

=====
Die Aufgaben und Pflichten des Schiedsrichters, vor, während und nach dem Spiel

Grundsätzlich muss der Schiedsrichter nach den DKB, DKBC und BSKV Sportordnungen handeln. Absolute Neutralität ist gefordert.

Vor dem Spiel

Spielauftrag und Austragungsort.

Der Schiedsrichter wird zu Punktspielen von der Heimmannschaft bestellt. Termin und Austragungsort sind dem Terminplan zu entnehmen.

Bei Meisterschaften wird der SR vom Kreis- Bezirks- oder Verbandsschiedsrichterwart eingesetzt.

Der gibt auch den Termin und Austragungsort bekannt.

Der SR hat 1 Stunde vor Beginn am Spielort einzutreffen und die erforderlichen Kontrollen durchzuführen.

Kontrollen

Sichtung der aktuellen Bahnabnahmeurkunde. (Muss sichtbar auf der Kegelbahn aushängen).

Überprüfen des Anlaufbereichs auf Trockenheit (Sturzgefahr). Tücher zum trockenwischen müssen vorhanden sein.

Die geforderte Anzahl der Kugeln (1 Kugelrücklauf für 2 Bahnen: 5 Kugeln (je 5 Loch- und 5 Vollkugeln), je Bahn ein Kugelrücklauf 3 Loch- und 3 Vollkugeln).

Überprüfen der Übertrittsanzeige. Bei Defekt muss sie auf dieser Bahnen ausgeschaltet werden.

Die Raumtemperatur darf nicht unter 15 Grad Celsius liegen. Bahneinheit 15 Grad, Zuschauerbereich 20 Grad.

Kegel mit Zentrierkugeln müssen einwandfrei aufsetzen. Die Feder darf nicht gebrochen sein.

Kegel 1 muss mit dem Kopf in die äußerste Ecke der Fallgrube reichen. Die Fallgrube muss sauber sein, damit ein einwandfreier Ablauf der Kugel gewährleistet ist.

Kontrolle der Automatik: eine Kugel spielen, prüfen ob die richtige Anzahl der gefallen Kegel aufleuchten, ob die Anzahl auf dem Zählwerk erscheinen, ob der Schreibautomat richtig schreibt.

Passkontrolle:

Die Pässe der Heim- und Gastmannschaft überprüfen.

Passbild identisch,

aktuelle Beitragsmarke,

spielberechtigt für Klub und Verein,

Spieler dieser Mannschaft, oder Aushilfe (Prüfung anhand des Meldebogens).

Kann ein Spieler seinen Pass nicht vorlegen, hat er sich mit einem anderen Dokument auszuweisen (Personalausweis, Führerschein).

Der Spielerpass ist innerhalb von 6 Tagen dem Spielleiter zu übersenden, außerdem muss es auf dem Spielbericht vermerkt werden.

Rückgabe der Pässe erst nach Spielende.

Beim Einsatz von Jugendlichen ist darauf zu Achten, dass die Einträge im gelben Jugendspielblatt vorhanden sind: Unterschrift, Stempel, In welcher Liga/Klasse gespielt wird, Ergebnis.

Kontrolle der Mannschaftsaufstellung einschließlich der Ersatzspieler.

Bei 6er und 4er Mannschaften je 4 Ersatzspieler.

Die Mannschaftsaufstellung bei 6er Mannschaften muss die Heimmannschaft spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn die Startreihenfolge der vorgesehenen Spieler vorlegen. Die Gastmannschaft bis spätestens 20 Minuten vor dem Spiel dagegen gesetzt haben. **Diese Aufstellung ist vom SR gegenzuzeichnen.**

Bei Nichteinhaltung kein Startrecht dieser Mannschaft. (Siehe Anhang zum Infoabend 05.09.2014).

Zu achten ist, dass jeder Spieler auf seiner ausgewiesenen Bahn spielt. Ist ein Spieler nicht rechtzeitig zu seinem Start anwesend und nimmt ein Ersatzspieler seinen Platz ein, ist dieser fehlende Spieler für dieses Spiel nicht mehr spielberechtigt.

