

# Sportordnung Classic des Keglerverbandes Chemnitz e. V.

Ausgabe 2008

## Inhaltsverzeichnis

1. Altersklassen.....	2
2. Einzelmeisterschaften.....	2
3. Mannschaftsmeisterschaften.....	2
4. Durchführung von Einzel- und Mannschaftsmeisterschaften.....	3
5. Meldewesen.....	4
6. Werbung auf der Spielerkleidung.....	5
7. Einsatz von Ersatzspielern.....	5
8. Erwerb der zweiten Spielberechtigung.....	7
9. Vereinswechsel.....	7
10. Mannschaftsantritt.....	8
11. Leitung eines Wettspiels.....	9
12. Verhalten bei Ausfall von Kegelstellautomaten.....	10
13. Aufstieg und Abstieg, Ermittlung der Platzierung bei Punktgleichheit.....	10
14. Vorstartrecht.....	11
15. Punktabsprachen.....	12
16. Ausscheiden von Mannschaften .....	12
17. Disziplinarmaßnahmen.....	12
18. Änderungen, Inkrafttreten .....	13

0. Der Text dieser Ordnung gilt sowohl für die weibliche als auch die männliche Sprachform. Sie präzisiert und ergänzt die Sportordnung des Deutschen Keglerbundes Classic e.V. (DKBC) für den Wettspielbetrieb im Bereich des Keglerverbandes Chemnitz e.V. (KVC). Die Sportordnung des Keglerverbandes Sachsen e.V. ist für den Spielbetrieb im Bereich des KVC außer Kraft gesetzt.

### **1. Altersklassen**

Jugend C	unter 10 Jahre
Jugend B	10 - 14 Jahre
Jugend A	15 - 18 Jahre
Junioren/Juniorinnen (u 23)	19 - 23 Jahre
Herren/Damen	24 - 49 Jahre
Senioren A/Seniorinnen A (ü 50)	50 - 59 Jahre
Senioren B/Seniorinnen B (ü 60)	60 Jahre u. darüber

1.1 Maßgebend für die Einstufung in die jeweilige Altersklasse ist das Alter, das innerhalb eines Sportjahres (01.07. des Jahres bis 30.06. des nachfolgenden Jahres) erreicht wird.

1.2 Die AK Jugend A unter 16 Jahren darf mit maximal 100 Wurf an 200 Wurf-Wettspielen teilnehmen, ab vollendetem 16. Lebensjahr uneingeschränkt.

1.3 Die AK Jugend B muss mit der 14er-Kugel spielen. Sie darf nur unter dieser Voraussetzung am Spielbetrieb teilnehmen.

### **2. Einzelmeisterschaften**

2.1 Einzelmeisterschaften werden jährlich in allen Altersklassen, außer AK Jugend C, durchgeführt. Die Einzelmeisterschaften sind eigenständige Wettbewerbe außerhalb der Mannschaftsmeisterschaften. Mannschafts- und Spielklassenzugehörigkeit haben auf die Teilnahme an Einzelmeisterschaften keinen Einfluss. Den spielleitenden Stellen ist es jedoch gestattet, die Einzelwertung während der Mannschaftsmeisterschaften als zusätzliche Qualifikationsmöglichkeit zu nutzen.

2.2 Alle Spieler erhalten nur zu den Einzelmeisterschaften ihrer Altersklasse Startrecht. Ausnahmen: Senioren A / Seniorinnen A können nach Wahl in der Altersklasse Herren/Damen und Senioren B / Seniorinnen B können in der Altersklasse Senioren A / Seniorinnen A starten. Sie haben ihre Entscheidung bereits vor Beginn der örtlichen Meisterschaft zu treffen, d. h. eine schriftliche Erklärung für den Einzelstart ist beim zuständigen Sportwart abzugeben.

2.3 Vor Spielbeginn hat jeder Spieler den gültigen Spielerpass sowie bei Start mit Werbung auf der Spielkleidung die entsprechende Genehmigung des Keglerverbandes Sachsen vorzulegen. Ist er dazu nicht in der Lage, erhält er kein Startrecht.

2.4 Die Vorläufe können über mehrere Tage verteilt durchgeführt werden. Vor- und Endläufe werden an verschiedenen Tagen ausgetragen. Das erspielte Vorlauf- und Endlaufergebnis bilden das Gesamtergebnis. Nähere Einzelheiten, andere Modi, Starterzuteilungen o. ä. werden in den jährlichen Ausschreibungen festgelegt.

### **3. Mannschaftsmeisterschaften**

3.1 Die Meister werden jährlich in den Ligen oder in gesonderten Turnieren ermittelt. Die genauen Festlegungen werden durch den Sportausschuss des KVC, die Ermittlung der Kreismeister durch die Kreisverbände in deren jährlichen Ausschreibungen getroffen.

3.2 Des Weiteren gilt:

a) Spieler der Altersklasse Jugend A können eine Spielberechtigung für Herren-/Damen-Mannschaften erhalten.

b) Juniorinnen und Junioren spielen in Damen- bzw. Herrenmannschaften.

c) Spieler der Altersklasse Senioren/innen A und B können eine Spielberechtigung für Herren-/Damen-Mannschaften erhalten.

d) Spieler der Altersklasse Senioren B, die am 200 Wurf-Spiel teilnehmen möchten, haben zur Erteilung der Spielberechtigung eine schriftliche Erklärung, dass sie auf eigene Gefahr am Wettspiel teilnehmen, dem Staffel- bzw. Wettkampfleiter vorzulegen. Gleiches gilt für die Erteilung einer Startgenehmigung als Ersatzspieler in einem 200 Wurf-Spiel.

