

LfV Rheinland-Pfalz e.V. „Kegeln „



Durchführungsbestimmungen für die Rheinland-Pfalz Ligen

Stand: Juni 2022

Änderungen / außer Kraft gesetzt nur für die Saison 2022/2023 **in blauer / roter Schrift**
Die Änderungen gegenüber den DuFüBest 2021 aufgrund der Corona-Pandemie wurden entfernt bzw.
werden bei Bedarf neu verfügt.

I n h a l t s v e r z e i c h n i s

1.	ALLGEMEINES.....	2
2.	ABWICKLUNG.....	2
3.	MEISTER- UND ABSTIEGSRUNDE	2
4.	SPIELTERMINE	2
5.	SPIELVERLEGUNG.....	3
6.	SPIELRECHT	3
7.	TRAINING AM WETTKAMPFTAG.....	4
8.	BAHNEINTEILUNG UND BAHNWECHSEL	4
9.	WERTUNG DER NORMALEN SPIELSERIE.....	4
10.	WERTUNG DER MEISTER- UND ABSTIEGSRUNDE.....	5
11.	AUF- UND ABSTIEG.....	5
12.	MANNSCHAFTSSTÄRKE/NICHTANTRITT/VERSPÄTUNGEN VON MANNSCHAFTEN.	6
13.	SPIELBERICHT	6
14.	EINSPRÜCHE	6

1. Allgemeines

Die Wettkämpfe der Rheinland-Pfalz Ligen werden in einer Spielserie (Hin- und Rückspiel) mit sich daran anschließender Meister- und Abstiegsrunde ausgetragen. Die Vorschriften der Rheinland-Pfalz Sportordnung sowie diese Durchführungsbestimmungen sind zu beachten.

2. Abwicklung

Zuständig für die Spiele der Rheinland-Pfalz Ligen ist der Sportausschuss. Die Ligenleiter (spielleitende Stellen) werden den Mannschaften mit den Spielplänen mitgeteilt.

3. Meister- und Abstiegsrunde

Nach Abschluss der normalen Spielserie findet eine Meister- bzw Abstiegsrunde statt. Die Plätze 1 – 4 spielen um die Meisterschaft bzw den Aufstieg. Die Plätze 5 – 7 um den Abstieg bzw den Verbleib in der Liga. Die Mannschaften der Plätze 5 + 6 haben die Saison beendet.

Die Spiele der Meister- und Abstiegsrunde werden nicht als regulärer Spieltag gewertet.

Jede Mannschaft hat einmal Heimrecht. Der Ligenleiter setzt sofort nach Spielende (der normalen Spielserie) unter Beachtung der BuLi, die Reihenfolge der Heimspiele fest. Dabei sollte möglichst folgende Reihenfolge eingehalten werden.

1. Spieltag	Platz 4	und	Platz 7
2. Spieltag	Platz 3	und	Platz 6
3. Spieltag	Platz 2	und	Platz 5
4. Spieltag	Platz 1	und	Platz 0

4. Spieltermine

Die Spieltermine werden vom Sportausschuss festgelegt. Die Reihenfolge der Spiele ergibt sich aus dem Spielplan.

Den Spielbeginn samstags wählen die Mannschaften selbst (zwischen 13:00 und 17:00 Uhr). Er ist dann gültig für die ganze Saison.

Ausgefallene bzw. abgebrochene Spiele müssen innerhalb einer Frist von 2 Wochen gegebenenfalls auf einer neutralen Anlage ausgetragen bzw. vollendet werden.

Der Spielbeginn für die Meister- und Abstiegsrunde wird auf samstags 12.00 Uhr festgelegt. In begründeten Fällen kann der Ligenleiter andere Zeiten festlegen.

Der Gastgeber ist verpflichtet, dafür zu sorgen, dass die Bahnanlage 1 Stunde vor Spielbeginn geöffnet ist.

Nicht rechtzeitiger Spielantritt bedeutet Start- und Spielverlust.

