

**LFV Rheinland – Pfalz e.V. „ Kegeln „**

**- Sektion Schere-**

# **Sportordnung**

**Stand Juni 2017**

---

**Änderungen gegenüber der SpO von 2016 in blauer Schrift**

# Inhaltsverzeichnis Rheinland-Pfalz-Sportordnung

<b>INHALTSVERZEICHNIS RHEINLAND-PFALZ-SPORTORDNUNG</b> .....	<b>2</b>
<b>1.0 EINLEITUNG</b> .....	<b>4</b>
<b>2.0 ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN</b> .....	<b>5</b>
2.1 SPORTJAHR .....	5
2.2 MANNSCHAFTSSTÄRKE.....	5
2.3 DKB – PASS ( SPIELERPASS ).....	5
2.4 SPIELBERECHTIGUNG .....	5
2.5 SPIELRECHT FÜR MEHRERE BAHNARTEN .....	6
2.6 SONDERSPIELRECHTE (VORSTART) .....	6
2.7 SPORTKLEIDUNG.....	7
2.8 WERBUNG AUF DER SPIELKLEIDUNG .....	7
2.9 WECHSEL- UND SPERRBESTIMMUNGEN.....	8
2.10 AUSLÄNDERBESTIMMUNGEN .....	8
2.11 GESUNDHEITASPEKTE/RAUCH- UND ALKOHOLVERBOT .....	9
2.12 BETREUUNG DURCH SANITÄTSPERSONAL.....	9
<b>3.0 BESTIMMUNGEN FÜR BAHNEN UND KUGELN</b> .....	<b>10</b>
3.1 BAHNANLAGEN.....	10
3.2 ABNAHME / ÜBERPRÜFUNG .....	10
3.3 SPIELBEREICH.....	10
3.4 HILFSMITTEL .....	10
3.5 KUGELN.....	10
3.6 KUGELAUFLAGE .....	11
<b>4.0 WURFWERTUNG UND SCHREIBWEISE</b> .....	<b>11</b>
4.1 WURFWERTUNG.....	11
4.2 BEWERTUNG VON FEHLWÜRFEN.....	12
4.3 BEWERTUNG VON NULLWÜRFEN .....	12
4.4 NULLWÜRFE NACH VERWARNUNG.....	12
4.5 NULLWERTUNG VOR ABGABE DER KUGEL .....	13
4.6 SCHREIBWEISE .....	13
<b>5.0 SPIELMODUS BEI LIGENSPIELEN UND MEISTERSCHAFTEN</b> .....	<b>13</b>
5.1 AUSTRAGUNGSMODUS LIGENSPIELE.....	13
5.2 AUSTRAGUNGSMODUS MEISTERSCHAFTEN.....	14
5.3 WURFZEIT .....	14
5.4 SPIELWEISE .....	14
<b>6.0 MEISTERSCHAFTEN</b> .....	<b>15</b>
6.1 ALTERSKLASSENEINTEILUNG.....	15
6.2 WAHLMÖGLICHKEIT .....	16
6.3 BESTIMMUNGEN UND ZUTEILUNGEN FÜR MEISTERSCHAFTEN.....	16
6.4 ZUTEILUNGEN ZU RHEINLAND-PFALZ MEISTERSCHAFTEN .....	17
6.5 DISZIPLINEN DER RHEINLAND-PFALZ MEISTERSCHAFTEN .....	18
6.6 EHRUNGEN .....	19
<b>7.0 BEWERTUNG BEI HOLZGLEICHHEIT</b> .....	<b>19</b>
7.1 EINZELMEISTERSCHAFTEN.....	19
7.2 MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFTEN.....	19
7.3 PAARKAMPFMEISTERSCHAFTEN .....	19
<b>8.0 DURCHFÜHRUNG VON LIGENSPIELEN</b> .....	<b>20</b>
8.1 MELDUNG UND NENNGELD.....	20
8.2 KLASSENEINTEILUNG UND GRUPPENSTÄRKE / LIGENLEITUNG.....	20
8.3 BAHNEINTEILUNG UND BAHNWECHSEL .....	21
8.4 TERMINPLAN.....	21

<b>8.5 VERSPÄTUNG ODER NICHTANTRITT ZUM SPIEL / SPIELAUSSFALL- ODER ABRUCH AUS TECHNISCHEN GRÜNDEN .....</b>	<b>22</b>
<b>8.6 SPIELUNTERBRECHUNG .....</b>	<b>22</b>
<b>8.7 AUFSICHT UND SPIELBERICHT .....</b>	<b>23</b>
<b>8.8 BETREUER UND BEGLEITER .....</b>	<b>23</b>
<b>8.9 TRAININGSBESCHRÄNKUNGEN .....</b>	<b>23</b>
<b>8.10 VERWARNUNGEN/SPIELAUSSCHLUSS.....</b>	<b>24</b>
<b>8.11 AUSWECHSELSPIELER.....</b>	<b>24</b>
<b>8.12 WERTUNG.....</b>	<b>24</b>
<b>8.13 ERMITTLUNG DER EINZELWERTUNG .....</b>	<b>24</b>
<b>8.14 PLATZIERUNG BEI PUNKTEGLEICHHEIT .....</b>	<b>25</b>
<b>8.15 BESTIMMUNGEN FÜR STARTER UND MANNSCHAFTEN.....</b>	<b>25</b>
<b>9.0 BESTIMMUNGEN FÜR DIE RHEINLAND-PFALZ LIGEN .....</b>	<b>26</b>
<b>9.1 ABWICKLUNG DES SPIELBETRIEBS.....</b>	<b>26</b>
<b>9.2 AUF- UND ABSTIEG.....</b>	<b>26</b>
<b>10.0 JUGEND .....</b>	<b>28</b>
<b>10.1 GASTSPIELRECHT FÜR JUGENDLICHE U 18 UND U 14 .....</b>	<b>28</b>
<b>10.2 SPIELRECHT FÜR JUGENDLICHE IN VEREINS- UND KLUBMANNSCHAFTEN .....</b>	<b>28</b>
<b>10.3 JUGENDLIGEN .....</b>	<b>28</b>
<b>10.4 DURCHLÄUFER (NUR BEI SPIEL MIT DER 14ER KUGEL) .....</b>	<b>28</b>
<b>10.5 KUGELN.....</b>	<b>29</b>
<b>10.6 WURFZEIT .....</b>	<b>29</b>
<b>10.7 SCHREIBWEISE .....</b>	<b>29</b>
<b>10.8 DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN FÜR MEISTERSCHAFTEN .....</b>	<b>30</b>
<b>10.9 JUGENDMEISTERSCHAFTEN/ ZUTEILUNGEN .....</b>	<b>30</b>
<b>10.10 ALTERSKLASSENEINTEILUNG.....</b>	<b>30</b>
<b>10.11 EINZEL- UND MANNSCHAFTSWETTBEWERBE .....</b>	<b>30</b>
<b>10.12 BAHNEINTEILUNG UND BAHNWECHSEL .....</b>	<b>31</b>
<b>10.13 DISZIPLINEN DER RHEINLAND-PFALZ MEISTERSCHAFTEN .....</b>	<b>31</b>
<b>10.14 EHRUNGEN .....</b>	<b>32</b>
<b>11.0 SONSTIGE SPORTLICHE VERANSTALTUNGEN.....</b>	<b>33</b>
<b>12.0 DOPING.....</b>	<b>34</b>
<b>13.0 EINSPRÜCHE UND AHNDUNGSVORSCHRIFTEN .....</b>	<b>34</b>
<b>14.0 INKRAFTTRETEN.....</b>	<b>35</b>
<b>ANHANG C ZU NR. 5.1.3.....</b>	<b>36</b>
<b>BESTIMMUNGEN ZUR BILDUNG VON SPIELGEMEINSCHAFTEN .....</b>	<b>36</b>

## **1.0 Einleitung**

Die Sportordnung regelt unter Beachtung der DKB-Sportordnung, der DSKB-Satzung und Einbeziehung der DSKB-Sportordnung den Sportbetrieb im Landesfachverband Rheinland-Pfalz e.V. „Kegeln“ - Sektion –Schere-

Die Sportordnung wird durch folgende Zusatzordnungen ergänzt:

- DSKB Rechts- und Verfahrensordnung
- Beitrags- und Gebührenordnung Rheinland-Pfalz
- Richtlinien für das BKSA

Der Sektionssportausschuss überwacht die Einhaltung der Sport- und Zusatzordnungen und schlägt notwendige Ergänzungen und Änderungen den zuständigen Gremien vor.

Die verwendeten personenbezogenen Bezeichnungen gelten für Damen und Herren in gleicher Weise.

## **2.0 Allgemeine Bestimmungen**

2.0.1 Die Ordnung des Sportes beruht auf den ungeschriebenen Gesetzen der sportlichen Fairness, Kameradschaft, Ritterlichkeit und Ehre.

2.0.2 In diesem Sinne ist die vorliegende Sportordnung auszulegen und anzuwenden.

## **2.1 Sportjahr**

2.1.1 Das Sportjahr beginnt am 1. Juli und endet am 30. Juni des folgenden Jahres.

## **2.2 Mannschaftsstärke**

2.2.1 Eine Vereins-Mannschaft besteht aus vier Spielern / innen

Die Mannschaftsstärke für die Klubligenspiele Rheinland-Pfalz-Ligen ist auf 6 Spielern / innen festgelegt. Für alle anderen Ligen ist die Mannschaftsstärke in den Durchführungsbestimmungen geregelt.

2.2.2

Die Spielfähigkeit in den Rheinland-Pfalz Ligen sowie in den Ligen der Regionen werden in den entsprechenden Durchführungsbestimmungen geregelt.

