

Funktionsbezeichnungen (z.B. Spieler, Ligakoordinator usw.) erfolgen als Legaldefinition in der sprachlichen Grundform und stehen stellvertretend für die weibliche und männliche Form.

## INHALTSVERZEICHNIS

### 1. Erläuterungen zum Liga-Spielbetrieb

### 2. Organisation

### 3. Vor dem (ersten) Spieltag

- 3.1 Das Programm „Liga-Ergebnisdienst“
- 3.2 Zugang und Inhalt zum Link „Liga“ und zu den Liga-Unterlagen
- 3.3 Notwendige Vorarbeiten
  - 3.3.1 Ausdrucken des Mannschaftsformulars
  - 3.3.2 Ausdrucken des Ergebnisformulars
  - 3.3.3 Informationsaustausch mit dem Ausrichter und Sportausschuss
  - 3.3.4 Kenntnis der Sportordnung und internationalem Reglement

### 4. Am Spieltag

- 4.1 Zusammensetzung und Zuständigkeiten der Jury
- 4.2 Auslegen des Mannschafts- und des Ergebnisformulars
- 4.3 Einschreibung der Mannschaften und Lizenz-Kontrolle
- 4.4 Spielberechtigung der Spieler für ihre Mannschaft
- 4.5 Teambesetzungen
- 4.6 Verspätetes Antreten einer Mannschaft und Ausschluss
- 4.7 Ansprache vor Spielbeginn

### 5. Nach dem Spieltag

- 5.1 Ausgabe der Lizenzen
- 5.2 Ergebnisse in das Programm „Liga-Ergebnisdienst“ eintragen
- 5.3 Kontrolle der Spielberechtigung von Liga-Spielern

### 1. Erläuterungen zum Liga-Spielbetrieb

Der **Liga-Spielbetrieb** im Bereich des BPV NRW umfasst die Organisation, Durchführung und die Ergebnissicherung für ein Liga-System, dass sich gliedert in:

- 1 NRW-Liga
- 2 Regionalligen (Nord und Süd)
- 4 Bezirksligen (Niederrhein, Rheinland, Ruhrgebiet, Westfalen)
- 8 Bezirksklassen (je 2 pro Bezirk)

und von Jahr zu Jahr ggf. eine unterschiedliche Anzahl an Kreisligen, die den Bezirken je nach Anzahl teilnehmender Mannschaften zugeordnet sind.

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

Die **Sportordnung** sagt dazu:

§ 32 (1) Alle Mannschaften einer Liga treffen sich an vier festgelegten Terminen (im Fall einer Liga mit sieben oder acht Mannschaften an drei festgelegten Terminen) je an einem Ort. (...)

§ 33 (2) Die Ligen bestehen aus je zehn teilnehmenden Mannschaften. In den jeweils untersten Ligen eines Bezirkes darf davon abgewichen werden. In diesem Fall soll die Anzahl der teilnehmenden Mannschaften zwischen fünf und zwölf liegen. (...)

### 2. Organisation

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

Ebenso verhält es sich mit der **Bestimmung der LK**. Die **Sportordnung** sagt dazu:

§ 32 (2) Die LigakoordinatorInnen für die NRW-Liga und die Regionalligen werden vom Sportausschuss bestimmt. Die LigakoordinatorInnen für die Bezirksligen, die Bezirksklassen und die Kreisligen werden auf den Bezirksversammlungen bestimmt. (...)

An gleicher Stelle findet sich auch der Hinweis:

(...) „Die Aufgaben der Ligakoordinatoren, bzw. der von ihnen bestimmten Vertreter sind in den „Richtlinien (Leitfaden) zur Organisation und Durchführung des Liga-Spielbetriebs“ niedergeschrieben. (...)

Diese Aufgaben besitzen im Hinblick auf eine ordnungsgemäße Durchführung und Ergebnissicherung der Ligaspiele hohe Relevanz – auch durch den Umstand, dass gerade in den unteren, aber auch in den höheren Ligen oft keine Schiedsrichter eingesetzt werden können.

Die Richtlinien sollen helfen, den „Durchblick“ zu behalten, die wichtigsten Regeln zu berücksichtigen und anzuwenden, sowie Ergebnis- und Spielerlisten schnell und korrekt zu bearbeiten und übermitteln.

