

Der DPV Schiedsrichterausschuss

Auslegung zum Reglement Nr.: 1703-2

Betr. Artikel: 6, 7, 8

Gegenstand: Platzieren der Zielkugel



Regelauslegung zu Art. 6, 7, 8

Platzieren der Zielkugel

Gemäß dem int. Reglement in der deutschen Fassung vom 26.01.17 gebieten die Artikel 6, 7, 8, dass die Zielkugel nach vorangegangenem missglücktem Anwurf dem Gegner zum **sofortigen** Platzieren übergeben wird.

Der Schiedsrichterausschuss legt hierzu fest:

Der Begriff „**sofort**“ lässt ein grobes Abschreiten der Entfernung zu, um die Zielkugel sicher in gewünschter Entfernung regelgerecht zu platzieren.

Vorherige Messungen mit einem Maßband zur zentimetergenauen Entfernungsbestimmung sind nicht erlaubt, da sie dem Begriff „sofort“ völlig entgegenstehen.

für den Schiedsrichterausschuss:

Holger Franke

DPV Vizepräsident Schiedsrichterwesen

Karlsruhe, den 20.03.17

Der DPV Schiedsrichterausschuss

Auslegung zum Reglement Nr.: 1703-5

Betr. Artikel: 7

Gegenstand: Zurücksetzen des Wurfkreises



Zurücksetzen des Wurfkreises

Es darf unter Beachtung des Reglements, Art. 7 in jede beliebige Richtung gespielt werden.

Bei der nächsten Aufnahme wird die Zielkugel (ZK) aus einem Wurfkreis geworfen, der um den Punkt gezeichnet wird, auf dem die ZK am Ende der vorhergegangenen Aufnahme lag, außer in folgenden Fällen:

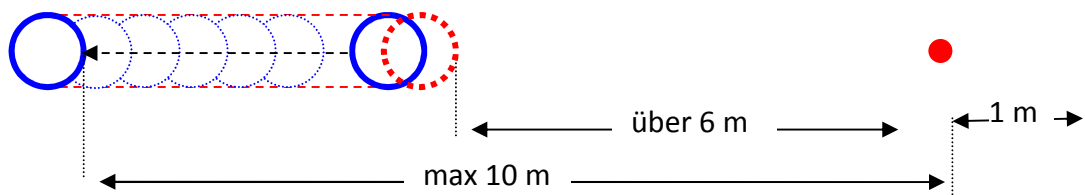
1. Die neue Lage des Wurfkreises wäre weniger als 1 m von einem Hindernis entfernt.
2. Die neue Lage des Wurfkreises wäre weniger als 2 m vom nächsten benutzten Wurfkreis entfernt.
3. Es wäre nicht möglich, die ZK in keine Richtung auf eine gewünschte, regelgerechte Entfernung zu werfen / bzw. zu platzieren.

In den ersten beiden Fällen muss der Wurfkreis in Wurfrichtung der letzten Aufnahme verlegt werden, so dass die Mindestabstände eingehalten werden und die ZK auf die gewünschte, regelgerechte Entfernung geworfen bzw. platziert werden kann; aber nicht weiter.

Im Fall 3 kann die Zurücklegung des Wurfkreises erfolgen.

In allen drei Fällen gilt:

- Das Zurücklegen des Wurfkreises ist nur möglich, wenn entgegen der Spielrichtung der vorherigen Aufnahme gespielt wird.
- Das Team mit dem Recht, die ZK zu werfen kann die Spielrichtung wählen und ggf. den Wurfkreis zurücklegen. Gelingt es nicht die Zielkugel gültig zu platzieren, wird diese der gegnerischen Mannschaft ausgehändigt, die die Zielkugel dann auf jede gültige Position des Terrains legen darf. Sie kann auch den Wurfkreis unter den im Reglement genannten Bedingungen zurücklegen, sollte es nicht möglich sein, aus dem zuvor positionierten Kreis die Zielkugel auf größtmögliche Entfernung zu werfen.