## **2.3 DKB – Pass ( Spielerpass )**

2.3.1 Voraussetzung für die Teilnahme am Spielbetrieb ist der Besitz eines DKB - Passes. Der DKB-Pass muss folgende Daten enthalten:

- aktuelles Lichtbild und eigenhändige Unterschrift des Passinhabers
- Name und Vorname
- Geburtsdatum
- Staatsangehörigkeit
- DKB - Eintritt
- Ausgestellt am
- Spielberechtigung für den Verein und Klub
- Beitragsmarke
- Stempel der Passstelle des Landesfachverbandes

## **2.4 Spielberechtigung**

2.4.1 Zum Nachweis der Spielberechtigung ist der DKB - Pass mit gültiger, Beitragsmarke vorzulegen.

Kann dieser Nachweis nicht erbracht werden, so ist dies auf dem Spielbericht zu vermerken. Die fehlenden Unterlagen sind dem zuständigen Ligenleiter innerhalb einer Frist von sechs Tagen, unter Beifügung einer Bearbeitungsgebühr zuzuleiten (siehe Beitrags- und Gebührenordnung).

2.4.2 Jede Mannschaft mit bestehendem Werbevertrag für die Spielkleidung hat bei den Meisterschaften und Ligenspielen eine Kopie des genehmigten Werbevertrages bzw. die Ersatzbescheinigung mit sich zu führen und unaufgefordert vorzulegen. Dies gilt auch für Einzelstarter bei Meisterschaften.

Das Fehlen des Werbevertrages ist im Spielbericht zu vermerken und wird nach der Beitrags- und Gebührenordnung geahndet.

- 2.4.3 Spieler, deren Spielkleidung im Sinne von Punkt 2.8 vorschriftswidrig ist oder deren mit Werbung versehene Spielkleidung nicht genehmigt oder nach erteilter Genehmigung verändert worden ist, sind nicht startberechtigt.
- 2.4.4 Mitglieder, die mehreren Vereinen bzw. Klubs einer Bahnart als Vollmitglieder angehören, dürfen nur für einen Verein bzw. Klub eine Spielberechtigung erlangen. Ihnen steht darüber hinaus ein eingeschränktes Spielrecht zu, das zur Teilnahme an den Einzelmeisterschaften des(r) anderen Vereins(e) berechtigt. Eine weitergehende Teilnahme an Wettbewerben, die über die Ebene des(r) Vereins(e) hinausgehen, ist nicht gestattet.

## **2.5 Spielrecht für mehrere Bahnarten**

- 2.5.1 Wird in einem Landesfachverband, Verein oder Klub eine Bahnart nicht gespielt, so können deren Mitglieder zusätzlich in einem weiteren Landesfachverband, Verein bzw. Klub ein Spielrecht für andere Bahnarten erlangen.
- 2.5.2 Für das Dreibahnenspiel gilt die gleiche Regelung, ungeachtet, welche Bahnart im jeweiligen Verein gespielt wird, jedoch mit der Maßgabe, dass nur solche Spieler, deren Stammverein über eine Dreibahnanlage nicht verfügt, das Gastspielrecht in einem anderen Verein des eigenen Landesfachverbandes eingeräumt werden kann.

## **2.6 Sonderspielrechte (Vorstart)**

- 2.6.1 Den vom DKB, DSKB oder dem LFV Rheinland-Pfalz e.V. „Kegeln“ –Sektion Schere- angeforderten Funktionären, Schiedsrichtern und Spielern sind Sonderspielrechte einzuräumen, die jedoch nicht für die deutschen Meisterschaften gelten. Sonderspielrechte können jedoch nur innerhalb des Zeitraumes der Meisterschaft ( Region- und Rheinland-Pfalz- Meisterschaften) gewährt werden.
- 2.6.2 Liegen die Voraussetzungen für ein Sonderspielrecht gem. 2.6.1 vor, ist im Ligen - Spielbetrieb auf Landesebene eine Spielverlegung vorzunehmen. Von den Regional - Ligen abwärts, muss ihnen ein Sonderspielrecht gestattet werden. Ein Spieler der gegnerischen Mannschaft kann ebenfalls mitspielen. Das erzielte Ergebnis wird am Spieltag im ersten Block gewertet.
- 2.6.3 Der Landesfachverband und seine Untergliederungen sind verpflichtet, ihnen Unterstützung zu gewähren.
- 2.6.4 Ein Vorstart ab der Regionalliga ist in den Durchführungsbestimmungen geregelt.
- 2.6.5 Der Vorstart darf nur im gegenseitigen schriftlichen Einverständnis erfolgen. Das schriftliche Einverständnis muss dem Spielbericht beigefügt werden.
- 2.6.6 Der Vorstart darf nur in der Woche, Montag bis Freitag, vor dem Ligenspiel stattfinden.
- 2.6.7 Der Vorstart muss namentlich, mit Datum des Vorstarts im Spielbericht vermerkt werden.
- 2.6.8 Spieler, die vorstarten, dürfen keinen Doppelstart absolvieren.

## **2.7 Sportkleidung**

- 2.7.1 Die Teilnahme an Wettkämpfen ist nur in Spielkleidung erlaubt.
- 2.7.2 Mannschaften und Paare müssen grundsätzlich einheitlich gekleidet sein, mit Ausnahme der Schuhe. Die Grundfarbe der Strümpfe muss ebenfalls einheitlich sein  
Die einheitliche farbliche Gestaltung unterliegt keinen Vorschriften.
- 2.7.3 Paare gelten nicht als Mannschaft.
- 2.7.4 Eine einheitliche Spielkleidung ist auch dann gegeben, wenn bei gleicher Farbe kurze oder lange Hosen ( männl. Teiln.) bzw. kurze / lange Hosen oder Röcke ( weibl. Teiln ) getragen werden.
- 2.7.5 Spieler, die sich über den Rahmen des Vereins hinaus an Meisterschaften beteiligen, sind Starter dieses Vereins und dürfen im Mannschaftswettbewerb keine Klubspielkleidung tragen.
- 2.7.6 Der Trainingsanzug ist nicht Bestandteil der Spielkleidung.

## **2.8 Werbung auf der Spielkleidung**

- 2.8.1 Das Anbringen von Werbung auf der Spielkleidung von Mannschaften ist für einzelne oder mehrere Produkte oder Unternehmen vorder- und rückseitig gestattet und bedarf der Genehmigung durch den LFV Rheinland-Pfalz e. V. „Kegeln“
- 2.8.2 Die Werbung darf nicht gegen die guten Sitten oder die im Sport allgemein gültigen Grundsätze verstoßen.
- 2.8.3 Die Genehmigung der Werbung wird jeweils für die Dauer der Vertragszeit erteilt.
- 2.8.4 Schiedsrichtern ist es gestattet, während ihrer Einsätze Trikot-Werbung zu betreiben. Die Werbung bedarf der Genehmigung durch den zuständigen Landesfachverband.  
Werbeverträge des DSKB sind einzuhalten.
- 2.8.5 Die Rechtsgültigkeit der Werbung ist der spielleitende Stelle anzuzeigen.
- 2.8.6 Werbeverträge sind beim LFV Rheinland-Pfalz e. V. „Kegeln“ anzufordern.
- 2.8.7 Die Genehmigung der Werbeverträge erteilt der LFV Rheinland-Pfalz e. V. „Kegeln“ gegen eine Gebühr.  
Diese Gebühr ist auf das Konto des LFV Rheinland-Pfalz e.V. „Kegeln“ einzuzahlen.  
Der Einzahlungsnachweis ist mit dem Werbevertrag einzureichen.
- 2.8.8 Diese Vorschriften haben nur im Bereich des DSKB und seiner Untergliederungen Gültigkeit. Für internationale Wettbewerbe gelten die Bestimmungen der FIQ.
- 2.8.9 Der DSKB und der Landesfachverband Rheinland-Pfalz e.V.„Kegeln“ schließen ausdrücklich jede Zuständigkeit und Verantwortlichkeit bei Streitigkeiten aus den Werbeverträgen aus.

## **2.9 Wechsel- und Sperrbestimmungen**

- 2.9.1 Ein Vereins- oder Klubwechsel kann jederzeit erfolgen.
- 2.9.2 Erfolgt ein Wechsel nach dem 30. Juni tritt das Spielrecht für den neuen Verein/Klub erst nach einer dreimonatigen Sperre ab dem Freigabedatum, jedoch spätestens am nächsten 01. Juli, in Kraft. Dieser Wechselmodus kann jedoch nur einmal im Sportjahr in Anspruch genommen werden.  
Bei einem Klubwechsel innerhalb des Vereins bleibt das Spielrecht für den Verein erhalten.
- 2.9.3 Bestehen durch Auflösung eines Vereins/Klubs oder einer Abteilung eines Hauptvereins keine Möglichkeiten mehr zur Teilnahme am Spielbetrieb, so kann durch Eintritt in einen neuen Verein/Klub das Spielrecht sofort erworben werden.
- 2.9.4 Bei Fusionen kann sich der neue Verein/Klub erst ab dem nächstfolgenden 01. Juli am Spielbetrieb beteiligen. Der neue Verein/Klub muss bis zum 30. Juni der zuständigen Region bzw. dem Landesfachverband Rheinland-Pfalz e.V. „Kegeln“ –Sektion Schere- gemeldet sein.  
Der Verein oder Klub nimmt mit seinen Mannschaften in den Spielklassen teil, in denen er vor dem Zusammenschluss gespielt hat.  
Einzelklubs, die über einen Landesfachverband dem DKB angehören, werden wie Vereine behandelt.
- 2.9.5 Der Wechsel bzw. Austritt eines Spielers ist bis zum 30. Juni unter Vorlage des DKB-Passes der zuständigen Regionspasssstelle zu melden. Der Austritt muss vom abgebenden Verein bzw. Klub gemeldet werden.
- 2.9.6 Der aufnehmende Verein bzw. Klub muss den DKB-Pass bei der zuständigen Regionspasssstelle anfordern.  
(In begründeten Fällen sollte die Austrittserklärung schriftlich erfolgen. Durchschrift an die Regionspasssstelle wird empfohlen.)