Bei Wechsel einer Bahnanlage ist dies rechtzeitig dem Sektionssportwart zu melden, der dies dem Ligenleiter und den Mannschaften mitteilt.

5. Spielverlegung

Die im Spielplan festgelegten Termine (Tag und Uhrzeit / Bahnanlage) sind für alle Mannschaften verbindlich. Auf Wunsch einer Mannschaft können Spiele vorverlegt werden.

Die Verlegung ist spätestens 8 Tage vor dem Termin beim Ligenleiter zu beantragen. Die schriftliche Einverständniserklärung des Spielpartners sowie der Nachweis über die Einzahlung einer Bearbeitungsgebühr gemäß Beitrags- und Gebührenordnung ist beizufügen. Ohne diesen Nachweis erfolgt keine Spielverlegung.

Für eine Spielverlegung ist das von der Sektion Schere bereit gestellte Antragsformular (siehe Homepage) zu benutzen. Eine Verlegung auf einen späteren Termin ist nicht möglich. (Ausnahme: siehe Ziffer 4 Abs. 2)

Die Spielverlegung ist auf dem Spielbericht zu vermerken.

6. Spielrecht

Das Spielrecht ist durch Vorlage des DKB - Passes mit gültiger Beitragsmarke nachzuweisen.

Das Spielen mit den eigenen Kugeln ist in der LFV-Sportordnung 3.5.2 ff und 3.6 4 geregelt. Kann jedoch der Original-Kugelpass vor dem Spiel nicht vorgelegt werden, so kann unter Beachtung der nachfolgenden Bedingungen dennoch mit den eigenen Kugeln gespielt werden.

Das Fehlen von Nachweisen (Spielerpass und ggf. Kugelpass) ist im Spielbericht zu vermerken. Nicht vorgelegte Unterlagen müssen innerhalb von sechs Tagen dem Ligenleiter nachgereicht werden. Für die Bearbeitung der nachgereichten Dokumente wird eine Bearbeitungsgebühr gemäß Beitrags- und Gebührenordnung Ziff: 4 erhoben.

Bei Nichteinhaltung der Nachreichungsfrist wird das Ergebnis des betreffenden Spielers gestrichen.

Das Sonderspielrecht gem. Punkt 2.6. RLP SpO gilt nicht für die Rheinland-Pfalz Liga, hier ist das komplette Spiel vor zu verlegen.

Eine Bildung von Spielgemeinschaften ist gem. SpO § 5.1.3 Anhang C zulässig.

Hat ein Spieler an einem Spielwochenende 2 Starts, so darf er dabei keine 2 Mannschaften nach unten überspringen, nach oben keine Beschränkung.

Der zuletzt absolvierte Einsatz ist die Basis für das nächste Spiel.

Zusatz: Spielern aus Bundesliga Mannschaften

„Stammspieler“ einer BuLi Mannschaft ist ein Spieler, welcher am 1. Spieltag dort eingesetzt wird. Ferner gilt als „Stammspieler“ der BuLi Mannschaft, wer dort dreimal gespielt hat.

Jeder Spieler kann pro Spieltag der Meister- oder Abstiegsrunde nur einen Start wahrnehmen. Von einer BuLi Mannschaft kann nur ein (1) Spieler in der RLP-Liga Mannschaft eingesetzt werden.

Sollte eine RLP-Liga Mannschaft die Meister- oder Abstiegsrunde bestreiten, so dürfen aus BuLi Mannschaften nur solche Spieler eingesetzt werden, die im Laufe der (18) 14 Ligenspiele mindestens dreimal (3) in der RLP-Liga Mannschaft gespielt haben.

„Stammspieler“ einer BuLi Mannschaft dürfen bei der Meister- oder Abstiegsrunde nicht in der RLP-Liga Mannschaft eingesetzt werden, wenn die eigene Mannschaft nicht mehr daran beteiligt ist. (Platz 5 oder 6).

7. Training am Wettkampftag

Am Ligenspieltag und bei den Relegationsspielen ist den beteiligten Mannschaften ein Training auf den Spielbahnen nicht gestattet.

