



Leitfaden für den Ligaspielbetrieb BPV NRW

Stand: 24.02.2025

Präambel:

Aus Gründen der Lesbarkeit sind im Text durchgängig alle Personen, Funktionen und Amtsträgerbezeichnungen in der männlichen Form gefasst, womit aber sowohl weibliche wie männliche oder diverse Funktions- und Amtsträger angesprochen werden

Dieser Leitfaden (LF) enthält konkretisierende Beschreibungen des zugrunde liegenden Reglements der „Richtlinie Ligaspielbetrieb BPV NRW“, unterstützende Handlungshilfen und Durchführungsempfehlungen für Ligakoordinatoren, Jury-Mitglieder, Ausrichter und interessierte Spieler.

Inhalt

1. Erläuterungen zum Ligaspielbetrieb BPV NRW

2. Ligakoordination

3. Vor dem (ersten) Spieltag

3.1 Das Programm „LigaErgebnisDienst“

3.2 Der Link „Liga“

3.3 Notwendige Vorbereitungen

3.3.1 Das Mannschaftsformular

3.3.2 Das Ergebnisformular

3.3.3 Informationsaustausch

3.3.4 Kenntnis der Sportordnung BPV NRW und des Internationalen Reglements

4. Am Spieltag

4.1 Bahnauslosung - „Terrains“

4.2 Zusammensetzung und Zuständigkeiten der Jury

4.3 Einschreibung der Mannschaften und Lizenz-Kontrolle

4.4 Spielberechtigung der Spieler für ihre Mannschaft

4.5 Teambesetzungen

4.6 Verspätete/unvollständige Mannschaft und Ausschluss

4.7 Ansprache vor Spielbeginn

5. Nach dem Spieltag

5.1 Rückgabe der Lizenzen

5.2 Ergebnisse in das Programm „LigaErgebnisDienst“ eintragen

5.3 „Höherspielende“ und nicht spielberechtigte Spieler

5.4 Nichtantritt einer Mannschaft

1. Erläuterungen zum Ligaspielbetrieb BPV NRW

Der **Ligaspielbetrieb** im Bereich des BPV NRW umfasst die Organisation, Durchführung und die Ergebnissicherung für ein in Liga-Ebenen gegliedertes Liga-System. Vergl. „Richtlinie Ligaspielbetrieb BPV NRW“ (RL Lsb) Abs. 3.1

Pro Jahr werden in der Regel 4 Liga-Spieltage durchgeführt, wobei 10 Mannschaften eine Liga bilden (in der Kreisliga können es auch mehr oder weniger sein).

Die **Termine** für die Spieltage, sowie die Vergabe der **Spielorte** der NRW-Liga und der Regionalligen an ausrichtende Vereine werden vom Sportausschuss BPV NRW festgelegt. Die Ausrichtung der Spieltage von der Bezirksliga abwärts bestimmen die jeweiligen Bezirksversammlungen.

2. Ligakoordination

Die Aufgaben der Ligakoordinatoren (LK), bzw. der von ihnen bestimmten Vertreter besitzen im Hinblick auf eine ordnungsgemäße Durchführung und Ergebnissicherung der Ligaspiele hohe Relevanz, auch durch den Umstand, dass oft keine Schiedsrichter eingesetzt werden können. Dieser Leitfaden soll helfen, den „Durchblick“ zu behalten, die wichtigen Regeln zu berücksichtigen und anzuwenden sowie Mannschafts- und Ergebnisformulare schnell und korrekt zu bearbeiten und zu übermitteln.

3. Vor dem (ersten) Spieltag

3.1: Das Programm „LigaErgebnisDienst“

Um die Aufgaben der Ergebnissicherung und der Kontrolle spielberechtigter Spieler wahrnehmen zu können, ist es Voraussetzung, dass der LK über einen Internetzugang und eine E-Mail-Verbindung verfügt.