## **2.10 Ausländerbestimmungen**

- 2.10.1 Ausländer im Sinne dieser Sportordnung sind Personen, die nicht die deutsche Staatsangehörigkeit besitzen. Sie können Mitglied des DSKB und seiner Untergliederungen werden.
- 2.10.2 Das Spielrecht im DSKB können Ausländer nur erlangen, wenn bei Mitgliedschaftserwerbung folgende schriftliche Bestätigungen des Heimatverbandes vorliegen:  
a) formlose Freigabe  
b) Datum des letzten Einsatzes in einer Klubmannschaft des Verbandes, in dem der Spieler zuletzt gemeldet war.
- 2.10.3 An allen Meisterschaften können Ausländer teilnehmen.

Bei Vereinsmannschaften dürfen maximal zwei Ausländer und in den Klubmannschaften mit 6 bzw 5 Spieler maximal drei und in Klubmannschaften mit 4 Spieler dürfen maximal zwei Ausländer eingesetzt werden.

EU – Ausländer gelten nicht als Ausländer im Sinne dieser Vorschrift.



## **2.11 Gesundheitsaspekte/Rauch- und Alkoholverbot**

- 2.11.1 Organisationen des Kegelsportes haften nicht für Schäden, die aus der Sportausübung entstehen.
- 2.11.2 Während der Wettkämpfe ist das Rauchen auf den Kegelbahnen und im Aufenthaltsbereich der Spieler untersagt.
- 2.11.3 Für Starter in Spielkleidung besteht Rauch- und Alkoholverbot.
- 2.11.4 Spieler, die sichtbar unter Alkohol stehen, sind vom Wettkampf auszuschließen.

## **2.12 Betreuung durch Sanitätspersonal**

- 2.12.1 Bei Meisterschaften und Wettbewerben auf Bundesebene ausgenommen Bundesligaspiele - ist Sanitätspersonal bereitzustellen.  
Die Bereitstellung von Sanitätspersonal zu allen anderen Sportveranstaltungen wird empfohlen.

## **3.0 Bestimmungen für Bahnen und Kugeln**

### **3.1 Bahnanlagen**

- 3.1.1 Der Spielbetrieb darf nur auf Bahnanlagen durchgeführt werden, die nach den technischen Bestimmungen des DKB abgenommen worden sind. Es darf grundsätzlich nur Material Verwendung finden, das vom DKB zugelassen worden ist.
- 3.1.2 Bahnanlagen, auf denen Rheinland-Pfalz- oder deutsche Meisterschaften ausgetragen werden, müssen mit einem Totalisator ausgestattet sein.
- 3.1.3 Bei geschlossenen Anlagen sind, wenn die technisch baulichen Voraussetzungen gegeben sind, bei Wettkämpfen die Türen zu öffnen.

### **3.2 Abnahme / Überprüfung**

- 3.2.1 Die letzte Abnahme darf nicht älter als drei Jahre sein.  
Zuwiderhandlungen werden mit Punktverlust für den Gastgeber geahndet.  
Auf Anforderung ist die Urkunde dem Spielleiter vorzulegen.
- 3.2.2 Für Bahnanlagen, auf denen Bundesligamannschaften spielen, können in den Durchführungsbestimmungen andere Abnahmefristen festgelegt werden.
- 3.2.3 Bahnen, auf denen deutsche Meisterschaften oder Rheinland-Pfalz Meisterschaften stattfinden, müssen spätestens vier Wochen vor Meisterschaftsbeginn überprüft und im Bedarfsfall überholt werden. Der Sektionssportwart oder ein von ihm benannter Vertreter muss sich zwei Tage vor Beginn der Meisterschaften durch eine erneute Überprüfung davon überzeugen, dass die Bahnen korrekt und neutral sind. Noch vorhandene Ungenauigkeiten müssen vom Ausrichter abgestellt werden.

### **3.3 Spielbereich**

- 3.3.1 Der Spielbereich hat eine Größe von 5,50 m - 6,50 m x 1,45 m und ist mit Begrenzungslinien (5 cm breiter weißer Strich) zu markieren, wobei die Lüftungsschiene als seitliche Markierung zu betrachten ist. Fehlt die hintere Begrenzungslinie, so gilt der Anfang der Anlauffläche als Begrenzung.
- 3.3.2 Die Anlaufflächen müssen rutschfest sein.

### **3.4 Hilfsmittel**

- 3.4.1 Es ist nicht erlaubt, irgendwelche Markierungen auf den Bahnen und dem Spielbereich anzubringen. Die Benutzung von Hilfsmitteln an Schuhen und Anlaufflächen ist untersagt. An den Händen sind zur besseren Griffbarkeit nur die vom DSKB/DKB zugelassene und vertriebene Hilfsmittel erlaubt. (DKB-Sport- und Freizeit-Betriebsgesellschaft mbH).

### **3.5 Kugeln**

- 3.5.1 Für alle Ligenspiele und alle Meisterschaften ab Jugendliche U 18 ist die 16er Kugel vorgeschrieben.
- 3.5.2 Der DSKB und der Landesfachverband Rheinland-Pfalz e.V. „Kegeln“ - Sektion Schere – gestattet das Spiel mit eigenen Kugeln.  
- Die eigenen Kugeln müssen gekennzeichnet und durch einen Kugelpass des DKB oder der WNBA-NBS für einen namentlichen benannten Spieler oder eine namentlich benannte

Mannschaft zugelassen sein. Für einen Verein oder Klub sind eigene Kugeln nicht zugelassen.

- Bei Namensänderungen, z.B. durch Hochzeit von Spielern oder Fusionen von Klubs muss ein neuer Kugelpass beantragt werden.
- Mit Beginn des eigentlichen Wettkampfs (nach dem Einspielen) muss sich der Spieler, der mit eigenen Kugeln spielen will, entscheiden, ob er die eigenen Kugeln benutzen oder mit den aufgelegten Kugeln des Veranstalters spielen will. Ein Wechsel während der Spielserie ist nicht gestattet.

### 3.5.3 Verwendung von eigenen Kugeln:

- **Bei Einzelmeisterschaften** müssen von einem Spieler mindestens zwei, maximal drei auf ihn selbst zugelassene Kugeln aufgelegt werden.
  - **Bei Paarkampfmeisterschaften** darf nur jeweils eine auf den Spieler zugelassene Kugel aufgelegt werden.
  - **Bei Vereinsmannschaften** müssen von einem Spieler mindestens zwei, maximal drei auf ihn selbst zugelassene Kugeln aufgelegt werden.
  - **Bei Klubmeisterschaften** müssen von einem Spieler mindestens zwei, maximal drei auf ihn selbst oder auf die Mannschaft zugelassene Kugeln aufgelegt werden.
  - Der Gegenspieler darf diese Kugeln nicht benutzen.
- Verstöße gegen diese Regelungen werden nach Ziffer 8.10 geahndet.

Der DSKB und Landesfachverband Rheinland-Pfalz e.V. „Kegeln“ – Sektion Schere- behält sich jedoch vor, bei Meisterschaften Einschränkungen anzuordnen.

### 3.5.4 Jeder, der mit eigenen Kugeln spielt, tut dies in eigener Verantwortung und auf eigenes Risiko. Bei evtl. Beschädigungen der Kugeln können gegenüber dem Bahnhalter bzw. dem gastgebenden Verein oder Klub keinerlei Regressansprüche gelten gemacht werden.

## 3.6 Kugelaufgabe

- 3.6.1 Ist für jede Bahn ein Kugelrücklauf vorhanden, müssen pro Bahn drei vorschriftsmäßige gleichfarbene Kugeln aufgelegt werden. Ist für eine Doppelbahn nur ein Kugelrücklauf vorhanden, sind mindestens fünf vorschriftsmäßige gleichfarbene Kugeln erforderlich.
- 3.6.2 Eigene, zugelassene Kugeln mit Kugelpass dürfen farblich abweichen.
- 3.6.3 Die Kugeln müssen griffig sein.
- 3.6.4 Spielt ein Spieler mit eigenen Kugeln, kann es erforderlich sein, dass die vom Veranstalter aufgelegten Kugeln reduziert werden müssen. Entscheidet sich der Spieler mit eigenen Kugeln für die Nutzung der Kugeln des Veranstalters, sind die eigenen Kugeln wieder vom Kugelkasten zu entnehmen. In beiden Fällen hat der Spieler, der mit eigenen Kugeln spielt, selbst dafür Sorge zu tragen

## 4.0 Wurfwertung und Schreibweise

### 4.1 Wurfwertung

- 4.1.1 Die Wurfwertung erfolgt nach Anzahl der gefallenen Kegel. Schräggehende Kegel gelten als nicht gefallen.  
Bei Kegelstellautomaten erfolgt die Wertung nach dem elektrischen Bildanzeiger. Offensichtliche Fehler in der Anzeigevorrichtung sind durch die Wettkampfleitung zu überprüfen. Ist ein Defekt nicht zu beheben, werden die tatsächlich gefallenen Kegel gewertet.  
**Vor Abgabe eines Wurfes muss die Kegelstellvorrichtung aufnahmebereit sein, sonst ist der Wurf ungültig und muss wiederholt werden. Bei bewusstem Spiel in die nicht**

aufnahmebereite Kegelstellvorrichtung ist der Spieler zu verwarnen. Weitere zu früh gespielte Kugeln werden als Nullwurf nach Verwarnung (Ziffer 4.4) gewertet.

Kegel, die nach Abwurf der Kugel, jedoch vor dem Kugeleinschlag umfallen, zählen nicht. Der Wurf muss wiederholt werden.

Kegel, die durch eine aus der Kugelfanggrube oder Fehlwurfrinnen zurückprallende Kugel umgeworfen werden, gelten als nicht gefallen.

## **4.2 Bewertung von Fehlwürfen**

- 4.2.1 Als Fehlwurf gilt der Ablauf der Kugel von der Lauffläche, und das Nicht-Treffen von Einzelkegeln bzw. Kegelgruppen.  
Fehlwürfe werden mit „X“ geschrieben.