Jeder Spieler kann vor Aufnahme des Wettkampfes auf jeder Bahn fünf Wurf zum Einkegeln absolvieren. Die 20 Wurf gehören nicht zum Spiel.

Die Einteilung wird so vorgenommen, dass die letzten Würfe jeweils auf der Anfangsbahn kegelt werden. .

8. Bahneinteilung und Bahnwechsel

Die Heimmannschaft beginnt auf Bahn 2 und 4, die Gastmannschaft auf Bahn 1 und 3.

Bei Spielen der **Meister- bzw. Abstiegsrunde** kegelt in jedem Block ein Starter der beteiligten Mannschaften. Die Anfangsbahnen werden vor Spielbeginn für den 1. Block von den Mannschaftsführen ausgelost. Die weiteren Blöcke tauschen im Uhrzeigersinn die Anfangsbahnen.

9. Wertung der normalen Spielserie

Die Wertung erfolgt mit drei Punkten, und zwar

für das gewonnene Spiel	2:0	Punkte
für das verlorene Spiel	0:2	Punkte
bei Unentschieden	1:1	Punkte
Zusatzpunkt für Einzelwertung	1	Punkt

Die Gesamtwertung kann somit 3:0; 2:1; 1:2; und 3:0 lauten.

Ermittlung der Einzelwertung

Die Vergabe des Zusatzpunktes erfolgt aufgrund der erzielten Einzelwertungspunkte. Diese werden wie folgt ermittelt.

der Spieler mit dem höchsten Ergebnis erhält	12 Punkte
der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis erhält	1 Punkt

Bei Holzgleichheit erhält der Gastspieler die höhere Punktzahl.

Die Punkte jeder Mannschaft werden addiert. Der Gast erhält bei 31 und mehr Einzelwertungspunkten den Zusatzpunkt. Die Einzelwertungspunkte gelten als zweites Wertungskriterium und werden in den Tabellen separat mit geführt.

10. Wertung der Meister- und Abstiegsrunde

Die Mannschaften gehen mit folgendem Bonus in die Wettkämpfe:

Platz 1 und 5 mit 4 Punkte

Platz 2 und 6 mit 3 Punkte

Platz 3 und 7 mit 2 Punkte

Platz 4 und 0 mit 1 Punkt

Ermittlung der Mannschaftspunkte

Die Ergebnisse der Spieler werden addiert. Die beste Mannschaft erhält vier Punkte, die zweite drei usw. Bei Holzgleichheit entscheidet über die Platzierung das bessere Abräumergebnis aller Spieler einer Mannschaft.

Als Zweitwertung werden EWP von 24 bis 1 Punkt (**18 bis 1 Punkt**) nach Leistung der Spieler in der Tabelle mit geführt. Bei Holzgleichheit erhält der Spieler mit dem besseren Abräumergebnis den höheren Punkt.

Wertung nach Abschluss der Spiele

Die Punkte der Meister- bzw. Abstiegsspiele der Mannschaften werden addiert.

Bei Punktgleichheit ist die Mannschaft besser platziert, die in Summe mehr EWP erzielt hat. Sollte auch hier Gleichheit vorhanden sein, ist die Mannschaft besser platziert, die in der Rheinland-Pfalz Liga die bessere Platzierung erreicht hat.

11. Auf- und Abstieg

Der Meister der Rheinland-Pfalz Liga Herren steigt in die 2. Bundesliga auf. Kann der Meister nicht aufsteigen, so ist der Vizemeister berechtigt aufzusteigen. Kann auch diese Mannschaft nicht aufsteigen, so geht die Berechtigung auf die Nächstfolgende über.

Sollte eine niedrigere Mannschaft eines Klubs in der Rheinland-Pfalz Liga spielen und die höhere Mannschaft aus der 2. Bundesliga absteigen, muss die niedrigere Mannschaft absteigen, da nur eine Mannschaft eines Klubs in der Rheinland-Pfalz Liga spielberechtigt ist. Diese Mannschaft ist der erste Absteiger.

