

Satzung der Oggenhofer-Punkterunde

Vor Beginn jeder Saison ist ein Gremium zu wählen, das sich aus zwei Vertretern und dem Spielleiter zusammensetzt. Das Gremium wird eventuelle Unstimmigkeiten der teilnehmenden Mannschaften beraten und eine Entscheidung fällen. Der Turnierleiter ist bei allen Entscheidungen stimmberechtigt.

Jede Entscheidung ist für alle Teilnehmer bindend.

Jeder Mannschaftsführer kann beim Turnierleiter oder bei einem Gremiumsmitglied einen schriftlichen Antrag bis **14 Tage** vor den beiden Mannschaftsführerbesprechungen (Saisonbeginn und Halbzeitbilanz) einbringen.

Dieser Antrag wird vom Gremium beraten; die Entscheidung wird dem Antragsteller mündlich übermittelt, oder bei der Besprechung abgestimmt.

Unstimmigkeiten (z.B. Übertreten, verwenden von Lärminstrumenten, usw.) bei Wettkämpfen sollten von den Mannschaftsführern vor Ort geregelt werden.

Informationen zur Oggenhofer Punkterunde werden vorrangig im Internet unter **www.punkterunde.de** bekannt gegeben.

Der Spielberichtsbogen muss innerhalb von **1 Woche** auf der Homepage erscheinen.

Spielmodus

Der Spielmodus wird vom Turnierleiter ausgearbeitet und wenn erforderlich mit dem Gremium beraten.

Alle am Spielbetrieb teilnehmenden Spieler der Mannschaften müssen im jeweiligen Verein gemeldet sein. Sie sind vor Beginn des Spielbetriebes der Spielleitung namentlich bekanntzugeben (Meldelisten).

Pro Mannschaft müssen mindestens fünf, höchstens jedoch acht Spieler gemeldet werden. Aktive Sportkegler sind ausgeschlossen.

Meldet eine Mannschaft genau **5 Kegler**, so gilt:

Pro Saison muss die Mannschaft mindestens zwei Wettkämpfe mit fünf Spielern bestreiten. Die restlichen Wettkämpfe können auch zu viert gespielt werden. Der Ersatzspieler muss vor Beginn des Wettkampfes auf dem Spielberichtsbogen auf den Positionen 1 und 4 oder auf den Positionen 2 und 5 eingetragen werden.

Jeder Spieler darf höchstens zwei Mal pro Saison als Ersatz spielen.

Meldet eine Mannschaft genau **6 Kegler**, so hat sie die Möglichkeit bis zu **sechs Mal** pro Saison zu viert anzutreten. Derjenige, der am wenigsten Holz gekegelt hat, muss als Fünfter noch mal spielen.

Meldet eine Mannschaft **mehr als 6 Kegler**, so hat sie die Möglichkeit bis zu **drei Mal** pro Saison mit vier Keglern zu spielen. Der Spieler, der am wenigsten Holz gekegelt hat, muss als Fünfter noch mal antreten.

Regelung für Ersatzspieler:

Eine Mannschaft besteht aus mindestens 5 Stammspieler, die auf der Meldeliste als Spieler **1-5** aufgeführt sind. Die auf der Meldeliste gemeldeten Spieler **6-8** können Ersatzspieler sein. Diese müssen in der nächsten Mannschaft unter **Stammspieler** gemeldet sein und dürfen bis zu **4-mal** pro Saison aushelfen.

Regelung bei einer Verletzung:

Verletzt sich ein Spieler, so muss entweder einer der Anwesenden durch Losentscheid erneut kegeln, oder ein anwesender Ersatzspieler für den Verletzten eingesetzt werden, und hat auf das aktuelle Ergebnis (ohne Probeschub) weiter zu kegeln.

Verletzt sich der fünfte (4) Spieler, so muss derjenige noch mal spielen, der am wenigsten Holz gekegelt hat.

Bei Pokalspielen und Qualifikationsspielen kann auf alle gemeldeten Spieler zurückgegriffen werden.

Bei Verletzung ist im Spielberichtsbogen zusätzlich zum Namen des verletzten Spielers der Vermerk "verletzt" anzugeben.