Vor dem ersten Spieltag installiert der Vizepräsident Kommunikation BPV NRW mit allen LK das Programm „**LigaErgebnisDienst**“ auf deren Rechner.

Hierbei werden auch Eingabe-Details - z.B. Ergebniseinträge, nicht angetretene Teams, nicht spielberechtigte Spieler, Freitext, Abspeichern und Veröffentlichen – geklärt.

3.2: Der Link „Liga“

Auf der BPV NRW-Seite (www.boule-nrw.de) findet man unter „Leistungssport“ den Link „Liga“

Dort findet man die Rubrik „**Liga-Mannschaften**“. Sie gibt einen Überblick über alle Mannschaften in allen Ligen. Zu jeder Mannschaft ist die Anzahl der Spieler und die jeweilige-E-Mail-Adresse des Mannschaftsführers angegeben.

<https://www.boule-nrw.de/liga/mannschaften/mannschaften.php>

Wichtig für den LK ist auch die Rubrik „**Liga-Spielerliste**“:

<https://www.boule-nrw.de/liga/mannschaften/spieler.php>

Hier findet man unter:

- **Verein auswählen:** Die aktuellen Spielberechtigten in den einzelnen Mannschaften aller Vereine
- **Liga auswählen:** Die Spieler, die für bestimmte Mannschaften in einer bestimmten Liga gemeldet wurden, oder die sich als „Höher spielende“ in dieser Mannschaft „festgespielt“ haben.

In der Rubrik „**Liga-Unterlagen**“ sind die **Mannschaftsformulare** und die **Ergebnisformulare** für die vier Spieltage (jeweils gesondert) und für alle Ligen zu finden:

<https://www.boule-nrw.de/liga/unterlagen.php>

3.3: Notwendige Vorbereitungen

Damit der LK am Spieltag gut vorbereitet ist, sollte er einige Dinge beachten:

3.3.1: Das Mannschaftsformular

Dieses Formular druckt sich der LK aus und verwendet es am Spieltag für alle Mannschaften.

In dieses Formular tragen die Mannschaftsführer ihre **Mannschaftsaufstellungen** (höchstens 10 Spieler) und vor den jeweiligen Runden die infrage kommenden **Teambesetzungen** (verdeckt) ein.

Hinweise zum Eintragen der Teambesetzungen und zum Auswechseln befinden sich unten auf dem Formular sowie im Menü „Liga-Bogen ausfüllen“.

3.3.2: Das Ergebnisformular

Dieses Formular druckt sich der LK aus und verwendet es am Spieltag für alle Mannschaften.

An einem Spieltag werden zwei oder drei Begegnungen absolviert. Jede **Begegnung** besteht aus **zwei** aufeinander folgenden **Spielrunden** mit insgesamt **fünf Spielen**.

- 1. Spielrunde: 2 Tripletten - T und T Mixte oder T1 und T2
- 2. Spielrunde: 3 Doubletten - D1, D2 und D Mixte oder D1, D2, D3

Näheres dazu findet sich in der RL Lsb Abs. 6.1 und 6.4

Die **Ergebnisse** der Spiele einer Begegnung werden von den zwei betreffenden Mannschaftsführern in das Formular eingetragen, wobei sie für die Richtigkeit der Eintragungen selbst verantwortlich sind.

Bei „**Wertung**“ werden die jeweils erzielten Siege der Mannschaften eingetragen.

Nach der letzten Runde wird das Formular von den Mannschaftsführern (und dem Schiedsrichter bzw. LK) unterschrieben. Durch die Unterschrift erkennt der Mannschaftsführer die Ergebnis-Einträge an

3.3.3: Informationsaustausch

Für den LK ist ein Vorabgespräch mit einem weisungsbefugten Vertreter des ausrichtenden Vereins oft hilfreich. Hier kann man Dinge besprechen, wie z.B.

