KVN

Keglerverband Niedersachsen e. V.

Durchführungsbestimmungen für den Punktspielbetrieb

Stand: 5. Mai 2025

Inhaltsverzeichnis

Änderungen vom 03.03.2024, die in roter Farbe geschrieben waren, wurden nunmehr in schwarzer Farbe getätigt.

				Änderungen
		Deckblatt	1	
		Inhaltsverzeichnis + Präambel	2	
A		**Allgemeiner Teil**	3 + 4	
		Allgemeine Bestimmungen	3	
A 1		Einleitung	3	
A 2		Wurfzahl	3	
A 3		Kalendertag	3	
A 4	A 4.1 + A 4.2	Spielkleidung	3	
A 5	A 5.1 – A 5.4	Spiele	3	A 5.2 5er Mannschaft
A 6	A 6.1 – A 6.4	Spielverlegung	3 + 4	
A 7	A 7.1	Spielunterlagen	4	A 7.1 Spielerpasskontrolle
A 8	A 8.1 – A 8.3.2	Spieldurchführung	4	A 8.3.1 Übermittlung
A 9		Spielberichte	4	
A 10	A 10.1 – A 10.3	Auf- u. Abstiegsregelung	4	
A 11		Inkrafttreten und Änderungen	4	
B		**Besonderer Teil Bohle**	5 – 7	
B 1	B 1.1 – B 1.3	Mannschaften	5	B 1.2 ~~Verbandsliga Damen~~
B 2		Staffelstärken	5	
B 3	B 3.1 – B 3.6	Spielmodus	5 + 6	B 3.6 Turniersystem
B 4	B 4.1 – B 4.5	Bahnen	6	
B 5		Stammspieler	6	
B 6		Festspielen	7	
B 7	B 7.1 – B 7.3	Rückmeldung	7	
B 8	B 8.1 – B 8.6	Punktwertung	7	B 8.3 – 8.8 EWP => MWP und Streichergebnis
C		**Besonderer Teil Classic**	8	
C 1		Mannschaften	8	
C 2		Staffelstärken	8	
C 3		Spielerpässe	8	
C 4		Spielmodus	8	
C 5		Spielereinsatz	8	
C 6		Bahnausfall	8	
C 7	C 7.1 + C 7.2	Punktwertung	8	
S		**Besonderer Teil Schere**	9	
S 1	S 1.1 + S 1.2	Mannschaften	9	
S 2	S 2.1 + S 2.2	Staffelstärken	9	
S 3	S 3.1 – S 3.7.3	Spielmodus	9 +10	
S 4		Bahnverteilung	10	
S 5		Stammspieler	10	
S 6	S 6.1 + S 6.2	Ersatzspieler	10	
S 7		Festspielen	10	
S 8	S 8.1 + S 8.3	Rückmeldung	10	
S 9	S 9.1 – S 9.3	Punktwertung	10	

Präambel

Für unseren Kegelsport gelten die ungeschriebenen Gesetze der sportlichen Fairness für den Umgang aller Beteiligten mit- und untereinander. Dasselbe gilt für alle involvierten, natürlichen und juristischen Personen, Funktionäre und Sportler aller Ebenen oder sonstige Dritte wie z. B. die Bezirke, Vereine und Klubs.

Durchführungsbestimmungen für den Punktspielbetrieb

Allgemeine Bestimmungen

A Die nachstehenden Vorschriften in den Durchführungsbestimmungen (Dfbst) für den Punktspielbetrieb im Keglerverband Niedersachsen (KVN) gelten sowohl für die Bahnart Bohle, als auch für die Bahnarten Classic und Schere. Weiterhin sind noch Vorschriften in den besonderen Teilen dieser Dfbst aufgeführt, die jedoch nur jeweils für die einzelnen Bahnarten im Speziellen gültig sind.
Änderungen und Ergänzungen können nur vom Verbandssportausschuss beschlossen werden.
Die sportliche Leitung (Sportwarte und Disziplinwarte) ist aber berechtigt, Änderungen auch vorläufig in Kraft zu setzen.

A 1 Einleitung
Für die Durchführung der Punktspiele ist die Sportordnung des Deutschen Kegler- und Bowlingbundes e.V. (DKB), die der einzelnen Disziplinverbände sowie die Dfbst des KVN in der jeweils gültigen Fassung maßgebend.
Der KVN hat gleichberechtigte weibliche, männliche und divers Mitglieder.
Um den Lesefluss im Text nicht zu stören, werden sämtliche Personenbezeichnungen in der männlichen Form verfasst. Natürlich beziehen sich die Angaben auf alle Geschlechter.