## **4.3 Bewertung von Nullwürfen**

- 4.3.1 Erfolgt ein Wurf in die falsche Gasse, zählt dieser als Nullwurf. Ein Wurf in die falsche Gasse ist gegeben, wenn durch direkte Kugeleinwirkung die falschen Gassenkegel (2 und/oder 4 bzw. 3 und/oder 6) zu Fall gebracht werden.  
Die gefallenen Kegel werden geschrieben und mit „X“ entwertet.  
Sollten mehrere Würfe hintereinander in die falsche Gasse gespielt werden, ist nur der Wurf zu entwerten, bei dem dies festgestellt wird. Die vorher getätigten Würfe bleiben bestehen.  
Bei einem Wurf in die falsche Gasse beim Abräumen werden die gefallenen Kegel geschrieben und mit „X“ entwertet. Das volle Bild wird wieder aufgestellt.  
Kugeln, die dem Spieler nach Einnahme der Grundstellung entfallen und über den vorderen, weißen Grenzstrich hinausrollen, zählen als gültiger Wurf.

## **4.4 Nullwürfe nach Verwarnung**

- 4.4.1 Nullwürfe sind die nicht nach den Regeln getätigten Würfe, die mit der zweiten und jeder folgenden Verwarnung geahndet werden.

Als Regelverstöße gelten:

- a) Aufsetzen der Kugeln neben der Aufsatzbohle oder auf der Lauffläche.
- b) **Zu früh gespielte Kugeln.**
- c) Übertreten der Begrenzung des Spielbereichs.
- d) Hilfestellungen, wie Berühren des Bodens, der Wand oder des Kugelrücklaufs.
- e) Benutzung von nicht erlaubten Hilfsmitteln.
- f) Unterhaltung mit Zuschauern.

Nullwürfe werden wie folgt geschrieben:

Spiel in die Vollen:

Getroffene Kegel werden geschrieben und mit „X“ entwertet.

Abräumspiel:

Getroffene Kegel bei Anwürfen werden geschrieben und mit „X“ entwertet. Auf das verbliebene Bild muss weitergespielt werden. Ein angebrochenes Bild muss ordnungsgemäß abgeräumt werden.

## **4.5 Nullwertung vor Abgabe der Kugel**

- 4.5.1 Beim Übertreten der Markierungen des Spielbereichs oder bei unsportlichem Verhalten zwischen zwei Würfeln wird anstelle des nächsten Wurfes keine Zahl eingetragen. Der entwertete Wurf wird durch ein „X“ gekennzeichnet.

## **4.6 Schreibweise**

- 4.6.1 Grundsätzlich muss die Anzahl der bei jedem Wurf gefallenen Kegel geschrieben werden, damit jeder Wurf erkennbar ist. Vom DKB zugelassene Schreibautomaten sind erlaubt.

### Abräumen:

Beim Treffen aller Kegel mit einem Wurf wird dieser, beim Erreichen einer Neun mit mehreren Würfeln, wird die letzte Zahl mit einem Punkt gekennzeichnet.

Beim Treffen einer Kranzacht mit einem Wurf wird diese, beim Erreichen einer Kranzacht mit mehreren Würfeln wird die letzte Zahl mit einem Kreis versehen.

Fehlwürfe werden mit „X“ geschrieben.

Wird zum Anschreiben ein Totalschreiber verwendet, ist der letzte Wurf, wenn es sich um eine Kranzacht mit einem Wurf handelt, auf dem Kontrollstreifen mit einem Kreis zu markieren.

## **5.0 Spielmodus bei Ligenspielen und Meisterschaften**

### **5.1 Austragungsmodus Ligenspiele**

- 5.1.1 Die Spiele werden in allen Ligen mit Hin- und Rückspielen durchgeführt.
- 5.1.2 In den Spielklassen der Regionen und in der Rheinland-Pfalz Liga Herren können Damen (höchstens 2 je Mannschaft) in den Herrenmannschaften eingesetzt werden.
- In den Spielklassen der Regionen können Herren (höchstens 2 je Mannschaft) in Damenmannschaften eingesetzt werden.
- 5.1.3 Bestimmungen zur Bildung von Spielgemeinschaften  
(weitere Erläuterungen siehe Anhang C)
- 5.1.4 Nimmt ein Verein/Klub mit mehreren Mannschaften an den Ligenspielen teil, erhält die in der höheren Liga spielende Mannschaft automatisch die kleinste Nummer.  
Bei der Integration von Damenmannschaften in den Herrenligen erfolgt eine durchgehende Nummerierung der Mannschaften der Klubs, wobei einer Damenmannschaft hinter der Nummerierung „Damen“ angefügt wird.
- 5.1.5 Wenn keine Totalschreiber vorhanden sind, wird das Anschreiben abwechselnd jeweils vom Gegner durchgeführt.
- 5.1.6 Für die Durchführung der Spiele sind mindestens erforderlich:
- |                        |          |
|------------------------|----------|
| Rheinland-Pfalz-Ligen: | 4 Bahnen |
| Alle anderen Ligen:    | 2 Bahnen |

## **5.2 Austragungsmodus Meisterschaften**

- 5.2.1 Für sämtliche Einzel-, Paarkampf- und Mannschaftswettbewerbe ist Blockstart vorgeschrieben; in Ausnahmefällen kann im Kettenstart gespielt werden.
- 5.2.2 Bei Mannschaftswettbewerben müssen alle Spieler die gleichen Bahnen spielen.
- 5.2.3 Bei allen Spielarten besteht Gassenzwang, das heißt, dass durch direkte Kugeleinwirkung die Kegel 1, 2 oder 4 (linke Gasse) bzw. 1, 3 oder 6 (rechte Gasse) zu Fall gebracht werden müssen.
- 5.2.4 Die Spieler sind für den richtigen Kegelstand und den Wurf in die richtige Gasse selbst verantwortlich.

## **5.3 Wurfzeit**

- 5.3.1 Als Zeit stehen für 30 Würfe maximal zwölf Minuten zur Verfügung.  
Wird diese Zeit durch Verschulden des Spielers überschritten, ist der Durchgang beendet.

## **5.4 Spielweise**

### **5.4.1 Ligen Spiele**

- 5.4.1.1 In allen Ligen werden pro Spiel und Starter 120 Kugeln kombiniert gespielt.

### **5.4.2 Einzel- und Mannschaftswettbewerbe**

- 5.4.2.1 Einzel- und Mannschaftswettbewerbe werden kombiniert ausgetragen.
- a) **120 Wurf - vier Bahnen – Blockstart**
- |        |   |
|--------|---|
| Bahn 1 | 15 Wurf linke Gasse Volle und 15 Wurf rechte Gasse abräumen |
| Bahn 2 | 15 Wurf rechte Gasse Volle und 15 Wurf linke Gasse abräumen |
| Bahn 3 | 30 Wurf wie Bahn 1  |
| Bahn 4 | 30 Wurf wie Bahn 2  |
- b) **120 Wurf - zwei Bahnen – Blockstart**
- |        |  |
|--------|--|
| Bahn 1 | 15 Wurf linke Gasse Volle und 15 Wurf rechte Gasse abräumen<br>15 Wurf rechte Gasse Volle und 15 Wurf linke Gasse abräumen |
| Bahn 2 | 60 Wurf wie Bahn 1   |

### **5.4.3 Paarkämpfe**

- 5.4.3.1 Paarkampfwettbewerbe (Damen, Herren und Mixed) werden über 120 Würfe nur im Abräumen ausgetragen.

a) **vier Bahnen**

**Bahn 1:**

- Spieler 1: Anwurf linke Gasse  
Spieler 2: Spielt auf das verbliebene Bild  
Im Wechsel Spieler 1 - Spieler 2 weiter, bis das Bild abgeräumt ist bzw. wieder auf das volle Bild gespielt werden darf  
Nach 15 Würfeln wird das Resultat notiert.

Spieler 2: Anwurf rechte Gasse  
Spieler 1: spielt auf das verbliebene Bild  
Im Wechsel Spieler 2 - Spieler 1 weiter, bis das Bild abgeräumt ist  
bzw. wieder auf das volle Bild gespielt werden darf  
Nach 15 Würfeln wird das Resultat notiert.

**Bahn 2:**

Spieler 1: Anwurf rechte Gasse  
Spieler 2: Spielt auf das verbliebene Bild  
Im Wechsel Spieler 1 - Spieler 2 weiter, bis das Bild abgeräumt ist  
bzw. wieder auf das volle Bild gespielt werden darf  
Nach 15 Würfeln wird das Resultat notiert.

Spieler 2: Anwurf linke Gasse  
Spieler 1: spielt auf das verbliebene Bild  
Im Wechsel Spieler 2 - Spieler 1 weiter, bis das Bild abgeräumt ist  
bzw. wieder auf das volle Bild gespielt werden darf  
Nach 15 Würfeln wird das Resultat notiert.

**Bahn 3:** wie Bahn 1

**Bahn 4:** wie Bahn 2

b) **zwei Bahnen**

**Bahn 1:** wie Bahn 1 + 2 bei vier Bahnen

**Bahn 2:** wie Bahn 3 + 4 bei vier Bahnen

Der Bahnwechsel erfolgt im Uhrzeigersinn

- 5.4.3.2 Das Betreten oder Verlassen des Spielbereiches ist Spielern nur gestattet, wenn alle Spieler ihre Wurfserie beendet haben.  
Ausnahme: Beim Paarkampf und beim Auswechseln.

