

Statuten - Hallenliga Prater

Saison 2017– 2018

4er – Team Bewerb: Alle 4er Teams spielen je 50 Spiele

Nach Eingang aller Nennungen erfolgt die Festlegung der Spielgruppen bei der Obmännerversammlung.

Pro Runde werden **5 Spiele** amerikanischer Spielart (Wechselbahn).

Gespielt wird pro Durchgang und Gruppe ein Spiel gegen jede andere Mannschaft der Gruppe. **Bahnenwechsel nach jedem Spiel nach Bahnenplan.** Der Wechsel erfolgt erst, wenn alle Spieler/innen der jeweiligen Gruppe mit Ihrem Spiel fertig sind. **Dies gilt auch für die Reserve.**

Die Wertung erfolgt nach Petersen – Punkten.

In der Saison 2017/18 werden 10 Runden gespielt.

Damen erhalten generell 8 Pins Handicap pro Spiel.

Das Handicap zählt nur für den Bewerb aber nicht für die All-Event Wertung.

Jede Mannschaft kann zweimal pro Durchgang (Runde) tauschen. Hat ein Club mehrere Mannschaften zur Meisterschaft genannt, ist ein Spielertausch zwischen den Mannschaften während der gesamten Spielsaison nicht möglich. Auch ein Übertritt eines Spielers zu einem anderen Club kann während der laufenden Spielsaison nicht berücksichtigt werden.

Jede Mannschaft kann **drei ÖSKB – Spieler** nennen, die letzte Möglichkeit zum Anmelden eines ÖSKB Spielers ist der **31.12. der jeweiligen Saison.** Nachnennungen sind dann nicht mehr möglich.

ÖSKB SpielerInnen unter 185 Pin Jahresschnitt

(Mindestspiellanzahl 40 - Schnittliste aus dem ÖSKB –Vorjahr)

sind in diesem Bewerb zusätzlich zu einem ÖSKB Spieler über 185 Schnitt startberechtigt.

Pro Durchgang kann ein ÖSKB – Spieler/in über 185 Schnitt und ein ÖSKB Spieler/in unter 185 Schnitt bzw. zwei Spieler unter 185 Schnitt (in der Mannschaft) eingesetzt werden.

(Tausch ÖSKB – Spieler gegen ÖSKB – Spieler ist möglich.)

Der Auf- und Abstiegsmodus wird mit jeweils einer Mannschaft festgelegt. Beim Ausscheiden einer der Mannschaften (aus welchen Grund auch immer) rückt die nächst platzierte Mannschaft an deren Stelle. Eine Namensänderung eines Clubs ist auch während der Spielsaison möglich und zieht keine weiteren Änderungen nach sich. Neu angemeldete Clubs beginnen in der letzten Gruppe.

Pro Mannschaft können 12 SpielerInnen davon maximal 2 SpielerInnen im Frühjahr gemeldet werden.



4er – Head to Head Mannschaft:



Alle 4er Teams spielen je 20 Spiele

Pro 4er Team Nennung (ehemalige 5er –Mannschaft) ist die Nennung einer 4er Head to Head Mannschaft fix möglich. **Die Auffüllung der Plätze ergibt sich aus den Anmeldungen.**

Gespielt werden pro Durchgang 4 Spiele Head to Head (jeder gegen jeden) **nach europäischer Spielart.** (ein Spiel pro Team und Bahn) Bahnenwechsel nach jedem Spiel nach Bahnenplan.

Damen erhalten generell 8 Pins Handicap.

Das Handicap zählt nur für den Bewerb aber nicht für die All-Event Wertung.

Für den Sieg gibt es 2 Punkte, für ein Unentschieden 1 Punkt.

Bei Punktegleichheit am Ende des Bewerbes werden die gespielten Pins zur Wertung herangezogen.

Der Auf- und Abstiegsmodus wird mit jeweils einer Mannschaft festgelegt.

Neue Mannschaften werden in die letzte Gruppe gereiht. Pro Mannschaft können pro Spieltag **sechs Spieler** eingesetzt werden. **Insgesamt kann pro Runde zweimal getauscht werden.**

In der Saison 2017/18 werden 5 Runden gespielt.