### 3. Vor dem (ersten) Spieltag

#### 3.1. Das Programm „Liga-Ergebnisdienst“

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

Vor dem ersten Spieltag installiert der Kommunikationswart des BPV NRW mit allen LK per „Any-Desk“ das Programm „Liga-Ergebnisdienst“ auf die Rechner der LKs.

Hierbei werden auch Eingabe-Details – z.B. Ergebniseinträge, nicht angetretene Teams, Nicht-spielberechtigte Spieler, Freitext, Abspeichern und Veröffentlichen – geklärt. Die **„Liga-Tabelle“** einer Liga ruft man durch Anklicken des Links **„Liga“** und dann der entsprechenden Liga unter **„Liga-Übersicht“** auf.

## 3.2. Zugang und Inhalt zum Link „Liga“ und zu den „Liga-Unterlagen“

Man findet den **Link „Liga“** auf der BPV NRW-Seite: [www.boule-nrw.de](http://www.boule-nrw.de)

Hier findet man u.a. die Rubrik **„Liga-Mannschaften“**. Sie gibt einen Überblick über alle Mannschaften in allen Ligen und die jeweiligen Email-Adressen der Teamchefs.

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

Hier findet man unter:

- **Verein auswählen:** Die aktuellen Spielberechtigten in den einzelnen Mannschaften aller Vereine (z.B. KfK Münster, Mannschaften 1–4)
- **Liga auswählen:** Die Spieler, die für bestimmte Mannschaften in einer bestimmten Liga gemeldet wurden, oder die sich in dieser Mannschaft „festgespielt“ haben. (Info dazu weiter unten), z.B. Regionalliga Nord: Essen-Stadtgarten 1, Ibbenbüren 2 usw.

Auf der Liga-Seite findet man unter **„Liga-Übersicht“** bei Anklicken einer Liga auch die **„Liga-Tabelle“** und die **„Liga-Ergebnisse“**.

Durch Anklicken von **„Liga-Unterlagen“** erscheinen die **Mannschaftsformulare** und die **Ergebnisformulare** für die vier Spieltage (jeweils gesondert) und für alle Ligen.

## 3.3. Notwendige Vorarbeiten

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

### 3.3.1. Ausdrucken des Mannschaftsformulars

**Von diesem Formular (Drei DIN-A4-Seiten) druckt sich der LK ein Exemplar aus und verwendet es am Spieltag für alle Mannschaften.**

Es kommt vor, dass Teams jeweils ein Mannschaftsformular mitbringen und es dem LK so übergeben wollen. Das führt aber oft zu Unübersichtlichkeiten und Missverständnissen.

Besser ist es, wenn nur dieses eine Formular verwendet wird. Es kann auf einen Tisch gelegt und fixiert werden. In dieses Formular können dann die 4 Teamchefs ihre Mannschaftsaufstellungen (höchstens 10 Spieler) und vor den jeweiligen Runden die infrage kommenden Teambesetzungen (verdeckt) eintragen.

**Hinweise zum Eintragen der Teambesetzungen und zum Auswechseln befinden sich unten auf dem Formular.**

### Achtung!!!

**Eine Begegnung besteht aus zwei Spielrunden.**

1. Triplette-Runde (2 Spiele) T und T Mixte oder T1 und T2
2. Doublette-Runde (3 Spiele) D1, D2 und D Mixte oder D1, D2, D3

Hinweise zur **„Mixte-Regelung“**, die für die Ligen oberhalb der Bezirksklassen gelten, findet man in der **SpO §33 (1)**.

Die **Abkürzungen** auf dem Mannschaftsformular unter „Spielrunde“ bedeuten:

**1T** = 1. Begegnung – Triplette-Runde

**1D** = 1. Begegnung – Doublette-Runde

**2T** = 2. Begegnung – Triplette-Runde

usw.

### 3.3.2.

#### Ausdrucken des Ergebnisformulars

**Von diesem Formular druckt sich der LK ein Exemplar aus und verwendet es am Spieltag für alle Mannschaften.**

### 3.3.3. Informationsaustausch mit dem Ausrichter und Sportausschuss

Nicht zwingend erforderlich, aber oft hilfreich, ist ein Vorabgespräch mit einem weisungsbefugten Vertreter des ausrichtenden Vereins. Hier kann man Dinge besprechen, wie z.B.