Der SR hat seinen SR-Ausweis den Mannschaftsführern vorzulegen, damit diese überzeugt sind, der SR hat die Fortbildung zum 120 Wurfspiel besucht. (sonst Ablehnung des SR).

Werbung

Ein gültiger Werbevertrag muss vorgelegt werden. Bei mehreren Werbungen auf Trikots und Trainingsanzügen müssen für alle ein gesonderter Werbevertrag vorliegen.

Eigene Kugeln bedürfen eines Kugelpasses. Sie müssen dem SR vorgelegt werden und dürfen nur von dem Spieler benutzt werden, auf den der Pass ausgestellt ist.

Mannschaftskugeln dürfen von jedem Spieler der Mannschaft benutzt werden. (Nicht bei Einzelmeisterschaften).

Werbung auf der eigenen Kugel ist mit einem Werbevertrag zu belegen, auch bei dem eigenen Namenszug.

Auszug aus dem Protokoll der Bezirksschiedsrichter Versammlung vom 10.02.2013

- eigene Kugeln
 - Nicht registrierte Kugeln (ohne Pass) sind nicht zulässig.
 - Nur die auf dem Pass Vermerkten dürfen mit den Kugeln spielen = Mannschaft oder Einzelkegler.
 - Im Einzelwettbewerb darf nicht mit Mannschaftskugeln gespielt werden.
 - Wenn die eigenen Kugeln nicht zurückkommen, muss mit den aufliegenden Vereinskugeln gespielt werden.
 - Die Nummern der Kugeln müssen nicht auf dem Spielbericht aufgeführt werden.
- farbgleiche Kugeln, gemeinsamer Kugelrücklauf
 - Wenn zwei Spieler/innen bei gemeinsamem Kugelrücklauf mit farbgleichen Kugeln spielen, sollte nicht auf der korrekten Nutzung der eigenen Kugeln bestanden werden. Die Spielzeit reicht nicht aus, um die Nummern vor jedem Wurf zu prüfen.
- Werbung auf Kugeln
 - Werbung (auch Gravur) auf Kugeln muss vom BSKV genehmigt werden.

Vorstellen der Mannschaften

Die Mannschaften haben sich zur Begrüßung in einheitlicher Spielkleidung auf der Bahn aufzustellen.

Auszug aus dem Protokoll der Bezirksschiedsrichter Versammlung vom 10.02.2013

- Spielkleidung

Die Sportkleidung der Mannschaftsmitglieder soll grundsätzlich gleich sein. Ausnahmen gibt es hier für Spielgemeinschaften *.

An der Kleidung dürfen keine optischen oder akustischen Signale angebracht werden Radlerhosen, die zusätzlich zur Sporthose getragen werden, müssen die gleiche Farbe wie die Sporthose haben.

Christel Kruczkowski macht darauf aufmerksam, dass ethnisch bedingte Kleidung (Turban, Kopftuch) getragen werden darf. Dieter Mährle erläutert, Trikots mit der Zahl 88 seien nicht erlaubt. Die Acht steht für den 8. Buchstaben im Alphabet = H und die Doppellach symbolisiert "Heil Hitler".

 - Den Start- und Schlusspielern ist es gestattet, in Trikot und kurzer Hose anzutreten.
Der SR begrüßt die Mannschaften und gibt bekannt, dass die Bahnen von ihm überprüft wurden, 5 Minuten Einspielzeit und 4 Bahnenstop angesagt sind.
Nach der Begrüßung durch den Mannschaftsführer der Gastgeber und der Gast ebenfalls die Mannschaft des Gastgebers begrüßt hat, bittet der SR die Spieler auf die ihnen zugeordneten Bahnen und mit der Einspielzeit zu beginnen.
Nach Ablauf der Einspielzeit wird die Bahn durch den SR mit: „bitte das Spiel beginnen“ freigegeben.