ÖSKB SpielerInnen über 185 Pin Jahresschnitt sind nicht Startberechtigt

ÖSKB Spieler/innen unter 185 Pin Jahresschnitt
(Mindestspiellanzahl 40 - Schnittliste aus dem ÖSKB –Vorjahr)
sind in diesem Bewerb startberechtigt.

Pro Team ist aber nur 1 Spieler/in der diese Kriterien erfüllt pro Spieltag einsatzberechtigt.



3er – Mannschaft:



Alle 3er Teams spielen je 35 Spiele

Pro 4er Team Nennung (ehemalige 5er –Mannschaft) ist die Nennung **einer 3er Mannschaft** fix möglich **Maximal 24 Mannschaften**. Die Auffüllung der Plätze ergibt sich aus den Anmeldungen.

Gespielt wird pro Durchgang und Gruppe ein Spiel gegen jede andere Mannschaft der Gruppe nach amerikanischer Spielart. (Wechselbahn) Bahnenwechsel nach jedem Spiel nach Bahnenplan. Für den Sieg gibt es zwei Punkte, für Unentschieden ein Punkt. Bei Punktgleichheit am Ende des Bewerbes werden die gespielten Pins zur Wertung herangezogen.

Der Auf- und Abstiegsmodus wird mit jeweils einer Mannschaft festgelegt.

Neue Mannschaften werden in die letzte Gruppe gereiht.

Pro Mannschaft können pro Spieltag **sieben Spieler** eingesetzt werden.

In der Saison 2017/18 werden 7 Runden gespielt.

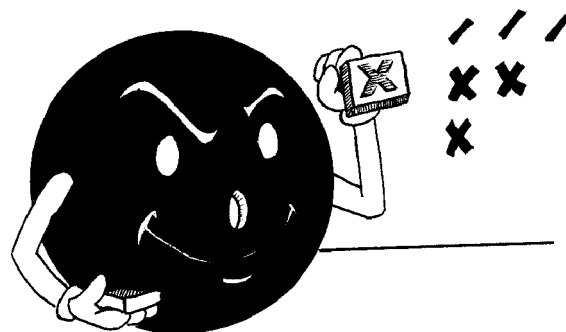
ÖSKB SpielerInnen über 185 Pin Jahresschnitt sind nicht Startberechtigt

Damen erhalten generell 8 Pins Handicap.

Das Handicap zählt nur für den Bewerb aber nicht für die All-Event Wertung.

ÖSKB Spieler/innen unter 185 Pin Jahresschnitt
(Mindestspiellanzahl 40 - Schnittliste aus dem ÖSKB –Vorjahr)
sind in diesem Bewerb startberechtigt.

Pro Team ist aber nur 1 Spieler/in der diese Kriterien erfüllt pro Spieltag einsatzberechtigt.



Doppel, Mix – Doppel, Einzel:

Für alle oben genannten Bewerbe gelten nachstehende
Wettkampfbedingungen:



Einzel, Doppel, Mix – Doppel : = a 12 Spiele

Hier erhalten die Damen kein Handicap

1. Durchgang:

Gespielt werden **sechs Spiele** amerikanische Spielart (Wechselbahn). Die Bahneneinteilung im ersten Durchgang wird von der Hallenligaleitung gereiht, bzw. gezogen. Der zweite nach Platzierung im ersten Durchgang.

2. Durchgang:

wird nach der Platzierung im ersten Durchgang ebenfalls auf **sechs Spiele** gespielt.

Die Spielergebnisse müssen von dem Paar- bzw. Spieler/in von der Nebenbahn unterzeichnet werden.

SpielerInnen die keinen Partner haben, können ebenfalls im Doppel und Mix-Bewerb mitspielen.

Allerdings gelten diese Spiele im Doppel und Mix nur für die All Event Wertung.

ÖSKB – gemeldete SpielerInnen über 185 Schnitt können in den oben genannten Bewerben außer Konkurrenz antreten. Diese Spiele werden aber in der All – Event Wertung berücksichtigt.