A 2 Wurfzahl
Es werden 120 Würfe in die angezeigten Gassen gespielt.
Sollten mehr als die vorgeschriebenen Würfe in eine angezeigte Gasse gemacht werden, so ist dies ein Nullwurf. Dieser Nullwurf wird auf der nächsten Bahn als solcher gewertet und es ist ein Wurf weniger zu spielen. Sollten auf der letzten Bahn mehr als 120 Würfe getätigt werden, zählen diese nicht als Nullwürfe.

A 3 Kalendertag
Ein Spieler darf an einem Kalendertag nur für eine Mannschaft – pro Bahnart – spielen.

A 4 Spielkleidung
A 4.1 Die Spielkleidung der Mannschaften muss, mit Ausnahme der Sportschuhe, einheitlich sein.
A 4.2 Werbung auf der Spielkleidung muss vom KVN genehmigt sein. Der Genehmigungsbescheid ist dem Aufsichtführenden – auf Verlangen – vorzulegen.

A 5 Spiele
A 5.1 Beginn der Spiele ist die im Spielplan angegebene Zeit.
A 5.2 Mannschaften, die zum Punktspiel nicht, nicht rechtzeitig, nicht spielfähig bzw. mit nicht spielberechtigten Spielern antreten, verlieren die Punkte.
Das Spiel wird dann für die gegnerische Mannschaft mit 3:0 Spielpunkten und je nach Mannschaftsstärke bei

6 er Mannschaften	mit	57 : 0	Mannschaftswertungspunkten
5 er Mannschaften	mit	40 : 0	Mannschaftswertungspunkten
4 er Mannschaften	mit	26 : 0	Mannschaftswertungspunkten

gewertet.
Außerdem wird die Mannschaft mit **100 Euro** Strafe je Spiel belegt und haftet für alle nachgewiesenen Kosten. Tritt eine Mannschaft zu mehr als zwei Spielen nicht an, erfolgt ein Ausschluss aus der Staffel. Diese Mannschaft steht dann als erster Absteiger fest.
Ein Ausschluss kann auch aus anderen Gründen erfolgen. Bisher erzielte Ergebnisse werden annulliert und die Tabelle korrigiert. Bei Nichtantritt einer Mannschaft muss die anwesende Mannschaft voll durchspielen.
A 5.3 Die Spielfähigkeit einer Mannschaft ist nicht mehr gegeben, wenn mehr als ein Spieler von der vorgeschriebenen Mannschaftsstärke fehlt. Dieses gilt dann als nicht angetreten. Eine nicht spielfähige Mannschaft kann keine Spiel– und Einzelwertungspunkte erreichen.
A 5.4 Die teilnehmenden Mannschaften sind für das rechtzeitige Eintreffen am Austragungsort selbst verantwortlich und haften für unvorhergesehene Zwischenfälle. Bei Ereignissen höherer Gewalt, die innerhalb von sieben Tagen durch einen amtlichen Nachweis schriftlich nachgewiesen werden müssen, entscheidet über eine Neuansetzung die Staffelleitung.

A 6 Spielverlegung
A 6.1 Eine Spielverlegung muss spätestens zwei Wochen vor dem Spiel, mit einer schriftlichen Zusage der Gegner, bei der Staffelleitung (für Bohle und Classic mit einer Bearbeitungsgebühr von **50 Euro** und für die Schere mit der Bearbeitungsgebühr von **15 Euro**) beantragt werden. Ausgenommen hiervon sind der erste und der letzte Spieltag.
A 6.2 Der Antrag auf Spielverlegung kann von der Staffelleitung mit Begründung abgelehnt werden. Eine Rückzahlung der Bearbeitungsgebühr erfolgt nicht.

A 6.3 Ein Spiel muss verlegt werden, wenn mehr als ein Spieler vom DKB, den Disziplinverbänden oder dem KVN zu Lehrgängen bzw. Tagungen oder durch Berufung in Auswahlmannschaften angefordert werden.

A 6.4 **(gilt nur für die Bohle)**
Ausgefallene bzw. abgebrochene Spiele müssen innerhalb der Frist bis zum nächsten Spieltag oder nächsthöheren Wertungsspiel, gegebenenfalls auch auf einer anderen Anlage, nachgeholt bzw. beendet werden.