Während des Spiels

Während des gesamten Spiels ist Alkoholverbot für die Mannschaften.

Der SR hat sich während des Spiels unauffällig aber bestimmt zu verhalten.

Sein Standort sollte auch während einer Serie gewechselt werden, die Spieler dürfen dabei nicht behindert werden.

Spielraum

Die Spieler dürfen sich nur im Anlaufbereich bewegen.

Auszug aus dem Protokoll der Bezirksschiedsrichter Versammlung vom 10.02.2013

- Verlassen des Spielbereichs

Ein ausgestreckter Arm, der über den Spielbereich hinausragt kann nicht als Verlassen des Spielbereichs gewertet und mit einer gelben Karte geahndet werden.

- 'Trockenwürfe' nach Bahnenstop:
Diese sind möglich, solange die Bahnen noch nicht freigegeben sind. Sind die Bahnen freigegeben, dürfen keine Trockenwürfe mehr durchgeführt werden. Ein Fehlverhalten wird mit einer gelben Karte geahndet.

Unerlaubte / erlaubte Hilfsmittel

Ein markieren des Standes mit dem Turnschuh ist nicht erlaubt.

Ab- oder Aufstützen der Hand oder des Knies bei oder nach der Kugelabgabe ist nicht gestattet.

Klebeband rechts oder links der Aufsatzbohle gestattet.

Auswechsellspieler

Spieler, die auf Grund von Verletzungen oder wegen schlechter Leistung ausgewechselt werden, dürfen, wenn ihr Ersatzspieler noch nicht fertig umgekleidet ist, nicht wieder das Spiel aufnehmen. Die Zeit läuft weiter.

Spieler können eine Verletzungspause von insgesamt 10 Minuten in Anspruch nehmen.

Ausgenommen von den 10 Min. Verletzungspause ist die Einspielzeit. Die Uhr läuft weiter.

AB-BSKV 2.4.1.3 Jeder Spieler hat eine Einspielzeit von 5 Minuten zur Verfügung. Der Einsatz des Spielers beginnt mit der Einspielzeit.

Während der Einspielzeit kann an Stelle des angetretenen Spielers ein anderer Starter eingesetzt werden. Diese Einwechslung ist auf das Wechselkontingent nach Ziffer 2.4.1.2 anzurechnen. Für einen Wechsel während der Einspielzeit wird die Uhr auch bei Verletzung nicht angehalten. **Ist es ein Spieler einer unteren Mannschaft und wird er in der Einspielzeit ausgewechselt, zählt dieses nicht als Einsatz in höherer Mannschaft.**

Die Einspielzeit kann nur einmal in Anspruch genommen werden. Die Einwechsellspieler haben keine Einspielzeit.

Wurfwertung

Es zählen alle auf dem Bildanzeiger aufleuchtende Kegel. Werden Abweichungen festgestellt, ist von Hand mitzuschreiben, dazu ist ein Begleiter zu deren Überwachung an die Seite des Schreibers zu setzen. Protest gegen die Eintragungen auf dem Wurfschein haben keinen Erfolg, wenn kein Begleiter vorhanden war.

Begleiter

Begleiter brauchen keine Sportkleidung tragen, sie sind zur Überwachung des Ergebnisses ihres Spielers anwesend. (z.B. wenn bereits gespielte Kegel wieder kommen, das Zählwerk nicht richtig zählt usw).

Betreuer

Betreuer dürfen mit dem Spieler auf die Bahn. Er muss Sportkleidung und Turnschuhe tragen.

Er kann seinem Spieler leise Anweisungen geben.

Seinen Platz hinter einem Spieler darf er erst nach einer Wurfserie verlassen.

Auszug aus dem Protokoll der Bezirksschiedsrichter Versammlung vom 10.02.2013

- Betreuer, Begleiter
Es kann nicht geduldet werden, dass begleitende Personen ohne Trainingskleidung Betreuerfunktionen übernehmen und/oder Getränke reichen. Bei Spielen ohne Schiedsrichter kann dies vom Aufsichtführenden unterbunden werden.

