

Sportordnung Classic

des

Keglerverbandes Sachsen e. V.



Ausgabe 2009

Inhaltsverzeichnis

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

0. Der Text dieser Ordnung gilt sowohl für die männliche als auch die weibliche Sprachform. Sie präzisiert und ergänzt die Sportordnung des Deutschen Keglerbundes Classic e.V. (DKBC) für den Wettspielbetrieb im Bereich des Keglerverbandes Sachsen e.V. (KVS) und ist Richtlinie für den Spielbetrieb der nachgeordneten Bezirks- und Kreisverbände. Für den Spielbetrieb der Bundesliga gilt ausschließlich die Sportordnung des DKBC.

1. Altersklassen

U10 m/w	unter 10 Jahre
U14 m/w	10 - 14 Jahre
U18 m/w	15 - 18 Jahre
U23 m/w	19 - 23 Jahre
Herren/Damen	24 - 49 Jahre
Senioren A/Seniorinnen A	50 - 59 Jahre
Senioren B/Seniorinnen B	60 Jahre u. darüber

- 1.1. Maßgebend für die Einstufung in die jeweilige Altersklasse ist das Alter, das innerhalb eines Sportjahres (1.7. des Jahres bis 30.6. des nachfolgenden Jahres) erreicht wird.
- 1.2. Die AK U10 m/w darf nicht an Wettspielen im Sinne dieser Sportordnung teilnehmen.
- 1.3. Die AK U18 männlich unter 16 Jahren darf mit maximal 120 Wurf an 200 Wurf-Wettspielen teilnehmen.
- 1.4. Die AK U14 m/w muss mit der 14er-Kugel spielen. Sie darf nur am Spielbetrieb ihrer Altersklasse teilnehmen.

2. Einzelmeisterschaften

- 2.1. Einzelmeisterschaften werden jährlich in allen Altersklassen, außer AK U10, 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 Landesmeister werden jährlich in Landesligen oder in gesonderten Turnieren an denen die jeweiligen Bezirksmeister der Alterklassen teilnehmen ermittelt. Die genauen Festlegungen werden durch den Sportausschuss des KVS, die Ermittlung der Bezirks- bzw. Kreismeister durch die Bezirks- und Kreisverbände in deren jährlichen Ausschreibungen getroffen.

3.2. Desweiteren gilt:

- a) Spieler der Altersklasse U18 können eine Spielberechtigung für Herren-/Damenmannschaften erhalten.
- b) Spieler der Altersklasse U23 m/w spielen in Damen- bzw. Herrenmannschaften.
- c) Spieler der Altersklasse Senioren/innen A und B können eine Spielberechtigung für Herren/Damen-Mannschaften erhalten. Sie haben ihre Entscheidung bereits vor Beginn der Spielserie zu treffen.
- 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 Wettbewerb teilnehmen, dem Staffelleiter vorzulegen. Gleiches gilt für die Erteilung einer Startgenehmigung als Nichtstamm- oder Auswechselspieler in einem 200 Wurf Spiel.

3.3. Mannschaftsstärke:	Herren	6 Spieler
	Damen	6 Spielerinnen
	U14, U18	4 Spieler
	Senioren A	6 Spieler
	Senioren B	4 Spieler
	Seniorinnen	4 Spielerinnen

Die Bezirks- und 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 ersten, dritten und fünften (6-Bahnenanlage), der Gast auf der zweiten, vierten und sechsten (6-Bahnenanlage) der zu bespielenden Bahnen.
- 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 ausgelost.
- 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

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 Mannschaften 2 Bahnen		2 Mannschaften 4 Bahnen			
<u>Bahn 1</u>	<u>Bahn 2</u>	<u>Bahn 1</u>	<u>Bahn 2</u>	<u>Bahn 3</u>	<u>Bahn 4</u>
A1	B1	A1	B1	A2	B2
B1	A1	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.
- 4.2. Im unmittelbaren Spielbereich gilt ein allgemeines Rauchverbot. Für die Spieler sowie Schiedsrichter gilt vor und während des Wettspieles 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 des KVS, der Bezirke oder Kreise 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. Aufsteiger aus den Bezirken sowie Mannschaften, die durch Auf- oder Abstieg die Liga gewechselt haben und Mannschaften, bei denen die Bahnabnahme abgelaufen ist, senden eine Kopie der gültigen Bahnabnahmeurkunde mit ein. 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 Landessportwart 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 Spielkleidung

