

# Landesfachverband



## Rheinland-Pfalz e.V. Kegeln & Bowling mit den Sektionen Bowling - Classic - Schere

### SEKTION BOWLING

#### **Durchführungsbestimmungen**

#### **für die Liga-Saison 2022/2023**

Die Sektion Bowling im LFV Rheinland-Pfalz e.V. Kegeln & Bowling 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.
- 1.2 Diese Durchführungsbestimmungen sind für alle Teilnehmer an der Rheinland-Pfalz-Liga verbindlich.
- 1.3 Erforderliche Änderungen und Ergänzungen dieser Durchführungsbestimmungen werden durch den Sportausschuss des LFV Rheinland-Pfalz e.V. Kegeln & Bowling, Sektion Bowling beraten und beschlossen.
- 1.4 Die Durchführungsbestimmungen treten mit Beschluss durch den Sportausschuss in Kraft.

- 1.5 Die Spieltage dürfen nur auf Anlagen stattfinden, die nach den hierzu erlassenen Vorschriften der DBU abgenommen wurden.
- 1.6 Die Sektion Bowling im LFV Rheinland-Pfalz e.V. Kegeln & Bowling 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 LFV Rheinland-Pfalz e.V. Kegeln & Bowling bestehen.
- 2.2 Jeder Spieler ist nur für einen Verein/Club innerhalb der Sektion Bowling des LFV Rheinland-Pfalz e.V. Kegeln & Bowling, 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 3 Spielerinnen/Mannschaft.  
  
Landesoberliga Herren 3 Spieler/Mannschaft.  
  
Landesliga 3 Spieler/Mannschaft (es sind auch Mixed-Mannschaften erlaubt).

## **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. Dies gilt auch für die Ersatzspieler.
- 3.6 Im Spielbereich ist die Nutzung von elektronischen Geräten während des Spielbetriebs erlaubt. Ausgenommen hiervon ist das Telefonieren.
- 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 Rheinland-Pfalz e.V. Kegeln & Bowling 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 (in jeder Liga), eine gültige Ranglistenkarte und einen gültigen Spielerpass (mit gültiger Beitragsmarke) 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 Beitragsmarke) 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 Rheinland-Pfalz e.V. Kegeln & Bowling 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 absolvierte Spiele der betreffenden Spielerin oder des betreffenden Spielers mit 0 Pins gewertet.

## **6. Gebühren**

- 6.1 Meldegebühr:

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

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 LFV Rheinland-Pfalz e.V. Kegeln & Bowling**“ zu entrichten.

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

**NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU**

**Rheinhessen Sparkasse**

**BLZ 5535 0010      Konto 120 013 3419**

**BIC: MALADE51WOR      IBAN: DE64 5535 0010 1200 1334 19**

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

## 7. Spielmodus

7.1 Die LOLH spielen in einer 10er Liga an 9 Spieltagen gleich oft gegen jede andere Mannschaft, LOLD und die LLH spielen zusammen in einer 8er Liga an 7 Spieltagen gleich oft gegen jede andere Mannschaft.

10er Liga	= 9 x 6 Spiele	= 54 Spiele
8er Liga	= 7 x 6 Spiele	= 42 Spiele

7.2 Jede Mannschaft absolviert 2 x 3 Spiele pro Spieltag.

7.2.1 1 x 3 Spiele vormittags gegen einen Gegner (z.B. Mannschaft A gegen Mannschaft B), es erfolgt kein Bahnwechsel.

7.2.2 1 x 3 Spiele nachmittags gegen einen anderen Gegner (z.B. Mannschaft A gegen Mannschaft C), es erfolgt kein Bahnwechsel.

7.3 Es werden Punkte für die Einzelspiele, (Spieler gegen Spieler auf den gleichen Positionen) und die Mannschaftsspiele vergeben. Zusätzlich erhalten die Mannschaften noch Bonuspunkte für die, über den gesamten Spieltag hinweg erzielten Pins.