- Anzahl der Spielbahnen
- Sind Nummerierungen vorgesehen, oder können Spielbahnen frei gewählt werden – hier empfiehlt es sich, den Ausrichter zu bitten, Spielbahnen in der Weise zur Verfügung zu stellen, dass eine Begegnung zweier Mannschaften immer auf drei benachbarten Spielbahnen ausgetragen werden kann. Dies bringt organisatorische Erleichterungen mit sich und ist auch für die Zusammengehörigkeit der Teams von Vorteil.
- 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

Über den Sportausschuss kann z.B. abgefragt werden, ob ein Schiedsrichter anwesend sein wird. Wenn nicht, können noch offene (Regel-)fragen oder Zuständigkeiten geklärt werden.

Kontakte zum Sportausschuss kann man auf der BPV-Seite unter **„Kontakte“/„Sportausschuss“** herstellen. Über den Link **„Vereine“**, findet man den ausrichtenden Verein und dort meist einen Ansprechpartner (Email-Adresse).

### 3.3.4. Kenntnis der Sportordnung und des internationalen Reglements

Natürlich ist vom LK nicht zu erwarten, dass er alle Inhalte der Ordnung 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 in Streitfragen die Kompetenz besteht, die entsprechenden Regeln oder Artikel in Kürze zu finden.

Deshalb sollte der LK am Spieltag die aktuelle Sportordnung bzw. das int. Reglement in schriftlicher oder digitaler Form vorliegen haben, um nachweisbare Entscheidungen treffen zu können. Dies ist umso wichtiger, falls kein Schiedsrichter anwesend ist.

Zu finden unter: [www.boule-nrw.de](http://www.boule-nrw.de), Link **„Regelwerke“**, dann **„Sportordnung Pétanque“** und **„Pétanque-Regeln des DPV“**

## 4. Am Spieltag

Der LK sollte eine Stunde vor Einschreibeschluss um 9.30 Uhr vor Ort sein, damit die Vorbereitungen, Absprachen, die **Einschreibung (spätestens ab 9 Uhr)** usw. in Ruhe erledigt werden können. **(siehe auch SpO § 33 (9) )**

### 4.1. 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 (so anwesend) ein Schiedsrichter.** In der Realität sieht es aber so aus, dass – vor allem in den unteren Ligen – kein Schiedsrichter eingesetzt werden kann, da hier ein deutlicher Mangel herrscht. In diesem Fall sollte der LK einen erfahrenen Spieler einer Mannschaft, meist ein Teamchef, oder einen weiteren Vertreter des ausrichtenden Vereins ansprechen und mit ihm die Mitgliedschaft in der Jury absprechen.

Die Jury entscheidet in strittigen Fällen zu Regel- fragen, achtet auf die Einhaltung der in der Sport- ordnung dargelegten Verfahrensweise zum Alkohol- und Nikotinverbot während der Spiele usw. Die Jury achtet verantwortlich darauf, dass einheitlich ohne Zeitlimit und nach internationalem Reglement ge- spielt wird (kein „Carree“).

## 4.2. Auslegen des Mannschafts- und des Ergebnisformulars

Siehe dazu auch oben Punkt 3.3.1. Desgleichen ist mit dem Ergebnisformular zu verfahren. In dies- es Formular müssen die Teams die Ergebnisse ein- tragen. Erst nach der letzten Runde wird das Formular von den Teamchefs (und dem Schieds- richter) unterschrieben. Es ist den Teamchefs (per Ansprache vor dem offiziellen Spielbeginn) klarzu- machen, dass durch die Unterschrift die Richtigkeit der eingetragenen Ergebnisse bestätigt wird.

## 4.3. Einschreibung der Mannschaften und Lizenz-Kontrolle

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

Die **Sportordnung** sagt dazu:

§ 33 (10) Eine Mannschaft besteht aus mindes- tens sechs Spielern und höchstens zehn Spielern. Die Mannschaftsaufstellung, sowie Änderungen der Aufstellung müssen vor Beginn des Wettbewerbs (also bis zum Einschreibeschluss) in das Mann- schaftformular eingetragen und die Lizenzen der anwesenden Spieler bei der Jury abgegeben wer- den. (...)