Nach dem Spiel

Beide Mannschaften stellen sich **sofort** in Sportkleidung auf der Bahn auf.

Der SR gibt das inoffizielle Endergebnis bekannt.

Die besten Einzelspieler werden vom Heimmannschaftsführer bekannt gegeben.

Spielbericht

Der SR hat dafür zu sorgen, dass der Spielbericht ordentlich ausgefüllt ist:

Datum, Spielbeginn, Spielende, Liga, wer gegen wen, bei Einsatz von Jugendlichen sind die Jugend- und Erwachsenenspiele einzutragen. Ebenso Verwarnungen, Verletzungen, Spielunterbrechungen und Proteste müssen notiert werden.

Unterschriften der beiden Mannschaftsführer auf dem Ausdruck für die Mannschaften.

Auf dem Spielbericht für den Spielleiter müssen die Mannschaftsführer mit Namen eingetragen werden.

Beim SR ist die BY-Nummer und der Name in Druckbuchstaben erforderlich. **Spielbericht und Mannschaftsaufstellung, sind rechtsgültige Unterlagen bei einem eventuellen Einspruch.**

Proteste

Proteste sind unmittelbar nach dem Spiel an den Spielleiter einzureichen.

Zu einem Protest kann führen:

Spielzeit, Ergebnis, Verwarnung, Unfälle, fehlende Pässe oder Werbeverträge, Ausschreitungen von Spielern, Zuschauern, Funktionären, nicht einheitliche Spielkleidung müssen auf dem Spielbericht vermerkt werden.

Bei groben Verstößen hat der SR einen gesonderten Bericht an den Spielleiter zu machen.

Besondere Vorkommnisse

Zählwerk und Drucker

Ein Spieler tätigt seinen 30. Wurf, die Kegel fallen, das Zählwerk addiert die Summe, die 12 Minuten sind um. Der Drucker zählt diesen Wurf und die Kegel nicht mehr. Sie sind von Hand nachzutragen, da der Drucker nur ein Hilfsmittel ist.

Auswechsel- und Aushilfsspieler:

Ein aus Auswechselspieler ist: wenn ein Spieler wegen Verletzung oder unzureichender Leistung während des Spiels ausgewechselt wird.

Dieses ist bei einer 6er und 4er Mannschaft je 2mal möglich.

AB-BSKV: 2.4 und 2.4.1.1 Kann einer der benannten Spieler (6 / 4) nicht antreten, ist der Einsatz eines anderen Spielers der nicht einer der benannten der 6/4 Spieler sein darf und in der Liste benannt sein muss, möglich. Dieser Spieler muss auf die Position des nicht angetretenen Spielers eingesetzt werden. Dieser vor Beginn der Einspielzeit erfolgte Austausch gilt nicht als Einwechslung im Sinne der DKBC-SpO Teil C 2.3.2

Der ausgetauscht Spieler darf im laufenden Spiel auf keiner Position, auch nicht als Auswechselspieler eingesetzt werden.

Ein Aushilfsspieler ist ein Spieler, der aus einer unteren Mannschaft schon bei Spielbeginn als Spieler dieser Mannschaft benannt wird. Dabei ist die Anzahl der Aushilfsspieler nicht beschränkt.

Jeder Einsatz wird aber als Aushilfe nach oben in den Meldebogen eingetragen und ist auf 4 Einsätze beschränkt.

(Ausgenommen Auswechslung während der Einspielzeit).

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

Dazu die Frage:

Kann dieser Spieler weiterspielen und werden dann die anderen Ergebnisse gewertet oder muss er von der Bahn und

Der Spieler kann nach dem Durchgang auf seine richtige Position wechseln und weiterspielen. Die weiteren Ergebnisse werden dann auch gewertet.

ein Ersatzspieler nimmt seinen Platz ein. Dessen Ergebnisse sind dann korrekt und werden gewertet.

