

Landesfachverband



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

SEKTION BOWLING

Durchführungsbestimmungen

für die Liga-Saison 2023/2024

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 den Vorschriften der DBU entsprechen.
- 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 RPL-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 A 3 Spieler/Mannschaft (es sind auch Mixed-Mannschaften erlaubt).
 - Landesliga B 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 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 besteht für alle am Spielbetrieb Beteiligten Rauch- und Alkoholverbot, darunter fällt auch alkoholfreies Bier und die E-Zigarette. Der Verzehr von Speisen ist verboten, ausgenommen Rohkost, Obst und Süßigkeiten. 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 RLP-Ligen ist nur in Spiel/Sportkleidung gestattet. Verboten sind: Jeans-, Cord- und Cargo Hosen 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.

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

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 Jede Mannschaft spielt in einer 6er Liga an 9 Spieltagen.

6er Liga = 9 x 5 Spiele = 45 Spiele

- 7.2 Jede Mannschaft absolviert 5 x 1 Spiel pro Spieltag, einmal gegen jedes Team.

- 7.2.1 Es erfolgt nach jedem Spiel ein Bahnwechsel. Der Wechsel erfolgt nach einem festgelegten Plan, den die Mannschaften mit den Spielpapieren ausgehändigt bekommen.

- 7.3 Punktwertung:

Es werden Punkte für die Einzelspiele, (Spieler gegen Spieler auf 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 den meisten Pins pro Spiel erhält 4 Punkte, bei einem Unentschieden werden die Punkte geteilt.
- 7.3.2 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.
- 7.3.3 Die Mannschaften erhalten zusätzlich Bonuspunkte für die, über den gesamten Spieltag hinweg erzielten Pins. Die Mannschaft, die über den gesamten Spieltag hinweg die meistens Pins erzielt hat, erhält 6 Punkte, die Mannschaft, welche die zweitmeisten Pins erzielt hat, erhält 5 Punkte, usw.
- 7.4 Die Reihenfolge der Spieler kann nach jedem Spiel gewechselt 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 jedem Spiel gemäß Wechselmodus (siehe 7.2.1/2).

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 RLP-Ligen

- 9.1 In der Saison 2023/2024 wird mit folgender Ligastärke gespielt:

Landesoberliga Herren:	6 Teams
Landesoberliga Damen:	5 Teams plus 1 Ghost Team
Landesliga A:	6 Teams
Landesliga B:	6 Teams

- 9.2 Die Spielpapiere werden am jeweiligen Spieltag durch den Ligaleiter an alle Mannschaften ausgeteilt.
- 9.3 Die Spielorte der RPL-Ligen werden allen beteiligten Vereinen rechtzeitig vor Ligabeginn mitgeteilt. Änderungen sind auch noch in Ausnahmefällen während der laufenden RPL-Liga möglich. Änderungen werden durch den Sportwart der Sektion rechtzeitig bekannt gegeben.
- 9.4 Es werden 9 Spieltage angesetzt, wobei jeder Spieltag nach dem Spielsystem als abgeschlossen gilt und an jedem neuen Spieltag gemäß den nachfolgenden 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 abgeschlossenen Spieltag zwei Spieler ausgetauscht werden. Der Wechsel ist dem Ligaleiter vor Einsatz der entsprechenden Spieler anzuzeigen.
- 9.6 Ein Spieler, der in einer Mannschaft 15 Wertungsspiele absolviert hat, gilt als „festgespielt“ und darf nicht mehr einer tieferen Liga eingesetzt werden.
- 9.7 Die Bundesligamannschaften aus Rheinland-Pfalz sind verpflichtet 5 Spieler als festen Bestandteil der Bundesligamannschaft der DBU zu benennen. Diese Spieler können in den unteren Ligen (LOL und LL) nicht eingesetzt werden. 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 Es werden alle absolvierten Spiele für Rangliste gewertet. Bei einer Auswechslung (7.5), wird das Spiel bei dem beginnenden Spieler gewertet.
- 10.2 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.

- 10.3 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.
- 10.4 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.
- 10.5 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.
- 10.6 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 schnellstmöglich, 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 Punktegleichheit entscheidet die höhere Pin-Summe. Ist auch diese gleich, so entscheidet der direkte Vergleich dieser Mannschaften aller 9 Spieltage. Hier zählen zuerst das Punkt- und erst danach das Pinverhältnis.

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

12.3 Beide Erstplatzierten in der Landesliga A und B steigen in die Landesoberliga auf.

- 12.4 Der fünfte Platz der Landesoberliga steigt in die Landesliga A ab.
Der sechste Platz der Landesoberliga steigen in die Landesliga B ab.

Im darauffolgenden Sportjahr wechselt:
der fünfte Platz in die Landesliga B und
der sechste Platz in die Landesliga A.
usw.

- 12.5 Steigt eine Mannschaft aus der 2. Bundesliga ab, steigen die letzten 3 Plätze aus der LOL ab. Steigt eine Mannschaft in die 2. Bundesliga auf, steigen 3 Teams aus der LL in die LOL auf.

Die Regelung für den dritten Aufsteiger gilt wie folgt:
Vergleich der zweitplatzierten Mannschaften der LL. Die Mannschaft, die nach 9 Spieltagen die höhere Punktzahl erzielt hat, bei Punktegleichheit entscheidet der höhere Schnitt, steigt auf.

- 12.6 In der Saison 2023/2024 sind auch Mixed-Mannschaften in der Landesliga spielberechtigt. Eine Mixed-Mannschaft kann in ihrer Klasse Meister werden, ein Aufstieg in die Landesoberliga ist nicht möglich.

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 Es ist 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 und Bowling**“ an die Sektion Bowling 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. Technische Bestimmungen (hier eine kurze Zusammenfassung)

- 18.1 Ballreinigung und Oberflächenbehandlung:
Eine Ballreinigung und/oder Oberflächenbehandlung ist nur vor dem Spiel erlaubt, allerdings nur mit von der USBC zugelassenen Mitteln.
Während des Spiels nur mit trockenen Tüchern und ähnlichem Equipment.
- 18.2 Bohrungen:
Bis zu 5 Löchern pro Ball sind zulässig. Es müssen aber alle Fingerlöcher bei jedem Wurf mit derselben Spielhand benutzt werden.
- 18.3 Ausgleichsbohrungen:
Ausgleichsbohrungen sind verboten! Wird beim Werfen eine vorhandene Bohrung nicht benutzt, wird diese Bohrung als Ausgleichsbohrung angesehen.
- 18.4 Es sind generell die technischen Bestimmungen „Bälle“- der DBU einzuhalten.

19. Inkrafttreten

Die Durchführungsbestimmungen treten, gemäß dem Beschluss durch den Sportausschuss vom 12.08.2023, zum 12.08.2023 in Kraft.

Kaiserlautern, 12.08.2023

Thomas Helfrich
(Sportwart Sektion Bowling)