Das Tragen von Werbung während des Wettkampfes durch Spieler, Betreuer und Begleiter 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, Betreuer und Begleiter deren Kleidung im Sinne dieser Regelung vorschriftswidrig ist oder deren mit Werbung versehenen Kleidung nicht genehmigt ist, dürfen mit dieser Kleidung am Wettkampf nicht teilnehmen.

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 Nichtstamm- und Auswechselspielern

- 7.0. Bei Sechsermannschaften ist die Einstellung von zwei Auswechselspielern erlaubt. Jeder spielt sofort auf das Ergebnis des ausgewechselten Spielers weiter. Bei Vierermannschaften darf nur einmal ausgewechselt werden.
- 7.1. Jeder Spieler aus einer unteren Mannschaft einer Altersklasse kann dreimal in einer höheren Mannschaft derselben Altersklasse als Nichtstamm- oder Auswechselspieler eingesetzt werden. Der Einsatz eines Nichtstamm- oder Auswechselspielers ist im Einlegeblatt des Spielerpasses einzutragen.

Ausnahmen:

a) Spieler der Altersklasse U18 nach Pkt. 3.2.a und Pkt. 8.3. dieser Ordnung. In Mannschaften ihrer Altersklasse U18 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 Nichtstamm- oder Auswechselspieler in einer Seniorenmannschaft oder höheren Herrenmannschaft des Vereines eingesetzt werden. Ein solcher Einsatz ist wie jeder Nichtstammspielereinsatz im Einlegeblatt zu vermerken. Ein vierter Einsatz in einer Seniorenmannschaft ist nicht möglich und würde als Einsatz eines unberechtigten Spielers zählen. Eine

Ummeldung aus der Altersklasse Herren in die Altersklasse Senioren im laufenden Spieljahr ist nicht zulässig.

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 KVS, der Bezirke und Kreise

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. In einer Spielwoche (Montag bis Sonntag) darf ein in der Bundesliga bzw. Landesliga eingesetzter Spieler, auch wenn er einer anderen Mannschaft als Stammspieler angehört, nach diesem Einsatz kein weiteres Mal Bundesliga bzw. Landesliga eingesetzt werden. Ausgenommen von dieser Regelung sind Jugendspieler, die in Jugendmannschaften gemeldet sind.

Bei einem Zweitstart im Spielbetrieb des KVS, der Bezirke oder Kreise gilt dies als Einsatz eines unberechtigten Spielers und die Wertung erfolgt nach Pkt. 15.2.a dieser Sportordnung.

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 KVS 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. können für Stammspieler in Mannschaften aller Spielebenen der Altersklassen Damen und Herren im KVS angewendet werden, solange sie noch keine zweite Spielberechtigung des KVS erworben haben.

8. Erwerb der zweiten Spielberechtigung

- 8.1. Alle Spieler erhalten innerhalb eines Sportjahres für Wettspiele maximal zwei Spielberechtigungen des KVS. Ausnahmen sind nur nach Pkt. 9. möglich. Nach Erteilung der zweiten Spielberechtigung ist der Einsatz als Nichtstamm- oder Auswechselspieler in einer anderen Mannschaft nicht mehr möglich und gilt als unberechtigter Start.
- 8.2. Wird ein Spieler innerhalb eines Sportjahres bei Wettspielen im KVS ein viertes Mal in einer höheren, 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 Spiel in einer höheren Mannschaft durchgeführt hat. 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 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 U18 möglich.
- 8.4. Eine Ummeldung von einer höheren in eine untere Mannschaft derselben Altersklasse ist nur unter folgenden Bedingungen möglich:
- beide Mannschaften haben die Wettspiele 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 und Gastspielrecht