### Hinweise:

- Wenn kein Schiri 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 sollen einbehalten wer- den.** Der LK sollte dafür Briefumschläge, eine Box o.ä. verwenden. Der LK bekommt zeitnäher nach der letzten Runde die Unterschriften der Teamchefs, da erst danach die Lizenzen zurück- gegeben werden.
- Wichtig: Alle Spieler, die eingesetzt werden sol- len, müssen bis zum Einschreibeschluss einge- tragen worden sein, auch wenn Spieler noch nicht vor Ort sind:

Die **Sportordnung** sagt dazu:

§ 33 (10) (...) Verspätete Spieler, die in das Mannschaftsformular eingetragen wurden, müssen erst ihre Lizenzen bei der Jury abgeben, um ihre Mannschaft ergänzen zu können.

## 4.4. Spielberechtigung der Spieler für ihre Mannschaft

Zur Spielberechtigung bzw. zu Nachmeldungen sagt die **Sportordnung**:

§ 29 (10) Aus den Angaben „Name“, „Vorname“, „Lizenznummer“ und „Ligamannschaft“ wird eine „Liga-Spielerliste“ erstellt, die im Internet veröf- fentlicht wird. Diese Liste dient den Ligakoordina- toren, den Mannschaftsführern und den Spielern selbst zur Feststellung der Spielberechtigung.

Änderungsmeldungen und Nachmeldungen von Spielern, die noch für keine Mannschaft gemeldet wurden, sind zulässig. Diese können formlos ge- meldet werden. Sie müssen spätestens bis Freitag, 12 Uhr vor dem entsprechenden Spieltag an [liga- meldung@boule-nrw.de](mailto:liga-meldung@boule-nrw.de) gemeldet werden. Dabei ist anzugeben, für welche Mannschaft ein Spieler nachgemeldet wird. Wenn dies unterbleibt, wird der nachgemeldete Spieler der untersten Mann- schaft des Vereins zugeordnet.

Die Liste im Internet wird dann schnellstmöglich entsprechend geändert. Wird ein Spieler einge- setzt, der nicht in der Spielerliste steht, so meldet der Ligakoordinator dies dem Kommunikationsaus- schuss. Dieser prüft ggfls. mit der Geschäftsstelle, ob der Spieler eine gültige Lizenz besitzt. Ist dies der Fall, wird der Spieler in die Spielerliste der un- tersten Liga des Vereins eingetragen. Der Verein wird mit einer Nachmeldegebühr gemäß Finanz- ordnung belegt. Der Ligakoordinator wird über die Spielberechtigung vom Kommunikationsausschuss informiert um evtl. das Ligaergebnis korrigieren zu können.

Das bedeutet: Der Ligakoordinator muss am Spiel- tag zunächst nur kontrollieren, ob die eingetragene- nen Spieler einer Mannschaft eine gültige Lizenz des Vereins besitzen.

## 4.5. Teambesetzungen

Die Teambesetzungen werden von den Mann- schaftsführern vor Beginn jeder Spielrunde in das Mannschaftsformular eingetragen. (siehe auch **SpO § 33 (11)**)

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

## 4.6. Verspätetes Antreten einer Mannschaft und Ausschluss

Zur Verspätung von Spielern bzw. von Mannschaf- ten und deren Ausschluss sagt die **Sportordnung** Folgendes:

§ 33 (13) Tritt eine Mannschaft verspätet an, oder ist sie nicht mit mindestens 5 Spielern spielbereit, gilt folgende Vorgehensweise:

- Wenn eine Mannschaft eine Viertelstunde nach dem angesetzten Spielbeginn eines Spieltages – in der Regel eine halbe Stunde nach Ein- schreibeschluss – nicht mit mindestens 5 Spielern spielbereit ist, wird sie für die 2 Triplett- en der ersten Begegnung mit je einem Punkt bestraft, welcher der gegnerischen Mannschaft zum Vorteil angerechnet wird. Für jeweils wei- tere 5 Minuten Verspätung erhöht sich die Strafe um je einen Punkt. Die betreffende Mannschaft hat die Triplette-Spielrunde der ersten Begeg- nung verloren, wenn sie eine Stunde nach Spiel- beginn nicht auf dem Spielgelände spielbereit anwesend ist.
- Die betreffende Mannschaft darf die Doublette- Spielrunde der ersten Begegnung spielen, wenn sie 75 Minuten nach dem angesetzten Spielbe- ginn eines Spieltages (dies gilt nun als Spielbe- ginn für die Doublette-Runde) mit mindestens fünf Spielern spielbereit ist. Ist dies nicht der Fall, kommt § 33 (13) a) sinngemäß zur An- wendung.
- Geht auch diese Spielrunde verloren, weil die Mannschaft nicht spielbereit war, wird die Mann- schaft vom Wettbewerb ausgeschlossen und es gilt § 31 (12) der Sportordnung (Ausschluss vom Spielbetrieb für die laufende Saison und automatischer Abstieg)
- Nur in dem Fall, dass der betreffende Verein schlüssig nachweisen kann, dass während der Anfahrt zum Spielort ein gravierendes Ereignis eingetreten ist, dass die rechtzeitige Ankunft ver- hinderte, kann der Sportausschuss beschließen, dass die betreffende Mannschaft auch weiterhin am laufenden Spielbetrieb teilnehmen kann.

§ 33 (14) Tritt eine Mannschaft nur mit fünf Spielern bzw. nicht mit einem Mixte-Team an, darf sie die Begegnung bestreiten, und ist aber verpflichtet, wie folgt aufzustellen:

- Im Doublette-Mixte spielt nur ein Spieler mit drei Kugeln. Im Triplette-Mixte spielen zwei Spieler mit je zwei Kugeln.
- In den Ligen unterhalb der Bezirksliga gilt bei nur fünf Spielern: Im Doublette 3 spielt nur ein Spieler mit drei Kugeln. Im Triplette 2 spielen zwei Spieler mit je zwei Kugeln.

Ein Beispiel soll die Vorgehensweise bei Verspätungen verdeutlichen:

Regionalliga Nord:

Einschreibeschluss/Wettbewerbsbeginn: 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 sind als Triplette (T) in das Mannschaftsformular eingetragen worden. Auch Spieler 4 ist männlich, der laut Mannschaftsformular mit einem 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 nicht ins Mannschaftsformular bei Spielrunde „1T“ eingetragen wurde

- Die Mannschaft darf nicht antreten.

10:25 Uhr: Der Gegner führt 3:0

10:27 Uhr: Spieler 5 erscheint und gibt einem Jury-Mitglied seine Lizenz

Die Mannschaft kann mit 5 Spielern antreten:

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

Kurze Zeit später erscheint die Frau (Spieler 6) und kann nach Abgabe ihrer Lizenz das Triplette Mixte vervollständigen. Nun dürfte Spieler 7 nach einer Aufnahme in eines der Tripletten eingewechselt werden (siehe unten: „Auswechslungen“)

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

10:55 Uhr: 9:0 für den Gegner

11:00 Uhr: Die Mannschaft hat beide Tripletten mit 0:13 verloren

11:15 Uhr: Laut § 33 (13) b) Beginn der Doublette-Runde

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

12:15 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 weiteren Wettbewerb des Spieltages ausgeschlossen

⇒ Die Mannschaft wird gemäß § 33 (13) c) mit Bezug auf § 31 (12) sanktioniert:

§ 31 (12) (...) Eine Mannschaft steigt automatisch ab und wird vom Spielbetrieb für die laufende Saison ausgeschlossen, wenn sie an einem Spieltag nicht spielt. Dem Verein dieser Mannschaft wird eine Ordnungsgebühr gem. § 13 der Finanzordnung in Rechnung gestellt. Alle Spiele dieser Mannschaft werden annulliert.

## 4.7. Ansprache vor Spielbeginn

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

Wenn kein Schiedsrichter anwesend ist, sollte der Ligakoordinator auf das internationale Reglement (offenes Spiel usw.), auf Rauch- und Alkoholverbot und auf das Eintragen der Ergebnisse in das Ergebnisformular hinweisen.

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. Ausgabe 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 „Liga-Ergebnisdienst“ eintragen

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

Er trägt die Ergebnisse in das Programm „Liga-Ergebnisdienst“ ein (siehe oben Punkt 3.1) und veröffentlicht es so schnell wie möglich. Mögliche Korrekturen, z.B., weil nach der Kontrolle der Spielberechtigungen am Mittwoch (siehe Punkt 5.3) ein nicht-spielberechtigter Spieler gemeldet wird, werden nachträglich vorgenommen.