Auch beim erstmaligen Platzieren des Wurfkreises im Spiel sind alle regelgerechten Abstände zu einem Hindernis oder einem anderen benutzten Wurfkreis einzuhalten.

für den Schiedsrichterausschuss:

Holger Franke

DPV Vizepräsident Schiedsrichterwesen

Karlsruhe, den 28.03.2017

Der DPV Schiedsrichterausschuss

Auslegung zum Reglement Nr.: 1612-1

Betr. Artikel: 18

Gegenstand: Kugeln im Aus



Regelauslegung zu Art. 18 (Erweiterung)

Kugeln hinter der Auslinie

Eine Kugel (oder ZK), die auf eine im Aus liegende Kugel trifft, ohne jedoch selbst die Auslinie mit ihrem ganzen Durchmesser überschritten zu haben, ist gültig.

Es ist nicht zu betrachten, ob die Kugel (oder ZK) ins Aus „hätte gehen müssen“, sondern es zählt einzig die Tatsache, dass diese Kugel (oder die ZK) die Auslinie nicht überschritten hat.

Daraus geht hervor, dass knapp im Aus befindliche Kugeln zu entfernen sind, bzw. an einen Ort im Aus-Bereich (Ecke) geschoben werden, an dem nicht die Gefahr des „Auflaufens“ oder des „Rückpralls“ besteht. So lassen sich evtl. Nachteile vermeiden. Der hinzugerufene Schiedsrichter kann nur die Situation am Boden beurteilen, nicht aber den Vorgang der dazu geführt hat.

Artikel 18 – Ungültige Kugeln

Jede Kugel ist ungültig, sobald sie verbotenes Gelände überquert. Eine Kugel ist gültig, wenn sie auf der Grenze des Spielgeländes liegt. Sie ist nur ungültig, wenn sie (aus der Senkrechten betrachtet) die Grenze des erlaubten Geländes mit ihrem gesamten Durchmesser vollständig überschritten hat. Dasselbe trifft für die Kugel zu, die bei vorgegebenen Spielfeldern mehr als ein längsseitig unmittelbar benachbartes Spielfeld vollständig überquert oder das Spielfeld an der Schmalseite vollständig verlässt.

Bei Spielen mit Zeitbeschränkung, die auf einem zugeteilten Spielfeld ausgetragen werden, ist eine Kugel ungültig, wenn sie vollständig das zugeteilte Feld verlässt.

Wenn eine Kugel danach auf das Spielgelände zurückkehrt, sei es wegen einer Bodenunebenheit oder dass sie von einem beweglichen oder unbeweglichen Hindernis abprallt, muss sie sofort aus dem Spiel genommen werden und alles, was sie auf ihrem Weg zurück in das Spielgelände verändert hat, wird in den ursprünglichen Zustand zurückversetzt.

Jede ungültige Kugel muss sofort aus dem Spiel genommen werden. Andernfalls wird sie als gültig angesehen, sobald eine weitere Kugel von der gegnerischen Mannschaft gespielt wurde.

für den Schiedsrichterausschuss:

Holger Franke

DPV Vizepräsident Schiedsrichterwesen

Karlsruhe, 13.12.2016

Der DPV Schiedsrichterausschuss

Auslegung zum Reglement Nr.: 1708-1

Betr. Artikel: 19, 24

Gegenstand: ungültige Kugel



Regelauslegung zu Art. 19 und Art. 24 Überarbeitung Auslegung 1602-1

hier: ungültige Kugel, Herausnahme / Vorteilsregel

Generell sind die beiden Artikel (19 und 24) getrennt zu betrachten.

Art. 19 bezieht sich lediglich auf die gespielte Kugel, die auf verbotenes Gelände gerät. Die Kugel selbst ist bei dieser Betrachtung regelkonform gespielt, wird erst in ihrem Lauf ungültig und muss daher entfernt werden. Treffen zwei Ereignisse zusammen, z.B. Kugel aus dem falschen Kreis gespielt **und** überquert verbotenes Gelände, so greift sofort Art. 19, Art. 24. ist nachrangig zu betrachten, die Vorteilsregel kommt nicht zur Anwendung.