Ummeldung

1.) Neu- oder Ummeldung sind während der Saison für bis zu zwei Spieler möglich. Diese können vom **05.12.** - **15.12.** des Jahres mündlich oder schriftlich erfolgen. Die umgemeldeten Spieler können erst in der Rückrunde eingesetzt werden.

2.) Es kann jeder von einer unteren Klasse zu einer höheren Klasse umgemeldet werden.

3.) Es ist **nicht** möglich, einen Spieler einer höheren Klasse in eine tiefere Klasse umzumelden, wenn dieser **mehr als 4-mal** in der oberen Klasse eingesetzt worden ist.

Gebühren

Der Unkostenbeitrag (derzeit 40 €) wird vom Turnierleiter festgelegt und ist bei der Mannschaftsführerbesprechung zur neuen Saison mitzubringen. Von diesem Betrag werden die Abschlussfeier und sonstige Unkosten bezahlt.

Der Rest des Geldes wird an jeden Verein am Ende der Saison (Siegesfeier oder bei der Mannschaftsführerbesprechung) ausbezahlt.

Tritt eine Mannschaft nicht an, so muss sie die Bahnkosten für beide Bahnen übernehmen. Über weitere Sanktionen berät das Gremium. Deren Beschluss ist bindend.

Die sportliche Fairness sollte höchstes Gebot sein und bei Nichtantritt in den Vordergrund treten. Mit beiderseitigem Einvernehmen der Mannschaftsführer sollte der Wettkampf neu angesetzt werden.

Bei vorzeitigem Ausscheiden oder Ausschluss einer Mannschaft erlischt der Anspruch auf Auszahlung.

Das Punktspiel

- 1.) Zu Beginn des Wettkampfes können sich die Mannschaften ca. 10 Minuten einspielen.
Vor Beginn der einzelnen Spiele sind 5 Probeschübe erlaubt.
- 2.) Jeder Kegler hat 20 Minuten Spielzeit zur Verfügung (leichte Zeitüberschreitungen sind möglich).
- 3.) Der Gastgeber bestimmt, auf welcher Bahn er beginnt (**Bahnwechsel**). Die Bahnkosten übernimmt jeweils der Gastgeber.
- 4.) Die Kegeltermine der einzelnen Mannschaften bestimmen diese selbst. Es muss lediglich ein gewisser Zeitraum eingehalten werden. Genauer Zeitplan wird bekannt gegeben.
Kegeln zwei Mannschaften von einem Verein in einer Klasse, so haben beide Mannschaften diese Paarung in der Vorrunde bzw. Rückrunde **an den ersten zwei Spieltagen** auszutragen.
- 5.) Der Gastgeber muss dafür sorgen, dass der Spielberichtsbogen beim Wettkampf ordnungsgemäß geführt und innerhalb von drei Tagen nach dem Wettkampf per Formular auf der Homepage www.punkterunde.de an den Rundenleiter verschickt wird.
Der Spielberichtsbogen kann auf der Homepage ausgedruckt werden. Jeder Kegler ist auf der Liste mit Vor- und Zunamen aufzuführen.
- 6.) Eine Null in die Vollen ist bei den Fehlschüben mitzurechnen.
- 7.) Zur Zählung kommen die Holz, die an der **optischen Anzeige** angezeigt werden. Bei Störung des Zählwerks zählt das geschobene Holz, welches auch der Schreiber gesehen hat. Wird von den Kegeln 4. 2. 1. 3. 6. keiner getroffen, so ist dies ein **Durchläufer**. Der Schub ist **ungültig** und wird wiederholt.
- 8.) Es müssen zum Spielbeginn mindestens 3 Kegler(-innen) einer Mannschaft anwesend sein.
- 9.) Sollte ein Wettkampf trotz aller Bemühungen nicht zustande kommen, so wird der Wettkampf für die anwesende Mannschaft am Ende der Saison mit 2:0 Punkten gewertet. Das Ergebnis dieser Paarung wird mit X:0 angegeben ("0" für die fehlende Mannschaft).

Punktgleichheit

- 1.) Sind zwei oder mehrere Mannschaften am Saisonende punktgleich, so entscheidet der direkte Vergleich (Erstellung einer Extra-Tabelle: 1. Punkte, 2. Kegeldifferenz).
Besteht dann immer noch Gleichheit, so wird bei Auf- oder Abstieg, ein Entscheidungsspiel auf einer neutralen Kegelbahn ausgetragen.