Bahnenwechsel nach Bahnenraster.

3 Spiele auf der Seite A und 3 Spiele auf der Seite B in allen Durchgängen

**Um für das Einzel, Doppel und Mix – Doppel in die Wertung zu gelangen,
sind 40 Spiele aus 4er- Team, 4er Head to Head und 3er zu absolvieren.**

Spieler, die am Ende des Spieljahres diese Bedingungen nicht erfüllen, werden aus der Wertung genommen.



Die Melde- und bekannt gegeben. möglich.

Spieltermine für die oben genannten Bewerbe werden rechtzeitig Ein Termintausch ist nach Anmeldung und Auslosung nicht mehr

Bei der Meldung wird die Spielgebühr für den Mix und Doppel Bewerb des **2. Durchganges** als Nenngebühr eingehoben.

Sollte ein SpielerIn nicht antreten können, (z.B. Krankheitsbedingt) so bekommt er das Nenngeld aus organisatorischen Gründen in Form von Freispielen retour.

ÖSKB:

Als ÖSKB Spieler/in zählt man in dem Moment, wenn ein offizielles Bewerbungsspiel (Mannschaft) des ÖSKB gespielt wird. (Auch Reserve) **Doppel, Mix sowie Einzelbewerbe zählen nicht dazu.**

Jugend - Senioren

JugendspielerInnen bis 18 Jahre (Bei Meisterschaftsstart darf der jeweilige SpielerIn noch nicht 18 Jahre alt sein), gelten nicht als ÖSKB Spieler. Diese Spieler dürfen alle Bewerbe spielen.

SeniorenInnen ÖSKB – Liste fallen in der Hallenliga Prater in die ÖSKB Regelung 185 Schnitt über und unter hinein.

***** Sollte ein ÖSKB Spieler nicht die Mindestspiellanzahl von 40 Spielen (Schnittliste Vorjahr) erreichen, entscheidet die Hallenligaleitung wie er gereiht wird. (ÖSKB 185 Schnitt über oder unter.) *****



Allgemeines:

A: Das korrigieren am Computer bei einer Falschanzeige ist verpflichtend. Auch in der Reserve.

Sollte ein Pin auf der Bahn bzw. in der Rinne liegen so **muss der Pin entfernt** werden bevor der nächste Wurf gespielt wird. Sollte das nicht geschehen, so ist der Wurf ungültig und wird mit einem Foul bestraft.

B: Fangt ein SpielerIn auf der falschen Bahn an zu spielen, so ist der Wurf ungültig. Der oder die SpielerIn wiederholt ihren Wurf auf der richtigen Bahn. Stellt die Maschine einer Bahn nicht alle Pins auf und der SpielerIn spielt trotzdem, so gilt der Wurf.

C: 4er Team & 3er Meisterschaft: Fehlt ein SpielerIn in einem Spiel, so kann die jeweilige Mannschaft keine Punkte an diesem Tag machen. Es zählen nur die gespielten Pins für die Wertung.

D: 4er Head to Head, Tritt ein Team gar nicht oder nicht komplett in einer Runde an, so wird sie nach Ende der Meisterschaft auf **den letzten Platz** in der jeweiligen Gruppe gereiht.

E: Doppel, Einzel u. Mix, Bei Pingleichheit wird die Differenz zwischen dem höchsten und niedrigsten Spiel herangezogen. **Die niedrigere Differenz entscheidet.**

F: Kommen ein oder mehrere SpielerInnen zu spät, so beginnt er/sie im Frame des Gegners sein Spiel.

G: Beim Übertreten der Foullinie wird ein (F) eingetragen. Foul = wenn ein Spieler selbst oder mit einem Körperteil auf der Foullinie, sie überschreitet und irgendeinen Teil der Bahn, des Aufbaues, die Rinne während oder nach dem Abwurf berührt. Die Foullinie gilt von einer Seite der Halle bis zur anderen.