### 3.3 Mannschaftsstärke:

Herren 6 Spieler

Damen 6 Spielerinnen (Bezirksklasse Damen 5 Spielerinnen + 1 Streichwert)

Jugend 4 Spieler

Senioren A 6 Spieler (Bezirksklasse Senioren 5 Spieler inklusive 1 Streichwert)

Senioren B 4 Spieler

Seniorinnen 4 Spielerinnen

Die Kreisverbände können, hiervon abweichende Regelungen treffen.

## 4. Durchführung von Einzel- und Mannschaftsmeisterschaften

### 4.1 Allgemeines

a) Bei Mannschaftswettbewerben, die auf Heim- bzw. Auswärtsbahnen stattfinden, beginnt die Heimmannschaft auf der linken einer Doppelbahn, der Gast auf der rechten einer Doppelbahn.

b) Die nachfolgenden Starter beginnen bei den Mannschaftswettbewerben auf den Bahnen, die der Vorstarter zuletzt bespielt hat.

c) Bei allen Wettbewerben auf neutralen Bahnen werden die Bahnen vom Sportausschuss festgelegt.

d) Bei 6er Mannschaften im 100 Wurf-Spiel über 4 Bahnen spielen jeweils 3 Starter auf den Bahnen 1 und 2 und je 3 Starter auf den Bahnen 3 und 4. Bei einem 100 Wurf-Spiel über 6 Bahnen spielen jeweils 2 Starter auf den Bahnen 1 und 2, den Bahnen 3 und 4 und auf den Bahnen 5 und 6.

e) Bei 4er Mannschaften im 100 Wurf-Spiel über 4 Bahnen spielen jeweils 2 Starter auf den Bahnen 1 und 2 und je 2 Starter auf den Bahnen 3 und 4.

f) 200 Wurf-Spiele sind grundsätzlich auf 4 oder 6 Bahnen zu spielen (Ausnahme 2. Bezirksklasse Herren).

4.1.1 Alle Einzel- und Mannschaftswettbewerbe mit 200 Wurf-Spiel erfolgen im Blockstart mit Bahnwechsel je 50 Wurf (25 Volle, 25 Abräumer). Der Bahnwechsel beim 200 Wurf-Spiel über 4 Bahnen erfolgt nach folgendem Schema:

Bahn 1   Bahn 2   Bahn 3   Bahn 4

A1        B1        A2        B2

B1        A1        B2        A2

B2        A2        B1        A1

A2        B2        A1        B1

Die Spieler 3 und 4 sowie 5 und 6 starten analog der Spieler 1 und 2.

Der Bahnwechsel beim 200 Wurf-Spiel über 6 Bahnen erfolgt nach folgendem Schema:

Bahn 1   Bahn 2   Bahn 3   Bahn 4   Bahn 5   Bahn 6

A1        B1        A2        B2        A3        B3

B1        A1        B2        A2        B3        A3

B3        A3        B1        A1        B2        A2

A3        B3        A1        B1        A2        B2

Die Spieler 4, 5 und 6 starten analog der Spieler 1, 2 und 3.

4.1.2 Das 100 Wurf-Spiel zweier Mannschaften erfolgt in der Regel im Blockstart mit Bahnwechsel je 50 Wurf (25 Volle, 25 Abräumen) über 2 oder 4 Bahnen. Dies gilt auch bei Turnierform mit 2er Paarungen. Der Bahnwechsel beim 100 Wurf-Spiel erfolgt nach folgendem Schema:

**2 Bahnen 2 Mannschaften**

Bahn 1	Bahn 2
A1	B1
B1	A1

**4 Bahnen 2 Mannschaften**

Bahn 1	Bahn 2	Bahn 3	Bahn 4
A1	B1	A2	B2
B1	A1	B2	A2

4.1.3 Bei Kettenstart über 4 Bahnen (je Bahn 25 Wurf) wird stets mit dem Spiel in die Vollen begonnen und der Bahnwechsel von links nach rechts vorgenommen.

4.1.4 Ein Turnier kann in mehreren Abteilungen oder Gruppen mit durchgängiger Wertung gespielt werden. Für den Mannschaftsantritt gelten die für die Abteilung oder Gruppe festgelegten Startzeiten.

4.1.5 Vor Beginn des Wettspiels sind maximal bis zu 10 Spieler der Mannschaft namentlich ohne Festlegung der Startreihenfolge oder Auswechslung durch die Vorlage der Spielerpässe zu benennen.

4.1.6 Die Wurflisten aller Spieler bleiben für ggf. notwendige Durchschnittsberechnung bis Wettspiel-/Turnierende beim Wettspiel-/Turnierleiter. Diese versenden die Wurflisten zusammen mit den Spielberichten an die Mannschaften. Diese Regelung entfällt, wenn eigene Listen die einzelnen Ergebnisse pro Bahn für genannten Zweck dokumentieren.

4.2 Als Wurfzeit stehen im Einzel und im Mannschaftswettbewerb für 50 Wurf 20 Spielminuten und für 25 Wurf (nur bei Kettenstart) 10 Spielminuten zur Verfügung. Die Wurfzeit muss während der gesamten Wettspieldauer dem Aktiven angezeigt sein. Ist dies nicht der Fall, kann eine vorzeitige Beendigung der Wettkampfdistanz (z.B. durch Anziehen des Automaten) nicht angewandt werden. Die verbliebenen Würfe müssen in diesem Fall nachgespielt werden.

4.3 Im Spiel- und Aufenthaltsbereich der Aktiven gilt ein allgemeines Rauchverbot. Im Spielbereich gilt Alkoholverbot. Spieler, die sichtbar unter Alkoholeinfluss stehen, sind vom Wettspiel auszuschließen.

## **5. Meldewesen**

5.1 Die Teilnahme der Mannschaften an den Wettspielen setzt die Meldung dieser Mannschaft bei der zuständigen spielleitenden Stelle vor Beginn des Sportjahres bis zu dem festgelegten Zeitpunkt voraus.