Das Einstellen eines Ersatzspielers kann natürlich auch erfolgen, ist aber nicht notwendig (siehe Bemerkung davor).

Wenn ein Spieler auf einer ihm nicht zugewiesenen Bahn beginnt, muss es einen Grund geben, ist etwa der an dieser Stelle benannte Spieler noch nicht anwesend und der andere nimmt deshalb seinen Platz ein?

Der Grund an sich ist irrelevant. Entscheidend ist einfach die Tatsache, dass der Spieler an falscher Position das Spiel aufgenommen hat und daher dieser Durchgang mit null Kegel zu werten ist.

Folglich ist auch der noch nicht anwesende Spieler für dieses Spiel nicht mehr einsetzbar.

Wenn ein Spieler nicht rechtzeitig zum Spiel auf seiner Position anwesend ist kann er natürlich auch nicht mehr auf einer anderen Position eingesetzt werden. Folglich kann auch dieser Spieler nicht mehr am Spiel teilnehmen.

Heimmannschaft	Gastmannschaft
Spieler	Spieler
A 1	B 1
A 2	B 2
A 3	B 3
A 4	B 4
A 5	B 5
A 6	B 6

Beispiele:

Spieler A 1 und A 2 gehen entgegen ihrer Einteilung auf die falsche Bahn
A 1 auf Bahn 3 und A 2 auf Bahn 1
Es wird bemerkt **während der Einspielzeit**
Ein Austausch (richtige Bahn) möglich?

Sobald die Spieler mit dem Einspielen begonnen haben ist ein Austausch erst nach Abschluss des ersten Durchgangs möglich.
Der erste Durchgang ist folglich bei beiden mit null Kegel zu werten.

Spieler A 1 und A 2 gehen entgegen ihrer Einteilung auf die falsche Bahn
A 1 auf Bahn 3 und A 2 auf Bahn 1
Es wird bemerkt **während der 1. 30 Wurf**
Ein Austausch (richtige Bahn) möglich?
Streichen der bis dahin erzielten Ergebnisse?

Der Austausch der Spieler ist nach Abschluss des 1. Durchgangs möglich.
Der erste Durchgang beider Spieler ist mit null Kegel zu werten.

Spieler A 5 geht entgegen Einteilung für Spieler A 3 auf dessen Position
Spieler A 3 kommt verspätet.
Spieler A 5 geht von der Bahn
kann Spieler A 3 auf seiner Position einsteigen?
Spieler A 5 wird durch einen Ersatzspieler ersetzt.

Spieler A3 könnte den fälschlicherweise spielenden Spieler A5 auf seiner Position ersetzen, da er ja für diese Position aufgestellt wurde.
Auch der Einsatz eines Einwechselspielers ist jederzeit möglich.

Schiedsrichter Einsatz

Wiederholtes fernbleiben eines SR wird durch den BZSRW geahndet.

Bei wiederholten Spielen ohne SR wird durch den BZSRW ein kostenpflichtiger Ersatz eingesetzt.

Ein Spieler ist bei seinem Start nicht anwesend und es wird kein Ersatzspieler eingesetzt, läuft die Zeit. Kommt dann der Spieler, kann er die Restzeit auf seiner Bahn spielen. Einsatz erst zu Beginn der neuen Wurfserie (nach 30, 60 oder 90 Wurf).

Ein Spieler gibt sein Spiel auf, verlässt die Bahn. Der Auswechselspieler ist noch nicht bereit. Die Zeit läuft weiter. Die Wiederaufnahme des Spiels durch den auszuwechselnden Spieler ist nicht erlaubt.

Ergänzungen zu AB BSKV und Sportordnung des DKBC Teil C

Nach Rückfragen bei Michael Hofmann infolge des Ligatags und des Protokolls zum Ländersportrat

Zusammenstellung für Info-Abend in Penzberg am 05.09.2014

Nichteinhaltung der vorgegebenen Zeiten für die Mannschaftsaufstellung.

