



# Sportordnung des SHBV e.V.

## 27. Geänderte Fassung vom 02.07.2022

### **Vorbemerkung:**

**Der SHBV e.V. verwendet zur besseren Lesbarkeit und Verständlichkeit in ihrer Satzung, ihren Ordnungen und sonstigen Regelungen die „männliche Schreibweise“, also z.B. der Spieler.**

### **1. Spielberechtigung**

Spielberechtigt ist ein Spieler mit gültigem Spielerpass und gültiger Ranglistenkarte. Er muss Mitglied des SHBV e. V. und namentlich mit Anschrift und Geburtsdatum dort gemeldet sein.

Ein Club - und Vereinswechsel als aktiver Spieler ist nur nach den Vorgaben der aktuellen DBU-Sportordnung möglich.

### **2. Mitgliedschaft und Spielerpass**

Vor Beginn der Ligen / Klassenspiele / Meisterschaften sind die schriftlichen Meldungen mit EDV – Nummer dem Sportwart des SHBV e.V. nach Aufforderung zu übersenden.

Der Spielerpass (mit gültiger Beitragsmarke) und die gültige Ranglistenkarte sind der Aufsicht vor dem 1. Start unaufgefordert vorzulegen. Werden weitere Spieler im Laufe der Saison eingesetzt, ist entsprechend zu verfahren.

Die Daten im Spielerpass und auf der Ranglistenkarte müssen übereinstimmen. Änderungen dürfen nur von den zuständigen Stellen (Ranglistenwart/Passstelle) vorgenommen werden.

Können die o.a. Nachweise nicht erbracht werden, so wird am Starttag eine Verwaltungsgebühr lt. SHBV – Kostenordnung / Durchführungsbestimmungen erhoben, und es sind die entsprechenden Dokumente innerhalb einer Frist von sechs Tagen (Poststempel) dem 1. Sportwart des SHBV e.V. zuzuleiten. Bei Nichterfüllung erfolgt rückwirkend die Streichung des Spielerergebnisses.

### **3. Ligen/ Mannschaftsmeldungen**

3.1 Es wird in 4er Damen- bzw. Herrenmannschaften gespielt.

3.2 Es werden 7 Spieltage mit 6 Spielen (8er Liga) angesetzt, wobei jeder Spieltag als abgeschlossen gilt und somit am neuen Spieltag jede Mannschaft in anderer Formation antreten kann.

3.3 **Bei der Oberliga – Damen werden die Anzahl der Spieltage und der Spielmodus nach der Meldung der Mannschaften festgelegt.**



3.4 Die Vereine melden vor Beginn der Saison die Anzahl ihrer am Spielbetrieb teilnehmenden Mannschaften. Meldeschluss für die kommende Saison ist 5 Wochen vor Beginn des ersten Punktspieltages (Poststempel).

Wenn eine Mannschaft innerhalb von 2 Wochen vor Beginn des ersten Punktspieltages zurückgezogen wird, so wird eine Verwaltungsgebühr lt. SHBV e.V. – Kostenordnung / Durchführungsbestimmungen erhoben.

3.5 Die vorläufige namentliche Meldung der Spieler der Liga-Mannschaften hat spätestens 3 Wochen vor Beginn des ersten Punktspieltages (Poststempel) zu erfolgen. Auf die Pflicht zur Zahlung eines Nenngeldes (Nr. 11) wird hingewiesen. Es gilt die Festspielregelung nach Nr. 7.7.

#### **4. Spielleitung der SHBV – Starts**

Die Spielleitung kann einer Clubmannschaft in dieser Liga / Klasse oder einer durch den 1. Sportwart des SHBV e.V. zu bestimmenden Person übertragen werden.

Entsprechend wird auch bei allen anderen SHBV-Starts verfahren.  
Die Aufgaben der Spielleitung sind im Spielordner des SHBV e.V. hinterlegt.

#### **5. Ligenaufteilung**

5.1	Oberliga ( OL ) Damen	6 Mannschaften
	Landesliga ( LL ) Damen	bis zu 12 Mannschaften
	Oberliga ( OL ) Herren	8 Mannschaften
	Landesliga ( LL ) Herren	8 Mannschaften
	Verbandsliga ( VL ) Herren	8 Mannschaften
	Verbandsklasse ( VKL – A ) Herren	bis zu 10 Mannschaften

Bei Bedarf werden weitere Buchstaben bei der Verbandsklasse hinzugefügt.