Bei Art. 24 liegt ein Verstoß des Spielers vor, der geahndet werden **muss**, entweder durch Herausnahme der Kugel, oder durch Anwendung der Vorteilsregel, was dem Gegner zu Gute kommt.

Artikel 19 • Ungültige Kugeln

Jede Kugel ist ungültig, sobald sie verbotenes Gelände überquert. Eine Kugel ist gültig, wenn sie auf der Grenze des Spielgeländes liegt. Sie ist nur ungültig, wenn sie (aus der Senkrechten betrachtet) die Grenze des erlaubten Geländes mit ihrem gesamten Durchmesser vollständig überschritten hat. Dasselbe trifft für die Kugel zu, die bei vorgegebenen Spielfeldern mehr als ein längsseitig unmittelbar benachbartes Spielfeld vollständig überquert oder das Spielfeld an der Schmalseite vollständig verlässt.

Bei Spielen mit Zeitbeschränkung, die auf einem zugeteilten Spielfeld ausgetragen werden, ist eine Kugel ungültig, wenn sie vollständig das zugeteilte Feld verlässt.

Wenn eine Kugel danach auf das Spielgelände zurückkehrt, sei es wegen einer Bodenunebenheit oder dass sie von einem beweglichen oder unbeweglichen Hindernis abprallt, muss sie sofort aus dem Spiel genommen werden und alles, was sie auf ihrem Weg zurück in das Spielgelände verändert hat, wird in den ursprünglichen Zustand zurückversetzt, vorausgesetzt, die Objekte waren markiert.

Jede ungültige Kugel muss sofort aus dem Spiel genommen werden. Andernfalls wird sie als gültig angesehen, sobald eine weitere Kugel von der gegnerischen Mannschaft gespielt wurde.

Artikel 24 • Nicht regelgerecht gespielte Kugel

Außer in Fällen, in denen dieses Reglement spezifische und nach Art. 35 abgestufte Sanktionen vorsieht, ist jede Kugel, die nicht regelgerecht gespielt wurde, ungültig und alles, was sie auf ihrem Weg verändert hat, wird in die ursprüngliche Lage zurückversetzt, wenn zuvor markiert worden war.

Der Gegner hat jedoch das Recht, die Vorteilregel anzuwenden und den Wurf für gültig zu erklären. In diesem Fall ist die Lege- oder Schusskugel gültig und alles, was sie verändert hat, bleibt in der neuen Position.

für den Schiedsrichterausschuss:

Holger Franke

DPV Vizepräsident Schiedsrichterwesen

Karlsruhe, 24.08.17

Der DPV Schiedsrichterausschuss

Auslegung zum Reglement Nr.: 1703-2.1

Betr. Artikel: 19

Gegenstand: Kugeln im Aus



Regelauslegung zu Art. 19 (ehem. Art.18, Erweiterung)

Kugeln hinter der Auslinie

Eine Kugel (oder ZK), die auf eine im Aus liegende Kugel trifft, ohne jedoch selbst die Auslinie mit ihrem ganzen Durchmesser überschritten zu haben, ist gültig.

Es ist nicht zu betrachten, ob die Kugel (oder ZK) ins Aus „hätte gehen müssen“, sondern es zählt einzig die Tatsache, dass diese Kugel (oder die ZK) die Auslinie nicht überschritten hat.

Daraus geht hervor, dass knapp im Aus befindliche Kugeln zu entfernen sind, bzw. an einen Ort im Aus-Bereich (Ecke) geschoben werden, an dem nicht die Gefahr des „Auflaufens“ oder des „Rückpralls“ besteht. So lassen sich evtl. Nachteile vermeiden. Der hinzugerufene Schiedsrichter kann nur die Situation am Boden beurteilen, nicht aber den Vorgang der dazu geführt hat.

