



Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeine Bestimmungen

- 1.1 Ligen
- 1.2 Teilnahme
- 1.3 Mutationen
- 1.4 Absenzen
- 1.5 Wettspielplan
- 1.6 Vorschiesen
- 1.7 Entscheidungsspiele
- 1.8 Einsprachen / Rekurs

2. Austragung der Wettspiele

- 2.1 Durchführung der Wettspiele
- 2.2 Wettspielschluss
- 2.3 Resultatmeldung und Einsendung der Wettspielformulare
- 2.4 Übermittlung der Wettspielresultate
- 2.5 Nicht ausgetragene Wettspiele
- 2.6 Verschiebung / Abbruch / Unterbruch
- 2.7 Unfall / Krankheit während dem Wettspiel
- 2.8 Unstimmigkeiten

3 Schlussbestimmungen

- 3.1 Akzeptanz des Reglements
- 3.2 Verstösse gegen das Reglement

Anhang (Raster Einteilung Wettspielmeisterschaft)



1. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

1.1 Ligen

¹Es bestehen 3 Wettspiel-Verbandsligen nach Spielstärke.

In der Liga A spielen 7 Teams in einer Gruppe (jeder gegen jeden) um den Titel des Verbandsmeisters pv.ch! Die zwei letztplatzierten Teams steigen in die Verbandsliga B ab. (Nr. 6 zu Nr. 9, Nr. 7 zu Nr. 8)

²**In der Liga B** spielen 14 Teams in zwei Gruppen à 7 Teams (jeder gegen jeden) um die beiden Aufstiegsplätze in die Verbandsliga A.

Je die zwei letztplatzierten Teams pro Gruppe steigen in die Verbandsliga C ab. (Nr. 19 zu Nr. 23, Nr. 20 zu Nr. 24, Nr. 18 zu Nr. 25, Nr. 21 zu Nr. 22)
Ränge 3 und 5 tauschen die Gruppen!

³**In der Liga C** spielen 24 bis 32 Teams in vier Gruppen à 6 bis 8 Teams (jeder gegen jeden) um die vier Aufstiegsplätze in die Verbandsliga B.

Bei mehr als 32 Teams wird in 5 Gruppen gespielt (Finaltag aller Gruppenersten um die 4 Aufstiegsplätze), bei weniger als 24 Teams wird in 3 Gruppen gespielt (Aufstieg Gruppenerste, Finaltag aller Gruppenzweiten um den 4. Aufstiegsplatz).

Ränge 3, 5 und 7 rutschen 1 Gr. nach rechts

⁴Änderungen der Ligen werden durch die DV des pv.ch auf Antrag des Vorstandes pv.ch oder eines Vereins vorgenommen.

⁵Diejenigen Teams mit den meisten Passenpunkten aus den Wettspielen sind die Gruppensieger.

⁶Jeder Gruppensieger erhält eine Trophäe als Eigentum. Der Sieger der Gruppe in der Liga A ist **pv.ch Meister**. Die Verantwortung liegt beim pv.ch.

⁷Bei Aufstockung einer Gruppe in einer Liga steigen zusätzlich ein oder mehr Teams aus der unteren Liga auf. Alle Aufsteiger erhalten eine Trophäe als Eigentum. Auch bei einer Aufstockung steigen die beiden Gruppenletzten ab.

1.2 Teilnahme

¹Die Teilnahme ist für jeden Klub des pv.ch obligatorisch.

In speziellen Fällen kann die Delegiertenversammlung des pv.ch eine Dispens erteilen. Eine Dispens hat in jedem Jahr den Abstieg in die nächst tiefere Liga zur Folge.

²Mit weniger als 5 Mitgliedern pro Team ist kein Wettspiel auszutragen. Sollte



ein Klub aufgrund der Mitgliederzahl (weniger als 5) die Wettspielsaison nicht beenden können, werden gespielte Partien mit 0:0 gewertet.

1.3 Mutationen

¹Mutationen sind im technischen Reglement Punkt 8 geregelt.

