



Merkblatt für Schiedsrichter im BSKV zum 120 Wurfspiel

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

Stand: 3/2026

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. Dieser gibt auch den Termin und Austragungsort bekannt.
- Der SR hat eine Stunde vor Beginn am Spielort einzutreffen und die erforderlichen Kontrollen durchzuführen.

Kontrollen

- Sichtung der aktuellen Bahnabnahmeurkunde. Diese muss sichtbar auf der Kegelbahn aushängen.
- Überprüfen des Anlaufbereichs auf Trockenheit (Sturzgefahr).
- Geforderte Anzahl der Kugeln:

bei Voll- <u>und</u> Lochkugelspieler	Nur Voll- oder nur Lochkugelspieler
• Ein Kugelrücklauf je Einzelbahn: je 3 Voll- u. 3 Lochkugeln oder	3 Voll- oder 3 Lochkugeln
• Ein Kugelrücklauf für 2 Bahnen: je 4 Voll- u. 4 Lochkugeln oder	5 Voll- oder 5 Lochkugeln
- 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 aufleuchtet, ob die Anzahl auf dem Zählwerk erscheinen, ob der Schreibautomat richtig schreibt.

Passkontrolle

- Die Vorlage des Spielerpasses nicht mehr erforderlich. Das Spielrecht eines Spielers ist in der Sportwinner-Datenbank dokumentiert. In der Mitgliederverwaltung muss für jeden Spielberechtigten ein aktuelles Passbild hinterlegt sein. Im Sportwinner kann der Spieler identifiziert und geprüft werden, ob er Verbandsmitglied ist.
- Sollte der Spieler auf dem digitalen Lichtbild nicht zu erkennen sein, hat er sich durch ein amtliches Dokument auszuweisen und somit seine Spielberechtigung zu legitimieren.
- Ist ein Spieler nicht im Sportwinner gespeichert hat er kein Spielrecht.
- Bei einem Jugendspieler muss der Betreuer schriftlich bestätigen, dass es sich um den betreffenden spielberechtigten Spieler handelt. Der Spielerpass regelt nur die Spielberechtigung für den Klub/Verein.

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 muss bis spätestens 20 Minuten vor dem Spiel dagegengesetzt haben.
- Die Aufstellung ist vom SR gegenzuzeichnen.
- Die Frist zur Abgabe der Mannschaftsaufstellung verlängert sich bei der gegnerischen Mannschaft um die Zeit, die zu spät abgegeben wurde und der Spielbeginn verschiebt sich ebenfalls um die überschrittene Zeit nach hinten. Wird die Frist zur Abgabe der Mannschaftsaufstellung um mehr als 10 Minuten überschritten, ist das Spiel zu Ungunsten der zu spät abgebenden Mannschaft zu werten.
- Das Spiel hat dennoch stattzufinden.
- Die Entscheidung über die endgültige Spielwertung trifft der Spielleiter.
- Sollte auf Grund höherer Gewalt sich eine Mannschaft verspäten und der anderen Mannschaft dies mitteilen, sind die Abgabefristen zu verlängern und der Spielbeginn nach hinten zu verschieben.
- Es ist darauf zu achten, 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.

Eigene Kugeln

- Das Spiel mit eigenen Kugeln ist erlaubt.
- Sie müssen dem SR mit gültigen Kugelpass vorgelegt werden.
- Sie dürfen nur von dem namentlich im Kugelpass benannten Spieler benutzt werden. Mit falsch eingetragenen Namen – kein Spiel mit eigenen Kugeln möglich.
- Nicht registrierte Kugeln (ohne Pass) sind nicht zulässig.
- 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.
- Bei farbgleichen Kugeln in gemeinsamen Kugelrücklauf sollte nicht auf der korrekten Nutzung der eigenen Kugeln bestanden werden. Die Spielzeit reicht nicht aus, um die Nummern vor jedem Wurf zu prüfen.