5.2 Vor Beginn der Punktspielserie eines Sportjahres hat jeder Verein seine Mannschaft(en) namentlich, unter Beifügung der Spielerpässe mit Einlegeblättern, Nennung des Mannschaftsleiters mit genauer Anschrift und Angabe der benutzten Bahnanlage sowie der zu bespielenden Bahnen (Läufe) zur Erteilung der Spielgenehmigung bis zum laut Ausschreibung festgelegten Termin zu melden. Eine Kopie der gültigen Bahnabnahmeurkunde und ggf. der gültigen Werbegenehmigung ist der Meldung beizufügen. Zu spät gemeldete Mannschaften haben keinen Anspruch auf Einteilung zu den Wettspielen.

5.3 Für jede Mannschaft ist mindestens die nach Pkt. 3.3. erforderliche Anzahl Stammspieler zu melden. Diese Festlegung ist auch bei Ummeldungen einzuhalten, sonst gilt der Start der Mannschaft als unberechtigt.

5.4 Die Mannschaftszugehörigkeit ist vorher vom Verein auf dem Einlegeblatt zum Spielerpass einzutragen. Die Spielberechtigung für die Spielklasse wird vom zuständigen Staffelleiter auf dem Einlegeblatt eingetragen.

5.5 Die Mannschaftsleiter sind verantwortlich, dass jede Veränderung in der Mannschaftsbesetzung, wie

- Ummeldung von Spielern durch Festspielen in anderen Mannschaften
- Abmeldung von Spielern durch Vereinswechsel
- Nachmeldung von Spielern

dem Staffelleiter oder bei dessen Ausfall dem zuständigen Sportwart unverzüglich gemeldet wird. Bei Ummeldungen von Spielern (Erwerb der 2. Spielberechtigung) ist zusätzlich der Staffelleiter, der die 1. Spielberechtigung erteilt hat, von der erfolgten Ummeldung des betreffenden Spielers zu informieren

5.6 Die Meldung der Bundesliga-Spieler hat zusätzlich durch den Verein an den Sportwart zu erfolgen. Geschieht dies nicht, zählen alle am ersten Bundesliga-Spieltag eingesetzten Spieler als Bundesliga-Spieler entsprechend Pkt. 7.4.1.

## **6. Werbung auf der Spielerkleidung**

Das Anbringen von Werbung auf der Spielkleidung ist gestattet und bedarf der Genehmigung durch den Keglerverband Sachsen e.V. Die Werbung darf nicht gegen die guten Sitten oder die im Sport allgemein gültigen Grundsätze verstoßen. Herstellerlogos sind keine Werbung im Sinne dieser Festlegungen. Spieler, deren Spielkleidung im Sinne dieser Regelung vorschriftswidrig ist oder deren mit Werbung versehene Spielkleidung nicht genehmigt ist, dürfen in dieser Spielkleidung nicht starten.

Die Genehmigung wird jeweils maximal für die Dauer eines Sportjahres erteilt und ist bei der spielleitenden Stelle bzw. beim Turnierleiter zusammen mit den Spielerpässen vorzulegen.

## **7. Einsatz von Ersatzspielern**

7.0 Bei Sechsermannschaften ist die Einwechslung von zwei Spielern erlaubt, wobei ein bereits ausgewechselter Spieler nicht wieder eingewechselt werden darf. Jeder spielt sofort auf das Ergebnis des ausgewechselten Spielers weiter. Bei Vierer- und Fünfermannschaften darf nur einmal ausgewechselt werden. Ein Austausch von Spielern vor Entnahme der ersten Wertungskugel (also während der Einspielzeit) zählt nicht als Auswechslung.

7.1 Jeder Spieler aus einer unteren Mannschaft einer Altersklasse kann dreimal in einer höheren Mannschaft derselben Altersklasse eingesetzt werden. Der Einsatz eines Ersatzspielers ist im Einlegeblatt des Spielerpasses einzutragen.

Ausnahmen:

- a) Spieler der Altersklasse Jugend A nach Pkt. 3.2.a und Pkt. 8.3. dieser Ordnung. In Mannschaften ihrer Altersklasse Jugend A gemeldete Jugendspieler können unabhängig von ihrer Spielklasse bis zu 6 Einsätze in Damen-/Herrenmannschaften aller Spielklassen absolvieren. Mit dem 7. Einsatz in einer Damen/Herrenmannschaft wird die zweite Spielberechtigung in dieser Mannschaft erlangt. Gleichzeitig tritt Pkt. 7.3 in Kraft.
- b) Seniorenspieler eines Vereines, die in der Herrenmannschaft auf Kreisebene gemeldet sind, können insgesamt dreimal als Ersatzspieler in einer Seniorenmannschaft oder höheren Herrenmannschaft des Vereines eingesetzt werden. Ein solcher Einsatz ist wie jeder Ersatzspielereinsatz im Einlegeblatt zu vermerken. Beim vierten Einsatz, auch in einer Seniorenmannschaft, gilt Pkt. 8.2. dieser Ordnung.
- c) Im Damenspielbetrieb des KVC können Ersatzspielerinnen sechsmal eingesetzt werden. Erst nach dem 7. Einsatz spielt sich die Starterin analog Pkt. 8.2. dieser Ordnung fest.
- d) Vereine im Damenspielbetrieb des KVC können mit Vereinen, welche keine Damenmannschaft für den Wettspielbetrieb der laufenden Saison gemeldet haben, Partnerschaftsverträge abschließen. Diese erlauben alle im Damenbereich zulässigen Altersklassen als Ersatzspielerin wie unter 7.1.c einzusetzen. Ein Festspielen ist jedoch nicht möglich. Ein 7. Einsatz einer solchen Starterin führt zu Punktverlust für die Mannschaft.

