

Region Basel, Sparte Bowling

TURNIERREGLEMENTE

- MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT
- MANNSCHAFTS-CUP
- DOPPEL-TURNIER
- EINZELMEISTERSCHAFT
- FIRMENSPORT-TAGE

Gültig ab Saison 2019/20
(ersetzt alle diesbezüglichen, früheren Reglemente)

MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT

- Organisation* Art. 1
Die Sparte Bowling organisiert alljährlich eine Mannschaftsmeisterschaft, die nach Spielstärke gegliedert in Serien ausgetragen wird. Die Meisterschaft wird in Dreier- oder Vierermannschaften durchgeführt.
- Serien* Die Serien werden mit A, B, C usw. bezeichnet. Die Anzahl der Serien wird von der Spielkommission im Einvernehmen mit dem Vorstand festgelegt. Es werden nur so viele Serien geführt, als tatsächlich Leistungsunterschiede in der Spielstärke dies rechtfertigen. Wünsche betreffend Spieltag können nicht berücksichtigt werden. Eine Serie besteht wenn immer möglich aus (8) acht Mannschaften.
- Gruppen* Bestehen in den unteren Serien mehr als 8 Mannschaften, und rechtfertigt der Unterschied der Leistungsstärke und die Anzahl der Mannschaften die Einführung einer neuen Serie nicht, so werden die unteren Serien mit mehr als 8 Mannschaften geführt, d.h. es gibt pausierende Teams.
- Neue Mannschaften* Neue Mannschaften werden grundsätzlich in der untersten Serie eingeteilt. Eine reine Namensänderung zieht keine Relegation nach sich. In Ausnahmefällen entscheidet der Vorstand auf Antrag der Spielkommission.
- Auf-/Abstieg* Art. 2
Am Ende jeder Saison steigt die erstrangierte Mannschaft einer Serie in jedem Fall in die nächsthöhere Serie auf. Das letzttrangierte Team jeder Serie wird in die nächsttiefere Serie relegiert.
- Aufstiegsrunde* Besteht die unterste Serie aus mehreren Gruppen, so steigt trotzdem nur ein Team auf. Um den Aufstieg ist zwischen den erstplatzierten Mannschaften jeder Gruppe eine Aufstiegsrunde durchzuführen. Jede Mannschaft spielt einmal gegeneinander.
- Rückzüge von Mannschaften* Werden von einer Sektion weniger Mannschaften als im Vorjahr gemeldet, sind diese Abgänge von der Mannschaft mit der tiefsten Serienzuteilung an aufwärts zu berücksichtigen.

