

Durchführungsbestimmungen für das 120 Wurf Spielsystem im Bezirk Unterfranken

1. Mannschaftsaufstellung bei 6er (4er) Mannschaften

Für jedes Spiel können vor Spielbeginn bis zu 10 (8) Spieler dem Schiedsrichter bzw. Aufsichtsführenden benannt werden. Davon dürfen 8 (6) Spieler tatsächlich zum Einsatz kommen. Die dem Schiedsrichter bzw. Aufsichtsführenden gemeldeten Spieler sind bei der Vorstellung der Mannschaft von diesem vorzulesen. Die Heimmannschaft muss mit der Nennung der max. 10 (8) Spieler vor Spielbeginn (Schiedsrichterpflichtige Spiele bis spätestens 20 min. vor Spielbeginn) die Startreihenfolge der 6 (4) zum Einsatz vorgesehenen Spieler vorlegen. Die Gastmannschaft setzt dann in Kenntnis der Aufstellung der Heimmannschaft ihre 6 (4) Spieler dagegen. Kann einer der benannten 6 (4) Spieler nicht antreten, ist der Einsatz eines anderen Spielers, der nicht einer der 6 (4) benannten Spieler sein darf und in der Mannschaftsaufstellung benannt sein muss, möglich. Dieser Spieler muss auf der Position des nicht mehr angetretenen Spielers eingesetzt werden. Dieser vor Beginn der Einspielzeit erfolgte Austausch gilt nicht als Auswechslung nach Ziffer 2. Der ausgetauschte Spieler darf im laufenden Spiel auf keiner Position, auch nicht mehr als Auswechselspieler nach Ziffer 2 eingesetzt werden.

Gehen Spieler entgegen der Aufstellung auf andere als die ihnen zugewiesenen Bahnen und spielen somit gegen andere als in der Aufstellung vorgesehenen Gegner, so wird deren Kegelergebnis auf dieser Bahn mit null Kegel gewertet.

Der Bahnwechsel beim Spiel über 4 Bahnen erfolgt nach folgendem Schema:

Bahn 1	Bahn 2	Bahn 3	Bahn 4
A 1	B 1	A 2	B 2
B 1	A 1	B 2	A 2
B 2	A 2	B 1	A 1
A 2	B 2	A 1	B 1

Die Spieler 3 und 4, 5 und 6 analog der Spieler 1 und 2

Der Bahnwechsel beim Spiel über 2 Bahnen erfolgt nach folgendem Schema:

Bahn 1	Bahn 2
A 1	B 1
B 1	A 1
B 1	A 1
A 1	B 1

Die Spieler 2,3 und 4 analog des Spieler 1

Clubs oder Mannschaften mit einer 4-Bahnanlage bleibt es freigestellt beim Spielen mit 4er Mannschaften wie gewohnt nacheinander oder mit zwei Mannschaften zeitgleich nebeneinander zu spielen. In diesem Fall erfolgt der Bahnwechsel nach folgendem Schema:

Bahn 1	Bahn 2	Bahn 3	Bahn 4
A 1	B 1	C 1	D 1
B 1	A 1	D 1	C 1
D 1	C 1	B 1	A 1
C 1	D 1	A 1	B 1

Die Spieler 2,3 und 4 analog des Spieler 1

oder

Bahn 1	Bahn 2	Bahn 3	Bahn 4
A 1	B 1	C 1	D 1
B 1	A 1	D 1	C 1
B 1	A 1	D 1	C 1
A 1	B 1	C 1	D 1

Die Spieler 2,3 und 4 analog des Spieler 1

2. Einwechselspieler

Je Spiel können maximal zwei Spieler eingewechselt werden. Im Rahmen des Wechselkontingentes ist es möglich, dass der zuerst eingewechselte Spieler durch den zweiten Einwechselspieler ausgetauscht wird. Der Einwechselspieler spielt sofort auf das Ergebnis des ausgetauschten Spielers weiter. Die Auswechslung ist dem Schiedsrichter bzw. Aufsichtsführenden sofort anzuzeigen und von diesem am Wurfschein und auf dem Spielbericht zu vermerken.

3. Einspielzeit

Jedem Starter steht eine Einspielzeit von 5 Minuten auf seiner Anfangsbahn zur Verfügung. Der Einsatz des Spielers beginnt mit der Einspielzeit. Während der Einspielzeit kann anstelle des angetretenen Spielers ein anderer Starter eingesetzt werden. Diese Einwechslung ist auf das Wechselkontingent nach Ziffer 2 anzurechnen. Für einen Wechsel während der Einspielzeit wird die Uhr auch bei Verletzung nicht angehalten. Die Einspielzeit kann nur einmal in Anspruch genommen werden. Einwechselspieler haben keine Einspielzeit.