## 6.0 Meisterschaften

### 6.1 Altersklasseneinteilung

- |       |                            |               |
|-------|----------------------------|---------------|
| 6.1.1 | U 24 – weiblich / männlich | 19 – 24 Jahre |
|       | Damen                      | 25 – 44 Jahre |
|       | Herren                     | 25 – 49 Jahre |
|       | Damen A                    | 45 – 54 Jahre |
|       | Herren A                   | 50 – 59 Jahre |
|       | Damen B                    | 55 – 64 Jahre |
|       | Herren B                   | 60 – 69 Jahre |
|       | Damen C                    | ab 65 Jahre   |
|       | Herren C                   | ab 70 Jahre   |
- 6.1.2 Maßgebend für die Einstufung in die jeweilige nationale Altersklasse ist das Alter, dass im Kalenderjahr erreicht wird, in dem die Meisterschaft stattfindet.  
Bei internationalen Meisterschaften richtet sich die Altersklasse nach den Bestimmungen der WNBA-NBS

## **6.2 Wahlmöglichkeit**

- 6.2.1 Wenn für eine Altersklasse im Einzel oder in der Mannschaft keine Meisterschaft ausgeschrieben ist, so steht den Spielern U 24 weiblich / männlich bis zu den Herren/Damen C die Teilnahme in der nächst höheren Klasse zu, in der eine Meisterschaft ausgeschrieben ist.  
Findet in einem Landesverband für eine Einzel- bzw. Mannschaftsdisziplin keine Qualifikation statt, so kann dieser eine direkte Meldung abgeben.  
Herren A, B und C Damen A, B und C müssen im Einzel in ihrer Altersklasse starten.  
In den Mannschaften können Herren A, B und C, Damen A, B und C in der nächst höheren Klasse spielen. Sie haben ihre Entscheidung bereits vor Beginn der örtlichen Meisterschaften zu treffen, das heißt, eine schriftliche Erklärung hat vorzuliegen.  
Sollten in den Vereinen oder Landesverbänden bereits vor Beginn des Sportjahres Vorkämpfe für Meisterschaften auf Bundesebene des nächsten Jahres ausgetragen werden, ist die Klasseneinteilung schon zu diesem Zeitpunkt vorzunehmen, frühestens am 01. Juli.

## **6.3 Bestimmungen und Zuteilungen für Meisterschaften**

- 6.3.1 Die Regionsmeisterschaften stehen unter der Leitung des Regionssportwartes.  
  
Die jährlich durchzuführende Rheinland-Pfalz-Meisterschaft steht unter der Leitung des Sektionsleiters und der Sportwarte.  
  
Bewerbungen für die Ausrichtung der Rheinland-Pfalz-Meisterschaften müssen dem Sektionsleiter immer ein Jahr vorher bis zum 30.04. vorliegen.
- 6.3.2 Zu der Meisterschaft auf Regionsebene erhalten alle Vereine und selbständigen Klubs pro Disziplin eine Grundzuteilung. Die restlichen Zuteilungen ergeben sich nach dem Leistungsprinzip.
- 6.3.3 Bei Meisterschaften und der Vereinsmannschafts-Meisterschaft hat jeder Starter unmittelbar vor dem Start auf der Anstartbahn fünf Würfe zum Einkegeln.
- 6.3.4 **Nichtantritt zu Regionsmeisterschaften**  
Bei den Regionsmeisterschaften sind die Vereine dafür verantwortlich, dass die gemeldeten Starts wahrgenommen werden. Kann ein Start nicht wahrgenommen werden, muss der Regionssportwart unverzüglich benachrichtigt werden.  
Erfolgt die Benachrichtigung nicht oder erfolgt sie verspätet beim Regionssportwart, wird dem Verein im folgenden Sportjahr in der Disziplin ein leistungsbezogener Platz ab erkannt und zusätzlich mit einer Strafe gem. Beitrags- und Gebührenordnung belegt.
- 6.3.5 **Nichtantritt zu den Rheinland-Pfalz- und Deutschen Meisterschaften**  
Kann ein Starter oder eine Mannschaft in einer Disziplin den Start nicht wahrnehmen, ist der Regions- bzw. Sektionssportwart unverzüglich zu benachrichtigen, damit dieser den Nächstplatzierten noch rechtzeitig benachrichtigen kann.  
Unterbleibt die Meldung oder kommt sie verspätet beim zuständigen Sportwart an, wird der Starter oder die Mannschaft im folgenden Sportjahr für alle Disziplinen der überörtlichen Meisterschaften gesperrt und zusätzlich mit einer Strafe gem. Beitrags- und Gebührenordnung belegt.



## 6.4 Zuteilungen zu Rheinland-Pfalz Meisterschaften

6.4.1 Nachstehende Startzuteilungen haben nur für die Rheinland-Pfalz Meisterschaften Gültigkeit.

Die Zuteilungen erfolgen nach dem Schlüssel des leistungsbezogenen Wettbewerbs:

- a) Grundzuteilung je Region
- b) Zuteilungen nach der Platzierung der Meisterschaft des Vorjahres. Nimmt eine Region die ihr zustehenden Startrechte nicht wahr, so hat sie dies schriftlich an den Sektionssportwart zu melden. Die dadurch freiwerdenden Startrechte werden gemäß den Platzierungen an die verbleibenden Regionen weitergegeben.

### 6.4.2 Einzelmeisterschaften

Disziplin	Region	Grundzuteilung	Platzierung	TN Zahl	Zwischenlauf	Endlauf
U 24 weibl.	3	2	1 - 6	12	TN Zahl der	
Damen	3	2	1 - 10	16	Zwischen- und	
Damen A	3	2	1 - 6	12	Endläufe	
Damen B	3	2	1 - 2	8	werden in den	
Damen C	3	2	1 - 2	8		
U 24 männl.	3	2	1 - 6	12	Durchführungs-	
Herren	3	2	1 - 14	20	bestimmungen	
Herren A	3	2	1 - 14	20	der RLPM	
Herren B	3	2	1 - 10	16	geregelt.	
Herren C	3	2	1 - 6	12		

### 6.4.3 Paarkampfmeisterschaften

Disziplin	Region	Grundzuteilung	Platzierung	TN Zahl	Zwischenlauf	Endlauf
Damen	3	2	1 - 10	16	entfällt	8
Herren	3	2	1 - 10	16	- = -	8
Mixed	3	2	1 - 10	16	- = -	8

### 6.4.4 Mannschaftsmeisterschaften

Disziplin	Region	Grundzuteilung	Platzierung	TN Zahl	Zwischenlauf	Endlauf
Damen	3	1	1	4	- = -	4
Damen A	3	1	1	4	- = -	4
Herren	3	1	1	4	- = -	4
Herren A	3	1	1	4	- = -	4
Herren B	3	1	1	4	- = -	4

## 6.5 Disziplinen der Rheinland-Pfalz Meisterschaften

### 6.5.1 Einzelmeisterschaften

In folgenden Altersklassen werden Einzelmeisterschaften ausgetragen:

<u>Disziplin</u>	<u>Spielart</u>	<u>Vorlauf</u>	<u>Zwischenlauf</u>	<u>Endlauf</u>
U 24 weiblich	Kombination	120 Wurf	entfällt	120 Wurf
Damen	Kombination	120 Wurf	- = -	120 Wurf
Damen A	Kombination	120 Wurf	- = -	120 Wurf
Damen B	Kombination	120 Wurf	- = -	120 Wurf
Damen C	Kombination	120 Wurf	- = -	120 Wurf
U 24 männlich	Kombination	120 Wurf	- = -	120 Wurf
Herren	Kombination	120 Wurf	- = -	120 Wurf
Herren A	Kombination	120 Wurf	- = -	120 Wurf
Herren B	Kombination	120 Wurf	- = -	120 Wurf
Herren C	Kombination	120 Wurf	- = -	120 Wurf

### 6.5.2 Paarkampfmeisterschaften

Der Paarkampf der Damen, Herren und im Mixed wird ohne Altersbegrenzung durchgeführt.

<u>Disziplin</u>	<u>Spielart</u>	<u>Vorlauf</u>	<u>Zwischenlauf</u>	<u>Endlauf</u>
Damen	Abräumen	120 Wurf	entfällt	120 Wurf
Herren	Abräumen	120 Wurf	- = -	120 Wurf
Mixed	Abräumen	120 Wurf	- = -	120 Wurf

Paare sind vereins-gebunden.

Innerhalb eines Paares darf von der örtlichen bis zu den Deutschen Meisterschaften nur ein dritter Spieler ausgetauscht bzw. gewechselt werden. Eine Zusammenführung des ursprünglichen Paares ist dabei möglich.

Starter qualifizierter Paare dürfen untereinander nicht getauscht bzw. als Auswechselspieler in anderen Paaren eingesetzt werden.

Spieler von ausgeschiedenen Paaren können ab dem nächsten Durchgang der Meisterschaft in anderen Paaren mitspielen.

### 6.5.3 Vereinsmannschaftsmeisterschaften

In folgenden Disziplinen werden Mannschaftsmeisterschaften ausgetragen:

<u>Disziplin</u>	<u>Spielart</u>	<u>Wurfzahl</u>
Damen Verein	Kombination	4 x 120 Wurf
Damen A Verein	Kombination	4 x 120 Wurf
Herren Verein	Kombination	4 x 120 Wurf
Herren A Verein	Kombination	4 x 120 Wurf
Herren B Verein	Kombination	4 x 120 Wurf

6.5.3.1 Jeder Verein oder selbständige Klub kann mit je einer Mannschaft der oben stehenden Disziplinen an den Vereinsmannschafts-Meisterschaften teilnehmen.

6.5.3.2 Alle Vereinsmannschaften sind eines jeden Jahres an den zuständigen Regionssportwart zu melden.

6.5.3.3 Tritt eine gemeldete Mannschaft nicht an, muss sie eine Geldbusse an die Regionskasse oder Sektionskasse zahlen. (Beitrags- und Gebührenordnung )  
Der Verein hat dem Ausrichter, auf Verlangen, die ausgefallenen Startgelder zu entrichten.