| | |
|--|--|
| <i>Aufhebung von Relegationen</i> | Entstehen durch diese Mannschaftsrückgänge Lücken in den oberen Serien, werden die gemäss Abs. 1 vorgenommenen Relegationen des Vorjahres nach Bedarf rückgängig gemacht. |
| <i>Auffüllen von Serien</i> | Treten in einer oberen Serie mehr als 2 Mannschaften zurück, werden die bestklassierten Mannschaften der nächsttieferen Serie nachgezogen. |
| <i>Kontingentierung</i> | Art. 3 Das Spielerkontingent einer Mannschaft ist unbegrenzt. 2 Spieler pro Mannschaft müssen vor Meisterschaftsbeginn in der entsprechenden Serie kontingentiert werden. Es dürfen nur Spieler oder Spielerinnen kontingentiert werden, welche in der vergangenen Saison mindestens 12 Spiele absolviert haben, unabhängig in welcher Serie sie gespielt haben. Die übrigen Spieler zählen zum Kontingent, sobald sie mehr als 4 Serien in derselben Kategorie/Serie absolviert haben. |
| <i>Aushilfe in anderen Mannschaften</i> | Der zum Kontingent einer Mannschaft zählende Spieler kann nur noch in Mannschaften mit niedrigerer Nummerierung (stärkere Teams) aushelfen. |
| <i>Spielerausfall bei Sektionsaustritt</i> | Tritt während der Saison ein Spieler aus dem Kontingent aus, kann er nach schriftlicher Meldung an die Spiko ersetzt werden. |
| <i>Nichteinhaltung</i> | Art. 4 Alle Übertretungen der in Art. 3 beschriebenen Regelungen werden grundsätzlich mit der Streichung der Resultate des betroffenen Spielers geahndet. |
| <i>Modus</i> | Art. 5 Die Meisterschaft wird in einer Vor- und Rückrunde ausgetragen. Pro Begegnung sind 3 Spiele zu absolvieren. Für Serien mit weniger als 10 Mannschaften kann die Spiko abweichende Spielpläne festlegen. |
| <i>Bewertung</i> | Art. 6 Pro Spielabend werden unter den gegnerischen Mannschaften vier Punkte verteilt. Für jedes der 3 Spiele erhält das Team mit dem höheren Resultat (inkl. DLA) einen Punkt. Der vierte Punkt geht an das Team mit dem höheren Gesamtergebnis (inkl. DLA). Bei Resultatgleichheit wird der jeweilige Punkt geteilt. |
| <i>Spielplan</i> | Art. 7 Der von der Spielkommission aufgestellte Spielplan ist für die Mannschaften verbindlich. Der Abtausch von Spieldaten ohne Wissen und Einwilligung der Spielkommission ist untersagt. In Härtefällen ist es möglich, dass die beiden Mannschaften zu einem Konsensus gelangen und nach Absprache mit der Spielkommission an einem alternativen Datum spielen. |
| <i>Spielabbruch</i> | Art. 8 Entsteht durch Defekt einer Maschine eine totale Unbespielbarkeit der Bahn, haben sich die beiden betroffenen Teams wie folgt zu einigen: entweder: Fortsetzung der Begegnung bei Stand des Abbruchs am gleichen Abend auf der zuerst freiwerdenden Bahn. oder: Fortsetzung der Begegnung bei Stand des Abbruchs an einem mit dem Gegner und der Spielkommission vereinbarten Tag <u>auf den defekt gewordenen Bahnen</u> . Über einen Spielabbruch entscheidet das verantwortliche Spiko-Mitglied. |

| | |
|----------------------------------|---|
| <i>Resultatblätter</i> | Art. 9 Die Spielererfassung ist während der Einspielzeit vorzunehmen. |
| <i>Spielernummern</i> | Fehlerfassungen werden korrigiert. Die fehlbaren Mannschaften werden mit einer Aufwandentschädigung belegt, deren Höhe vom Vorstand festgelegt wird (Bussenkatalog). |
| <i>Spielzeiten</i> | Art. 10 Die Spielzeiten gemäss Spielplan sind genau einzuhalten. 10 Minuten vor Spielbeginn werden die Bahnen zum Einspielen freigegeben. Das Einspielen kann mit oder ohne aufstellen der Pins durchgeführt werden. |
| <i>Auswechslung von Spielern</i> | Art. 11 Bis nach dem zweiten Spiel eines Spielabends ist es möglich, einen Spieler pro Mannschaft auszuwechseln. Eine Auswechslung ist nur im Falle von Krankheit oder einer Verletzung zulässig. Auswechslungen infolge schlechter Resultate sind nicht erlaubt! |
| <i>Gefallene Pins</i> | Art. 12 Als gefallen zählen nur von der Kugel direkt oder indirekt umgeworfene Pins. |
| <i>Nicht gefallene Pins</i> | Als nicht gefallen zählen ordentlich oder versetzt stehende Pins, die von der Maschine nach dem ersten Wurf entweder nicht aufgenommen oder umgeworfen werden, sowie Pins, die von einer Kugel getroffen werden, welche aus der Kugelrinne zurückgesprungen ist. Alle diese Pins müssen für den 2. Wurf wieder gestellt werden. |
| <i>Foullinie</i> | Art. 13 Die offizielle Foul-Linie kommt zur Anwendung. |
| <i>Foul Definition</i> | Art. 14 Ein Foul wird geschrieben, wenn die Foullinie übertreten wird, irgendein Körperteil oder ein Gegenstand die eigene Bahn, Nebenbahn, den Kugellauf oder die Passage neben den Bahnen hinter der Foullinie berührt. |
| <i>Kontrolle</i> | Die Foulkontrolle liegt in jedem Fall im Aufgabenbereich des Team-Captains. Werden nach einem Foul nicht automatisch alle 10 Pins gestellt, ist dies von den Team-Captains zu veranlassen. |
| <i>Punktgleichheit</i> | Art. 15 Bei der Rangierung von punktgleichen Teams zählt zuerst die höhere Gesamtzahl der Pins. Danach entscheidet die höhere beste Serie. Gibt es immer noch keine Entscheidung und ist die Rangierung von Bedeutung (Aufstieg, Abstieg) wird ein Entscheidungsspiel nach Wertung eines Relegationsspieles ausgetragen. |
| <i>Mietkästen</i> | Art. 16 Es ist verboten, Bowlingschuhe und Kugeln, die Eigentum des Bowling-Centers sind, nach Hause zu nehmen oder in Mietkästen einzuschliessen. Für Entschädigungsansprüche des Eigentümers haftet der Fehlbare bzw. seine Sektion. |
| <i>Grundlagen</i> | Art. 17 Im Übrigen gelten die Statuten und das Wettspielreglement der Sparte Bowling. |