- Wenn auf Spielbahnen gespielt wird: Anzahl der zur Verfügung stehenden Spielbahnen. (siehe auch LF Abs. 4.1 zu „Bahnauslosung“)
- Vorab klären, welche Person des Ausrichters Mitglied der dreiköpfigen Jury wird. Hierbei kann man auch schon verabreden, um welche Uhrzeit man sich am Liga-spieltag trifft, um notwendige Details zu besprechen

Mit dem Sportausschuss BPV NRW bzw. dem Schiedsrichterausschuss BPV NRW kann z.B. geklärt werden, ob ein Schiedsrichter anwesend sein wird. Wenn nicht, können noch offene (Regel)-fragen oder Zuständigkeiten geklärt werden.

Kontakte zum Sportausschuss:

https://www.boule-nrw.de/kontakte/index.php?lk=ausschuss_sport.php

Link zu „Mitgliedsvereine BPV NRW“:

<https://www.boule-nrw.de/vereine/>

3.3.4: Kenntnis der Sportordnung BPV NRW und des Internationalen Reglements

Natürlich ist vom LK nicht zu erwarten, dass er alle Inhalte der Sportordnung und des Reglements verinnerlicht hat. Da aber immer wieder strittige Punkte während eines Spieltags geklärt werden müssen, empfiehlt es sich, beides so weit zu kennen, dass die Kompetenz besteht, die entsprechenden Regeln oder Artikel in Kürze zu finden. Deshalb sollte der LK am Spieltag die aktuelle Sportordnung BPV NRW bzw. das Internationale Reglement in schriftlicher oder digitaler Form vorliegen haben, um nachweisbare Entscheidungen treffen zu können. Dies ist umso wichtiger, falls kein Schiedsrichter anwesend sein sollte.

Die einschlägigen **Regelwerke** finden sich hier: <https://www.boule-nrw.de/regelwerke/>

4. Am Spieltag

Der LK sollte rechtzeitig vor Einschreibeschluss um 9.30 Uhr vor Ort sein. Die **Einschreibung** beginnt spätestens um 9 Uhr.

4.1: Bahnauslosung („Terrains“)

Wenn auf Bahnen gespielt wird, nimmt der **LK** vor dem offiziellen Spielbeginn der betreffenden Spieltage (meist 10 Uhr) eine **Bahnauslosung** vor.

Für die Durchführung und zur Dokumentation der Auslosung steht dem LK die **Anlage 6 der Sportordnung BPV NRW: „Formulare** für die Bahnauslosung im Liga-spielbetrieb“ auf der BPV NRW-Homepage zur Verfügung.

https://www.boule-nrw.de/regelwerke/liga_bahnauslosungen.php

Vorgehensweise:

- Der Ausrichter stellt in Absprache mit dem LK **fünfmal drei Bahnen** zusammen (z.B. Bahnen mit den Ziffern 1,2,3 /4,5,6 usw.), die unmittelbar oder so nah wie möglich beieinander liegen und die jeweils als ein „**Terrain**“ bezeichnet werden. Für Ligen mit 10 Mannschaften werden somit z.B. für die fünf Spielpaarungen einer Begegnung fünf Terrains (A-E) benötigt.
- Der **LK** lost dann öffentlich jeder Spielpaarung der jeweils ersten Begegnung eines Spieltags ein Terrain zu. Die Buchstaben (sowie die Ziffern der Bahnen) der entsprechenden Terrains können in das Formular eingetragen werden.
- Anschließend werden den Spielpaarungen der nachfolgenden Begegnung(en) die Terrains nach einem festgelegten Schema, das in den Formularen angegeben ist, zugewiesen.
- Da es nicht zu vermeiden ist, dass trotz schematischer Zuweisung einige Mannschaften an einem Spieltag zweimal auf denselben Terrains spielen, kann dies vom LK eventuell geändert werden, wenn mehr Bahnen als benötigt zur Verfügung stehen.
- Richtet ein Verein an einem Spieltag mit zwei (bzw. drei) Begegnungen zwei oder mehr 10er-Ligen aus, entscheiden die LK, ob die Ligen in der zweiten (bzw. dritten) Begegnung die ihnen zuvor zugewiesenen Terrains wechseln. Dabei wird das Schema der jeweils zweiten (bzw. dritten) Begegnung des Spieltags angewendet.