A 7 Spielunterlagen

A 7.1 **Spielerpasskontrolle (gilt nur für die Bohle)**
Die Spielerpässe werden am jeweiligen Spieltag von der Aufsicht überprüft. Es ist empfehlenswert, dass **alle** Spielerpässe vorgelegt werden. Hiermit wird ein möglicher Einsatz von Spielern legalisiert. **Ein fehlender Spielerpass muss im Spielbericht vermerkt werden. Wird trotzdem ein Spieler ohne geprüften Spielpass eingesetzt, muss dieser innerhalb von 5 Werktagen bei der sportlichen Leitung nachgereicht werden (digital ist ausreichend), ansonsten gilt das jeweilige Spiel als verloren und wird wie unter Ziffer A 5.2 beschrieben gewertet.** Ein weiterer Start ist bis zur Einreichung der Unterlagen nicht möglich.

A 8 Spieldurchführung

A 8.1 Der im Spielplan markierte Mannschaft, sowie die Heimmannschaft, stellt eine qualifizierte Aufsicht.

A 8.2 Die Spielunterlagen gehen den Aufsichtsführenden Mannschaften rechtzeitig zu. Die Anschreibzettel sind von jedem Klub selbst zu fertigen
(siehe auch bei Formulare auf der KVN-Homepage: www.kegeln-kvn.de).

A 8.3 **Übermittlung der Spielergebnisse (gilt nur für die Bohle)**

A 8.3.1 Die Aufsichtsführende Mannschaft ist verpflichtet, die Spielergebnisse der zuständigen Meldestelle **umgehend** nach Spielende **(auch die Ergebnisse der Vormittagsspiele)** mit einer WhatsApp in der staffeleigenen Gruppe zu übermitteln.

A 8.3.2 Bei Nichteinhaltung der Frist gemäß Ziffer A 8.3.1 wird von dem Aufsichtführenden Klub ein Bußgeld von **50 Euro** erhoben.

A 9 Spielberichte

Die Aufsicht füllt die Spielberichte komplett aus (Vor- und Nachname sind auszuschreiben). Die Spielberichte sind von den Mannschaftsführern und dem Aufsichtsführenden zu unterschreiben. Das Spielergebnis wird durch die Unterschriften der Mannschaftsführer anerkannt und ist nicht mehr anfechtbar. Dies gilt nicht für die Spielwertung. Die Klubs erhalten je eine Durchschrift der Spielberichte.

A 10 Auf- und Abstiegsregelung

A 10.1 Die jeweilige Auf- und Abstiegsregelung wird mit dem Spielplan bekannt gegeben.

A 10.2 Zieht sich eine Mannschaft freiwillig vom Spielbetrieb während der Saison zurück, steht diese Mannschaft als erster Absteiger fest. Dies hat auch Gültigkeit für Abmeldungen, die bis zum Ende des Sportjahres (30.06.) erfolgen.

A 10.3 Für den Aufstieg aus den Bezirken werden Aufstiegsspiele durchgeführt.

Das Rauchen in den Vorräumen ist während der Spiele nicht gestattet.

Werden in der Sport- bzw. Gaststätte Speisen und Getränke angeboten,
ist der Verzehr selbst mitgebrachter Speisen und Getränke nicht gestattet.

A 11 Inkrafttreten

Die „Überarbeitung“ tritt mit Wirkung vom 5. Mai 2025 in Kraft.

Änderungen

Änderungs-nummer	Disziplinart	Gemäß Sportausschuss vom	Was wurde geändert
1	Bohle	03.03.2024	B 1.3 neu + B 8.6 neu
2	Allgemein	05.05.2025	A 5.2 / B 7.1 / A 8.3.1 / B 1.2 / B 3.6 / B 8.3 - 8.8

Für den Sportausschuss

gez.
Christian Spyra / 2. Verbandssportwart

Keglerverband Niedersachsen e. V.

Besonderer Teil - Bohle

Nachfolgend aufgeführte Bestimmungen gelten nur für die Bahnart Bohle

Der KVN hat gleichberechtigte weibliche, männliche und divers Mitglieder. Um den Lesefluss im Text nicht zu stören, werden sämtliche Personenbezeichnungen in der männlichen Form verfasst. Natürlich beziehen sich die Angaben auf alle Geschlechter.

B 1 Mannschaften

B 1.1 Auf Verbandsebene können mehrere Mannschaften eines Klubs oder einer Spielgemeinschaft in einer Spielklasse spielen.

