

Werden vom Schiedsrichter bei einer oder mehreren defekten Bahnen nicht alle angehalten gilt:

Die Spieler der Nachbarbahnen (mit Ausnahme des Gegners beim Spiel Mann gegen Mann) beenden die für diese Wurfserie erforderliche Wurfanzahl und dürfen gleichzeitig mit den letzten fünf Würfeln des Nachspielenden auf den von ihnen zuletzt bespielten Bahnen fünf Würfe mit Kegel in die Vollen spielen. Erst danach erfolgt der Bahnwechsel. (SpO II/7)

Kann ein Defekt nicht behoben werden, stehen aber noch zwei funktionierende Bahneinheiten zu Verfügung, so soll das Spiel auf diesen fertig gespielt werden. (Eintrag auf Spielbericht bzw. im Mail an den LV) – bei dieser Fortsetzung des Spieles wird derselbe Stand/Wurfanzahl/Kegelbild wie vor der Unterbrechung verwendet und das Spiel fortgeführt. (SpO II/7)

Spielabbruch:

Sollte ein Spiel abgebrochen werden, wird das Spiel mit der beim Abbruch gültigen Nennliste und der gleichen Mannschaftsaufstellung fortgesetzt. Bei einem Spielabbruch aus technischen Gründen werden nur die von beiden gegeneinander spielenden Spielern bis zum Spielabbruch vollendeten Wurfserien gewertet, auch wenn ein Spieler seine Wurfserie bereits beendet hat.

Impressum:
Salzburger Sportkeglerverband SSKV

Schiedsrichterobermann
MMag. Andreas Weiß ISR

Mit freundlicher Unterstützung von ISR Günter Honisch



SALZBURGER SPORTKEGLERVERBAND



Hinweise für (Ober-)SchiedsrichterInnen

Die Bezeichnung „Schiedsrichter“ und „Spieler“ gilt im Folgenden sinngemäß für weibliche und männliche Personen

„SPIELUNTERBRECHUNGEN“

März/2016

Als Spielunterbrechung gilt eine vom Spiel leitenden Schiedsrichter angeordnete Unterbrechung von **bis zu 30 min.** (SpO Teil II / Pkt. 7). Gründe hierfür können technischer Art (Störung der Maschinen, Kegelentwörung, Stromausfall etc.) oder auch anderer Art (Verletzung eines Spielers, Störung des Spielablaufes durch Unruhe oder Unordnung auf der Sportstätte, ungebührliches Verhalten von Spielern, Betreuern oder Zuschauern) sein.

Grundsätzlich hat der Schiedsrichter zu jedem Zeitpunkt, an dem der ordnungsgemäße Ablauf des Sportgeschehens nicht möglich ist, das Recht UND die Pflicht, das Spiel zu unterbrechen!

Das Kommando für eine Spielunterbrechung und das damit verbundene Anhalten der Spielzeit durch den Schiedsrichter ist „Bahnen Stopp“ – es soll durch das Kommando ersichtlich sein, welche Bahnen gestoppt werden: Dementsprechend „Alle Bahnen Stopp“ oder unter Angabe der Bahnnummern. Die Aufhebung der Spielunterbrechung, mit der das Spiel wieder aufgenommen werden muss bzw. das **Weiterlaufen der Zeituhren** einhergeht, ist „Bahnen frei!“ Das Spiel hat bei diesem Kommando sofort aufgenommen zu werden!

ACHTUNG: Einem Hilfsschiedsrichter (Schreiber, Läufer), sofern ihm in Abwesenheit des eigentlichen Schiedsrichters nicht explizit die Aufgabe der Spielleitung übergeben wird, **steht es nicht zu, eigenmächtig das Kommando zu geben oder die Zeit anzuhalten!**



Bei technischen Störungen und deren Behebung entscheidet der Schiedsrichter, bei welchen Bahnen links oder rechts von der betroffenen Bahn die Spielzeit angehalten wird. Voraussetzung dafür ist jedoch, dass die Spieler durch die erforderlichen Maßnahmen eindeutig gestört werden!

