. Wenn die Mannschaft die zuerst an der Reihe ist alle Spieler eingetragen hat, trägt die zweite Mannschaft ihre Spieler ein.

Beispiel:

Mannschaft A und Mannschaft B losen. Mannschaft A gewinnt und bestimmt, dass Mannschaft B ihre Spieler zuerst positionieren muss. Mannschaft B trägt nun die Positionen der einzelnen Spieler für dieses Spiel auf dem Spielzettel ein. Danach trägt Mannschaft A ebenfalls seine Spieler an den, für dieses Spiel gewünschten Positionen ein.

- 7.8 An allen anderen Spieltagen bestimmt immer die Mannschaft wer seine Spieler zuerst eintragen muss, welche in der aktuellen Tabelle zu Beginn des jeweiligen Spieltags besser platziert ist. Bei Punkt- und Pingleichheit entscheidet das Los. Eine Aktualisierung der Tabelle erfolgt immer erst am Ende eines Spieltags.
- 7.9 Vor jedem neuen Spiel können die Positionen der Spieler beliebig getauscht werden.
- 7.10 Nach jedem abgeschlossenen Spiel können 2 Spieler ausgewechselt werden.
- 7.11 Eine Auswechslung während des laufenden Spieles ist nur bei Verletzung zulässig.
- 7.12 Ein Spieler der wegen Verletzung ausgewechselt wird oder ein Spiel nicht antritt, darf an diesem Spieltag (Kalendertag) nicht mehr eingesetzt werden.
- 7.13 Sollte eine Liga aus einer ungeraden Anzahl an Mannschaften bestehen, so wird durch ein „Ghost-Team“ eine gerade Anzahl hergestellt. Die Mannschaft welche gegen das „Ghost-Team“ antritt erhält 22 Punkte, sowie die in dieser Paarung gespielten Pins gutgeschrieben.
- 7.14 Ein Spiel wird auf einer Doppelbahn mit der gegnerischen Mannschaft in amerikanischer Spielweise absolviert. Nach jedem Spiel erfolgt ein Bahnenwechsel.

8. Spiel auf falschen Bahnen

- 8.1 Wird bemerkt, dass ein Spieler oder die Startspieler zweier Mannschaften auf der falschen Bahn spielen oder gespielt haben, so werden die Würfe nicht gewertet, sofern weitere Spieler danach noch nicht gespielt haben. Die Spieler müssen noch einmal auf der richtigen Bahn spielen.
- 8.2 Haben mehrere Spieler einer Mannschaft auf einer falschen Bahn gespielt, so wird das Spiel fortgesetzt. Erst der nächste Frame ist dann auf der richtigen Bahn auszutragen (bedeutet das Spielen von 3 Frames auf einer Bahn).

9. Die RPF-Ligen

- 9.1 In der Saison 2018/2019 wird mit folgender Ligastärke gespielt:

Landesoberliga-Damen	05 Mannschaften
Landesoberliga-Herren	10 Mannschaften
Landesliga	07 Mannschaften
Bezirksliga	entfällt!

- 9.2 Die Spielpapiere werden am jeweiligen Spieltag durch den Ligaleiter an alle Mannschaften ausgeteilt.

- 9.3 Die Spielorte der RPF-Ligen werden allen beteiligten Vereinen rechtzeitig vor Ligabeginn mitgeteilt. Änderungen sind auch noch in Ausnahmefällen während der laufenden RPF-Liga möglich. Änderungen werden durch den Sportwart der Sektion rechtzeitig bekannt gegeben.
- 9.4 Insgesamt werden 9 Spieltage angesetzt, wobei jeder Spieltag nach dem Spielsystem als abgeschlossen gilt und an jedem neuen Spieltag gemäß den Bestimmungen jede Mannschaft in anderer Formation antreten kann.
- 9.5 Nimmt ein Verein/Club am Ligaspielbetrieb der gleichen Liga mit mehreren Mannschaften teil, so können zwischen den Mannschaften nach jedem Spieltag zwei Spieler ausgetauscht werden. Der Wechsel ist dem Ligaleiter vor Einsatz der entsprechenden Spieler anzuzeigen. Ein Spieler ist an jedem Spieltag nur für eine Mannschaft spielberechtigt.
- 9.6 Ein Spieler der in einer Mannschaft 15 Wertungsspiele absolviert hat gilt als „festgespielt“ und darf nicht mehr in einer anderen Mannschaft der gleichen Liga, oder einer tieferen Liga eingesetzt werden.
- 9.7 Ein Wechseln von einer niedrigeren in eine höhere Liga ist unter Beachtung der Ziffern 9.4, 9.5 und 9.6 jederzeit möglich.
- 9.8 Sollte sich ein Spieltag einer Liga innerhalb der Ligarunde des LFV Rheinland-Pfalz verschieben, so darf ein Spieler den gleichen Spieltag nur einmal absolvieren.
- 9.9 Bei Einsatz eines Bundesligaspielers in den Rheinland-Pfalz-Ligen zählen die Regelungen der Durchführungsbestimmungen für die Bundesliga-Saison 2018/2019 (Ziffern 1.3.1 bis 1.4.1).
- 9.10 Pro Spieltag dürfen von einem Club/Verein maximal 2 Spieler aus der Bundesliga in den verschiedenen RPF-Ligen eingesetzt werden, jedoch nicht 2 Spieler in einer RPF-Liga oder einer Mannschaft.