B 1.2 In den Staffeln können sowohl reine Herren- und Damen-Mannschaften als auch gemischte Mannschaften spielen. Die Dfbst, insbesondere die Ziffern B 6, B 7 und B 8 finden auch hier ihre Anwendung.
Hierbei gilt die Reihenfolge:

- Verbandsliga
- Verbandsklasse

Eine Teilnahme an den Aufstiegsspielen zur 2. Bundesliga der Herren ist nur mit einer reinen Herren-Mannschaft möglich. Eine Teilnahme an den Aufstiegsspielen zur Bundesliga der Damen ist nur mit einer reinen Damen-Mannschaft möglich.

B 1.3 U14 Jugendliche dürfen mit der 14er-Kugel in Klubmannschaften eingesetzt werden, wenn die Eltern eine Erlaubnis erteilen. Diese muss vor dem ersten Einsatz beim Staffelleiter vorgelegt werden.

B 2 Staffelstärken

In allen Ligen und Klassen werden diese angepasst an die jeweilige sportliche Gegebenheit.

B 3 Spielmodus

B 3.1 **Bei 4 Mannschaften über 8 Bahnen**

Auf den Bahnen 1, 3, 5 und 7 je 15 Würfe in die linke Gasse, auf den Bahnen 2, 4, 6 und 8 je 15 Würfe in die rechte Gasse. Es wird zunächst innerhalb des Bahnenpaares gewechselt, um dann nach 30 Würfen auf das nächste Bahnenpaar zu wechseln. Nach 60 Würfen werden dann mit der anderen Spielpaarung die Bahnen gewechselt. Es starten von jeder Mannschaft zwei Spieler gleichzeitig.

B 3.2 **Bei 4 Mannschaften über 6 Bahnen mit 6 Spielern**

Auf den Bahnen 1, 3 und 5 je 20 Würfe in die linke Gasse, auf den Bahnen 2, 4 und 6 je 20 Würfe in die rechte Gasse. Es wird jeweils zuerst innerhalb des Bahnenpaares gewechselt. Nach 40 Würfen wird dann zum nächsten Bahnenpaar nach rechts gewechselt.

Bahnbelegung		1	2	3	4	5	6
1. Block	Mannschaften	A - B		C - D		B - A	
2. Block	Mannschaften	D - C		A - B		C - D	
3. Block	Mannschaften	B - A		D - C		A - B	
4. Block	Mannschaften	C - D		B - A		D - C	

B 3.3 **Bei 4 Mannschaften über 6 Bahnen mit 4 Spielern**

Auf den Bahnen 1, 3 und 5 je 20 Würfe in die linke Gasse, auf den Bahnen 2, 4 und 6 je 20 Würfe in die rechte Gasse. Es wird jeweils zuerst innerhalb des Bahnenpaares gewechselt. Nach 40 Würfen wird dann zum nächsten Bahnenpaar nach rechts gewechselt.

Bahnbelegung		1	2	3	4	5	6
1. Block	Mannschaften	A - B		C - D		B - A	
2. Block	Mannschaften	C - D		A - B		D - C	
3. Block	Mannschaften	B - A		D - C			

B 3.4 **Bei 4 Mannschaften über 4 Bahnen**

Auf den Bahnen 1 und 3 je 30 Würfe in die linke Gasse, auf den Bahnen 2 und 4 je 30 Würfe in die rechte Gasse. Es wird zunächst innerhalb des Bahnenpaares gewechselt, um dann nach 60 Würfen auf das nächste Bahnenpaar zu wechseln. Es startet von jeder Mannschaft ein Spieler.

B 3.5 **Bei 2 Mannschaften über 4 Bahnen**
Auf jeder Bahn 30 Würfe, 15 Würfe in die linke Gasse und 15 Würfe in die rechte Gasse. Es wird zunächst innerhalb des Bahnenpaares gewechselt, um dann nach 60 Würfen auf das nächste Bahnenpaar zu wechseln. Es starten von jeder Mannschaft zwei Spieler gleichzeitig.

B 4 Bahnen

B 4.1 Die Bahnverteilung ergibt sich aus dem Spielplan.

B 4.2 Die nachfolgenden Spieler beginnen auf der Bahn, die der Vorspieler seiner Mannschaft zum Schluss verlassen hat.

B 4.3 Bei zwei Spielen an einem Kalendertag werden beim zweiten Spiel die anderen Gassen gespielt.

B 4.4 Das Trainieren auf den Bahnen, auf denen die Punktspiele stattfinden, ist am Spieltag nicht gestattet.