7.3.1 Die Mannschaft mit der höchsten Pinzahl pro Spiel erhält 4 Punkte, bei einem Unentschieden werden die Punkte geteilt.

7.3.2 Die Mannschaft mit der höchsten Pinzahl nach den 3 Spielen erhält 4 Punkte, bei einem Unentschieden werden die Punkte geteilt.

7.3.3 Spieler 1 aus Mannschaft A spielt gegen Spieler 1 aus Mannschaft B. Spieler 2 aus Mannschaft A spielt gegen Spieler 2 aus Mannschaft B. Spieler 3 aus Mannschaft A spielt

gegen Spieler 3 aus Mannschaft B. Die Sieger erhalten jeweils 2 Punkte, bei einem Unentschieden werden die Punkte geteilt.

- 7.3.4 Die maximale Punktezahl für eine Mannschaft nach 3 Spielen beträgt somit 34 Punkte.
- 7.3.5 Die Mannschaft in der LOLH, die in den Vormittagsbegegnungen die meistens Pins erzielt hat, erhält 10 Punkte Bonus, die Mannschaft welche die zweitmeisten Pins erzielt hat erhält 9 Punkte, usw. Die Mannschaft, die in den Nachmittagsbegegnungen die meistens Pins erzielt hat, erhält 10 Punkte Bonus, die Mannschaft welche die zweitmeisten Pins erzielt hat erhält 9 Punkte, usw. In der LOLD / LLH beginnt die Wertung bei 8 Bonuspunkten absteigend.
- 7.3.6 Die maximale Punktezahl für eine Mannschaft pro Spieltag beträgt somit in der LOLH 88 Punkte, in der LOLD / LLH 84 Punkte.
- 7.4 Die Reihenfolge der Spieler ist vor dem Beginn der einzelnen Serien auf den Spielzetteln, an den dafür vorgesehenen Stellen einzutragen. Die Spielerreihenfolge ist jeweils für die aktuelle Serie fest und kann für die nächste Serie erneut festgelegt werden.
- 7.4.1 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.
- 7.4.2 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.
- 7.5 Eine Auswechslung während des laufenden Spieles ist nur bei Verletzung zulässig.
- 7.6 Ein Spieler der wegen Verletzung ausgewechselt wird, darf an diesem Spieltag nicht mehr eingesetzt werden. Der eingewechselte Spieler muss auf der Position des ausgewechselten Spielers eingesetzt werden.
- 7.7 Ein Spiel wird auf einer Doppelbahn mit der gegnerischen Mannschaft in amerikanischer Spielweise absolviert. Ein Bahnwechsel erfolgt nach dem 3. Spiel gemäß Wechselmodus (siehe 7.2.1/2).
- 7.8.1 Sollte es durch geänderte Corona-Regeln und dadurch zu verschärften Hygienevorgaben kommen, kann der Vorstand auch ein Spielen in europäischer Spielweise anordnen.

## **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 2022/2023 wird mit folgender Ligastärke gespielt:

Landesoberliga Herren: 10 Teams  
Landesoberliga Damen: 3 Teams  
Landesliga: 5 Teams

Die Landesoberliga-Damen und die Landesliga-Herren spielen in einer Gruppe.

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 in der LOLH 9 Spieltage, 7 Spieltage in der LOLD / LLH, 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.

9.6 Ein „Festspielen“ innerhalb der RPF-Ligen ist in dieser Saison ausgeschlossen. Allerdings ist ein Spieler an jedem Spieltag nur für eine Mannschaft spielberechtigt.

9.7 Ein Spieler der in der Bundesliga 15 Wertungsspiele absolviert hat gilt als „festgespielt“ und darf nicht mehr in einer RPF-Liga eingesetzt werden.  
Pro Spieltag dürfen von einem Verein maximal 2 Spieler aus der Bundesliga in den verschiedenen Mannschaften eingesetzt werden, maximal aber nur ein Spieler gleichzeitig pro Team.