DOPPEL TURNIER

| | |
|------------------------------|---|
| <i>Anmeldung</i> | Art. 1 Für jede am Saisonprogramm beteiligte Mannschaft muss ein Doppel (Pflichtdoppel) gemeldet werden. Neben diesem kann eine beliebige Anzahl Zusatzdoppel gemeldet werden. |
| <i>Rundenzahl</i> | Art. 2 Die Festlegung der Rundenzahl ist Sache von Vorstand und Spiel-kommission. Jeder lizenzierte Spieler darf nur in einem Doppelpaar spielen. Die Spieler eines Doppels dürfen pro Woche höchstens 2 Runden spielen und pro Spieltag höchstens 1 Runde à 3 Spiele absolvieren. |
| <i>Spieltage/-zeiten</i> | Die Spiele der Pflichtdoppel finden an den gewohnten Spieltagen statt. |
| <i>Serien</i> | Art. 3 Es wird in verschiedenen Serien gespielt, abhängig von der Anzahl der gemeldeten Doppel. Die Schnittgrenzen werden von Spiko und Vorstand festgelegt. |
| <i>Serieneinteilung</i> | Für die Serieneinteilung gilt das Mittel der Schnittresultate von beiden Doppel-Partnern. Massgebend ist die in der Ausschreibung festgelegte Rangliste. |
| <i>Spieler ohne Schnitt</i> | Für Spieler, die bei Beginn des Turniers noch kein Resultat aufweisen, wird der Schnitt nach den ersten 3 Spielen errechnet. |
| <i>Spielbahnen</i> | Art. 4 Die Bahnen werden vor Spielbeginn jeder Runde ausgelost. |
| <i>Spielverschiebung</i> | Art. 5 Spielverschiebungen sind grundsätzlich Angelegenheit der Sektionen. Erfolgt eine Verschiebung mit einem Doppel einer anderen Sektion, ist der Spiko eine schriftliche Bestätigung mit genauen Angaben vorzulegen. Die Spiko nimmt keine Gesuche zur Spielverschiebung entgegen. |
| <i>Rückzug eines Doppels</i> | Art. 6 Kann ein Pflicht- oder Zusatzdoppel infolge plötzlicher Krankheit oder Unfall eines Spielers das vorgeschriebene Programm nicht beenden, ist dies der Spiko schriftlich mitzuteilen. |
| <i>Seriensieger</i> | Art. 7 Die Seriensieger werden wie folgt ermittelt: 1. höchstes Pin-Total 2. höchstes Runden-Total 3. höchstes Doppel-Spiel |
| <i>Reglemente</i> | Art. 8 Für nicht umschriebene Modalitäten finden das Wettspiel- und das Mannschaftsmeisterschaftsreglement sinngemäss Anwendung. |