B 4.5 Jeder Spieler kann auf der Startbahn fünf Eingewöhnungswürfe absolvieren. Bei einem evtl. Auswechseln während der Eingewöhnungswürfe darf die Wurfzahl fünf nicht überschritten werden. Das Auswechselrecht nach der Sportordnung des DBKV (Ziffer 26.2) wird hiervon nicht berührt. Die Eingewöhnungswürfe entfallen bei eingewechselten Spielern. Die Eingewöhnungswürfe gehören nicht zum Spiel.

B 5 Stammspieler
Bei Klubs, die mit mehreren Mannschaften am Spielbetrieb teilnehmen, sind die Spieler des ersten Spiels Stammspieler der jeweils startenden Mannschaft. Dies gilt auch für den Einsatz in Bundesliga-Mannschaften.

B 6 Festspielen
Hat ein Spieler einer unteren Mannschaft **viermal** in höheren Mannschaften gespielt, so hat er sich für die Mannschaft festgespielt, in der er seinen **vierten** Einsatz hatte.

B 7 Rückmeldung

B 7.1 Eine Rückmeldung eines jeden Spielers kann erfolgen. Dieser Spieler ist dann sofort in der nächsttieferen Mannschaft spielberechtigt. Es muss dann vor einem erneuten Einsatz in einer höheren Mannschaft **ein** Spiel in dieser ausgesetzt werden. Die Rückmeldung muss bei der Staffelleitung (Abgabe & Aufnahme) erfolgen.

B 7.2 Wird der Spieler, ohne einen Einsatz in der unteren Mannschaft, wieder in der höheren Mannschaft eingesetzt, so wird die Rückmeldung unwirksam. Jede Mannschaft darf nach einem Spieltag nur einen Spieler zurückmelden. Nach einem erneuten Einsatz in einer höheren Mannschaft hat man sich endgültig festgespielt. Ein Spieler kann in der laufenden Saison nur einmal zurückgemeldet werden.

B 7.3 Nach Beendigung der Spielserie ist eine Rückmeldung nicht möglich.

B 8 Punktwertung
Es werden pro Spiel jeweils drei Spielpunkte vergeben. (3 : 0, 0 : 3, 2 : 1 oder 1 : 2)

B 8.1 **Spielpunkte** (1. Wertungskriterium)
Ein Sieg erbringt 2 Pluspunkte, eine Niederlage 2 Minuspunkte, ein Unentschieden jeder Mannschaft einen Plus- und einen Minuspunkt. Zusätzlich wird für jedes Spiel ein Zusatzpunkt vergeben.

B 8.2 **Zusatzpunkte**
Für die Ermittlung des Zusatzpunktes werden die Ergebnisse aller Spieler ausgewertet und Mannschaftswertungspunkte (MWP) vergeben. Die Mannschaft mit den meisten MWP erhält den Zusatzpunkt.

B 8.3 **Streichergebnis**
In der Verbandsliga wird mit einem Streichergebnis pro Mannschaft gespielt. Das Ergebnis mit dem niedrigsten Wert wird gestrichen.

B 8.4 **Mannschaftswertungspunkte** (2. Wertungskriterium)
Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis erhält bei

	6 er Mannschaften mit Streichergebnis	zehn	(10)	MWP
und bei	4 er Mannschaften	acht	(8)	MWP
Der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis erhält		einen	(1)	MWP

Das vorgelegte Holz ist zu überbieten. Die Mannschaftswertungspunkte werden in der Tabelle separat mitgeführt.

B 8.5 **Einzelwertungswertungspunkte**
Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis erhält bei

	6 er Mannschaften mit Streichergebnis	zwölf	(12)	EWP
und bei	4 er Mannschaften	acht	(8)	EWP
Der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis erhält		einen	(1)	EWP

Das vorgelegte Holz ist zu überbieten. Die Einzelwertungspunkte werden in einer Rangliste aller Spieler separat aufgeführt.

B 8.6 **Holzgleichheit**

Bei Holzgleichheit in einem Block werden die gleichen MWP vergeben und die dann darauffolgende Punktzahl entfällt. Die MWP jeder Mannschaft werden addiert. Sollten die MWP gleich sein, so erhält die Mannschaft den Zusatzpunkt, die die höchste Einzelwertungspunktzahl hat. Sollte auch hier Gleichstand sein, wird die nächsttiefere Einzelwertungspunktzahl usw. usw. gewertet.