Artikel 19 • Ungültige Kugeln

Jede Kugel ist ungültig, sobald sie verbotenes Gelände überquert. Eine Kugel ist gültig, wenn sie auf der Grenze des Spielgeländes liegt. Sie ist nur ungültig, wenn sie (aus der Senkrechten betrachtet) die Grenze des erlaubten Geländes mit ihrem gesamten Durchmesser vollständig überschritten hat. Dasselbe trifft für die Kugel zu, die bei vorgegebenen Spielfeldern mehr als ein längsseitig unmittelbar benachbartes Spielfeld vollständig überquert oder das Spielfeld an der Schmalseite vollständig verlässt.

Bei Spielen mit Zeitbeschränkung, die auf einem zugeteilten Spielfeld ausgetragen werden, ist eine Kugel ungültig, wenn sie vollständig das zugeteilte Feld verlässt.

Wenn eine Kugel danach auf das Spielgelände zurückkehrt, sei es wegen einer Bodenunebenheit oder dass sie von einem beweglichen oder unbeweglichen Hindernis abprallt, muss sie sofort aus dem Spiel genommen werden und alles, was sie auf ihrem Weg zurück in das Spielgelände verändert hat, wird in den ursprünglichen Zustand zurückversetzt, vorausgesetzt, die Objekte waren markiert.

Jede ungültige Kugel muss sofort aus dem Spiel genommen werden. Andernfalls wird sie als gültig angesehen, sobald eine weitere Kugel von der gegnerischen Mannschaft gespielt wurde.

für den Schiedsrichterausschuss:

Holger Franke

DPV Vizepräsident Schiedsrichterwesen

Karlsruhe, 22.03.2017

Der DPV Schiedsrichterausschuss

Auslegung zum Reglement Nr.: 1703-4

Betr. Artikel: 32

Gegenstand: Abwesenheit / Verletzung



Regelauslegung zu Art. 32

Anwendung Art. 32, Abwesenheit und Verletzung, bzw. Gesundheitsprobleme

Im Bereich des DPV legen wir Veranstaltern, Ausrichtern und Schiedsrichtern nahe, den Absatz 6 des Art 32. großzügig und pragmatisch zu handhaben; sprich, die Minutenregelung (Pipi-Pausen-Regelung) auf ein vernünftiges Maß auszudehnen. Natürlich entbindet dies die Spieler nicht von der Verpflichtung, sich beim Schiedsrichter abzumelden, der Artikel 32 als solcher bleibt in Kraft.

Oft ist es nicht möglich, innerhalb der vorgeschriebenen Zeit eine Toilette zu erreichen. Die Schiedsrichter werden gebeten, in Absprache vor Ort eine vernünftige Vereinbarung für die Veranstaltung festzulegen. Eine Allgemeinregelung kann nicht getroffen werden.

Verletzung und Krankheit: Da im Bereich der Veranstaltungen des DPV und seiner Landesverbände die Anwesenheit eines Arztes nicht sicherzustellen ist, wird weder an einem Zeitlimit für eine Unterbrechung im Krankheits- oder Verletzungsfall festgehalten, noch an einer Beurteilung über die Vortäuschung von Krankheit oder Verletzung. Beurteilungen können nur von medizinischem Personal abgegeben und die Verantwortung für Entscheidungen übernommen werden.

Wann immer es möglich ist, sollen anwesende Ärzte, Sanitäter und medizinisch ausgebildete Personen bei der jeweiligen Turnierleitung namentlich bekannt sein und im Notfall auch gerufen werden können.

Artikel 32 • Strafen für Abwesenheit von Mannschaften oder Spielern

Im Augenblick des Losentscheides über die Spielpaarungen und bei der Verkündung des Ziehungsergebnisses müssen die Spieler am Kontrolltisch anwesend sein. Eine Mannschaft, die eine Viertelstunde nach der Verkündung dieser Ergebnisse nicht auf dem Spielgelände/-feld ist, wird mit einem Punkt bestraft, welcher der gegnerischen Mannschaft zum Vorteil angerechnet wird. Diese Frist wird bei Spielen mit Zeitbegrenzung auf 5 Minuten verkürzt.