Bahenauswahl und Anwurf:

Die **Mannschaftsführer** der beiden Mannschaften einer Spielpaarung **losen** vor der Triplette-Runde aus, wer die Bahnen auf ihrem Terrain auswählen darf und gleichzeitig das Recht des Anwurfs erhält. Für die Doublette-Runde erhält die andere Mannschaft diese Rechte.

4.2: Zusammensetzung und Zuständigkeiten der Jury

Die **Jury** besteht aus drei Personen. In dieser Jury ist der LK als Vorsitzender, ein weisungsbefugter Vertreter des ausrichtenden Vereins und an sich ein Schiedsrichter. Die Zuständigkeiten ergeben sich aus der Sportordnung BPV NRW.

Die Jury achtet u.a. verantwortlich darauf, dass einheitlich ohne Zeitlimit und nach Internationalem Reglement gespielt wird (kein „Carree“).

In der Realität sieht es so aus, dass - vor allem in den unteren Ligen – kein Schiedsrichter angesetzt wird. In diesem Fall sollte der LK einen erfahrenen Spieler einer Mannschaft, meist ein Mannschaftsführer, ansprechen.

Die Jury ist durch Aushang bekannt zu geben

4.3: Einschreibung der Mannschaften und Lizenz-Kontrolle

Die Möglichkeit zur Einschreibung muss ab 9 Uhr gegeben sein, da der offizielle **Einschreibeschluss in der Regel 9.30 Uhr** ist.

Hinweise:

- Wenn kein Schiedsrichter anwesend ist, muss der LK (oder ein Vertreter des ausrichtenden Vereins) die Lizenzen kontrollieren. Dabei ist darauf zu achten, dass die Lizenzen eine **gültige Lizenzmarke** aufweisen.
- Die Lizenzen sollten einbehalten werden. Der LK kann dafür Briefumschläge, eine Box o.ä. verwenden. Der LK bekommt dadurch zeitnah, nach der letzten Runde, die Unterschriften der Teamchefs, da erst danach die Lizenzen zurückgegeben werden.
- **Wichtig:** Alle Spieler, die eingesetzt werden sollen, müssen bis zum Einschreibeschluss im Mannschaftsformular eingetragen worden sein, auch wenn Spieler noch nicht vor Ort sind:

4.4: Spielberechtigung der Spieler für ihre Mannschaft

Die Liga-Spielerliste (vergl. LF Abs. 3.2) dient dem LK sowie den Mannschaftsführern und den Spielern zur Feststellung der Spielberechtigung der an einem Ligaspieltag eingesetzten Spielern.

Das bedeutet: Der LK muss nach einem Spieltag kontrollieren, ob die ins Mannschaftsformular eingetragenen Spieler einer Mannschaft in der Spielerliste stehen. Ist das nicht der Fall, meldet er dies dem Kommunikationsausschuss BPV NRW.

Einzelheiten ergeben sich aus der RL Lsb Abs. 2.7

Die Vorgehensweise zu „Höherspieler“ wird in LF Abs. 5.3 beschrieben.

4.5: Teambesetzungen

Die Teambesetzungen werden von den Mannschaftsführern **vor Beginn jeder Spielrunde** in das **Mannschaftsformular** eingetragen.

Das bedeutet, dass Spieler, die eingesetzt werden sollen, eingetragen werden müssen, auch wenn sie noch nicht anwesend sind.

4.6: Verspätete/unvollständige Mannschaft und Ausschluss

Zur Verspätung von Spielern bzw. zu unvollständigen Mannschaften und zu deren möglichen Ausschluss gibt die RL Lsb Abs. 6.9. und 6.10 genaue Auskunft.