1.4 Absenzen

¹Militärdienst, Schichtarbeit oder Ortsabwesenheit sind bei Wettspielen nicht entschuldigt. Krankheit oder Unfall müssen an Ort vor Wettkampfbeginn mit Arztzeugnis belegt werden, spätestens aber innerhalb einer Nachfrist von 5 Tagen.

1.5 Wettspielplan

¹Der Wettspielplan (inkl. evtl. Entscheidungsspiele) wird vom Wettspielleiter ausgearbeitet und den Vereinen rechtzeitig (spätestens an der DV) bekannt gegeben. Bei mehr als 6 Teams pro Gruppe hat jedes Team Anrecht auf mindestens 3 Heimspiele.

²Jede Runde muss gemäss Wettspielplan und in der festgesetzten Zeit ausgetragen werden. Widerhandlungen gegen diesen Artikel werden mit 0:0 gewertet.

³Ausnahmen infolge schlechten Wetters oder aus anderen stichhaltigen Gründen, können vom Wettspielleiter bewilligt werden.

1.6 Vorschiessen

¹Das Vorschiessen ist gestattet. Es müssen pro Verein mindestens 2 Personen anwesend sein. Sobald der erste Platzger geworfen hat, gilt das Wettspiel für den betreffenden Verein als begonnen. Das Wettspiel beginnt mit dem Vorschiessen.

²Die Koordination des Vorschiessens (Datum, Anmeldung) liegt bei den beteiligten Vereinen. Bei Uneinigkeit bestimmt das Heimteam.

³Die Vorschiessenden sind auf dem Wettspielformular vor dem Namen mit X zu kennzeichnen. Das Vorschiessdatum muss angegeben werden.

⁴Die Anzahl der Vorschiessenden ist beschränkt gemäss Anzahl der berechtigten Streichresultate:

⁵Beispiel:

Mitgliederzahl	=	9
Pflichtresultate	=	6
Vorschiessen	=	3



⁶ Ausnahmen:	Mitgliederzahl	=	6
	Vorschiessen	=	2
	Mitgliederzahl	=	5
	Vorschiessen	=	1

⁷Vorschiessende dürfen am Wettspieltag den Wettkampffplatz erst nach Unterzeichnung der Wettspielblätter betreten. Wird das Wettspiel verschoben dürfen Vorschiessende anwesend sein.

1.7 Entscheidungsspiele

¹Bei Punktgleichheit zwischen zwei oder mehreren Teams im ersten oder in den beiden letzten Rängen einer Gruppe wird ein Entscheidungsspiel auf einem Platz eines Verein aus einer anderen Gruppe oder Liga ausgetragen.

²Bei mehr als zwei Teilnehmern wird das Punktesystem 1 / 2 / 3 Punkte angewandt.

³Bei Punktgleichheit eines Entscheidungsspiels werden alle acht Passen-Durchschnitte zusammengezählt, um so den Auf- oder Absteiger zu ermitteln.

1.8 Einsprache / Rekurs

¹Einsprache gegen ein ausgetragenes Wettspiel kann jeder Verein des pv.ch machen. Einsprachen sind unter Angabe von Gründen schriftlich dem Wettspielleiter bis spätestens 10 Tage nach Ende des Wettspiels (Datum Poststempel) einzureichen und werden durch diesen umgehend erledigt.

²Rekurse gegen die Entscheide des Wettspielleiters sind innert 5 Tagen an den Vorstand pv.ch zuhanden Beschwerdekommision zu richten.

³Der Entscheid der Beschwerdekommision ist endgültig.

2. AUSTRAGUNG DER WETTSPIELE

2.1 Durchführung der Wettspiele

¹in Wettspiel wird wie folgt durchgeführt:

²Der Wettkampf hat auf zwei verschiedenen Riesen zu erfolgen und zwar am gleichen Tag, am gleichen Ort und auf den gleichen Riesen. (Widerhandlungen gegen diesen Artikel haben ein Wiederholungsspiel auf dem gleichen Platz zur Folge).



³Die Wurfzahl setzt sich zusammen aus 3 Probewürfen (obligatorisch) und 12 gültigen Würfeln pro Ries. Das Wettspiel beginnt auf Ries 1.