Auf - und Abstieg

- 1.) Berechtig zum Aufstieg ist der Erst- und Zweitplatzierte jeder Klasse. Absteigen werden die Vorletzten und Letzten jeder Klasse.
- 2.) Jede neue Mannschaft beginnt in der **untersten Klasse**.
- 3.) Sind bereits zwei Mannschaften eines Vereins in einer Klasse, so kann keine dritte Mannschaft des Vereins hinzukommen. Das heißt, steigt eine Mannschaft des gleichen Vereins in eine Klasse ab, in der bereits zwei Mannschaften dieses Vereins sind, so muss die Mannschaft absteigen, die den schlechteren Tabellenplatz (der unteren Klasse) belegt. Sollten bereits zwei Mannschaften von einem Verein in einer Klasse spielen, so kann keine dritte Mannschaft aufsteigen. Aufsteigen wird dann der Dritte dieser Klasse.
- 4.) Von dieser Regelung ist die unterste Klasse ausgeschlossen.

Strafenkatalog

- 1.) Für das unentschuldigte Fehlen eines Mannschaftsführers bei einer Besprechung oder Sitzung wird ein Strafgeld einbehalten: Beim ersten Mal Fehlen 3 € ; beim zweiten Mal 6 € ; beim dritten Mal 9 € ; usw.
- 2.) Spielt ein Ersatzspieler öfter als **4 Mal**, oder setzt eine Mannschaft einen **nicht gemeldeten Spieler** ein (auch im Wanderpokal), so wird nur das Ergebnis der restlichen vier Spieler gewertet. Ferner wird diese Mannschaft mit 15 € bestraft.
- 3.) Tritt eine Mannschaft im Wanderpokal nicht an, so gilt die Paarung als verloren und es sind 25 € plus Bahnkosten Strafgebühr zu bezahlen.

Der Wanderpokal

- 1.) Der Wanderpokal wird im KO-System ausgekegelt. Der Ablauf richtet sich nach der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften.
- 2.) Im Wanderpokal muss immer mit fünf Keglern angetreten werden. Alle gemeldeten Spieler einer Mannschaft sind uneingeschränkt spielberechtigt.
Ausnahme:
Können nur vier Spieler antreten, wird vor dem Spiel per Los der fünfte Mann gelost. Dieser darf nicht hintereinander spielen, sondern es muss mindestens ein Spiel Pause dazwischen sein.
- 3.) Bei einem Unentschieden kommt der Klassentiefere weiter. Bei Klassengleichheit zählt das Abräumergebnis. Ist auch hier Gleichheit, so wird der Kampf neu angesetzt (Heimrecht wird gewechselt).
- 4.) Das Pokalfinale wird vom Gremium ausgelost (aus allen Bahnen die im Punktebetrieb sind).
- 5.) Der Terminrahmen wird von der Spielleitung festgelegt.

Ehrungen und Auszeichnungen

- 1.) Der Erste und Zweite jeder Klasse wird mit einem Preis ausgezeichnet.
- 2.) Als zusätzlicher Anreiz wird ein Wanderpokal ausgespielt, den der Sieger für ein Jahr behalten darf. Die beiden Mannschaften des Endspiels erhalten für das erreichte Ziel einen Pokal.
- 3.) Der Wanderpokal bleibt immer im Besitz der Oggenhofer-Punkterunde.
- 4.) Die beste Einzelspielerin und der beste Einzelspieler jeder Klasse werden ausgezeichnet.
- 5.) Der Einzelschnitt wird wie folgt errechnet: um in die Wertung als bester Einzelspieler zu kommen, darf man nur zweimal abwesend sein. Zur Wertung kommen nur die Ergebnisse der Punkterunde (ohne Pokalwettbewerb).

Es wird besonders darauf hingewiesen, dass jede Mannschaft an der Abschlussfeier teilnehmen sollte, auch wenn die eigene Platzierung nicht den Erwartungen entspricht.

Mit Eurer Teilnahme an der Abschlussfeier bekommt die

Oggenhofer - Punkterunde

den verdienten Abschluss.

Stand: Juli 2017