Ein **Beispiel** soll die Vorgehensweise bei **Verspätungen** verdeutlichen:

Einschreibeschluss/Beginn des Wettbewerbs: 9:30 Uhr

Spielbeginn gemäß Juryentscheid: 10 Uhr

Eine Mannschaft erscheint mit nur 4 Spielern zur ersten Triplette-Runde der ersten Begegnung, obwohl laut Mannschaftsformular 8 Spieler eingetragen wurden.

Spieler 1-3 sind Männer und als Triplette (T) in das Mannschaftsformular eingetragen worden. Spieler 4 ist auch ein Mann, der laut Mannschaftsformular mit einem weiteren Mann (Spieler 5) und einer Frau (Spieler 6) das Triplette Mixte (TM) bildet.

⇒ Die Mannschaft darf nicht antreten bis mindestens ein fünfter in Spielrunde „1T“ eingetragener Spieler spielbereit ist. Auch das Triplette „T“ der beiden Tripletten darf nicht gespielt werden.

10:15 Uhr: Triplette (T) und Triplette Mixte (TM) des Gegners führen jeweils mit 1:0

10:20 Uhr: 2:0 für den Gegner

10:22 Uhr: Spieler 7 erscheint, der zwar ins Mannschaftsformular, aber nicht bei Spielrunde „1T“ eingetragen worden ist

⇒ Die Mannschaft darf nicht antreten.

10:25 Uhr: Der Gegner führt 3:0

10:27 Uhr: Spieler 5 (in 1T bei TM eingetragen) erscheint und gibt einem Jury-Mitglied seine Lizenz

10:28 Uhr: Die Mannschaft kann mit 5 Spielern antreten, denn:

Triplette „T“ spielt mit den Spielern 1-3. Triplette Mixte (TM) spielt mit 2 Spielern mit je 2 Kugeln, da keine Frau (Spieler 6) anwesend ist und Spieler 7 nicht eingetragen wurde

10:29 Uhr: Die Frau (Spieler 6) erscheint und kann nach Abgabe ihrer Lizenz das Triplette Mixte vervollständigen. Nun dürfte Spieler 7 nach einer Aufnahme in eines der Tripletten eingewechselt werden (siehe RL Lsb Abs. 6.8)

Spieler, die nach 10.30 erscheinen, dürfen in dieser Runde nicht mehr eingesetzt werden.

Ein weiteres **Beispiel** soll die Vorgehensweise für den **Ausschluss einer Mannschaft** verdeutlichen:

10 Uhr: Eine Mannschaft erscheint mit 4 Spielern und darf nicht antreten

10:15 Uhr: 1:0 für den Gegner

10:25 Uhr: 3:0 für den Gegner

10.30 Uhr: Die Mannschaft hat beide Tripletten mit je 0:13 verloren

11:15 Uhr: Gemäß RL Lsb Abs. 6.10: Beginn der Doublette-Runde

11:30 Uhr: Der Gegner führt in allen drei Doubletten mit 1:0

11:45 Uhr: Die Mannschaft hat die Doublette-Runde mit je 0:13 verloren, wenn sie immer noch nicht mit mindestens 5 Spielern spielbereit ist.

Die Mannschaft wird vom Wettbewerb des Spieltages (RL Lsb Abs. 6.10) sowie vom Spielbetrieb für die laufende Saison ausgeschlossen und steigt automatisch ab (RL Lsb Abs. 4.4).

4.7: Ansprache vor Spielbeginn

Meist eröffnen die Ausrichter und/oder der Schiedsrichter mit einer kurzen Ansprache den Spieltag.

Wenn kein Schiedsrichter anwesend ist, weist der LK auf das Internationale Reglement (offenes Spiel bei Spiel auf Bahnen usw.), auf das Rauch- und Alkoholverbot während der Spiele und auf das Eintragen der Ergebnisse in das Ergebnisformular hin.

Für einen zügigen Verlauf des Spieltags sollte er die Mannschaften bitten, zwischen den Spielrunden einer Begegnung keine größere Pause (Essenspause) einzulegen.