5.2 Die jeweils unterste Liga / Klasse wird nur gespielt, wenn mindestens 3 Mannschaften gemeldet haben.

5.3 Gemischte Mannschaften eines Clubs / Vereins (max. 1 Dame bei einer Herrenmannschaft / 1 Herr bei einer Damenmannschaft) sind maximal für die zweithöchste Spielklasse / Liga der Damen / Herren spielberechtigt.

5.4 In der LL – Damen / LL / VL / VKL – A / B Herren ist es erlaubt, einen Gastspieler von einem anderen Club / Verein einzusetzen.

In den beiden untersten Spielklassen / Liga der Herren sind maximal zwei Damen spielberechtigt.

Das Gastspielrecht ist nur für eine Mannschaft zulässig und muss vor dem 1.Wurf beim 1.Sportwart des SHBV e.V. beantragt werden. Das Gastspielrecht gilt für eine Ligasaison. Es ist nicht möglich, dass Gastspieler für zwei Mannschaften spielen.



Nicht betroffen von dieser Regelung sind Einsätze in Vereinsmannschaften / Seniorenliga.

## **6. Ligen / Klasseneinsatz von A und B Jugendlichen**

Nach DBU – Sportordnung

## **7. Spielmodus für Ligen**

7.1 Es wird nach dem Europacup – System gespielt. Ausgangspunkt für die Festlegung der jeweiligen Spielgegner ist die Platzierung in der Tabelle der vorangegangenen Saison.

Jede Mannschaft spielt X mal gegen die gleiche Mannschaft nach dem aktuellen Spielplan des SHBV e.V.

Ein Spieltag besteht aus 6 Spielen bei 4er, 8er u. 10er-Ligen, bei 6er Ligen aus 5 Spielen. (3 Spiele vormittags u. 2 Spiele nachmittags)

Sollte in einer Liga / Klasse eine ungerade Anzahl von Mannschaften spielen, so spielt jeweils eine Mannschaft ohne direkten Gegner. Das Spiel wird mit 2 : 0 Punkten gewertet, die erspielten Pins werden in die Tabelle übernommen.

7.2 Für jedes Spiel werden 2 Punkte vergeben, bei einem Unentschieden werden die Punkte geteilt. Zusätzlich werden Bonuspunkte pro Spieltag wie folgt vergeben:  
**In 8er-Ligen erhält die pinbeste Mannschaft zusätzlich 8 Punkte, die 2.= 7 Punkte etc.**

**Entsprechendes gilt auch für alle anderen Ligen. Die maximal erreichbaren Bonuspunkte richten sich nach der Anzahl der in der Liga vertretenen Mannschaften.**

Bei Pingleichheit am Spieltag erhalten alle pingleichen Teams die höchstmögliche Anzahl an Punkten nach ihrer Platzierung. Die nachfolgenden Teams rücken nicht auf, sondern erhalten nur die ihnen nach dem üblichen Modus zustehenden Punkte.

7.3 Ein Spiel wird auf einer Doppelbahn mit dem Spielgegner in amerikanischer Spielweise absolviert.

7.4 Nach jedem abgeschlossenen Spiel kann die Mannschaft neu formiert werden.

7.5 Erfolgt der Wechsel während des laufenden Spiels, so darf die ausgewechselte Person an diesem Kalendertag nicht mehr eingesetzt werden. Dieser Wechsel ist dem Schiedsrichter /der Spielleitung sofort anzuzeigen.

Der eingewechselte Spieler darf keinen Probewurf durchführen. Er spielt sofort mit dem bisherigen Ergebnis des Vorspielers weiter. Wird diese Auswechslung nicht vorher bekannt gegeben, sind die bereits gespielten Frames zu streichen.

7.6 Alle Ligen sollten die ersten beiden Starts jeweils an den gleichen Spieltagen durchführen.



7.7 Ein Spieler darf in höheren Mannschaften seines Clubs/Vereins aushelfen. Er darf pro Kalendertag nur in einer Mannschaft eingesetzt werden.

Spiele zwei oder mehr Mannschaften eines Clubs/Vereins in einer Liga/Klasse, darf der Spieler in anderen Mannschaften aushelfen, die numerisch vorrangig gemeldet wurden (z.B. Spieler von BC XY II > BC XY I).

Ein Spieler, der in einer höheren Mannschaft aushilft, ist dort mit dem 1.Wurf des 7.Spieles festgespielt. Es erlischt die Spielberechtigung für die untere Mannschaft, in der er ursprünglich gemeldet worden ist. Er wird ab diesem Zeitpunkt reguläres Mitglied der neuen Mannschaft und kann auch weiterhin in höheren Mannschaften aushelfen.