Versagt die automatische Faulanlage und der oder die SpielerIn hat nicht übertreten, (**Bestätigung der anderen Mannschaft**) dann werden die Pins die beim neuerlichen Versuch **genau** so aufgestellt, wie sie beim ersten Versuch gespielt wurden. **Bei Streitigkeiten entscheidet die Hallenligaleitung.**

H: Fällt eine Bahn aus, so wird auf eine andere Bahn gewechselt, auf der das Spiel fortzusetzen ist. Ist keine Bahn frei, wird das Spiel auf einer der Reservebahnen fortgesetzt. **Die Reservespieler erhalten ihr Geld für die nichtgespielten Spiele + Freispiele retour.**

I: Strafgebühr € 2.-- wird verrechnet:

Für das nichtantreten in der Clubdress.

Vergessene oder falsche Codenummer.

Keine eingetragenen Spielergebnisse in das Spielformular.

Für das nichtkorrigieren einer Falschanzeige am Computer (auch Reserve)

Strafgebühr € 5.-- wird verrechnet:

Mannschaftsstrafe für nicht komplettes antreten (**3er + 4er**) pro fehlendem SpielerIn.

Unsportliches Verhalten. (Treten in den Kugelrücklauf usw.)

Nicht abgegebene Spielformulare.

Diese Strafen werden rigoros einkassiert.

Spielgeld:

Das Spiel- und Nenngeld erlegt werden und beinhaltet



muss vor jedem Spiel (Durchgang) bei der Hallenleitung das Preisprogramm und die Siegerehrung.

Spieltermine:

Laut Bahnen Plan der Hallenmeisterschaft.

Leitung und Überwachung:

Die Hallenligaleitung fungiert gleichzeitig als Kampfrichter. Die Teamkapitäne sind verpflichtet, ihre unterschriebenen Spielergebnisse zu kontrollieren und unmittelbar nach Spielende der Turnierleitung abzugeben.

Für die All – Event Wertung sind **75 Spiele**

inkl. einer Teilnahme **entweder** im Einzel, Doppel bzw. Mix-Doppel - 12 Spiele notwendig.

Insgesamt sind **141 Spiele** möglich.

ÖSKB – Spieler (über 185 Schnitt) benötigen für die All – Event Wertung 25 Spiele

ohne der Verpflichtung einer Teilnahme in den Einzel, Doppel bzw. Mix Bewerb.

Sollten SpielerIn diese Kriterien nicht erfüllen so werden Er oder Sie nach Ende der Saison aus der offiziellen Wertung gestrichen.

Um in der **Seniorenwertung** mitmachen zu können, **müssen Damen und Herren vor dem ersten Spieltag das 50 Lebensjahr erreicht haben.**

Für die Abschlussfeier benötigt man 40 Spiele.

Öskb Spieler über 185 Schnitt benötigen für die Abschlussfeier 30 Spiele

Die Einstufung in die **Seniorenklasse** ist **freiwillig** und **muss vor Beginn** der Meisterschaft bekannt gegeben werden. **Während einer Spielsaison ist eine Umstufung nicht mehr möglich.**

**** In Streitfällen entscheidet ausnahmslos die Turnierleitung ****

Mit der Teilnahme an der Hallenliga erklärt sich jeder Verein mit den Hallenliga-Bestimmungen einverstanden.

Prämierung:

- **4er – Team- Bewerb, alle Gruppen** 1. – 3. Platz
- **4er – Head to Head, alle Gruppen** 1. – 3. Platz
- **3er – Mannschaften, alle Gruppen** 1. – 3. Platz
- **Damen und Herren Einzel** 1. – 3. Platz
- **Damen und Herren Doppel** 1. – 3. Platz
- **Mix – Doppel** 1. – 3. Platz
- **All Event Herren allgemeine Klasse** 1. – 3. Platz
- **All Event Damen allgemeine Klasse** 1. – 3. Platz
- **All Event Herren Senioren** 1. – 3. Platz
- **All Event Damen Senioren** 1. – 3. Platz
- **All Event Herren ÖSKB** 1. Platz
- **All Event Damen ÖSKB** 1. Platz
- **Höchstspiel Herren**
- **Höchstspiel Damen**