7.2 Spieler, die keiner Stammmannschaft angehören, können an einem Wettspiel ohne eingetragene Spielberechtigung teilnehmen. Innerhalb von sechs Tagen nach Abschluss des Wettspiels sind die Spielerpässe der Spieler, die keiner Stammmannschaft angehören, zur Eintragung der Spielberechtigung an den zuständigen Staffelleiter oder bei dessen Ausfall dem zuständigen Sportwart einzureichen. Geschieht dies nicht oder wird dabei festgestellt, dass der Spielerpass nicht in Ordnung ist, gilt der Start als unberechtigt und hat Punktverlust zur Folge.

7.3 Nach Erteilung der zweiten Spielberechtigung ist der Einsatz in anderen Mannschaften auch als Auswechselspieler nicht mehr möglich.

7.4 Zusatzregelung für Bundesliga-Spieler

7.4.1 Bundesliga-Spieler ist:

a) Wer entsprechend Pkt. 5.6. als Bundesliga-Spieler gemeldet wurde und jeder am ersten Bundesliga-Spieltag in einer Bundesligamannschaft eingesetzte Spieler, der zu diesem Zeitpunkt nicht in einer Mannschaft im Spielbetrieb des KVS, eines Bezirkes oder Kreises als Stammspieler gemeldet wurde.

b) Wer als Spieler unterer Mannschaften zum vierten Mal in einer Bundesligamannschaft eingesetzt wurde.

7.4.2 Einsatz von Bundesliga-Spielern im Spielbetrieb des KVC

a) Spieler einer zweiten oder folgenden Mannschaft, die ihren vierten Einsatz außerhalb der Stammmannschaft, in einer Bundesligamannschaft, absolvieren, können unter Beachtung des Pkt. 7.4.4. nur wieder als Spieler in die Mannschaft zurück, in der sie ursprünglich gemeldet waren.

b) Ursprünglich in der Bundesliga gemeldete Spieler können unter der Voraussetzung des Pkt. 7.4.4 nur in der zweiten Mannschaft ihres Vereins eingesetzt werden.

7.4.3 An einem Spieltag darf ein in der Bundesliga eingesetzter Spieler nur einmal starten. Ein Spieltag umfasst dabei die jeweilige Spielwoche der Liga bzw. Klasse (Montag bis Sonntag). Bei einem Zweitstart im Spielbetrieb des KVC gilt dies als Einsatz eines unberechtigten Spielers und die Wertung erfolgt nach Pkt. 15.2.a dieser Sportordnung.

Ausnahmen bilden Stammspieler unterer Mannschaften, die nur als Ersatzspieler in der Bundesliga eingesetzt wurden und sich mit diesem Einsatz nicht festspielen. Diese dürfen am gleichen Spieltag zusätzlich auch in ihrer Stammmannschaft eingesetzt werden.

7.4.4 Ein Einsatz von Bundesliga-Spielern im Spielbetrieb des KVS, der Bezirke oder Kreise ist nur unter folgenden Voraussetzungen und Beachtung des Pkt. 7.4.7. möglich:

a) Der Spieler hat an den letzten zwei Bundesligaspielen seiner Mannschaft nicht teilgenommen.

b) Der Spieler hat am letzten Bundesliga-Spieltag seiner Mannschaft, in der Rangfolge der Spieler innerhalb seiner Mannschaft, mit seinem Ergebnis Platz 6 belegt.

c) Bei einer vorgenommenen Auswechslung und dabei belegten 6. Platz in der Mannschaftswertung hat nur einer der ausgewechselten oder eingewechselten Bundesliga-Spieler nach Pkt. 7.4.2. am folgenden Spieltag Startrecht in einer unteren Mannschaft.

d) Unter Anwendung der Regeln 7.4.4. a) oder b) oder c) kann nur ein Spieler pro Spiel eingesetzt werden. Der Nachweis ist durch die Vorlage der Spielberichte der Bundesliga-Mannschaft zu erbringen.

7.4.5 Ein Spieler, der entsprechend Pkt. 7.4.4. Spielrecht im Spielbetrieb des KVS, der Bezirke oder Kreise hat, darf solange in der unteren Mannschaft spielen, bis er wieder in der Bundesliga eingesetzt wird.

7.4.6 Bei Verstößen gegen diese Festlegungen gilt der Start des Spielers in der unteren Mannschaft als unberechtigt und die Wertung erfolgt nach Pkt. 15.2.a dieser Sportordnung. Zusätzlich sind weitere Ahndungsmittel nach der Rechts- und Verfahrensordnung des KVC einzusetzen.

7.4.7 Übersteigt die Anzahl der Bundesliga-Einsätze des Spielers 2/3 der Gesamtanzahl der Spieltage der Bundesliga, ist ein Start im Spielbetrieb des KVS, der Bezirke und Kreise nicht mehr möglich. Ein- bzw. Auswechslungen zählen dabei als Einsatz.

7.5 Die Regelungen aus den Punkten 7.4.2 bis 7.4.7 gelten auch für Stammspieler in 1. Mannschaften der Landesligen Damen und Herren im KVS, solange sie noch keine zweite Spielberechtigung erworben haben.

## **8. Erwerb der zweiten Spielberechtigung**

8.1 Alle Spieler erhalten innerhalb eines Sportjahres für Wettspiele maximal zwei Spielberechtigungen. Ausnahmen sind nur nach Pkt. 9. möglich. Nach Erteilung der zweiten Spielberechtigung ist der Einsatz in einer anderen Mannschaft nicht mehr möglich und gilt als unberechtigter Start.

8.2 Wird ein Spieler innerhalb eines Sportjahres bei Wettspielen ein viertes bzw. siebentes (Jugend/Damen) Mal in einer anderen, als der Mannschaft des Vereins, in der er als Stammspieler gemeldet ist, eingesetzt, muss er für die Mannschaft umgemeldet werden, für die er das vierte bzw. siebente (Jugend/Damen) Spiel in einer anderen Mannschaft durchgeführt hat (gilt nicht für Bundesliga- und Landesligaspieler nach Pkt. 7.4). In diesem Fall ist der Spielerpass mit dem Einlegeblatt innerhalb von sechs Kalendertagen an den zuständigen Staffelleiter oder bei dessen Ausfall dem zuständigen Sportwart zur Eintragung der neuen Spielberechtigung einzureichen. Erfolgt dies nicht, gilt der vierte bzw. siebente (Jugend/Damen) und jeder weitere Einsatz, auch in der bisherigen Stammmannschaft, als unberechtigt.