## **6.6 Ehrungen**

- 6.6.1 Bei den Regions- und von Rheinland-Pfalz veranstalteten Meisterschaften werden folgende Ehrungen vorgenommen:
- |                          |   |            |
|--------------------------|---|------------|
| bei 3 Meldungen          | = | 1 Ehrung   |
| bis zu 5 Meldungen       | = | 2 Ehrungen |
| bei mehr als 5 Meldungen | = | 3 Ehrungen |

### **Ehrungen bei Rheinland-Pfalz Meisterschaften Einzel- und Paarkampfwettbewerbe:**

- |          |   |
|----------|---|
| 1. Platz | eine Goldmedaille und eine Urkunde mit dem Text "Rheinland-Pfalz Meister" |
| 2. Platz | eine Silbermedaille und eine Urkunde mit dem Text "den 2. Platz"          |
| 3. Platz | eine Bronzemedaille und eine Urkunde mit dem Text "den 3. Platz"          |

## **7.0 Bewertung bei Holzgleichheit**

### **7.1 Einzelmeisterschaften**

- 7.1.1 Bei Holzgleichheit entscheidet über die Platzierung das bessere Abräumergebnis. Ist dieses gleich, entscheidet die größere Anzahl von Neunen und Kränzen, die mit einem Wurf beim Abräumen zu Fall gebracht wurden. Ist dann immer noch keine Platzierung zu ermitteln, wird der Titel bzw. die Medaille an mehrere Spieler vergeben. Bei mehrfacher Vergabe eines Titels wird der nächstfolgende Titel nicht vergeben, d. h., bei zwei Erstplatzierten entfällt der Zweite und bei zwei Zweiten der Dritte. Muss aus Gründen der Qualifikation eine Platzierung gefunden werden, so entscheidet bei Gleichstand von Abräumergebnis und Neunen und Kränzen beim Abräumen die Anzahl der Neunen beim Spiel in die Vollen, bei Gleichstand die Anzahl der Achten usw.

### **7.2 Mannschaftsmeisterschaften**

- 7.2.1 Bei Holzgleichheit entscheidet über die Platzierung das bessere Abräumergebnis aller Spieler einer Mannschaft. Ist dieses gleich, entscheidet die größere Anzahl von Neunen und Kränzen, die mit einem Wurf beim Abräumen zu Fall gebracht wurden. Ist dann immer noch keine Platzierung zu ermitteln, wird der Titel bzw. die Medaille an mehrere Mannschaften vergeben. Bei mehrfacher Vergabe eines Titels wird der nächstfolgende Titel nicht vergeben, d. h., bei zwei Erstplatzierten entfällt der Zweite und bei zwei Zweiten der Dritte. Muss aus Gründen der Qualifikation eine Platzierung gefunden werden, so entscheidet bei Gleichstand von Abräumergebnis und Neunen und Kränzen beim Abräumen die Anzahl der Neunen beim Spiel in die Vollen, bei Gleichstand die Anzahl der Achten usw.

### **7.3 Paarkampfmeisterschaften**

- 7.3.1 Bei Holzgleichheit entscheidet über die Platzierung die größere Anzahl von Neunen und Kränzen, die mit einem Wurf zu Fall gebracht wurden. Ist dann immer noch keine Platzierung zu ermitteln, wird der Titel bzw. die Medaille an mehrere Paare vergeben. Bei mehrfacher Vergabe eines Titels wird der nächstfolgende Titel nicht vergeben, d. h., bei zwei Erstplatzierten entfällt der Zweite und bei zwei Zweiten der Dritte. Muss aus Gründen der Qualifikation eine Platzierung gefunden werden, so entscheidet bei Gleichstand von Neunen und Kränzen, die mit einem Wurf zu Fall gebracht wurden, die größere Anzahl von Neunen und Kränzen, die mit zwei Würfeln erzielt wurden.

## 8.0 Durchführung von Ligenspielen

### 8.1 Meldung und Nenngeld

8.1.1 Jeder Verein meldet bis **spätestens 30. Juni** eines jeden Jahres seine

- **Klubmannschaften**
- **Mannschaftsführer**
- **Bahnanlagen**

an den zuständigen Regionsportwart.

**RLP-Ligen**, gemäß dem Meldebogen ,eines jeden Jahres an den Sektions-Sportwart.

8.1.2 Alle an den Ligenspielen beteiligten Mannschaften zahlen ein von der Sektion festgesetztes Nenngeld. Die Nenngelder sind bis spätestens 31. Juli eines jeden Jahres an die zuständige Regionkasse zu zahlen. (Beitrags- und Gebührenordnung)

### 8.2 Klasseneinteilung und Gruppenstärke / Ligenleitung

#### 8.2.1 Herren

eine Rheinland-Pfalz-Liga mit 10 Mannschaften  
Sektions-Sportwart  
die in den Regionen (Mosel, Nahe/Hunsrück, Rhein)  
befindlichen Ligen \* Regionssportwart

\* In den Regionen wird durch den zuständigen Regionssportwart die Ligeneinteilung und Ligenstärke (mit höchstens 10 Mannschaften) vorgenommen.

**Ausnahme:** In der untersten Liga.

#### 8.2.2 Damen

eine Rheinland-Pfalz-Liga mit 8 Mannschaften  
Sektions-Sportwart

Die übrigen Damenmannschaften werden in die Herrenligen integriert.

8.2.3 Für alle Ligen, bis Rheinland-Pfalz-Liga einschließlich, kann durch den jeweiligen Sportwart ein Ligenleiter eingeteilt werden.

8.2.4 In den Rheinland-Pfalz-Ligen Damen und Herren darf von einem Klub nur eine Mannschaft spielen.

### 8.3 Bahneinteilung, Bahnwechsel und Aufenthalt im Spielbereich

8.3.1 Die Bahneinteilung und der Bahnwechsel sind wie folgt vorzunehmen:

a) 120 Wurf kombiniert

WURF	BAHN 1	BAHN 2	BAHN 3	BAHN 4
30	A	B	C	D
60	D	A	B	C
90	C	D	A	B
120	B	C	D	A
	L - R	R - L	L - R	R - L

Der Bahnwechsel erfolgt im Uhrzeigersinn.

8.3.2 Bei Mannschaftswettbewerben, die auf Heim- bzw. Auswärtsbahnen stattfinden, beginnt die Heimmannschaft auf Bahn 2 und 4 und die Gastmannschaft auf Bahn 1 und 3.

8.3.3 Der Spieler hat sich während seines Starts ausschließlich im Spielbereich aufzuhalten. Das Verlassen des Spielbereiches ist den Spielern nur gestattet, wenn alle Spieler ihre Wurfserie beendet haben und der Schiedsrichter den Bahnwechsel angesagt hat.

#### Ausnahmen:

- In den Paarkampfdisziplinen dürfen die Spieler den Spielbereich nicht seitlich, sondern nur nach hinten verlassen, es sei denn, die baulichen Gegebenheiten lassen dies nicht zu.

- Wenn sich der Kugelkasten nicht direkt an den Spielbereich anschließt, darf zum Zweck der Kugelaufnahme der Spielbereich verlassen werden.

- beim Auswechseln

Alle Grenzlinien dürfen betreten, aber nicht übertreten werden. Werden die Grenzlinien ohne Genehmigung des Schiedsrichters übertreten, wird nach einmaliger Verwarnung der folgende Wurf als Nullwurf gewertet. (siehe Ziffer 4.5)

Ist kein geeigneter Handtuchhalter vorhanden, muss das Handtuch dem Betreuer übergeben oder auf einem bereitgestellten Stuhl abgelegt werden. Die gleiche Regelung gilt für das Abstellen von Getränken.

8.3.4. In den Mannschaftswettbewerben mit der Mannschaftenstärke 5 wird auf 4 Bahnen wie folgt gespielt.

Im 1. und 2. Block spielen jeweils 4 Spieler. Im 3. Block spielen die letzten 2 Spieler. Diese beginnen auf den Bahnen 1 und 4.

Aus Zeitgründen ist es möglich, das nachfolgende Spiel gleichzeitig auf den Bahnen 2 und 3 zu beginnen. Danach folgen dann die 2 kompletten Blocks.

8.3.5 Bei den Wettbewerben der Meister- und Abstiegsrunde und der Relegation wird die Bahnverteilung in den Durchführungsbestimmungen geregelt.

### 8.4 Terminplan

8.4.1 Für jede Spielsaison werden die Starttage aller Ligenspiele in einem Gesamtplan festgelegt.

8.4.3 Spieltage sind die Samstage und die Sonntage.  
Die Spieltage / Startzeiten der Rheinland-Pfalz Liga sowie der Ligen in den Regionen sind in den entsprechenden Durchführungsbestimmungen festgelegt.

## **8.5 Verspätung oder Nichtantritt zum Spiel / Spielausfall- oder Abbruch aus technischen Gründen**

8.5.1 Nicht rechtzeitiger Spielantritt von Mannschaften oder Einzelspieler bedeutet Spiel- bzw. Startverlust. Die Mannschaften haften für die von der Mitgliederversammlung jeweils festgesetzten Startgelder.

8.5.2 Bei Nichtantritt einer Mannschaft verursacht durch höhere Gewalt (Unfälle und Naturereignisse), entscheidet über Spielwertung bzw. Neuansetzung die zuständige spielleitende Stelle. Der Grund für den Nichtantritt ist glaubhaft nachzuweisen.

8.5.3 Bei Nichtantritt einer Mannschaft, werden folgende Ahndungen ausgesprochen:

Jeder Nichtantritt führt zu einem Bußgeld (Beitrags- und Gebührenordnung)

Für die verbleibende Mannschaft bei 6er Mannschaften wird das Spiel mit 3:0 und 57:0 bzw. bei 5er Mannschaften 3:0 und 40:0 Punkten und bei 4er Mannschaften 3:0 und 26:0 gewertet.

Eine Mannschaft, die ihr Startrecht 2mal nicht wahrnimmt, ist erster Absteiger und wird aus der Wertung genommen.

Die betroffene Mannschaft muss außer Konkurrenz an den Spielen der laufenden Saison teilnehmen.

**Ausnahme:** Die Mannschaft wird zurückgezogen.

Die Nichtwahrnehmung des Startrechts von Klubmannschaften wird nach den Bestimmungen der Rechts- und Verfahrensordnung Ziffer 4.2 (4.2.5) geahndet. In besonderen Fällen kann nach der RuVO Ziffer 5.3 ein Ausschlussverfahren aus der Liga beim Rechtsausschuss beantragt werden.