## **10. Wertung**

10.1 Sollten die Ligen aus welchen Gründen auch immer (Corona-Pandemie, Energiekosten etc.) abgebrochen werden müssen, wird die LOLH mit dem Stand nach 4 ½ Spieltagen gewertet und abgeschlossen, die LOLD / LLH nach 3 ½ Spieltagen. Das gilt auch wenn mehr als 4 ½ Spieltage durchgeführt wurden, aber die Ligen nicht komplett (9 Spieltage) abgeschlossen werden können.

10.2 Es werden trotz allem alle bis zum eventuellen Abbruch absolvierten Spiele für die Rangliste gewertet.

10.3 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.

10.4 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.



- 10.5 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.
- 10.6 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.
- 10.7 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 der LOLH 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 zählen zuerst das Punkt- und erst danach das Pinverhältnis.

Sollte die Liga vorzeitig (siehe 10.1) abgebrochen werden müssen, werden Sieger oder Meister nach gleicher Regel bereits nach dem Spielstand nach 4 ½ Spieltagen ermittelt.

### 12.2 Sieger oder Meister der LOLD und LLH ist die Mannschaft, die nach 7 Spieltagen die höchste Punktzahl erzielt hat. Bei Punktgleichheit entscheidet die höhere Pinzahl. Ist auch diese gleich, so entscheidet der direkte Vergleich dieser Mannschaften aller 7 Spieltage. Hier zählen zuerst das Punkt- und erst danach das Pinverhältnis.

Sollte die Liga vorzeitig (siehe 10.1) abgebrochen werden müssen, werden Sieger oder Meister nach gleicher Regel bereits nach dem Spielstand nach 3 ½ Spieltagen ermittelt.

### 12.3 Die Siegermannschaften der Damen- und Herren der LOL nehmen als Vertreter des Landes Rheinland-Pfalz an den Aufstiegsspielen zur 2. Bundesliga-Süd teil.

### 12.4 Die zweitplatzierten Mannschaften der Damen- und Herren der LOL vertreten das Land Rheinland-Pfalz bei den Deutschen Meisterschaften der Ländermannschaften.

- 12.5 In der Saison 2022/23 sind auch Mixed-Mannschaften in der LL-Herren spielberechtigt. Eine Mixed-Mannschaft kann Meister werden, ist aber nicht berechtigt in dieser Konstellation in die LOL- Herren aufzusteigen.

### **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 während der Mittagspause 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.

### **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 LFV Rheinland-Pfalz e.V. Kegeln & Bowling**

- 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 LFV Rheinland-Pfalz e.V. Kegeln & Bowling.

## **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 LFV Rheinland-Pfalz e.V. Kegeln & Bowling 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. Hygienekonzepte**

18.1 Die Hygienekonzepte der einzelnen Hallen sind zwingend einzuhalten.

18.2 Bei Zuwiderhandeln kann der Hallenbetreiber von seinem Hausrecht Gebrauch machen und dem betreffenden Spieler Hausverbot erteilen.

## **19. Technische Bestimmungen (hier eine kurze Zusammenfassung)**

19.1 Ballreinigung:  
Eine Ballreinigung vor dem Spiel ist erlaubt, allerdings nur mit von der USBC zugelassenen Mitteln. Während des Spiels nur mit trockenen Tüchern und ähnlichem Equipment.

19.2 Bohrungen:  
Bis zu 5 Löchern pro Ball sind zulässig. Es müssen aber alle Löcher bei jedem Wurf mit derselben Spielhand benutzt werden.

19.3 Ausgleichsbohrungen:  
Ausgleichsbohrungen sind verboten! Wird beim werfen eine vorhandene Bohrung nicht benutzt, wird diese Bohrung als Ausgleichsbohrung angesehen.

19.4 Generell sind die technischen Bestimmungen „Bälle“- der DBU einzuhalten.

**20. Inkrafttreten**

- 20.1 Die Durchführungsbestimmungen treten, gemäß dem Beschluss durch den Sportausschuss vom 28.08.2022, zum 01.09.2022 in Kraft.

Gau-Algesheim, den 14.09.2022

Jürgen Veith  
(Sportwart Sektion Bowling)