B 8.7 **Platzierung**

Für eine Platzierung entscheiden die Spielpunkte, sind diese gleich, entscheiden die meisterzielten MWP. Besteht auch hier Gleichheit, zählt der direkte Vergleich zwischen den punktgleichen Mannschaften.

B 8.8 **Aufstiegsspiel zur Verbandsklasse**

Eine Mannschaft besteht aus vier (4) Spielern und einem Auswechselspieler. An dem Aufstiegsspiel können keine Spieler teilnehmen, die während der Punktspielserie überwiegend in einer höheren Mannschaft eingesetzt wurden. Es werden 120 Würfe über 4 Bahnen (je 15 Wurf links/rechts) gespielt. Es wird zuerst innerhalb des Bahnpaares gewechselt. Es startet von jeder Mannschaft ein Spieler. Es wird gegenseitig immer rechts neben der eigenen Startbahn geschrieben. Bei Holzgleichheit werden je fünf Entscheidungswürfe von zwei Spielern je Mannschaft auf einer Doppelbahn auf 2 Bahnpaaren durchgeführt. Die Anzahl der Bahnen richtet sich nach den holzgleichen Mannschaften. Für die Platzierungen sind die erzielten Hölzer maßgebend. Von den teilnehmenden Mannschaften steigen die beiden Bestplatzierten auf.

Keglerverband Niedersachsen e. V.

Besonderer Teil - Classic

Nachfolgend aufgeführte Bestimmungen gelten nur für die Bahnart Classic

Der KVN hat gleichberechtigte weibliche, männliche und divers Mitglieder. Um den Lesefluss im Text nicht zu stören, werden sämtliche Personenbezeichnungen in der männlichen Form verfasst. Natürlich beziehen sich die Angaben auf alle Geschlechter.

C 1 **Mannschaften**
In der Verbandsliga können mehrere Mannschaften eines Klubs oder einer Spielgemeinschaft in einer Spielklasse spielen.
Es können auch gemischte Mannschaften spielen. Die Teilnahme an den Aufstiegsspielen zur Bundesliga ist nur mit reinen Herren- bzw. Damenmannschaften möglich.

C 2 **Staffelstärken** (maximal)
Verbandsliga Damen / Herren / Gemischt 6 Spieler pro Mannschaft

C 3 **Spielerpässe**
Die Kontrolle der Spieler- und Kugelpässe sowie der Werbeunterlagen erfolgt durch die Schiedsrichter bzw. Aufsichtsführenden vor Spielbeginn.

C 4 **Spielmodus**
Die Spiele werden in Turnierform ausgetragen.
Die Spielweise ist 120 Würfe über 4 Bahnen, pro Bahn 30 Würfe kombiniert.
Der Spieler kann vor Startbeginn jeweils 5 Minuten, bzw. 10 Wurf (nach Absprache) auf der Startbahn seine Eingewöhnungswürfe absolvieren.

C 5 **Spielereinsatz**
Ein Einsatz von Bundesligaspieler ist möglich. Ein Spieler kann an einem Spieltag nur in einer Mannschaft spielen.

C 6 **Bahnausfall**
Bei Bahnausfall (4-Bahnanlage) während des Spiels, ist für die ausgefallene Bahn ein Durchschnitt von 140 (Volle: 90, Abräumen: 50) für 30 Wurf und für alle Spieler anzurechnen. Fällt mehr als eine Bahn aus, ist das Spiel zu wiederholen.
Sollte ein Spiel noch nicht begonnen haben und eine Bahn ist ausgefallen, dann können sich die Mannschaften einigen, ob sie auf den restlichen Bahnen jeweils 40 Wurf (20 Volle – 20 Abräumer), oder jeweils 30 Wurf spielen und für die ausgefallene Bahn den Durchschnitt anrechnen.

C 7 **Punktwertung**
Im Turniersystem erhält die erstplatzierte Mannschaft so viele Punkte wie Mannschaften in der Staffel sind. Die jeweils nächstplatzierte Mannschaft wird mit einem Punkt weniger bewertet. Bei Holzgleichheit, werden die Punkte addiert und durch die Anzahl Mannschaften geteilt.

C 7.1 **Ermittlung der Einzelwertung**
Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis erhält 18 Punkte und der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis 1 Punkt. Bei Holzgleichheit erhält der Spieler mit dem höheren Abräumergebnis die höhere Punktzahl. Ist das Abräumergebnis auch gleich gilt die geringere Anzahl an Fehlwürfen. Die EWP haben keinen Einfluss auf die Mannschaftspunkte.