### 5.3: Kontrolle der Spielberechtigung von Liga-Spielern

Die § 29 (7) und § 29 (9) (siehe oben unter Punkt 4.4) regeln die Spielberechtigung.

Da Vereine die Möglichkeit haben, Spieler, die noch nicht in der „Liga-Spielerliste“ stehen, bis Freitag, 12:00 Uhr vor einem Spieltag nachzumelden, und die Spielberechtigung gegeben ist, wenn die Nachmeldungen in der „Liga-Spielerliste“ enthalten sind, sollte der LK hier noch einmal kontrollieren.

Dazu vergleicht der LK die in die Mannschaftsformulare eingetragenen Spieler mit den Liga-Spielerlisten der Vereine. **Links: „Liga“, „Liga-Spielerliste“, „Verein auswählen“**

Falls Spieler in Mannschaften eingesetzt wurden, für die sie ursprünglich nicht gemeldet wurden, muss der Liga-Koordinator folgende Regelungen der **Sportordnung** beachten:

§ 29 (11) Hat ein Spieler gemäß § 33 (16) der Sportordnung in einer Mannschaft gespielt, für die er ursprünglich nicht gemeldet war, so meldet das der zuständige Ligakoordinator an [ligamel-dung@boule-nrw.de](mailto:ligamel-dung@boule-nrw.de). Diese Einsätze werden in der Liste vermerkt. Ändert sich dadurch die Spielberechtigung eines Spielers, so wird die Liste dementsprechend aktualisiert.

§ 33 (16) Ein Spieler darf in der Mannschaft, für die er gemeldet worden ist und in höheren Mannschaften mit folgenden Einschränkungen eingesetzt werden:

Die Spielberechtigung in der ursprünglichen Mannschaft erlischt nach zweimaligem Spielen in einer höheren Mannschaft und wird zur Spielberechtigung in derjenigen höheren Mannschaft, in der der Spieler zuletzt eingesetzt wurde. Der Spieler kann dann wiederum in höheren Mannschaften eingesetzt werden.

Das bedeutet:

- Ein Spieler, der in einer 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.** Wenn ein solcher Fall eintritt, dann trägt der LK dieses mit Bezug auf die **SpO, §33 (18)** nachträglich in das Programm „Liga-Ergebnisdienst“ ein (Vorkommnisse... „Nicht spielberechtigten Spieler“)

§ 33 (18) Wird in einer Begegnung ein nicht spielberechtigter Spieler eingesetzt, werden alle Spiele dieser Begegnung mit dem Ergebnis des schlechtesten Spieles der gleichzeitig durchgeführten anderen Begegnungen dieses Spieltags als verloren gewertet.

- Ein Spieler, der in einer höheren Mannschaft spielt, als in der Mannschaft, für die er angemeldet wurde, wird wie folgt an [ligameldung@boule-nrw.de](mailto:ligameldung@boule-nrw.de) gemeldet:

**Name:** z.B. Rainer Leger

**Lizenznummer:** z.B. 08-123-007

und einfach nur die Ergänzung: **spielte in Mannschaft 1** (oder z.B. Mannschaft 2,3, usw.)

Das sogenannte „Festspielen“ von „Höher Spielenden“ muss der LK nicht nachhalten. Das regelt der Kommunikationswart.

Falls **ein Spieler, der in das Mannschaftsformular eingetragen wurde, nicht in der Liga-Spielerliste des entsprechenden Vereins vermerkt ist**, trägt der LK das mit Bezug auf die **SpO, §33 (18)** nachträglich in das Programm „Liga-Ergebnisdienst“ ein (Vorkommnisse... „Nicht spielberechtigten Spieler“)

Falls **ein Team nicht antritt** vermerkt der LK mit Bezug auf die **SpO § 33 (12)** auch dieses im Programm „Liga-Ergebnisdienst“ (Vorkommnisse... „Team nicht angetreten“)

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

Für weitere Fragen oder bei Problemen steht als Ansprechpartner der BPV NRW-Sportausschuss

[sportausschuss@boule-nrw.de](mailto:sportausschuss@boule-nrw.de)

zur Verfügung.