Namentliche Meldungen nach Nr. 3.5 stehen dieser Festspielregelung nicht entgegen.

7.8 Mannschaften, die identisch mit Vereinsmannschaften sind, dürfen in Vereinskleidung spielen.

7.9 Eine nicht vollständig zum Start erschienene Mannschaft kann sich während des laufenden Spiels vervollständigen. Später hinzukommende Spieler fangen in dem Frame an, in dem sich der Spielgegner gerade befindet, d.h. die Würfe dürfen nicht nachgeholt werden.

7.10 Die Mannschaften haben darauf zu achten, dass alle Wurfsergebnisse (Einzel-/Mannschaftsergebnisse) richtig aufgezeichnet und auch richtig in die Spielformulare übertragen werden.

7.11 Weil in den Ligen ein Start weniger stattfindet, als dort Mannschaften gemeldet sind, muss eine Mannschaft auf ihren Heimstart verzichten, auf deren Heimanlage die meisten Ligastarts der Saison stattfinden würden. Die endgültige Entscheidung liegt beim 1. Sportwart des SHBV e.V.

## **8. Siegerermittlung**

Sieger 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 aller Spiele, die diese Mannschaften gegeneinander gespielt haben. Hier zählt zuerst das Punkt und danach das Pinverhältnis.

## **9. Auf – und Abstiegsregelung**

9.1 Es gibt 1 Regelaufsteiger und 1 Regelabsteiger.

9.2 Ausnahmen:

9.2.1 Steigt ein Club aus der Oberliga in die Bundesliga auf und kein Club aus der Bundesliga in die Oberliga ab, steigt der jeweils 2.-platzierte aus den niedrigeren Ligen auf.

9.2.2 Steigt ein Club aus der Bundesliga ab und kein anderer Club in die Bundesliga auf, gibt es ab der Oberliga abwärts 2 Absteiger.

9.2.3 Gibt eine Mannschaft ihr Startrecht zurück, dann steigt der jeweils 2.-platzierte Club aus den niedrigeren Ligen auf.

Sofern nach dieser Regel mehr als 2 Mannschaften aufsteigen würden, verbleiben die Regelabsteiger nach ihren Platzierungen in der bisherigen Liga.

9.2.4 Abweichend von Nr. 9.2.3 Satz 1 verbleibt der 2. Absteiger bei der entsprechenden Liga in seiner Liga, wenn es sich um einen Fall der Ziffer 9.2.2 handelt.

9.3 Wird auf der jeweils untersten Ebene nicht gespielt und keine Mannschaft gemeldet, so verbleiben die Regelabsteiger in ihren Ligen.

9.4 Neue Mannschaften beginnen in der untersten Liga / Klasse; ebenso zurückgezogene Mannschaften.

### 10. Ehrung der besten Spieler in den Ligen / Klassen

Für die Ermittlung sind Maximum minus 6 Spiele in einer Liga / Klasse zu absolvieren, sollte ein Spieler in mehreren Mannschaften seines Clubs spielen, so werden diese Spiele nicht zusammengerechnet.

10.1 Ehrung der besten Spieler in den einzelnen Ranglistenklassen zum Ende der abgelaufenen Saison.

Es finden nur die Ergebnisse von Spielern Berücksichtigung, die die für ihre Ranglistenklasse unten angegebene Mindestanzahl an Ranglistenspielen nachweisen können.

Ranglistenklassen	Männlich	Weiblich
A	mindestens 100 Spiele	mindestens 90 Spiele
B	mindestens 100 Spiele	mindestens 90 Spiele
C	mindestens 90 Spiele	mindestens 80 Spiele
D	mindestens 60 Spiele	mindestens 60 Spiele
E	mindestens 40 Spiele	mindestens 40 Spiele
F	mindestens 35 Spiele	mindestens 30 Spiele

### 11. Nenngeld der Ligen / Klassen

Das Nenngeld für die Mannschaften wird zeitgleich mit der namentlichen Mannschaftsmeldung fällig und muss spätestens 3 Wochen vor Beginn des ersten Punktspieltages auf das Konto des SHBV e.V. überwiesen worden sein. Andernfalls ist die Mannschaft in dieser Saison für die Liga / Klasse nicht spielberechtigt. Hat der Verein gegenüber dem SHBV e.V. eine Einzugsermächtigung abgegeben, ist die Zahlungsfrist gewahrt.