Der Abstieg aus der Rheinland-Pfalz Liga regelt sich von oben nach unten. **Kommt 1 Mannschaft aus der 2. Bundesliga zurück, steigen 3 Mannschaften ab. Kommen 2 Mannschaften aus der 2. Bundesliga zurück steigen 4 Mannschaften ab. Kommt keine Mannschaft aus der 2. Bundesliga zurück steigen 2 Mannschaften ab. Gemäß Corona Phase 4 –Übergangsregelung-**

Sollte ein Regionalliga Meister nicht aufsteigen können oder auf seinen Aufstieg verzichten, so geht eine Berechtigung an den Zweitplatzierten oder den Nächstfolgenden über.

Diese ermitteln in einem Entscheidungsspiel (Relegation) gegen den Absteiger den Verbleib bzw. Aufstieg in die Rheinland-Pfalz Liga.

Sollte keine Mannschaft aus den Regionalligen ermittelt werden, entfällt das Entscheidungsspiel.

12. Mannschaftsstärke/Nichtantritt/Verspätungen von Mannschaften.

Eine Mannschaft ist nur mit 6 Spielern spielfähig. Tritt eine Mannschaft mit 5 oder weniger Spieler an, wird das Spiel 3:0 und 57:0 für den Gegner gewertet und nach der Beitrags- und Gebührenordnung geahndet. Dieses gilt auch bei Einsatz eines nicht spielberechtigten Spielers.

Bei Nichtantritt einer Mannschaft haftet diese für alle nachgewiesenen Kosten.

Kann eine Mannschaft bei verspätetem Antritt nachweisen, dass durch Verkehrsstörungen das pünktliche Erscheinen nicht möglich war, ist bei einer Verspätung bis zu einer Stunde nach dem festgelegten Spielbeginn das Spiel noch auszutragen.

In diesem Fall ist dem Spielbericht eine schriftliche Begründung beizufügen. Ein amtlicher Nachweis (Bestätigung der Polizei) ist innerhalb einer Frist von sieben Tagen nach Beendigung des Spieltages an den Ligenleiter zu senden.

Geschieht dies nicht oder wird festgestellt, dass die angeführte Begründung nicht zutrifft, gilt der Start der betreffenden Mannschaft als unberechtigt und ist mit 0:3 und 0:57 zu werten

Übersteigt die Verspätung einer Mannschaft die Frist von einer Stunde und liegt kein eigenes Verschulden vor, muss das Spiel durch den zuständigen Ligenleiter neu angesetzt werden.

Lässt der Belegungsplan der Kegelanlage die Durchführung des Wettkampfes nach einer Wartefrist von über einer Stunde noch zu, kann das Spiel in gegenseitigem Einvernehmen noch ausgetragen werden

Der Ligenleiter und die Berichterstattung sind zu benachrichtigen.

13. Spielbericht

Über jedes Spiel ist ein Spielbericht zu erstellen und **s o f o r t** - nach Spielende vom Gastgeber an den Webmaster und Ligenleiter als [Excel-Datei](#) oder als [PDF Datei per E-Mail](#) zu senden.

Es ist nur der aktuell vom Landesfachverband Rheinland-Pfalz e.V. „Kegeln“ -Sektion Schere- zur Verfügung gestellter Spielbericht (siehe Homepage) zu verwenden.

Bei der Meister- und Abstiegsrunde ist nur der spezielle Spielbericht über 8 Gassen zu verwenden. (Wird dem Anschreiben als Excel – Datei beigefügt.)

Falsch geschriebene oder verschriebene Spielberichte sind neu zu erstellen.

Verschriebene oder unvollständig ausgefüllte Spielberichte sowie der nicht rechtzeitige Versand von Spielberichten werden nach der Beitrags- und Gebührenordnung geahndet.

14. Einsprüche

Die Einleitung von Verfahren ist unter Punkt 13.0 in der Rheinland-Pfalz Sportordnung geregelt.

Für den Sportausschuss

gez. Walter Adolph
Sektionssportwart