Frage: Im Protokoll zum letzten Ländersportrat wurde festgehalten:

„Bei Nichteinhaltung der vorgegebenen Zeiten für die Mannschaftsaufstellung ist das Startrecht der betroffenen Mannschaft verwirkt.“ Gilt das auch im BSKV-Bereich ?

Kommentar Michael Hofmann:

Dies gilt so auch auf BSKV-Ebene, da es hierfür keine anderweitigen Bestimmungen gibt und somit die beschlossene Handlungsweise des Ländersportrats umzusetzen ist.

Frage: Bedeutet dies, wenn eine Mannschaft zu spät kommt (ohne Entschuldigung), müssen die Gegner mit dem Spiel gar nicht beginnen ?

Kommentar Michael Hofmann:

Doch, müssen sie, sonst könnte es als Nichtantritt zu Ungunsten der nicht spielenden Mannschaft ausgelegt werden.

Frage: Kann die gegnerische Mannschaft im Falle einer telefonischen Entschuldigung (z.B. Stau) nach eigenem Ermessen „kulant“ sein ?

Kommentar Michael Hofmann:

Ja, kann sie. Kulanz und Sportlichkeit sollten immer an oberster Stelle stehen.

Frage: Beim Ligatag wurde von einer möglichen telefonischen Angabe der Mannschaftsaufstellung gesprochen. Wie wird dann vorgegangen, wenn eine Mannschaft auch zum geplanten Start noch nicht anwesend ist ?

Kommentar Michael Hofmann:

Entweder die gegnerische Mannschaft wartet oder nimmt das Spiel auf. Dann bleiben die Bahnen der nicht anwesenden Mannschaft frei, bis diese eintrifft.

Frage: Muss die anwesende Mannschaft anfangen und die Nachzügler dürfen später einsteigen ?

Kommentar Michael Hofmann:

Muss nicht, aber kann anfangen.

Frage: Würde das bedeuten, die Nachzügler dürfen bis zum Ablauf der jeweils begonnenen 12 Minuten alle noch möglichen Würfe machen - zunächst in die Vollen, dann Abräumen ?

Kommentar Michael Hofmann:

Nein, das Spiel kann erst bei der nächsten Wurfserie aufgenommen werden, sprich nach absolvierten kompletten 30 bzw. 60 oder 90 Wurf.

Wertung beim Spiel auf einer falschen Bahn (nicht wie in der Mannschaftsaufstellung angegeben)

Frage: Spieler gehen auf die falsche Bahn - Holz werden nicht gewertet.

Irrtum wird bemerkt, Spieler wechseln die Bahnen - danach erzielte Holz werden gewertet.

Wann dürfen die Spieler die Bahn wechseln ?

Kommentar Michael Hofmann:

Es wird die komplette Bahn mit null Kegel gewertet. Nach einer abgeschlossenen Wurfserie (z.B. nach 30 Wurf) darf getauscht werden.

Wertung beim Spiel zur Falschen Zeit = falsche Reihenfolge (nicht wie in der Mannschaftsaufstellung angegeben)

Frage: Spieler geht zur falschen Zeit auf die Bahn (kann ja nur zu früh sein) - Holz werden nicht gewertet.

Irrtum wird bemerkt, Spieler wird ausgewechselt - danach erzielte Holz werden gewertet.

Wann darf der zu früh gestartete Spieler ausgewechselt werden ?

Kommentar Michael Hofmann:

Nach 30 Wurf.

Darf ein zu früh gestarteter Spieler an der „richtigen Stelle“ erneut starten ?

Kommentar Michael Hofmann:

Nein, darf er nicht. Da er im Spiel bereits eingesetzt war, auch wenn seine erzielten Kegel nicht gelten. Dies ist analog zu einem Austausch nach Abgabe der Mannschaftsaufstellung zu sehen. Auch diese Spieler dürfen nicht mehr ins Spiel eingreifen.