### 12. Unentschuldigtes Fernbleiben (gilt für alle SHBV – Starts)

Starter (z.B. Einzel, Doppel, Mixed oder Mannschaften), die dem Start unentschuldig fernbleiben, haben ein Strafgeld lt. SHBV – Kostenordnung /



Durchführungsbestimmungen an den SHBV e.V. und zusätzlich das Spielgeld für den Start zu zahlen.

Das gleiche gilt, wenn die Abmeldung nicht spätestens drei Tage vor dem entsprechenden Spieltag erfolgt ist.

Fehlt eine Liga / Klasse – Mannschaft an mehr als einem Spieltag, so gilt sie als zurückgezogen und ist in dieser Saison nicht mehr spielberechtigt. Die ausgetragenen Spiele werden rückwirkend annulliert. Die Tabelle wird korrigiert.

Die ausgetragenen Spiele bleiben für die Rangliste der einzelnen Spieler erhalten.

Zurückgezogene Mannschaften gelten für die nächste Saison als neue Mannschaften (siehe Nr. 9.4).

Während der Liga / Klasse zurückgezogene Mannschaften können auf Antrag aus sportlichen Gründen als 1. Absteiger ihrer gespielten Liga / Klasse gelten. Über den Antrag entscheidet unanfechtbar der Sportausschuss. Wird der Antrag abgelehnt, gilt Nr. 9.4.

Auch unvollständig an den Start gehende Mannschaften haben das gesamte Spielgeld zu zahlen

### **13. Qualifikation zur Deutschen Meisterschaft**

Alle Qualifikationen zu Deutschen Meisterschaften werden nach den Durchführungsbestimmungen / Ausschreibungen des SHBV e.V. gespielt.

### **14. Sonderspielrecht**

Nach DBU – Sportordnung

### **15. Proteste und Einsprüche**

Sofern ein Schiedsrichter eingesetzt wird, entscheidet dieser bei Protesten gegen spielbeeinflussende Verstöße nach Anhörung der Beteiligten Spieler und ggf. der beiden Mannschaftsführer sofort. Die Entscheidung ist den Beteiligten sogleich bekanntzugeben. Es handelt sich um Tatsachenentscheidungen.

In allen anderen Fällen sind Proteste und Einsprüche sowie Unregelmäßigkeiten jeglicher Art unverzüglich der Spielleitung zu melden.

Die Spielleitung ahndet Verstöße und andere Unregelmäßigkeiten nicht selbst. Eine ausführliche Sachverhaltsschilderung ist in den Spielbericht aufzunehmen. Zudem ist der Betroffene zu informieren.

Proteste werden ebenfalls im Spielbericht vermerkt.

Danach wird die spielleitende Aufsicht unverzüglich informiert, damit sie entscheiden kann, ob ein Verfahren eingeleitet wird, bzw. damit der Sportrechtsausschuss des SHBV e.V. einberufen werden kann, der über den Protest entscheidet.

Der Protestführer muss die schriftliche Begründung unter Beifügung des Nachweises der eingezahlten Protestgebühr lt. SHBV – Kostenordnung der spielleitenden Aufsicht des SHBV e.V. zuleiten.



Wird bei der Spielleitung kein Protest erhoben, kann dies nur innerhalb von 3 Tagen nach Bekanntwerden des Grundes bei der spielführenden Stelle oder der Geschäftsstelle des SHBV (siehe 1.2 der Satzung des SHBV e.V.) nachgeholt werden. Zeitgleich muss der Protest begründet und der Nachweis der eingezahlten Gebühr erbracht werden. Ansonsten wird der Protest nicht bearbeitet.

Das weitere Verfahren richtet sich nach den Vorschriften der RVO.

#### **16. Turniergenehmigungen**

Nach DBU – Turnierordnung

#### **17. Genehmigung von BKSA – Turnieren**

Nach DBU-Sportordnung

#### **18. Ranglistenauswertung des SHBV e.V.**

Nach DBU – Sportordnung

#### **19. Beginn und Ende des Sportjahres**

richten sich nach der DBU-Sportordnung.

#### **20. Datenschutz**

Nr. 21 der DBU-Sportordnung gilt entsprechend.

#### **21. Inkrafttreten**

Die Sportordnung des SHBV e.V. (27.geä.Fassung) tritt mit Wirkung vom **02.07.2022** in Kraft.