MANNSCHAFTS-CUP

| | |
|--------------------------|--|
| <i>Teilnahme</i> | <p>Art. 1 Alle Mannschaften sämtlicher Serien nehmen am Cup teil. Im Cup kommt eines Spielers Handicap zur Anwendung, der DLA entfällt.</p> |
| <i>Spielmodus</i> | <p>Art. 2 Das Turnier wird im K.O.-System ausgetragen. Bei einer Teilnehmerzahl von mehr als 32 Mannschaften, wird eine Vorrunde gespielt, um das Feld auf 32 Mannschaften zu reduzieren. In jeder Ausscheidungsrunde werden 3 Spiele absolviert.</p> |
| <i>Handicap</i> | <p>Art. 3 Für das Turnier gilt das individuelle Handicap der jeweils letzten Rangliste vor der Cup-Runde. Das Handicap von Spielern ohne Resultate wird nach 3 Spielen errechnet.</p> |
| <i>Auslosung</i> | <p>Art. 4 Die gegeneinander antretenden Mannschaften werden für jede Runde neu ausgelost. Der Modus wird von der Spielkommission festgelegt. Die Spieltage sind im Terminkalender festgelegt.</p> |
| <i>Sieger</i> | <p>Art. 5 Sieger ist die Mannschaft mit dem höchsten Pin-Total (inkl. Handicaps).</p> |
| <i>Pin-Gleichheit</i> | <p>Bei Pin-Gleichheit wird die Siegermannschaft wie folgt ermittelt:</p> <ol style="list-style-type: none">1. höchstes Mannschaftspiel (inkl. Handicaps)2. höchstes Einzelspiel (inkl. Handicaps)3. Losentscheid, durchgeführt von der Spielkommission <p>Bei den Spielen um die ersten 4 Ränge muss bei Pin-Gleichheit ein viertes Spiel ausgetragen werden. Resultiert daraus nochmals Pin-Gleichheit, wird die Siegermannschaft nach Punkt 1 bis 3 ermittelt.</p> |
| <i>Spielverschiebung</i> | <p>Art. 6 Spielverschiebungen können nur nach Art. 9 Wettspielreglement bewilligt werden.</p> |
| <i>Nicht antreten</i> | <p>Tritt eine Mannschaft aus irgendeinem Grund zu einer Runde nicht an, so scheidet sie automatisch aus. Die gegnerische Mannschaft muss ihre Spiele absolvieren.</p> |
| <i>Reglemente</i> | <p>Art. 7 Für nicht umschriebene Modalitäten finden das Wettspiel- und das Mannschaftsmeisterschaftsreglement sinngemäss Anwendung.</p> |

EINZEL-MEISTERSCHAFT

| | |
|--|--|
| <i>Durchführung</i> | Art. 1 Über die Durchführung eines Einzelmeisterschafts-Turniers entscheidet der Vorstand. Bekanntgabe erfolgt mittels Ausschreibung durch die Spielkommission. |
| <i>Teilnahme</i> | Art. 2 Die Teilnahme an diesem Turnier ist fakultativ. Spielberechtigt ist jeder lizenzierte Spieler, der sich am Spielprogramm der Saison beteiligt. |
| <i>Turnierdauer, Sieger und Preise</i> | Art. 3 Der Ausschreibung enthält alle zur Meisterschaft relevanten Informationen.. |