10. Wertung

- 10.1 Die Aufzeichnung eines Spieles mit allen Würfeln erfolgt auf dem Bahncomputer. Bei Ausfall des Bahnen-Computers muss das Spiel, sofern die Ergebnisse nicht innerhalb von 15 min. wieder hergestellt werden können, neu begonnen werden.
- 10.2 Sollte es die Situation erfordern, dass die Ergebnisse von Hand aufgeschrieben werden müssen, so sind die betroffenen Mannschaften hierfür eigenverantwortlich zuständig, auch für die gegenseitige Kontrolle auf Richtigkeit.
- 10.3 Seit der Saison 2015/2016 dürfen Mannschaften auch unvollständig am Ligaspielbetrieb teilnehmen. Zu spät kommende Spieler dürfen das Spiel in dem Frame aufnehmen, in dem sich die eigene Mannschaft befindet. Alle vorherigen Frames **des zu spät gekommenen Spielers**, werden mit null Pins gewertet. Probewürfe sind nicht erlaubt.
- 10.4 Tritt eine Mannschaft nicht komplett an, egal aus welchen Gründen (Spieler kommen zu spät, ein Spieler verletzt sich und es ist kein Ersatzspieler vor Ort, etc.), so werden diese unvollständig absolvierten Spiele als komplett angetreten gewertet und haben keine weitere Auswirkung auf den Spieltag. Die erzielten Pins und gewonnenen Punkte werden der unvollständig angetretenen Mannschaft gutgeschrieben.
- 10.5 Kann eine Mannschaft einen angesetzten Start nicht wahrnehmen, oder ist zum angesetzten Startzeitpunkt nicht erschienen, werden die nicht wahrgenommenen Spiele mit

null Punkten und null Pins gewertet. Der jeweilige Gegner erhält 22 Punkte für den Sieg und seine in diesem Spiel erzielten Pins gutgeschrieben.

- 10.6 Die nicht erschienenen Mannschaften, haben der zuständigen Spielleitung innerhalb von 3 Tagen über die Verhinderungsgründe zu berichten.
- 10.7 Tritt eine Mannschaft zum wiederholten Male nicht oder nicht komplett an, so wird sie, da der Ligaspielbetrieb erheblich gestört wird, von dem Ligaspielbetrieb ausgeschlossen und wird an allen Spieltagen als „Ghost-Team“ gewertet.
- 10.8 Alle Spieltage sind in vollem Umfang vom meldenden Club/Verein der Mannschaft zu bezahlen, auch wenn eine Mannschaft vom laufenden Spielbetrieb ausgeschlossen wird, oder ein Club/Verein eine Mannschaft vom Spielbetrieb zurückzieht.

11. KORREKTUREN

11.1 Korrekturen von Schreib- und Addierfehlern:

Korrekturen von Fehlern, die beim Notieren der Ergebnisse und/oder beim Addieren auf dem Spielformular passieren, sind von dem gegnerischen Spielführer abzuzeichnen, oder dem Ligaleiter unverzüglich unter Vorlage der entsprechenden Unterlagen anzuzeigen.

- 11.2 Ebenso hat der Ligaleiter von ihm vorgenommene Korrekturen der Spielzettel, bzw. Ergebnisse unverzüglich den betroffenen Teams mitzuteilen.
- 11.3 Dies gilt ebenso für die erstellten und veröffentlichten Ergebnislisten.
- 11.4 Einsprüche gegen Korrekturen der Spielzettel oder Ergebnisse, sind schnellst möglich, jedoch spätestens eine Woche nach Beendigung des Spieltages, unter Vorlage aussagekräftiger Unterlagen, oder der Bestätigung des Spielführers der gegnerischen Mannschaft, dem Sportwart der Sektion Bowling vorzutragen.