8.3 Eine zweite Spielberechtigung in einer anderen als der gemeldeten Altersklasse ist nur für Spieler der Altersklasse Jugend A und Senioren möglich.

8.4 Eine Ummeldung von einer höheren in eine untere Mannschaft derselben Altersklasse ist nur unter folgenden Bedingungen möglich:

- beide Mannschaften haben die Punktspiele ihrer Staffel noch nicht abgeschlossen
- die festgelegte Anzahl der Stammspieler wird nicht unterschritten

Nach erfolgter Abmeldung beim bisherigen Staffelleiter ist der Spieler erst nach 2 Wettspielen der neuen Stammmannschaft in dieser spielberechtigt.

## **9. Vereinswechsel**

9.1 Ein Vereinswechsel innerhalb des Keglerverbandes Sachsen ist jederzeit möglich. Erfolgt der Wechsel in der Zeit vom 01.04. bis 30.06. eines Jahres, wird das Spielrecht für den neuen Verein ab dem 01.07. des Jahres erlangt. Außerhalb dieses Zeitraumes kann eine Spielberechtigung für den neuen Verein frühestens 3 Monate nach der Abmeldung bei dem alten Verein erteilt werden. Maßgebend ist der entsprechende Eintrag im Spielerpass.

9.2 Die erteilte Spielberechtigung für den neuen Verein gilt nur für eine Mannschaft, wenn der Spieler nach dem 01.07. des laufenden Sportjahres bereits eine Spielberechtigung für den bisherigen Verein erhalten hatte. Der Einsatz als Ersatzspieler in anderen Mannschaften des neuen Vereins ist nicht möglich. Sollte der Spieler für seinen alten Verein schon zwei Spielberechtigungen erhalten haben, kann ausnahmsweise eine dritte Spielberechtigung erteilt werden. Übersteigt die Anzahl der Einsätze für die Mannschaft des alten Verein 2/3 der Anzahl der Spieltage der Mannschaft des alten Vereins, ist die Erteilung einer Spielberechtigung für den neuen Verein nicht mehr möglich.

9.3 Ein Erwerb einer Spielberechtigung nach einem zweiten Vereinswechsel innerhalb eines Sportjahres ist nicht möglich.

9.4 Für die Bundesliga und den Erhalt des Startrechtes zur Deutschen Meisterschaft gilt ausschließlich die Sportordnung des DKBC.

### 9.5 Gastspielrecht

Kann ein Verein, mangels Mitglieder, keine Mannschaft in einer Jugendklasse melden, so kann einem Jugendlichen ein Gastspielrecht in einem anderen Verein für ein Sportjahr erteilt werden. Das Einzelstartrecht im Heimatverein bleibt hiervon unberührt. Ein Mannschaftsstartrecht in einer Damen- oder Herrenmannschaft ist nur im Heimatverein und als Ersatzspieler möglich. Je Mannschaft darf nur ein Gastspieler eingesetzt werden. Die Genehmigung ist beim zuständigen Jugendfachwart mit der Bestätigung beider Vereine und Kopie der aktuellen Bestandserhebung des DKBC, schriftlich, mindestens vier Wochen vor Saisonstart zu beantragen.

## 10. Mannschaftsantritt

10.1 Die Mannschaften treten zu Beginn und zum Abschluss des Wettspiels vollzählig, mit der festgelegten Anzahl spielberechtigter Spieler in Spielbekleidung oder im Trainingsanzug an. Bei Weggang von Spielern vor Abschluss des Wettspiels ist die Genehmigung vom Leiter des Wettspiels einzuholen.

### 10.2 Wettspiele zwischen 2 Mannschaften

10.2.1 Spielbeginn ist grundsätzlich die Zeit laut Ansetzungsplan. Ist eine Mannschaft nicht anwesend, ist eine Wartezeit von 15 Minuten einzuhalten. Tritt eine Mannschaft durch eigenes Verschulden nach Ablauf dieser Wartezeit nicht an, erhält sie 0 : 2 Spielwertungspunkte, die angetretene Mannschaft ohne Spieldurchführung 2 : 0 Spielwertungspunkte.

10.2.2 Wird von der verspäteten Mannschaft der Beweis erbracht, dass kein eigenes Verschulden vorliegt, ist nach Möglichkeit das Spiel noch auszutragen. In diesem Fall ist dem Spielbericht eine begründete Entschuldigung der zu spät kommenden Mannschaft beizufügen, bzw. innerhalb von drei Tagen an die spielleitende Stelle einzureichen. Geschieht dies nicht, oder wird dabei festgestellt, dass die angeführte Begründung nicht zutrifft, gilt der Start der betreffenden Mannschaft als unberechtigt und das Spiel wird für diese Mannschaft mit 0 : 2 gewertet.

### 10.3 Turniere

10.3.1 Ein Turnier wird grundsätzlich zum festgelegten Zeitpunkt begonnen, wenn mindestens 2 Mannschaften pünktlich erschienen sind. Sind 2 Spieler einer Mannschaft anwesend und ist das Fehlen der restlichen Spieler kein Eigenverschulden, wird unter der Bedingung, dass der Schreibdienst abgesichert werden kann, das Spiel begonnen.

10.3.2 Mannschaften, die danach erscheinen und den Beweis erbringen, dass kein Eigenverschulden vorliegt, sind in das laufende Spiel einzuordnen, solange der letzte Durchgang noch nicht begonnen hat.