C 7.2 **Platzierung bei Punktgleichheit**
Bei Punktgleichheit der Spielpunkte entscheidet die Gesamtkegelzahl.

Keglerverband Niedersachsen e. V.

Besonderer Teil - Schere

Nachfolgend aufgeführte Bestimmungen gelten nur für die Bahnart Schere

Der KVN hat gleichberechtigte weibliche, männliche und divers Mitglieder. Um den Lesefluss im Text nicht zu stören, werden sämtliche Personenbezeichnungen in der männlichen Form verfasst. Natürlich beziehen sich die Angaben auf alle Geschlechter.

S 1 Mannschaften

S 1.1 Auf Verbandsebene können mehrere Mannschaften eines Klubs oder einer Spielgemeinschaft in einer Spielklasse spielen.

S 1.2 In den Staffeln der Herren können auch gemischte Mannschaften spielen. Dies gilt auch, wenn eine oder mehrere Damenmannschaften des Vereins, des Klubs oder der Spielgemeinschaft am Punktspielbetrieb teilnehmen.
Die Dfbst, insbesondere die Ziffern S 6, S 7 und S 8 finden auch hier ihre Anwendung.
Hierbei gilt die Reihenfolge:

- Verbandsliga Herren
- Verbandsliga Damen (sofern vorhanden)
- Verbandsklassen Herren (sofern vorhanden)

Eine Teilnahme an den Aufstiegsspielen, bzw. der Aufstieg zur Bundesliga ist nur mit einer reinen Herren-Mannschaft möglich.

S 2 Staffelstärken (maximal)

S 2.1	Verbandsliga	Herren	10 Mannschaften
	Verbandsklassen	Herren	10 Mannschaften

S 2.2 Der Teilnehmer an der Aufstiegsrunde zur Bundesliga Damen wird in einer Play-off-Runde von den Meistern der Bezirke II und IV ermittelt.

S 3 Spielmodus

S 3.1 Der Spielmodus ergibt sich aus der Sportordnung des Disziplinverbandes Schere und ist geregelt unter den Punkten: 4.1 Spielart, 4.2 Wurfzeit und 4.3.1 Spielweise.

S 3.2 Für alle Gastmannschaften sind die Spielbahnen ab dem 1. Juli eines jeden Jahres gesperrt, bis das betreffende Spiel ausgetragen ist. Ausnahmen sind von dem Disziplinverband Schere genehmigte Turniere sowie Maßnahmen des Disziplinverbandes Schere oder des KVN.

S 3.3 Am Spieltag ist den beteiligten Mannschaften ein Training auf den Spielbahnen nicht gestattet. Jeder Spieler kann vor Aufnahme seines Spiels auf jeder Bahn fünf Eingewöhnungswürfe absolvieren. Die Einteilung wird so vorgenommen, dass die letzten Eingewöhnungswürfe jeweils auf der Startbahn gespielt werden. Die Eingewöhnungswürfe gehören nicht zum Wettkampf. Den Auswechselspielern ist es gestattet, zwischen Begrüßung und Spielbeginn auf jeder Bahn fünf Eingewöhnungswürfe zu absolvieren. Die Eingewöhnungswürfe entfallen bei eingewechselten Spielern.

S 3.4 Ausgefallene bzw. abgebrochene Spiele müssen innerhalb einer Frist von drei Wochen, mit Ausnahme des Schlussspieltages, gegebenenfalls auch auf einer anderen Anlage, nachgeholt bzw. beendet werden.

S 3.5 Die Spielerpässe und evtl. Werbeunterlagen sind vor Beginn der Spiele den Aufsichtführenden vorzulegen. Diese kontrollieren die Vollständigkeit und Richtigkeit der Eintragungen sowie die DKB-Beitragsmarke vor Spielbeginn.

S 3.6 Spielerpass
Kann der Spielerpass nicht vorgelegt werden, oder werden Beanstandungen festgestellt, ist dies auf dem Spielbericht zu vermerken, außerdem ist pro Spielerpass ein Bußgeld von 20 € zu zahlen. Die fehlende oder unvollständige Unterlage sowie der Nachweis über die Zahlung des Bußgelds ist dann innerhalb von 6 Tagen (Poststempel) der Staffelleitung zuzusenden. Bei Nichteinhaltung dieser Frist gilt das jeweilige Spiel als verloren und wird wie unter Ziffer A 5.2 beschrieben gewertet.
Ein weiterer Start ist bis zur Einreichung der Unterlagen nicht möglich.