- 9.1. Ein Vereinswechsel innerhalb des Keglerverbandes Sachsen ist jederzeit möglich. Erfolgt der Wechsel in der Zeit vom 1.4. bis 30.6. eines Jahres, wird das Spielrecht für den neuen Verein ab dem 1.7. des Jahres erlangt. Außerhalb dieses Zeitraumes kann eine Spielberechtigung für den neuen Verein frühestens 3 Monate nach der Abmeldung beim alten Verein erteilt werden. Dazu ist die Anmeldung beim neuen Verein unter Vorlage des Spielerpasses notwendig. Maßgebend sind die Ab- und Anmeldeeintragungen im Spielerpass.
- 9.2. Die erteilte Spielberechtigung für den neuen Verein gilt nur für eine Mannschaft, wenn der Spieler nach dem 1.7. des laufenden Sportjahres bereits eine Spielberechtigung für den bisherigen Verein erhalten hatte. Der Einsatz als Nichtstamm- oder Auswechselspieler 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- bzw. Herrenmannschaft ist nur im Heimatverein und nur als Nichtstamm- bzw. Auswechselspieler nach Pkt. 7 der KVS-Sportordnung möglich. Eine zweite Spielberechtigung nach Pkt. 7.1a in einer Damen- bzw. Herrenmannschaft ist nicht möglich. Der Gastspieler darf 6x in einer Damen- bzw. Herrenmannschaft eingesetzt werden. Ein 7. Einsatz gilt als unberechtigt und hat Punktverlust zur Folge.

Die Genehmigung ist beim Jugendwart des KVS mit der Bestätigung beider Vereine und einer Kopie der aktuellen Bestandserhebung des DKBC des entsendenden Vereins schriftlich mindestens bis zum 31.08. des Jahres 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.
 - 10.2.3. Kann das Spiel nicht mehr ausgetragen werden, entscheidet die spielleitende Stelle über eine Neuansetzung.
- 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
- 10.3.5. Erreichen mehrere Mannschaften in einem Turnier die 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 Einzel-Meisterschaften und Endspielen auf Landesebene werden Schiedsrichter durch den KVS eingesetzt.
- 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 und Auswechselspieler, 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 Nichtstamm- oder Auswechselspieler eingesetzt werden sollen,
 - f) Spieler keine Beitragsmarke des DKBC für das laufende Kalenderjahr im Spielerpass nachweisen können,
 - g) Spieler nicht gemäß DKBC-SO vorschrittmässig 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 Spielerpass nicht vorlegen, ist dieser innerhalb von sechs Tagen mit einem frankierten Rückumschlag zur Kontrolle an den zuständigen Staffelleiter 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 Unehrlichkeiten 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.
- 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 Wettbewerb- /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 Wettbewerb 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 entsprechend Sportordnung des DKBC.

- 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 Auswärts, gegen C Heimspiel gewonnen
 C hat beide Heimspiele gewonnen, 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 gespielter Kegel wird nach DKBC-Sportordnung gewertet.

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. Ist auch hier Gleichheit vorhanden, werden die Kegel dieser Turniere addiert. In dieser Wertung ist derjenige besser platziert, der die meisten Kegel gespielt hat. Bei gleicher Anzahl gespielter Kegel wird nach DKBC-Sportordnung gewertet.

<u>Beispiel:</u>	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	4	5	6	1	2	3
Turnier 5 bei E	3	1	4	6	5	2
Turnier 6 bei F	2	6	5	1	4	3
Tabellenendstand	24	24	24	21	20	13
gesonderte Tabelle	9	12	15			
Platzierung		3.	2.	1.	4.	5.
					6.	

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

15. Punktverluste

- 15.1. Eine Mannschaft erhält 0 Spielwertungspunkte, 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. Eine Mannschaft erhält 0 Spielwertungspunkte und Abzug des gespielten Ergebnisses des betroffenen Spieler, 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 KVS 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 KVS 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 Wettbewerb 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 Spielausschluss. 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 KVS dem Verbandstag oder dem Hauptausschuss zur Beschlussfassung vorgelegt werden. Die Bezirks- und Kreisverbände können Änderungs- und Ergänzungsanträge an den Sportausschuss des KVS stellen.

Diese Sportordnung tritt ab dem 1. Juli 2009 in Kraft.