10.3.3 Der letzte Durchgang beginnt, wenn der Schlusstarter einer Mannschaft sein Spiel beginnt. Bei einem in Abteilungen oder Gruppen gespielten Turnier kann die Einordnung nur in der jeweiligen Abteilung oder Gruppe erfolgen.

10.3.4 Mannschaften, die erst nach Beginn des letzten Durchganges oder nicht anreisen, erhalten folgende Bewertung:

- bei eigenem Verschulden: 0 Spielwertungspunkte,
- ohne eigenes Verschulden: 1 Spielwertungspunkt.

### 10.4. Spielwertung

10.4.1. Bei Wettspielen zwischen zwei Mannschaften erhält die Mannschaft die mehr Kegel getroffen hat, 2 Spielwertungspunkte. Die unterlegene Mannschaft erhält 0 Spielwertungspunkte. Haben beide Mannschaften die gleiche Kegelzahl, erhält jede Mannschaft 1 Spielwertungspunkt.

10.4.2. Bei Turnieren erhält die Mannschaft mit der höchsten Kegelzahl soviel Spielwertungspunkte, wie Mannschaften zur Staffel gehören. Entsprechend der weiteren Kegelzahl erhält jede folgende Mannschaft 1 Spielwertungspunkt weniger. Haben Mannschaften gleiche Kegelanzahl, erfolgt Punkteteilung.

## **11. Leitung eines Wettspiels**

11.1 Bei den Heimspielen ist der Mannschaftsleiter der gastgebenden Mannschaft in der Regel Wettspielleiter. Der Mannschaftsleiter kann diese Aufgabe delegieren. In diesem Fall ist der Wettspielleiter schriftlich auf dem Spielbericht festzulegen.

11.2 Bei neutralen Turnieren und Meisterschaften werden vom zuständigen Sportausschuss Wettspielleiter benannt. Bei Einzelmeisterschaften und Endspielen sollten in der Regel Schiedsrichter eingesetzt werden.

11.3 Die Leiter eines Wettspieles haben vor Beginn des Wettspiels, auf jeden Fall vor dem Start des Spielers, die Spielberechtigung zu überprüfen und dies bei Abschluss des Wettspiels durch Unterschrift auf dem Spielbericht zu bestätigen.

11.4 Sie dürfen kein Startrecht erteilen, wenn

a) der Spieler eine Spielsperre abzugelten hat,

b) der Spieler weder den Spielerpass noch ein amtliches Personaldokument mit Lichtbild vorlegen kann,

c) der Spieler keine Spielberechtigung nachweisen kann. Ausnahme: Spieler, die keiner Stammmannschaft angehören (Pkt. 7.2. dieser Ordnung),

d) Spieler aus höheren Mannschaften zu Wettspielen niedriger Mannschaften antreten, außer Bundesliga-Spieler nach Pkt. 7.4.4. und Spieler nach Pkt. 7.5.

e) Spieler nach Erteilen der zweiten Spielberechtigung als Ersatzspieler eingesetzt werden sollen,

f) Spieler nach dem 31.01. keine Beitragsmarke des DKBC für das laufende Kalenderjahr im Spielerpass nachweisen können,

g) Spieler nicht gemäß DKBC-Sportordnung vorschriftsmäßig gekleidet sind oder Mannschaften nicht in einheitlicher Spielkleidung antreten,

h) keine Genehmigung für Werbung auf der Spielkleidung vorliegt.

11.5 Wenn vor Beginn des Wettspieles, spätestens vor dem Start eines Spielers, die Spielerpässe nicht kontrolliert wurden, kann nach Abschluss des Wettspieles kein Protest erhoben werden.

11.6 Kann ein Spieler bei Spielbeginn seinen ausgestellten und gültigen Spielerpass nicht vorlegen, ist dieser innerhalb von sechs Tagen mit einem frankierten Rückumschlag zur Kontrolle an den Staffelleiter bzw. den zuständigen Wart einzureichen. Der Spieler hat sich in diesem Fall vor seinem Start auszuweisen und auf dem Spielbericht durch Unterschrift zu bestätigen, dass er einen gültigen Spielerpass besitzt.

11.7 Wird der Spielerpass nicht pünktlich eingereicht bzw. wird dabei festgestellt, dass der Spielerpass nicht in Ordnung ist, gilt der Start als unberechtigt.

11.8 Stellt der Staffelleiter nach Erhalt der Spielunterlagen nachträglich den Einsatz eines nicht spielberechtigten Spielers fest, hat er den Wettspielleiter und die beteiligten Mannschaften zu informieren und die neue Punktwertung vorzunehmen.

11.9 Bei Vorhandensein von Druck- oder Computertechnik ist diese einzusetzen. Andernfalls ist der Schreibdienst wechselseitig unter gegenseitiger Kontrolle durchzuführen.

11.10 Festgestellte Unehrllichkeiten und Nachlässigkeiten der eingesetzten Funktionäre, Mannschaftsleiter und des Schreibdienstes werden nach der Rechts- und Verfahrensordnung geahndet.

11.11 Es ist jedem Spieler innerhalb von 15 Minuten nach Beendigung seines Spiels Gelegenheit zu geben, sein Ergebnis im Ergebnisbuch/Wurfzettel/Druckerausdruck vor Eintragung in den Spielbericht zu kontrollieren. Die Mannschaftsleiter haben nach Abschluss des Wettspiels die Gelegenheit zu bekommen, die Eintragungen für ihre Mannschaft im Spielbericht zu kontrollieren.

11.12 Der Wettbewerb-/Turnierleiter ist verpflichtet, den vorgeschriebenen Spielbericht in der erforderlichen Anzahl auszufüllen und laut Ausschreibung zu verschicken.

11.13 Wenn diese Spielberichte nicht spätestens bis zum folgenden Werktag abgeschickt worden sind, wird der Wettspiel- /Turnierleiter nach der Rechts- und Verfahrensordnung zur Verantwortung gezogen.