Für jeweils weitere fünf Minuten Verspätung erhöht sich die Strafe um einen Punkt.

Während eines Wettbewerbes finden dieselben Strafen Anwendung nach jeder Ziehung und im Fall einer Wiederaufnahme der Spiele nach einer Unterbrechung (unabhängig vom Grund der Unterbrechung).

Eine Mannschaft, die eine Stunde nach dem Wettbewerbsbeginn bzw. der Wiederaufnahme nach einer Unterbrechung nicht auf dem Spielgelände/-feld anwesend ist, wird aus dem Wettbewerb ausgeschlossen.

Um ein Spiel zu beginnen, braucht eine unvollständige Mannschaft nicht auf ihren abwesenden Spieler zu warten; sie verfügt jedoch nicht über dessen Kugeln.

Kein Spieler darf sich ohne Erlaubnis des Schiedsrichters von einem Spiel entfernen oder das Spielgelände verlassen. In keinem Fall unterbricht die Abwesenheit das laufende Spiel; die Mitspieler bleiben verpflichtet, ihre Kugeln innerhalb der festgesetzten Minute zu spielen. Ist der Spieler im Moment, da er seine Kugeln spielen müsste, nicht anwesend, sind seine Kugeln gemäß Minutenregelung annulliert.

Wurde keine Erlaubnis zum Verlassen erteilt, finden die vorgesehenen Strafen nach Art. 35 Anwendung.

Im Unglücksfall oder bei einem durch einen Arzt festgestellten gesundheitlichen Problem kann eine Spielunterbrechung von 15 Minuten festgelegt werden. Sollte sich dies als vorgetäuscht erweisen, sind der Spieler und seine Mitspieler sofort vom Wettbewerb auszuschließen.

für den Schiedsrichterausschuss:

Holger Franke

DPV Vizepräsident Schiedsrichterwesen

Karlsruhe, den 27.03.2017

Der DPV Schiedsrichterausschuss

Auslegung zum Reglement Nr.: 1703-3

Betr. Artikel: 35

Gegenstand: Anwendung der Karten



Regelauslegung zu Art. 35 Erweiterung

Anwendung der Karten im Spielbetrieb

In Erweiterung der Auslegung 1703-1 vom 20.03.2017 legt der Schiedsrichterausschuss für gelbe Karten (Verwarnungen nach Art. 35) für den Ligabetrieb folgendes fest:

An Großspieltagen mit mehreren Begegnungen (Spieltagen) behält eine „gelbe oder orange Karte“ über den gesamten Tag, von Beginn bis Ende der Veranstaltung, ihre Gültigkeit.

Die Spieler die mit einer „gelben oder orangen Karte“ belegt werden, gehen also nicht unbelastet ins nächste Spiel.

Gelbe Karten gelten für den aktuell laufenden Wettkampftag, rote Karten für das laufende Spiel.

Analog ist diese Auslegung auf Aufstiegsspiele, Relegationen, Pokalrunden etc. anwendbar.

Artikel 35 • Spielsanktionen

Bei der Nichtbeachtung voran stehender Bestimmungen zieht sich der Spieler folgende Maßnahmen zu:

1. **Verwarnung**, die dem schuldigen Spieler vom Schiedsrichter durch eine „**gelbe Karte**“ angezeigt wird. Eine „gelbe Karte“ bei Zeitüberschreitung gilt für alle Spieler des schuldigen Teams. Hat einer der Spieler bereits eine gelbe Karte, so wird eine noch zu spielende Kugel der laufenden Aufnahme oder eine noch zu spielende Kugel der folgenden Aufnahme entzogen, falls er über keine Kugeln mehr verfügt.
2. Annullierung der gespielten oder zu spielenden Kugel. Dies wird dem schuldigen Spieler vom Schiedsrichter durch die „**orange Karte**“ offiziell angezeigt.
3. Ausschluss des schuldigen Spielers vom Spiel. Dies wird dem schuldigen Spieler vom Schiedsrichter durch die „**rote Karte**“ offiziell angezeigt.
4. Disqualifikation der schuldigen Mannschaft.
5. Disqualifikation beider Mannschaften im Falle heimlicher Absprache.