8.5.4 Bei Ausfall oder Abbruch eines Ligenspiels aus technischen Gründen sollen sich die betroffenen Mannschaften auf einen neuen Spieltermin einigen. Das Spiel soll möglichst vor dem nächsten Spieltag nachgeholt werden. Kommt eine Einigung nicht zustande, setzt die spielleitende Stelle den Spieltermin fest. Vollendete Einzelspiele werden gewertet. Bei abgebrochenen Einzelspielen werden nur die nicht vollendeten Bahnen wiederholt.

Das Spiel ist abzubrechen, wenn der Schaden nicht behoben werden kann und keine andere abgenommene Bahn (Anlage) zur Verfügung steht.

Erfolgt ein Spielabbruch aus anderen Gründen, entscheidet die zuständige spielleitende Stelle über die Wertung des Spieles; erforderlichenfalls nach der Rechts- und Verfahrensordnung des DSKB.

## **8.6 Spielunterbrechung**

8.6.1 Bei Ausfall einer Bahnanlage oder Einzelbahn ist der Aufsichtsführende berechtigt, den Wettkampf auch nach einer längeren Unterbrechung fortzusetzen.

Die Fortsetzung muss auf jeden Fall erfolgen, wenn der Schaden innerhalb einer Stunde behoben wird.

Bei darüber hinaus gehenden Zeiträumen kann der Wettkampf bei Einigung der beteiligten Mannschaften zu Ende geführt werden.

Ist der Schaden nicht zu beheben, so ist die Möglichkeit zu prüfen, ob der Wettkampf auf einer anderen Bahn dieser Anlage oder auf einer anderen Anlage fortgesetzt werden kann. Muss ein Spieler wegen eines technischen Defektes länger als zehn Minuten das Spiel unterbrechen, so darf er zur Fortsetzung des Spieles fünf Würfe ohne Kegelstellung ausführen.

Die 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 Kegelstellung ausführen. Erst dann erfolgt der Bahnwechsel.

Tritt ein technischer Defekt während der letzten 15 Würfe der geforderten Wurfzahl ein, so entfallen die fünf Wurf für die auf den Nachbarbahnen Spielenden.

## **8.7 Aufsicht und Spielbericht**

8.7.1 Aufsichtführende sind die Mannschaftsführer.

8.7.2 Für die Erstellung des Spielberichtes ist der Gastgeber verantwortlich. Beide Mannschaftsführer bestätigen mit ihrer Unterschrift die Richtigkeit der Eintragungen sowie die Vorlage der Spielerpässe.

Das Original des Spielberichtes steht auf der offiziellen Internetseite des Landesfachverbandes Rheinland-Pfalz e.V. „Kegeln“ –Sektion Schere- zur Verfügung ([www.lfv-rlp-kegeln.de](http://www.lfv-rlp-kegeln.de)).

Nur dieser Spielbericht bzw der von den Regionen haben eine Gültigkeit. ( Beitrags- und Gebührenordnung )

8.7.3 Verstöße gegen die Sportordnung / Durchführungsbestimmungen sind im Spielbericht unter Bemerkungen einzutragen. Ist kein Eintrag erfolgt, ist ein Einspruch gegen die Wertung nicht möglich.  
Stellt der zuständige Sportwart/Ligenleiter nachträglich fest, dass gegen die Sportordnung / Durchführungsbestimmungen verstoßen wurde, so ist dies nach der Rechts- und Verfahrensordnung des DSKB und der Beitrags- und Gebührenordnung entsprechend zu ahnden.

8.7.4 Die Spielberichte sind sofort nach jedem Spiel an den Sportwart/Ligenleiter zu senden.

8.7.5 Der gültige Tabellenstand kann auf der Internetseite ( s.o. ) unter Ligenspiele abgerufen werden.

## **8.8 Betreuer und Begleiter**

8.8.1 Betreuer können sich in Spiel- oder Sportkleidung und Sportschuhen bei den Spielern aufhalten. Sie dürfen den Spielbereich nicht betreten.  
Ein Wechsel des Betreuers zu anderen Spielern kann jederzeit erfolgen.  
Eine Behinderung des Spielbetriebes darf nicht entstehen.

8.8.2 Begleiter sind nur für Jugendliche zugelassen. siehe Punkt 12.12.4

## **8.9 Trainingsbeschränkungen**

8.9.1 An den Tagen des Wettkampfes ist den Spielern jegliches Training auf den Wettkampfbahnen untersagt. Ein Verstoß hiergegen hat die Startsperr für die Spieler zur Folge, die trainiert haben.  
Weitere Trainingsbeschränkungen können nur vom Sektions-Sportausschuss angeordnet werden.

8.9.2 Das Einkegeln vor den Wettkämpfen für die Rheinland-Pfalz-Ligen wird in den jeweiligen Durchführungsbestimmungen geregelt.

- 8.9.3 In den Klassen ab Regionalliga abwärts kann jeder Spieler vor Aufnahme des Wettkampfes auf jeder Bahn (im Sporttrikot) fünf Würfe zum Einkegeln absolvieren. Die Einteilung wird so vorgenommen, dass die letzten Würfe jeweils auf der Anfangsbahn gekegelt werden. Die 10 ( 2 Bahnen ) / 20 ( 4 Bahnen ) Würfe gehören nicht zum Spiel.
- 8.9.4 Sollten während des Wettkampfes andere Bahnen zum Einspielen zur Verfügung stehen, so ist dem Gast hierzu ebenfalls die Möglichkeit zu geben.

## **8.10 Verwarnungen/Spielausschluss**

- 8.10.1 Verwarnungen/Spielausschlüsse sind Sofortmaßnahmen des Schiedsrichters/Spielleiters und personengebunden.  
Die erste Verwarnung ist dem Betroffenen durch Hochhalten der gelben Karte anzuzeigen und hat Gültigkeit für alle weiteren Verstöße gegen die Sportordnung oder die sportliche Fairness.  
Ab der zweiten Verwarnung wird dem Betroffenen die gelbe und rote Karte gezeigt und der betreffende Wurf als Nullwurf gewertet. Das Gesamtergebnis ist zu berichtigen. Erteilte Verwarnungen sind auf dem Startzettel zu kennzeichnen.  
Das Zeigen der roten Karte allein bedeutet Spielausschluss.  
In Mannschafts- und Paarkampfdisziplinen kann ein anderer Spieler den Platz des ausgeschlossenen Spielers einnehmen. Das ist jedoch nur möglich, wenn kein anderer Spieler schon ausgewechselt wurde.

## **8.11 Auswechsellspieler**

- 8.11.1 Die Einstellung **e i n e s (1)** Auswechsellspielers ist gestattet. Er spielt sofort auf das Ergebnis des ausgewechselten Spielers weiter. Bei Verletzung eines Spielers muss dessen Ersatz innerhalb von zehn Minuten das Spiel aufnehmen. Der Wechsel ist auf dem Spielbericht zu vermerken.  
Nach Einstellung eines Auswechsellspielers kann auch ein Verletzter nicht mehr ersetzt werden.  
Ist der auszuwechselnde Spieler Ausländer, so kann der neue Spieler Ausländer sein.

Bei einer Verletzung ohne Auswechslung stehen dem betroffenen Spieler während eines Durchganges maximal zehn Minuten Verletzungspause zur Verfügung.

## **8.12 Wertung**

- 8.12.1 Die Wertung der Spiele erfolgt in allen Klassen mit drei Punkten, und zwar
- Für das gewonnene Spiel 2 : 0 Punkte
  - Für das verlorene Spiel 0 : 2 Punkte
  - Bei Unentschieden 1 : 1 Punkte
  - Zusatzpunkt für Einzelwertung 1 Punkt
- So dass die Gesamtwertung 3:0, 2:1, 1:2 oder 0:3 lauten kann.

## **8.13 Ermittlung der Einzelwertung**

- 8.13.1 Die Vergabe des Zusatzpunktes erfolgt aufgrund der erzielten Einzelwertungspunkte. Diese werden wie folgt ermittelt:  
Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis erhält
- Bei 6 Spieler pro Mannschaft 12 Punkte
  - Bei 5 Spieler pro Mannschaft 10 Punkte
  - Bei 4 Spieler pro Mannschaft 8 Punkte
- Der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis erhält 1 Punkt



Bei Holzgleichheit erhält der Gastspieler die höhere Punktzahl.

Die Punkte der beiden Mannschaften werden jeweils addiert.

Bei 6 Spielern pro Mannschaft erhält der Gast bei 31 und mehr Einzelwertungspunkten den Zusatzpunkt.

Bei 5 Spielern pro Mannschaft erhält der Gast bei 22 und mehr Einzelwertungspunkten den Zusatzpunkt.

Bei 4 Spielern pro Mannschaft erhält der Gast bei 15 und mehr Einzelwertungspunkten den Zusatzpunkt.

Die Einzelwertungspunkte gelten als 2. Wertungskriterium und werden daher in der Tabelle separat mitgeführt.

### **8.14 Platzierung bei Punktegleichheit**

- 8.14.1 Sind am Ende der Saison die Punkte (1. Bewertungskriterium) und die Einzelwertungspunkte (2. Bewertungskriterium) gleich, und muss eine Platzierung (Meisterschaft oder für Auf- und Abstieg gefunden werden, ist die Mannschaft besser platziert, die auswärts die meisten Punkte (1. Bewertungskriterium) erzielt hat. Ist dann immer noch Gleichstand gegeben, werden die Einzelwertungspunkte (2. Bewertungskriterium), die auswärts erzielt worden sind, zu Hilfe genommen. Ist dann immer noch Gleichstand gegeben, findet ein Entscheidungsspiel auf einer neutralen Bahnanlage statt.