Ansonsten ist eine Absprache mit dem Ausrichter und dem Schiedsrichter zu treffen. Auf jeden Fall ist der offizielle Spielbeginn mitzuteilen (in der Regel 10 Uhr)

5. Nach dem Spieltag

5.1: Rückgabe der Lizenzen

Erst wenn der Mannschaftsführer einer Mannschaft nach ihrem letzten Spiel das Ergebnisformular unterschrieben hat, erhält er die Lizenzen seiner Mannschaft zurück. Der LK macht dabei noch einmal darauf aufmerksam, die Ergebnisse zu kontrollieren und ggf. zu korrigieren.

5.2: Ergebnisse in das Programm „LigaErgebnisDienst“ eintragen

Der LK nimmt das Mannschafts- und das Ergebnisformular mit nach Hause, da dies seine offiziellen Dokumente sind (aufbewahren)

Er trägt die Ergebnisse in das Programm „LigaErgebnisDienst“ ein (siehe LF Abs. 3.1) und veröffentlicht es so schnell wie möglich. Mögliche Korrekturen, z.B. weil nach der Kontrolle der Spielberechtigungen ein nicht spielberechtigter Spieler gemeldet worden ist, werden nachträglich vorgenommen. Korrekturen sind in dem Programm immer möglich.

5.3: „Höherspielende“ und nicht spielberechtigte Spieler

Der LK muss „Höherspielende“ melden.

Er erledigt dies auf der BPV NRW-Homepage unter „Der BPV NRW“, „Für Funktionäre“, „Liga-Höherspieler“ oder direkt unter

https://www.boule-nrw.de/protected_area/liga_hoeherspieler

Der LK kann diesen Bereich mit seinen ihm bekannten Zugangsdaten betreten.

Ein Spieler darf in der Mannschaft, für die er gemeldet worden ist und in höheren Mannschaften eingesetzt werden. Die Einschränkungen sind in der RL Lsb Abs. 6.12 beschrieben. Der LK trägt einfach die Nummerierung der höheren Mannschaft in den Link ein.

Das sogenannte „Festspielen“ von „Höherspielenden“ in einer höheren Mannschaft muss der LK nicht nachhalten. Das regelt der Kommunikationsausschuss BPV NRW.

Im Rückkehrschluss zum Höherspielen ist bedeutsam:

Ein Spieler, der in der 1. Mannschaft eines Vereins gemeldet ist, darf nicht in der 2. Mannschaft eingesetzt werden.

Generell: Ein in einer höheren Mannschaft eines Vereins gemeldeter Spieler darf nicht in niedrigeren Mannschaften spielen.

Dies gilt auch, wenn z.B. eine 1. und eine 2. Mannschaft in derselben Liga spielen.

Wenn ein solcher Fall eintritt, oder ein gemäß RL Lsb Abs. 2.7 nicht spielberechtigter Spieler eingesetzt worden ist, dann trägt der LK dieses nachträglich in das Programm „LigaErgebnisDienst“ ein (Vorkommnisse... „Nicht spielberechtigten Spieler“)

Das Programm errechnet automatisch die Konsequenz gemäß RL Lsb Abs. 6.15

5.4: Nichtantritt einer Mannschaft

Falls eine Mannschaft nicht antritt vermerkt der LK auch dieses im Programm „LigaErgebnisDienst“ (*Vorkommnisse... „Team nicht angetreten“*) Auch hier regelt das Programm diesen Verstoß automatisch und wertet die Ergebnisse entsprechend. Außerdem ist dies der Geschäftsstelle BPV NRW zu melden, die dann dem Verein eine entsprechende Ordnungsstrafe gemäß Finanzordnung BPV NRW in Rechnung stellt.

Andere mögliche **Vorkommnisse oder Anmerkungen** trägt der LK manuell in das Programm „LigaErgebnisDienst“ ein.

Der Sportausschuss BPV NRW