## **12. Verhalten bei Ausfall von Kegelstellautomaten**

12.1 Ausfall eines Kegelstellautomaten ist eine Funktionsunfähigkeit, die auch nach 60 Minuten nicht behoben werden kann.

12.2 Ist ein Kegelstellautomat bereits zu Beginn eines Wettspiels ausgefallen, ist für die betreffende Bahn ein Durchschnittswert für alle Spieler festzulegen. Der Bahnwechsel laut Pkt. 4. wird aufgehoben. Es ist so zu spielen, dass jeder Starter/in ohne Unterbrechung das Spiel absolvieren kann.

12.3 Hat zum Zeitpunkt des Ausfalls eines Kegelstellautomaten mehr als die Hälfte der beteiligten Spieler auf der betreffenden Bahn bereits gespielt, bleibt deren Ergebnis gültig. Aus den gespielten Ergebnissen ist ein Durchschnittswert zu ermitteln (Addition aller auf dieser Bahn gespielten Ergebnisse geteilt durch die Anzahl der Spieler, die auf dieser Bahn schon gespielt haben), der für die anderen Spieler eingesetzt wird.

12.4 Ist mindestens die Hälfte der Spieler vom Ausfall betroffen, werden alle bereits auf dieser Bahn gespielten Ergebnisse annulliert. Alle Spieler erhalten für diese Bahn ein Durchschnittsergebnis angerechnet.

12.5 Für den Spieler, während dessen Spiel auf der betreffenden Bahn der Kegelstellautomat ausfällt, gilt die Bahn als nicht gespielt.

12.6 Fallen während eines Wettspieles die Hälfte der zur Verfügung stehenden Bahnen aus und können diese nicht innerhalb 60 Minuten repariert werden, wird das Wettspiel abgebrochen. Der zuständige Sportausschuss entscheidet über Neuansetzung oder Nachspiel der noch nicht gestarteten Spieler.

12.7 Bei Einzelmeisterschaften werden bei Ausfall eines Kegelstellautomaten alle auf dieser Bahn gespielten Ergebnisse annulliert und dafür ein Durchschnittsergebnis für alle Spieler festgelegt.

12.8 Muss ein Spieler wegen technischer Störungen sein Wurfprogramm um mehr als 15 Minuten unterbrechen, dürfen vor Fortführung des Wettspieles fünf Würfe ohne Wertung ausgeführt werden.

12.9 Spieler der Nachbarbahnen beenden die für den Durchgang erforderliche Wurfzahl und dürfen mit den letzten fünf Würfeln des Nachspielenden auf den von ihnen zuletzt bespielten Bahnen fünf Würfe ohne Wertung spielen. Erst dann erfolgt der Bahnwechsel.

## **13. Aufstieg und Abstieg, Ermittlung der Platzierung bei Punktgleichheit**

13.1 Die Anzahl der Aufsteiger sind in den jeweiligen Ausschreibungen festgelegt. Für den Abstieg gilt das Prinzip des gleitenden Abstiegs. Dabei ist die grundsätzliche Anzahl der Absteiger in der jeweiligen Ausschreibung festgelegt, die tatsächliche Anzahl der Absteiger richtet sich jedoch nach der Anzahl der von oben kommenden Mannschaften. In den untersten Spielklassen einer Spielebene sind Ausnahmen möglich, die in der Ausschreibung festzulegen sind.

13.2 Ermittlung der Platzierung bei Punktgleichheit nach Abschluss der Spielserie

13.2.1 Hin- und Rückspiele

Bei Punktgleichheit zwischen 2 oder mehreren Mannschaften werden die gegeneinander erzielten Spielwertungspunkte (SWP) berücksichtigt und danach eine gesonderte Tabelle erstellt.

Beispiel: Mannschaft A, B und C sind punktgleich.

A hat gegen B Heim- und Auswärtsspiel, gegen C das Heimspiel gewonnen und das Auswärtsspiel verloren. C hat beide Heimspiele gewonnen und beide Auswärtsspiele verloren.

Tabelle:

A 6 : 2 SWP

C 4 : 4 SWP

B 2 : 6 SWP

Ist auch hier Gleichheit vorhanden, werden die Kegel der Auswärtsspiele der punktgleichen Mannschaften bei allen nicht in der gesonderten Tabelle als punktgleich erfassten Mannschaften der Spielklasse addiert. In dieser Wertung ist derjenige besser platziert, der die meisten Kegel gespielt hat. Bei gleicher Anzahl erspielter Kegel wird die Differenz der gegeneinander erspielten Kegel bewertet, danach die Differenz der gegeneinander erspielten Abräumer, die Differenz der Zahl der gegeneinander gespielten Fehlwürfe. Sollte auch hier Gleichheit vorhanden sein, kommt es zu einem Entscheidungsspiel auf neutraler Anlage.

### 13.2.2 Turniere

Bei Punktgleichheit von mehreren Mannschaften wird zur Ermittlung des Tabellenplatzes eine gesonderte Tabelle mit den erspielten Turnierwertungspunkten der punktgleichen Mannschaften erstellt, in der nur die Turniere bei den nicht in der gesonderten Tabelle als punktgleich erfassten Mannschaften gewertet werden.

Beispiel:	A	B	C	D	E	F
Punkte						
Turnier 1 bei A	4	5	6	2	3	1
Turnier 2 bei B	6	4	1	5	2	3
Turnier 3 bei C	5	3	2	6	4	1
Turnier 4 bei D	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	1	2	3
Turnier 5 bei E	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	6	5	2
Turnier 6 bei F	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	1	4	3
Tabellenendstand	24	24	24	21	20	13
gesonderte Tabelle	<b>9</b>	<b>12</b>	<b>15</b>			
Platzierung	3.	2.	1.	4.	5.	6.