12. SIEGERERMITTLUNG / AUF- / ABSTIEG

- 12.1 Sieger oder Meister einer Liga ist die Mannschaft, die nach 9 Spieltagen die höchste Punktzahl erzielt hat. Bei Punktgleichheit entscheidet die höhere Pinzahl. Ist auch diese gleich, so entscheidet der direkte Vergleich dieser Mannschaften aller 9 Spieltage. Hier zählt zuerst das Punkt- und erst danach das Pinverhältnis.
- 12.2 Die Siegermannschaften der Landesoberligen nehmen als Vertreter des Landes Rheinland-Pfalz an den Aufstiegsspielen zur 2. Bundesliga-Süd teil.
- 12.3 Die zweitplatzierten Mannschaften der Landesoberligen vertreten das Land Rheinland-Pfalz bei den Deutschen Meisterschaften der Ländermannschaften.
- 12.4 Aus der Landesoberliga-Herren steigen jeweils die beiden Mannschaften in die Landesliga ab, die die **beiden letzten** Tabellenplätze nach dem 9. Spieltag belegen. Sollten eine oder mehrere Rheinland-Pfälzische Mannschaften aus der 2. Bundesliga-Süd absteigen, so steigt auch die Mannschaft bzw. steigen die Mannschaften ab, die den nächst niedrigeren Tabellenplatz nach dem 9. Spieltag belegt bzw. belegen.
- 12.5 Aus der Landesliga steigen jeweils die beiden Mannschaften in die Bezirksliga ab, die die **beiden letzten** Tabellenplätze nach dem 9. Spieltag belegen. Sollten aus der

- Landesoberliga-Herren 3 Mannschaften absteigen, so steigt auch die Mannschaft aus der Landesliga ab, die den nächst niedrigeren Tabellenplatz & nach dem 9. Spieltag belegt.
- 12.6 Aus der Landesliga steigen die beiden Mannschaften in die Landesoberliga-Herren auf, die nach dem 9. Spieltag die Tabellenplätze 1 und 2 belegen. Sollte der Landesoberliga-Sieger in die 2. Bundesliga-Süd aufsteigen, so steigt auch die Mannschaft in die Landesoberliga-Herren auf, die in der Landesliga den Tabellenplatz 3 nach dem 9. Spieltag belegt.
- 12.7 Aus der Bezirksliga steigen die beiden Mannschaften in die Landesliga auf, die nach dem 9. Spieltag die Tabellenplätze 1 und 2 belegen. Sollte der Landesoberliga-Sieger in die 2. Bundesliga-Süd aufsteigen, so steigt auch die Mannschaft in die Landesliga auf, die in der Bezirksliga den Tabellenplatz 3 nach dem 9. Spieltag belegt.
- 12.8 In der Bezirksliga und der Landesliga sind auch Mixed-Mannschaften spielberechtigt. Eine Mixed-Mannschaft kann in der Bezirksliga Meister werden, in die Landesliga aufsteigen und ist dort als Mixed-Mannschaft spielberechtigt.
- 12.9 Eine Mixed-Mannschaft kann in der Landesliga Meister werden, jedoch nur als reines Herren-Team in die Landesoberliga-Herren aufsteigen.
- 12.10 Eine Mixed-Mannschaft behält ihr Spielrecht in der Landesliga auch dann, wenn in der Bezirksliga reine Herren-Teams gemeldet sind.
- 12.11 Sollte es aus Gründen wie Änderung der Ligastärke, Rückzug einer Mannschaft, Gründung von Spielgemeinschaften, etc., zu mehr oder weniger Ab- u. Aufsteigern kommen, so gilt immer die Regel „Aufstieg geht vor Abstieg“.

13. Der Spielbereich

- 13.1 Der Spielbereich umfasst die Anlauffläche und den Sitzbereich einer Bahn.
- 13.2 Während der Ligaspiele sollen sich die Spieler im Spielbereich derjenigen Bahn aufhalten, auf der sie spielen.
- 13.3 Das Betreten der Anlauffläche ist nur in Bowlingschuhen erlaubt.
- 13.4 Ein Auswechselspieler darf sich bei seiner Mannschaft im Sitzbereich aufhalten. In diesem Fall hat der Auswechselspieler Spielkleidung zu tragen.

14. Spielunterbrechung

- 14.1 Bei Ausfall einer Bahnanlage oder Einzelbahn ist der Ligaleiter berechtigt, den Wettkampf nach einem vertretbaren Zeitraum fortzusetzen.
- 14.2 Ist der Schaden nicht zu beheben, so ist die Möglichkeit zu prüfen, ob der Wettkampf auf einer anderen Bahn dieser Anlage fortgesetzt werden kann.
- 14.3 Unterbrochene Spiele oder Spielserien die am gleichen Tag zu Ende geführt werden können, müssen vom Punkt der Spielunterbrechung an mit den gleichen Spielern fortgesetzt werden. Sind die bis zum Punkt der Spielunterbrechung gespielten Frame nicht mehr darstellbar, so ist das Spiel neu zu starten.