4. Eigene Kugeln

Das Spiel mit eigenen Kugeln ist unter Beachtung der Sportordnung des DKBC erlaubt.

5. Wurfanzahl und Zeit

Gespielt werden 6 (4) x 120 Wurf (4 x 30 Wurf kombiniert, jeweils 15 Volle und 15 Abräumen) über jeweils vier Spielbahnen nach dem System der WNBA/NBC. Pro Wurfserie (30 Wurf) stehen jedem Spieler 12 Minuten zur Verfügung.

6. Spielwertung

a) Satzpunkte (SP) beim Spiel Mann gegen Mann

Im direkten Vergleich Spieler gegen Spieler erhält der Sieger aufgrund der erzielten höheren Kegelzahl je Satz (Wurfserie = 30 Wurf kombiniert, 15 Volle und 15 Abräumen) 1 SP.

Besteht Kegelgleichheit in einem Satz wird jedem Spieler 0,5 SP zugerechnet.

Nach Beendigung der vier Sätze ergibt sich eines der folgenden Wertungsergebnisse: 4 : 0 SP oder 3,5 : 0,5 SP oder 3 : 1 SP oder 2,5 : 1,5 SP oder ... usw.

b) Mannschaftspunkte (MP) beim Spiel Mannschaft gegen Mannschaft

Der direkte Vergleich Spieler gegen Spieler führt aufgrund der Wertungsergebnisse aus den vier Sätzen zur Vergabe eines Mannschaftspunktes (somit sechs oder vier MP). Einen MP erhält ein Spieler, wenn er mehr als zwei SP erspielt hat oder beim Stand von 2 : 2 SP in der Summe der vier Sätze gegenüber seinem Gegner mehr Kegel erreicht hat. Sind sowohl die SP als auch die Anzahl der Kegel gleich, wird der zu vergebende MP halbiert und jeder Mannschaft mit 0,5 MP zugerechnet. Zwei MP erhält die Mannschaft mit der höheren Anzahl an Kegel aus der Wertung der Ergebnisse aller sechs (vier) Spieler gegenüber der gegnerischen Mannschaft. Bei Kegelgleichheit wird jeder Mannschaft ein MP zugesprochen. Nach Beendigung des Spiels ergibt sich eines der folgenden Wertungsergebnisse: 8 : 0 MP oder 7,5 : 0,5 MP oder 7 : 1 MP oder 6,5 : 1,5 MP oder 6 : 2 MP oder 5,5 : 2,5 MP oder ... usw. oder bei 4er Mannschaften: 6 : 0 MP oder 5,5 : 0,5 MP oder 5 : 1 MP oder 4,5 : 1,5 MP oder 4 : 2 MP oder 3,5 : 2,5 MP oder ... usw.

c) Tabellenwertung

Tabellenpunkte (TP):

Die Mannschaft mit den meisten MP, gemäß dieser Bestimmungen Ziffer 6. b), erhält 2 : 0 TP, die Mannschaft mit den geringeren MP erhält 0 : 2 TP. Bei gleicher Anzahl der MP (4 : 4 MP) oder (3 : 3 MP) werden jeder Mannschaft 1 : 1 TP zugesprochen. In der Tabelle werden in der Reihenfolge die TP (X : X) und die MP (X : X) aufgenommen.

Reihenfolge in der Tabelle:

Die Reihung der Mannschaften in einer Tabelle ergibt sich aus:

- 1.) Anzahl der positiven TP in absteigender Reihenfolge
- 2.) Anzahl der negativen TP in aufsteigender Reihenfolge
- 3.) Anzahl der positiven MP in absteigender Reihenfolge

Abschlussstand in der Tabelle:

Bei Gleichheit der TP und der MP zwischen zwei oder mehr Mannschaften richtet sich die Platzierung nach dem direkten Vergleich der betroffenen Mannschaften, und zwar

- 4.) die TP in absteigender Folge
- 5.) die MP in absteigender Folge
- 6.) die SP in absteigender Folge
- 7.) der im Durchschnitt bei allen Spielen ohne Einbeziehung des gegenseitigen Spiels der zu wertenden Mannschaften erreichten Anzahl an Kegel in absteigender Folge.

Diese Regelungen gelten für alle Ligen und Klassen von der obersten Bezirksliga bis zu den Kreisklassen (Männer und Frauen) für die der Bezirk den Spielbetrieb regelt.

Ab den Kreisklassen A abwärts regeln die Kreise ihren Spielbetrieb selbst. Sie können aber jederzeit diese Regelungen übernehmen.

gez. Franz Lehnhardt, BSPW Ufr.
Haßfurt, 31.05.2013