Ist auch hier Gleichheit vorhanden, werden die Kegel der in der gesonderten Tabelle aufgeführten Turniere addiert. In dieser Wertung ist derjenige besser platziert, der die meisten Kegel erspielt hat. Danach entscheiden die besseren Abräumer, dann die geringeren Fehlwürfe. Sollte auch hier Gleichheit vorhanden sein, kommt es zu einem Entscheidungsspiel auf neutraler Anlage.

13.3 Scheiden Mannschaften während des laufenden Sportjahres aus oder werden vom zuständigen Sportausschuss gestrichen, sind sie erster Absteiger. Eine neue Tabelle ist zu erstellen.

13.4 Beim Zusammenschluss von Vereinen bleibt den Mannschaften die höhere Klassenzugehörigkeit erhalten.

13.5 Bei geschlossenem Wechsel einer Mannschaft von einem Verein zu einem anderen Verein kann auf schriftlichen Antrag an den jeweils zuständigen Sportausschuss die Mitnahme der Klassenzugehörigkeit nur mit schriftlichen Einverständnis des alten Vereins genehmigt werden.

## 14. Vorstartrecht

Nimmt ein Spieler an einem Lehrgang, einem Auswahl- oder Länderspiel bzw. einer sonstigen repräsentativen Veranstaltung auf Einladung des Präsidiums des DKBC oder des Vorstandes des KVS oder KVC teil, so hat er das Recht auf Vorstart. Dieser muss schriftlich beim zuständigen Staffelleiter bzw. beim Sportwart beantragt werden.

## **15. Punktabstrachen**

15.1 Eine Mannschaft erhält von den erreichten Spielwertungspunkten 2 Punkte abgezogen, wenn sie

- a) das Spiel eigenmächtig und unberechtigt abbricht,
- b) durch eigenes Verschulden das Wettspiel nicht durchführt,
- c) zum Zeitpunkt des Wettspiels nicht die vorgeschriebene Anzahl Stammspieler gemeldet hat,
- d) die festgelegten Meldegebühren bis zum Zeitpunkt des Wettspiels nicht bezahlt hat,
- e) keine gültige Genehmigung für Werbung auf der Spielkleidung vorlegen kann.
- f) zum Zeitpunkt des Wettspieles/Turniers keine gültige Bahnabnahmeurkunde nachweisen kann

15.2 Einer Mannschaft wird das Ergebnis des bzw. der betreffenden Spieler(s) abgezogen, danach eine neue Spielwertung erstellt und dann die Mannschaft mit -2 Spielwertungspunkten bestraft, wenn sie

- a) nichtspielberechtigte Spieler einsetzt oder mehr als die zulässige Anzahl Spieler einwechselt,
- b) für Spieler, deren Spielerpass bei Spielbeginn fehlte, den Spielerpass mit gültiger Beitragsmarke nicht innerhalb von sechs Tagen nach dem Wettspiel dem zuständigen Staffelleiter vorlegt.

15.3 Die Absprache von Spielwertungspunkten für die schuldige Mannschaft, die gegen vorstehende Festlegungen verstoßen hat, erfolgt innerhalb der Verjährungsfrist gemäß Rechts- und Verfahrensordnung des KVC ohne Antrag durch den jeweils zuständigen Staffelleiter.

15.4 Die Entscheidung ist den Mannschaften innerhalb von 14 Tagen nach Bekanntwerden mit Angabe der Gründe schriftlich mitzuteilen. Daraus eventuell entstehende Rechtsstreitigkeiten sind auf Antrag durch den zuständigen Rechtsausschuss zu entscheiden.

## **16. Ausscheiden von Mannschaften**

16.1 Mannschaften, die im Laufe des Sportjahres von den Wettspielen zurückgezogen oder vom zuständigen Sportausschuss gestrichen wurden, erhalten für das laufende Sportjahr eine Sperre für den gesamten Wettspielbetrieb und sind nach der Rechts- und Verfahrensordnung des KVC zur Verantwortung zu ziehen. Der zuständige Sportausschuss entscheidet über die Einordnung der betreffenden Mannschaft in den Wettspielbetrieb des Folgejahres.

16.2 Beim Ausscheiden einer Mannschaft aus der laufenden Spielserie werden bei Hin- und Rückspielen sämtliche Punkte aus den Spielen dieser Mannschaft gestrichen. Bei Turnierspielen wird diese Mannschaft aus der Gesamttabelle gestrichen. Die Punkte der anderen Mannschaften bleiben unverändert.

## **17. Disziplinarmaßnahmen**

17.1 Wegen vorsätzlich unsportlichem Verhalten vor und während eines Wettspiels und bei groben Verstößen gegen die Sportordnung werden ausgeschlossen:

- a) Spieler, die Entscheidungen der Schiedsrichter oder der Wettspielleitung nicht anerkennen,
- b) Spieler, die sich ungebührlich verhalten
- c) Spieler, die ihre Gegner bei dem Wettspiel wiederholt stören oder behindern,
- d) Spieler, die unter Alkoholeinfluss stehen und den Ablauf des Wettspieles stören.

17.2 Das Zeigen der roten Karte allein bedeutet Spelausschluss. Ein anderer Spieler kann den Platz des ausgeschlossenen Spielers einnehmen, wenn nicht schon vorher die maximal zulässige Anzahl Spieler ausgewechselt wurde.

17.3 Betreuer, Funktionäre oder Zuschauer können ebenfalls von der Sportstätte verwiesen werden, wenn sie gegen einen der vorstehenden Punkte verstoßen.

### **18. Änderungen, Inkrafttreten**

Änderungen und Ergänzungen dieser Sportordnung können nur durch den Sportausschuss des KVC der Mitgliederversammlung oder dem Verbandstag zur Beschlussfassung vorgelegt werden. Die Kreisverbände können Änderungs- und Ergänzungsanträge an den Sportausschuss des KVC stellen.

Diese Sportordnung tritt ab dem 1. Juli 2008 in Kraft.