FIRMENSPORT-TAGE

| | |
|-------------------------|--|
| <i>Teilnahme</i> | Art. 1 Anlässlich der BASLER FIRMENSPORTTAGE führt die Sparte Bowling ein Turnier durch. Die Teilnahme an diesem Turnier ist fakultativ. Alle für die laufende Saison lizenzierten Spielerinnen und Spieler, welche während der vergangenen Saison gespielt haben, sind teilnahmeberechtigt (Wettspielreglement Art. 15). |
| <i>Einsatz</i> | Art. 2 Die zu entrichtenden Spieleinsätze sind mit der Anmeldung an den Regionalverband Basel des SFFS zu entrichten, welcher auch für die Preisbeschaffung verantwortlich ist. |
| <i>Durchführung</i> | Art. 3 Die Festlegung der Disziplinen des Turniers ist in Absprache mit dem RV Sache des Vorstands und der Spiko (Wettspielreglement Art. 4). Das Turnier ist im Terminkalender eingetragen und wird mittels Ausschreibung durch die Spielkommission angekündigt. Grundsätzlich sind Mannschafts- und Doppeltturnier vorgesehen, wobei das Doppeltturnier vor den Firmensport-Tagen, während der Saison stattfindet. |
| <i>Mannschaften</i> | Art. 4 Die Mannschaften können gemischt, jedoch nur aus Spielerinnen und Spielern der gleichen Sektion aufgestellt werden. Jeder Spieler darf nur in einer Mannschaft eingesetzt werden. |
| <i>Serien</i> | Art. 5 Der Mannschaftswettbewerb wird in Serien laut Ausschreibung ausgetragen. |
| <i>Serieneinteilung</i> | Die Mannschaftseinteilung richtet sich nach dem Spieler mit der höchsten Serienzugehörigkeit. Für die Serienzugehörigkeit ist die Schlussrangliste der Saison massgebend. Gastmannschaften werden der ihrer Spielstärke entsprechenden Serie zugeordnet. Eine Schnittliste der Sektion ist der Anmeldung beizulegen. |

| | |
|------------------------|--|
| <i>Doppeltturnier</i> | Art. 6 Das Doppeltturnier wird in den auf dem Anmeldeformular angegebenen Serien gespielt. Es gelten die Bestimmungen des Reglements über das Doppeltturnier. |
| <i>Preisverteilung</i> | Art. 7 Die Preisverteilung des Mannschaftsturniers obliegt dem Regionalverband. Die Preise des Doppeltturniers werden durch die Sparte Bowling vergeben. |
| <i>Reglemente</i> | Art. 8 Für die Spielregeln und übrigen Bestimmungen gelten das Wettspiel-, das Mannschaftsmeisterschafts- und das Doppeltturnierreglement. |

REGLEMENT UEBER TEILNAHMEBERECHTIGUNG AN VERBANDSSPIELEN

gültig ab Saison 1993/94

Art. 1

1. ~~Zu den Verbandswettspielen des SFFS und seiner Regionalverbände sind Mannschaften aus Aktivmitglieder geltenden Firmensport Vereinen zugelassen.~~
2. ~~Nicht dem SFFS angehörende Vereine können Mannschaften zu regionalen Verbandswettspielen melden, sofern dies in den regionalen Vorschriften vorgesehen ist.~~
3. ~~Kombinierte Mannschaften, die sich aus höchstens zwei Firmen Sportvereinen bilden, werden zu Verbandsspielen zugelassen. Eine kombinierte Mannschaft gilt wettkampfmässig als ein Verein.~~

Art. 2

1. ~~An Verbandswettspielen teilnahmeberechtigt sind Spieler gemäss den Wettspiel oder anderen Reglementen des SFFS und/oder seiner Regionalverbände.~~
2. ~~Für Mannschaftswettspiele kommt Artikel 3 dieses Reglements zur Anwendung.~~
3. ~~Ein gemeldeter bzw. lizenzierter Spieler ist in der gleichen Sportart nur in einem Firmensportverein teilnahmeberechtigt.~~

Art. 3

1. ~~Der SFFS Sparte Bowling kennt folgende Kategorien von Spielern:~~

Eigene Spieler

- a) ~~1. Mitglieder eines Vereins, die zum Personal der eigenen Firma gehören.~~
~~2. Angestellte von Abteilungen, welche aus der Firma ausgegliedert wurden.~~
~~3. Angestellte einer Firma, welche durch Zusammenschluss einen neuen Firmennamen erhalten hat.~~
~~Solche Spieler sind als E-Spieler zu bezeichnen.~~

- b) ~~Familienmitglieder, auch wenn in getrennten Haushalten lebend, sowie Konkubinats Partner (Bedingung: gleichlautender Adressnachweis~~

~~der Einwohnerkontrolle), eines Firmenangehörigen, gelten als eigene Spieler. Sie sind als Ea-Spieler zu bezeichnen.~~

~~Als Junioren gelten Jugendliche, Schüler & Studenten bis zum 23. Altersjahr. Sie sollen die Möglichkeit erhalten, bei allen Sektionen im Status EA mitzuspielen.~~