S 3.7 **Übermittlung der Spielergebnisse**

S 3.7.1 Der Aufsicht führende Klub ist verpflichtet, die Spielergebnisse der zuständigen Meldestelle (in der Regel die Staffelleitung) **umgehend** nach Spielende per Fax oder E-Mail durchzugeben. Steht kein Faxgerät zur Verfügung, hat dies telefonisch zu geschehen.

S 3.7.2 Weiterhin ist der Klub verpflichtet, sollte am Spielort kein Fax vorhanden sein, die Spielberichte nach Möglichkeit noch am Spieltag, spätestens aber am Montag, von einem anderen Fax oder auch als gescannte EDV-Datei per E-Mail, an die Staffelleitung zu versenden. Die Originale der Spielberichte sind dann bis zum Ende der Saison aufzubewahren.

S 3.7.3 Bei Nichteinhaltung der Fristen gemäß Ziffer S 3.7.1 und S 3.7.2 wird von dem Aufsichtführenden Klub ein Bußgeld von **50 Euro** erhoben.

S 4 Bahnverteilung

Der Gast beginnt auf den Bahnen 1 + 3, der Gastgeber auf den Bahnen 2 + 4. Der Bahnwechsel erfolgt im Uhrzeigersinn.

S 5 Stammspieler

Bei Klubs, die mit mehreren Mannschaften am Spielbetrieb teilnehmen, sind die Spieler des ersten Spiels Stammspieler der jeweils startenden Mannschaft.

S 6 Ersatzspieler

S 6.1 Im ersten Spiel kann ein (1) Ersatzspieler eingesetzt werden. Dieser Spieler ist dann Stammspieler der nächsttieferen Mannschaft. Der Ersatzspieler (dies kann auch der Aus- bzw. Einwechselspieler sein) muss vor dem Spielbeginn im Spielbericht mit einem - E - gekennzeichnet werden.

S 6.2 Soll dieser Ersatzspieler wieder in einer höheren Mannschaft eingesetzt werden, muss er ein (1) Spiel in der höher spielenden Mannschaft pausieren.

S 7 Festspielen

Hat ein Spieler einer unteren Mannschaft **viermal** in höheren Mannschaften gespielt, so hat er sich für die Mannschaft festgespielt, in der er seinen **vierten** Einsatz hatte.

S 8 Rückmeldung

S 8.1 Eine Rückmeldung eines jeden Spielers kann erfolgen. Dieser Spieler ist dann sofort in der nächsttieferen Mannschaft spielberechtigt. Es muss dann vor einem erneuten Einsatz in einer höheren Mannschaft **ein** Spiel in der höheren Mannschaft aussetzen. Die Rückmeldung muss bei beiden Staffelleitern (Abgabe & Aufnahme) erfolgen.

S 8.2 Wird der Spieler, ohne einen Einsatz in der unteren Mannschaft, wieder in der höheren Mannschaft eingesetzt, so wird die Rückmeldung unwirksam. Jede Mannschaft darf nach einem Spiel nur einen Spieler zurückmelden. Dieser Spieler hat sich nach einem erneuten Einsatz in einer höheren Mannschaft endgültig festgespielt. Ein Spieler kann in der laufenden Saison nur einmal zurückgemeldet werden.

S 8.3 Nach Beendigung der Spielserie ist eine Rückmeldung nicht möglich.

S 9 Punktwertung

S 9.1 Es werden 3:0, 2:1, 1:2 oder 0:3 Spielpunkte vergeben.

S 9.2 **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 und der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis 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 2. Wertungskriterium und werden daher in der Tabelle separat mitgeführt. Bei 5-er Mannschaften erhält der Gast bei 21 Einzelwertungspunkten und bei 4-er Mannschaften erhält der Gast bei 15 Einzelwertungspunkten den Zusatzpunkt.

S 9.3 **Platzierung bei Punktgleichheit**

Sind am Ende der Saison die Spielpunkte (1. Bewertungskriterium) und die Einzelwertungspunkte (2. Bewertungskriterium) gleich und es muss eine Platzierung (Meisterschaft oder Auf– und Abstieg) gefunden werden, ist die Mannschaft besser platziert, die auswärts die meisten Punkte (1. Bewertungskriterium) erzielt hat. Ist dann immer noch Gleichstand gegeben, werden die Einzelwertungspunkte (2. Bewertungskriterium) die auswärts erzielt worden sind zu Hilfe genommen. Ist dann immer noch Gleichstand gegeben, findet ein Entscheidungsspiel auf einer neutralen Anlage statt.