⁴Drei Würfe bilden jeweils eine Passe. Somit sind total 8 Passen zu werfen. Pro Passe (Kolonne) werden die Anzahl Pflichtresultate gewertet.

⁵Jede gewonnene Passe ergibt einen Punkt. Bei Resultatgleichheit (zwei Stellen nach dem Komma) erhält jedes Team einen halben Punkt.

⁶Der Platzklub bestimmt die Wurfordnung innerhalb der Vorgaben gemäss Abs. 7. Grundsätzlich wird einzeln geworfen und das Team mit der grösseren Mitgliederzahl beginnt den Wettkampf.

⁷Die Reihenfolge ist so zu steuern, dass am Schluss nicht 2 oder mehr Platzger aus dem gleichen Team ihr Programm werfen.

⁸Am Wettkampftag (inkl. Vorschiesen) darf ab zwei Stunden vor Wettkampfbeginn auf dem Wettkampfbplatz nicht mehr geübt werden (Wettkampfbeginn minus 2 Stunden).

⁹Abänderungen der Wettspieldurchführung nach Art. 2.1, Abs. 1 bis 8 bedürfen der zwingenden Zustimmung beider Vereine.

2.2 Wettspielschluss

¹Ein Wettspiel ist abgeschlossen, sobald die Wettspielformulare von beiden beteiligten Parteien ausgerechnet, kontrolliert und unterzeichnet sind.

²Nachzügler müssen spätestens 30 Minuten nach dem letzten Wurf auf dem Platz eintreffen. Andernfalls muss das Wettspiel abgeschlossen werden. Ausnahmen werden durch die Vereins-Wettspielleiter geregelt.

³Ein Nachschiessen ist nicht gestattet.

2.3 Resultatmeldung und Einsendung der Wettspielformulare

¹Die Wettspielformulare sind nach Beendigung eines Wettspiels innerhalb Wochenfrist dem Wettspielleiter zukommen zu lassen. Für die Meldung ist das Heimteam verantwortlich.

²Die Resultate sind innert 24 Stunden nach Wettspielende per E-Mail oder SMS an den Wettspielleiter zu übermitteln.

³Widerhandlungen gegen diesen Artikel werden entsprechend sanktioniert.



2.4 Nicht ausgetragene Wettspiele

¹Wettspiele, die nicht ausgetragen werden, gehen für das fehlbare Team 0:8 verloren. Liegt der Fehler nachweisbar bei beiden Teams, so wird 0:0 gewertet.

2.5 Verschiebung / Abbruch / Unterbruch

¹Eine evtl. notwendige Verschiebung, Abbruch oder eine Unterbrechung des Wettspiels infolge schlechten Wetters, wird grundsätzlich zwischen den beiden beteiligten Teams ausgehandelt. Kommt keine Einigung zu Stande, bestimmt das Heimteam.

²Nach einer Unterbrechung des Wettspiels infolge schlechter Witterung haben die betroffenen Platzger das Programm mit 2 obligatorischen Probewürfen aufzunehmen. Die bisher geworfenen Resultate bleiben in der Wertung.

2.6 Unfall / Krankheit während dem Wettspiel

¹Platzger, welche infolge Unfall oder Krankheit während dem Wettspiel ihr Programm nicht beenden können, müssen voll gewertet werden.

2.7 Probleme / Unstimmigkeiten

¹Bei Unstimmigkeiten ist der Wettspielleiter unverzüglich schriftlich zu orientieren (siehe Art. 1.8)

3 SCHLUSSBESTIMMUNGEN

3.1 ¹Jeder an der Wettspielmeisterschaft teilnehmende Verein anerkennt dieses Reglement und hat sich demselben zu fügen.

3.2 ¹Verstöße gegen dieses Reglement können durch den Vorstand pv.ch geahndet werden.

Dieses Reglement ersetzt alle bisherigen Reglemente und Beschlüsse und tritt mit der Genehmigung durch die DV pv.ch vom 14. März 2009 in Kraft.

Der Präsident pv.ch

Der Vizepräsident pv.ch

Stefan Fritz

Kurt Wolf