-2-

Zusammenstellung für Info-Abend in Penzberg am 05.09.2014 - Seite 2

Nichtantritt:

Frage: Im Ländersportrat wurde hierzu ein neuer Beschluss gefasst. Gilt dieser auch im BSKV-Bereich ?

Kommentar Michael Hofmann:

Nein, hier gibt es in Bayern eigene Bestimmungen in den AB-BSKV unter 2.5.3 Nichtantritt

AB-BSKV 2.5.3

- a) Jeder Nichtantritt einer Mannschaft führt zum Spielverlust und wird mit einer Ahndung nach Punkt 7.3 belegt. Das Spiel wird bei 6er-Mannschaften mit 24 : 0 Satzpunkten, 8 : 0 Mannschaftspunkten und 2 : 0 Tabellenpunkten für die angetretene Mannschaft gewertet. Bei 4er-Mannschaften erfolgt die Wertung mit 16 : 0 Satzpunkten, 6 : 0 Mannschaftspunkten und 2 : 0 Tabellenpunkten für die angetretene Mannschaft. Bei Punktgleichheit am Ende der Saison, wird eine nicht angetretene Mannschaft als letzte der punktgleichen Mannschaft eingestuft. Diese wird jedoch in der gesonderten Tabelle bei Punktgleichheit im direkten Vergleich mitgewertet. Bei Vorliegen eines Härtefalls oder höherer Gewalt kann der Spielleiter von der Geldbuße absehen. Tritt eine Mannschaft zum zweiten Mal in einer Saison nicht an, so wird mit einer Ahndung nach Punkt 7.3 belegt. Sie scheidet aus dem Spielbetrieb aus. Alle Ergebnisse dieser Mannschaft werden aus der Wertung genommen. Aushilfseinsätze gegen eine zurückgezogene Mannschaft sind ebenfalls aus der Wertung zu nehmen und im BSKV-Meldebogen zu streichen. Bei Vorliegen eines Härtefalls oder höherer Gewalt kann der Spielleiter von der Geldbuße absehen. Durch den wiederholten Nichtantritt verliert die Mannschaft dauerhaft ihr Spielrecht und wird aus dem Spielbetrieb herausgenommen. Darunter spielende Mannschaften des betroffenen Klubs werden numerisch geändert.
- b) Unterlaufen der Mannschaftsstärke ist, wenn die Mannschaft mit einem Spieler unter der vorgesehenen Mannschaftsstärke antritt. Beim zweiten Antritt in Unterzahl erhält die Mannschaft einen schriftlichen Verweis durch den Spielleiter. Jeder weitere Verstoß führt zum Ausscheiden aus dem Spielbetrieb und die Mannschaft verliert dauerhaft ihr Spielrecht. Sie wird mit einer Ahndung nach Punkt 7.3 belegt. Bei Punktgleichheit am Ende der Saison, wird eine in Unterzahl angetretene Mannschaft als letzte der punktgleichen Mannschaften eingestuft. Diese wird jedoch in der gesonderten Tabelle bei Punktgleichheit im direkten Vergleich mitgewertet. Bei Vorliegen eines Härtefalls oder höherer Gewalt kann der Spielleiter von der Geldbuße absehen. Die in diesen Mannschaften gemeldeten Spieler verlieren für den Rest der Spielzeit im Klubspielbetrieb das Spielrecht (Ausnahme: Bei Abmeldung der letzten Mannschaft eines Klubs). Beim Ausschluss bzw. Ausscheiden aus dem Spielbetrieb während der Saison entfallen die Zuschüsse des Verbandes für die gesamte Saison (gilt auch für die Jugend)
- c) Die in diesen Mannschaften gemeldeten Spieler verlieren für den Rest der Spielzeit im Klubspielbetrieb das Spielrecht (Ausnahme: Bei Abmeldung der letzten Mannschaft eines Klubs). Beim Ausschluss bzw. Ausscheiden aus dem Spielbetrieb während der Saison entfallen die Zuschüsse des Verbandes für die gesamte Saison (gilt auch für die Jugend)