Die Verwarnung ist eine Sanktion und kann nur bei Regelverletzung ausgesprochen werden.

Eine offizielle Information an die Spieler bei Beginn des Wettbewerbes oder einer Begegnung, das Reglement strikt einzuhalten, ist nicht als Verwarnung anzusehen.

für den Schiedsrichterausschuss:

Holger Franke

DPV Vizepräsident Schiedsrichterwesen

Karlsruhe, den 24.03.17

Der DPV Schiedsrichterausschuss

Auslegung zum Reglement Nr.: 1703-1

Betr. Artikel: 35, ggf. 38, 39

Gegenstand: Anwendung der Karten



Regelauslegung zu Art. 35, 38, 39

Anwendung der Karten im Ligabetrieb

Gemäß dem int. Reglement in der deutschen Fassung vom 26.01.17 gebietet Artikel 35.3

den Ausschluss eines Spielers vom Spiel, wenn er mit einer roten Karte sanktioniert wird.

Für den Ligabetrieb gilt deshalb folgendes:

Wenn sich in einer ersten Begegnung (3:3) eines Ligatages (in der Regel finden an einem Wochenende zwei oder drei Begegnungen statt) ein Spieler eine „rote Karte“ zuzieht, ist er für dieses Spiel (3:3) gesperrt, darf jedoch am nächsten Spiel der Begegnung (2:2) wieder teilnehmen.

Sollte der betroffene Spieler weiter Anlass zur Sanktionierung (rote Karte) geben, so ist er vom Wettbewerb auszuschließen. Dies gilt ggf. auch für seine gesamte Mannschaft.

Eine Aufsummierung von Karten über mehrere Begegnungen (Spieltage) oder die ganze Ligasaison ist derzeit nicht vorgesehen.

für den Schiedsrichterausschuss:

Holger Franke

DPV Vizepräsident Schiedsrichterwesen

Karlsruhe, den 20.03.17

Der DPV Schiedsrichterausschuss

Festlegung zum Spielbetrieb

Betr. Spiele mit Zeitbegrenzung

Gegenstand: Zusatzaufnahmen



In Anlehnung an die internationalen Gepflogenheiten legt der DPV in seinem Bereich bei offiziellen Veranstaltungen folgendes fest:

Bei Spielen mit Zeitbegrenzung sind nach Ablauf der Zeitvorgabe **zwei zusätzliche Aufnahmen** zu spielen, außer eine Mannschaft hat bereits vorher die erforderlichen 13 Siegpunkte erzielt. Die Mannschaft, die die höhere Punktzahl erzielt hat, gewinnt das Spiel. Solange ein Remis besteht, muss eine weitere zusätzliche Aufnahme gespielt werden.

Es spielt keine Rolle, ob die Zeitbegrenzung bei 60 oder 75 Minuten liegt, oder im speziellen Fall anders festgelegt ist.

Die Weisung schließt den Hallenbetrieb ein.

Begründung:

In unserem Sport geht es darum, im fairen Wettbewerb den Sieger dadurch zu ermitteln, dass dieser die notwendigen 13 Punkte erreicht, unabhängig wie lange diese Begegnung andauert.

Bei auf Zeit begrenzten Spielen könnte sich die führende Mannschaft durch taktisches Zeitspiel einen nennenswerten Vorteil erschaffen, der nur wenig mit dem sportlichen Wettbewerb vereinbar ist. Die o.a. Vorgabe soll diese Möglichkeit minimieren, die Chancengleichheit wahren und so jedem Team seine Gewinnchance gewähren.

für den Schiedsrichterausschuss:

Holger Franke

DPV Vizepräsident Schiedsrichterwesen

Karlsruhe, 20.08.17