Vorstellen der Mannschaften

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

•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.
- Es sind ausschließlich Hallen- bzw. Sportschuhe erlaubt – keine Barfußschuhe aufgrund höherer Verletzungsgefahr.

•Begrüßung

- 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 Bahnen-Stop sind mitzuteilen
- Nach der Begrüßung durch den Mannschaftsführer der Gastgeber und dem Mannschaftsführer der Gäste bittet der SR die Spieler auf die ihnen zugeordneten Bahnen.
- Im Anschluss daran ist mit der Einspielzeit zu beginnen.
- Nach Ablauf der Einspielzeit werden die Bahnen durch den SR mit: „bitte das Spiel beginnen“ oder „Bahnen frei“ freigegeben.

Während des Spiels

- Während des gesamten Spiels gilt ein absolutes Alkoholverbot für die Mannschaften. Dazu zählt auch alkoholfreies Bier. Bei Meisterschaften gilt dies ab Anmeldung bei der Aufsicht und endet mit dem Ausscheiden.
- 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.
- Ein Spiel ist grundsätzlich im Stehen zu leiten.

Spielraum

Die Spieler dürfen sich nur im Anlaufbereich bewegen.

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.
- Eine Markierung mit abziehbarem Klebeband rechts oder links neben der Aufsatzbohle ist gestattet.
- Ab- oder Aufstützen der Hand oder des Knies bei oder nach der Kugelabgabe ist nicht gestattet.
- Das Ablegen von Handtüchern zwischen den Kugeln ist nicht erlaubt.

Auswechselspieler

- Spieler, die aufgrund 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.
- 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 Einwechselspieler 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 und Betreuer

• 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.).

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

•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.

Nach dem Spiel

Verabschiedung

- Beide Mannschaften stellen sich zeitnah 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 in der Sportwinner-Datenbank ordentlich ausgefüllt ist: Verwarnungen, Verletzungen, Spielunterbrechungen und Proteste müssen notiert werden.
- Die BY-Nummer und der Name des SR sind im Sportwinner-Programm zu erfassen.
- Die Unterschriften der beiden Mannschaftsführer und des Schiedsrichters sind auf dem Ausdruck für die Mannschaften zu setzen.
- 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, 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/Ereignisse

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

•**Auswechselspieler** ist, wenn ein Spieler wegen Verletzung oder unzureichender Leistung während des Spiels ausgewechselt wird.

- Dieses ist bei einer 6er und 4er Mannschaft je zweimal möglich.
- 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.
- Der ausgetauschte Spieler darf im laufenden Spiel auf keiner Position, auch nicht als Auswechselspieler eingesetzt werden.

•**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 vier Einsätze beschränkt. Ausgenommen: Auswechslung während der Einspielzeit.

Schiedsrichter Einsatz

Wiederholtes fernbleiben eines SR wird durch den BZSRW geahndet.

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

Falsche Bahn

- 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.
- Der Spieler kann nach dem Durchgang auf seine richtige Position wechseln und weiter-spielen. Die weiteren Ergebnisse werden dann auch gewertet.
- Der Grund an sich ist irrelevant, wenn ein Spieler auf einer ihm nicht zugewiesenen Bahn beginnt. Entscheidend ist die Tatsache, dass der Spieler an falscher Position das Spiel aufgenommen hat und daher dieser Durchgang mit null Kegel zu werten ist.
- 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.

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. Ist ein Austausch (richtige Bahn) möglich?

⇒ *Sobald die Spieler mit dem Einspielen begonnen haben ist ein Austausch während der Einspielzeit noch möglich.*

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 ersten 30 Wurf. Ist ein Austausch (richtige Bahn) möglich? Werden die bis dahin erzielten Ergebnisse gestrichen?

⇒ *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.*

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.

Sonstiges/Fragen

Wenn eine Mannschaft zu spät kommt (ohne Entschuldigung), müssen die Gegner mit dem Spiel dennoch beginnen?

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

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

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

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?

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

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

⇒ *Muss nicht, aber kann anfangen.*

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

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