- 14.4 Unterbrochene Spiele oder Spielserien, die nicht am gleichen Tag zu Ende geführt werden können, sind terminlich neu anzusetzen und können auch auf einer anderen Anlage absolviert werden.
- 14.5 Terminlich neu angesetzte Spiele werden neu gestartet und können mit unterschiedlichen Spielern fortgesetzt werden. Es dürfen aber keine Spieler eingesetzt werden, die dieses Spiel in einer anderen Mannschaft schon absolviert haben.

15. Zustand der Bahnen

- 15.1 Kein Spieler darf an irgendeinem Teil der Bahn oder der Anlauffläche Substanzen anbringen, welche Bahn oder Anlauffläche entstellen oder beschädigen, oder den Zustand der Bahn oder der Anlauffläche so verändern könnten, dass andere Spieler dadurch beeinträchtigt werden.
- 15.2 Der Gebrauch derartiger Substanzen wie Arisol, Talkum, Bimsstein oder Harz, z.B. an den Schuhsohlen; der Gebrauch weicher Gummisohlen oder Schuhe mit Hacken, die die Anlauffläche abnutzen oder sonst die Bedingungen auf ihr verändern, ist verboten. Die Spieler dürfen Puder in die Spielbereiche mitnehmen, **jedoch nicht auf die Anlauffläche aufbringen**.

16. Spielgemeinschaften

- 16.1 Spielgemeinschaften können uneingeschränkt am Spielbetrieb der Rheinland-Pfalz-Ligen teilnehmen.
- 16.2 Alles was die Spielgemeinschaften betrifft, regelt die:
„Richtlinie zur Bildung von Spielgemeinschaften in der Sektion Bowling des Landesfachverbandes Rheinland-Pfalz e.V. Kegeln“.
- 16.3 Zur Gründung einer Spielgemeinschaft ist der nachfolgende Antrag zu verwenden:
„Antrag zur Gründung einer Spielgemeinschaft (SpG)“
- 16.4 Beide vorgenannten Dokumente sind zu finden auf der Homepage der Sektion Bowling des Landesfachverbandes Rheinland-Pfalz e.V. Kegeln.

17. SONSTIGES

- 17.1 Ligaleiter sind keine Schiedsrichter. Sie sind nicht befugt den Spielbetrieb zu unterbrechen oder Spieler/innen vom laufenden Spielbetrieb auszuschließen, es sei denn, sie werden nach Rücksprache, vom 1. Vorsitzenden oder vom Sportwart der Sektion Bowling des Landesfachverband Rheinland-Pfalz e.V. Kegeln dahingehend angewiesen.
- 17.2 Verstöße gegen die Regelungen dieser Durchführungsbestimmungen sind von dem Ligaleiter zu erfassen und dem Landesvorstand der Sektion Bowling vorzulegen. Der Ligaspielbetrieb läuft normal weiter. Der Landesvorstand wird dann kurzfristig eine Klärung herbeiführen.
- 17.3 Sollten Probleme, Unstimmigkeiten, oder sonstige Situationen auftreten, die nicht in diesen Durchführungsbestimmungen geregelt sind, so sind diese von dem Ligaleiter zu erfassen

und dem Landesvorstand der Sektion Bowling vorzulegen. Der Ligaspielbetrieb läuft normal weiter. Der Landesvorstand wird dann kurzfristig eine Klärung herbeiführen.

- 17.4 Generell ist es jedem Spieler oder jedem Club/Verein freigestellt, gegen etwaige Unstimmigkeiten oder das Verhalten anderer an einem Ligaspieltag, beim Sportwart der Sektion Bowling Einspruch einzulegen. Dieser Einspruch muss in schriftlicher Form, spätestens 7 Tage nach dem Vorfall erfolgen.
- 17.5 Des Weiteren sind beim Einlegen eines Einspruches **Gebühren gemäß der „Gebührenordnung der Sektion Bowling des Landesfachverbandes Rheinland-Pfalz e.V. Kegeln“** an die Sektion Bowling im Landesfachverband Rheinland-Pfalz e.V. Kegeln zu entrichten. Diese **Gebühren** werden bei Ablehnung des Einspruches einbehalten. Wird dem Einspruch stattgegeben, so erhält derjenige der den Einspruch eingelegt hat die **Gebühren** zurück.

18. Inkrafttreten

- 18.1 Die **geänderten** Durchführungsbestimmungen **treten** rückwirkend, **gemäß Beschluss durch den Sportausschuss vom 22.08.2018**, zum 01.07.2018 in Kraft.

Ingelheim, den 22.08.2018

Klaus Dauber
(Sportwart Sektion Bowling)