ACHTUNG: Beim Spiel „Mann gegen Mann“ muss bei einer kurz- oder längerfristigen Unterbrechung auch die Spielzeit des direkten Gegners angehalten werden, selbst wenn dieser nicht gestört ist bzw. sich nicht gestört fühlt! (ÖSKB SpO 5.1.5)

Es soll im Sinne des sportlichen Interesses liegen, dass die beiden gegeneinander spielenden Personen auf dem möglichst gleichen Wurf- und Zeitstand sind.

Entwirren der Kegel:

Auch hier gilt die obige Richtlinie, dass das Spiel des direkten Gegners ebenfalls anzuhalten ist – auch wenn die automatische Entwirr-Mechanik des Kegelstellautomaten auf der betroffenen Bahn noch aktiv ist oder man versucht, mittels „Seile lösen“ die Kegel wieder zu stellen. Während solchen Unterbrechungen sind **Trockenwürfe (Anlaufen ohne Kugel) verboten** und zu verwarnen.

Man soll aus Rücksicht auf den Gegenspieler bzw. dessen Konzentration und im Sinne des Sports entscheiden!

Das Anhalten der Zeit auf einer Bahn muss bei zugelassenen Automaten und der dazugehörigen Elektronik möglich sein – der Heimverein ist für deren Bedienung verantwortlich.

ACHTUNG: Wird die Zeit des Gegenspielers während der Arbeit am Schaltpult bzw. der Entwirrmechanik unterbrochen und können die Kegel ohne einen Läufer wieder aufgezo-gen werden, so ist auch die Zeit des angehaltenen, gegnerischen Spielers wieder laufen zu lassen, um diesem keinen zeitlichen Vorteil zu verschaffen.

Verletzungspause:

Bei einer Verletzung eines Spielers kann eine einmalige Spielunterbrechung von 10 min. in Anspruch genommen werden – diese Zeitdauer ist nur einmal anzuwenden und kann nicht auf mehrere Unterbrechungen aufgeteilt werden. Muss der Spieler ausgewechselt werden, so hat der Einwechselspieler innerhalb dieser 10 min. sein Spiel **ohne Probewürfe** aufzunehmen. (SpO 5.1.5.) Bei einer ersten Verletzung eines Spielers kann beim Schiedsrichter die Unterbrechung des Spiels beantragt werden. Innerhalb von 10 Minuten muss entweder der verletzte Spieler oder der Einwechselspieler das Spiel wieder aufnehmen. Diese Verletzungspause kann pro Spieler und Start nur einmal in Anspruch genommen werden. Bei einer zweiten oder weiteren Verletzung eines Spielers auf dieser Position in diesem Spiel wird die Zeit nicht mehr angehalten.

ACHTUNG: Im Falle einer Verletzung muss auch der direkte Gegner sein Spiel unterbrechen!

Defekte Bahnen:

Tritt eine technische Störung oder ein Defekt auf einer oder mehreren Bahnen auf, so ist das Spiel der betroffenen Bahn(en) bzw. der des Gegenspielers und der gestörten Bahnen anzuhalten. Die Entscheidung darüber trifft der Schiedsrichter!

Dauert die Störung **länger als 15 Minuten**, dürfen vor Weiterführung des Spieles **fünf Würfe mit Kegel in die Vollen** ausgeführt werden – sollte dies durch das Sportprogramm nicht möglich sein, so ist vom Schiedsrichter in Abstimmung mit den Sportkapitänen eine angemessene Lösung zu finden.

Achtung: Bei Unterbrechungen wegen einer oder mehreren defekten Bahnen soll der Spielstand, Wurfan-zahl, Wertung und Kegelbild sofort notiert werden – sofern nicht ohnehin ein Drucker die gespielten Würfe mitgeschrieben hat.