### **8.15 Bestimmungen für Starter und Mannschaften**

- 8.15.1 Jeder Spieler/in darf an einem Spielwochenende ( bei Vorstarts zählen die Werkstage davor zum Spielwochenende ) höchstens 2 mal in verschiedenen Mannschaften unabhängig von der Spiel-Nr., eingesetzt werden. Der Punkt 2.6.8 ist hierbei zu beachten

In einer Spielzeit dürfen in: 10-er Ligen maximal 18 Starts, in 8-er Ligen maximal 14 Starts absolviert werden. Die maximale Anzahl von 14 Starts in 8-er Ligen darf nur durch Einsätze in Mannschaften einer 10-er Liga überschritten werden, wobei die Anzahl von 18 Starts pro Spielzeit eingehalten werden muss. Hat eine Spielklasse mehr als die übliche Anzahl Mannschaften, so dürfen pro zusätzliche Mannschaft 2 Starts mehr absolviert werden. Hat ein Spieler an einem Spielwochenende 2 Starts, so darf er dabei keine 2 Mannschaften nach unten überspringen, nach oben keine Beschränkung. Der zuletzt absolvierte Einsatz ist die Basis für das nächste Spiel.

Spieler/innen die bedingt durch eine Sperre später in den Spielbetrieb einsteigen, können nur noch so viele Spiele absolvieren, wie zu diesem Zeitpunkt noch anstehen. Die Anzahl der Starts ergibt sich aus den Spieltagen.

Einsatz eines nicht mehr spielberechtigten Spielers/in siehe Beitrags- und Gebührenordnung.

- 8.15.2 Aus unteren Mannschaften dürfen beliebig viele Spieler/Innen in höhere Mannschaften gewechselt werden. Aus höheren Mannschaften darf pro Spiel nur ein Spieler in die nächst tiefere Mannschaft wechseln, sofern dieser nicht fest gespielt ist. Fest gespielt ist man nach folgenden Starts:
- mehr als 6 Starts in einer 10er Liga
  - mehr als 4 Starts in einer 8er Liga

mehr als 6 Starts in höheren Mannschaften (z.B.: 4 Starts in der 1. Mannschaft und 3 Starts in der 2. Mannschaft ist man in der 2. Mannschaft fest gespielt.)

Aus höheren Mannschaften darf pro Spiel, auch bei Aussetzung des nächsten Spieltages, nur ein Spieler in die nächst tieferen Mannschaft wechseln, da der letzte Spieleinsatz maßgebend ist.

- 8.15.3 Festgespielte Spieler/Innen können nur in der nächst tieferen Mannschaft wieder eingesetzt werden, wenn sie an 3 aufeinander folgenden Spielen keinen Einsatz hatten. Spieler/Innen, die über diese Regelung zurückgeführt werden, können erst am darauf folgenden Spielwochenende in der unteren Mannschaft wieder eingesetzt werden. Es darf in einer Mannschaft nur 1 Spieler eingesetzt werden, der über diese Regelung zurückgeführt wurde. Werden solche Spieler wieder in einer höheren Mannschaft eingesetzt, so haben sie sich endgültig fest gespielt.
- 8.15.4 In Ligen mit ungerader Anzahl von Mannschaften hat an jedem Spieltag eine Mannschaft spielfrei. Das Freilos muss als Spieltag gewertet werden. Spielfreie Mannschaften haben einen ordnungsgemäßen Spielbericht zu erstellen (mit Name und Pass-Nr. der spielfreien Spieler) und an den Sportwart/Ligenleiter zu senden.

## **9.0 Bestimmungen für die Rheinland-Pfalz Ligen**

- 9.0.1 In der Rheinland-Pfalz Liga dürfen von einem Klub keine zwei Mannschaften unter dem gleichem Klubnamen spielen

### **9.1 Abwicklung des Spielbetriebs**

- 9.1.1 Die Abwicklung des Spielbetriebes erfolgt nach den durch den Sektionssportausschuss beschlossenen Durchführungsbestimmungen.

### **9.2 Auf- und Abstieg**

- 9.2.1 Der Auf- und Abstieg regelt sich von oben nach unten. Sollte eine Mannschaft in der Rheinland-Pfalz Liga spielen und eine Mannschaft aus der Bundesliga absteigen, muss diese Mannschaft ebenfalls absteigen.

- 9.2.2 Der Meister der Rheinland-Pfalz-Liga Herren ist der Landesmeister und steigt in die 2. Bundesliga auf.

Sollte eine Mannschaft Meister werden und eine Mannschaft sich in der 2. Bundesliga befinden, so geht ein Startrecht auf den Nächstplatzierten über.

Der Meister der Rheinland-Pfalz-Liga Damen ist Landesmeister und kann sich über ein Entscheidungsspiel der Landesmeister für die Bundesliga qualifizieren.

Sollte aus welchen Gründen auch immer, eine auf einem nicht abstiegsgefährdeten Platz stehende Mannschaft auf ihre Ligenzugehörigkeit verzichten, verbleibt die bestplatzierte Abstiegsmannschaft in der Liga.

- 9.2.3 Die Meister der Regionalligen müssen 7 Tage nach dem letzten Spieltag schriftlich und verbindlich dem zuständigen Regionssportwart ihre Bereitschaft zum Aufstieg in die Rheinland-Pfalz-Liga oder ihren Verzicht erklären.

- 9.2.4 Die bestplatzierte Damenmannschaft in den Regionen meldet schriftlich und verbindlich dem zuständigen Regionssportwart ihre Bereitschaft zu einem Relegationsspiel an. Danach wird gegebenenfalls Ort und Termin für das Relegationsspiel festgelegt, welches nach den Bedingungen der höheren Klasse gespielt wird. Eine neutrale Bahnanlage legt der Sektionssportwart fest.  
Der Sieger aus dem Spiel ist der Landesmeister und nimmt am Entscheidungsspiel der Landesmeister für die Bundesliga teil.
- 9.2.5 Der Aufstieg der Meister der einzelnen Ligen in den Regionen ist in der entsprechenden Durchführungsbestimmung geregelt.

## **10.0 Jugend**

### **10.1 Gastspielrecht für Jugendliche U 18 und U 14**

- 10.1.1 Kann ein Verein mangels Mitglieder keine Mannschaft in einer Jugendklasse melden, so kann den Jugendlichen ein Gastspielrecht in einem anderen Verein für ein Spieljahr erteilt werden.

Das Gastspielrecht soll auch für Paarwettbewerbe gelten.

Das Einzel- und Klubstartrecht im Heimatverein bleibt hiervon unberührt.  
Pro Mannschaft dürfen nur zwei Gastspieler eingesetzt werden.

Die Genehmigung ist bei der spielleitenden Stelle mit der Bestätigung beider Vereine und der aktuellen Bestandserhebung des entsendenden Vereins, schriftlich, spätestens vier Wochen vor der Regions- Meisterschaft zu beantragen.

### **10.2 Spielrecht für Jugendliche in Vereins- und Klubmannschaften**

- 10.2.1 Jugendliche U 18 und U14 dürfen nur in den Vereinsmannschaften ihrer Altersklasse spielen.  
Jugendliche U 10 dürfen an Mannschaftswettbewerben nicht teilnehmen.
- 10.2.2 Jugendliche U 14 dürfen nicht in Klubmannschaften eingesetzt werden.
- 10.2.3 Jugendliche U 18 dürfen in Klubmannschaften eingesetzt werden, wenn die Teilnahme am Jugendspielbetrieb dadurch nicht behindert wird. Eine Terminabsprache zwischen dem jeweiligen Sportwart und dem Jugendwart wird hier zwingend notwendig gemacht.
- 10.2.4 Jugendliche, die im darauf folgenden Kalenderjahr U 18 ( 15 Jahre ) werden, dürfen ab Saisonstart ( des aktuellen Sportjahres ) in den Ligenspielen eingesetzt werden.

### **10.3 Jugendligen**

- 10.3.1 Nach Bedarf durch den Regionsjugendwart

### **10.4 Durchläufer (nur bei Spiel mit der 14er Kugel)**

- 10.4.1 Als Durchläufer sind folgende Würfe zu werten:

Spiel in die Vollen:

Wenn die Kugel zwischen den vorderen Kegeln (1, 2, 3, 4, 6) durchläuft, ist der Wurf zu wiederholen, auch wenn hintere Kegel (5, 7, 8, 9) fallen.

Fallen vordere Kegel durch umfallende hintere Kegel, ist der Wurf ebenfalls als Durchläufer zu werten.

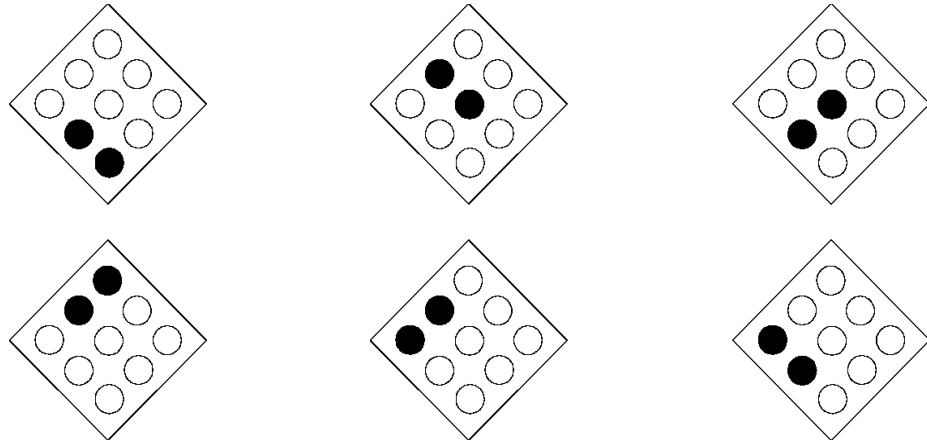
Durchläufer in die falsche Gasse sind als Nullwürfe zu werten, auch wenn keiner der Kegel 1 bis 9 fallen.

Abräumspiel:

Wenn die Kugel zwischen zwei diagonal unmittelbar nebeneinander stehenden Kegeln durchläuft, ist der Wurf zu wiederholen.

Beispiele:

**Durchläufer** sind



desgleichen sind die Spiegelbilder als Durchläufer zu werten.

**Keine Durchläufer** sind:



desgleichen sind die Spiegelbilder als keine Durchläufer zu werten.

## 10.5 Kugeln

- 10.5.1 Jugendliche U 14 und U 10 müssen mit der 14er Kugel spielen.  
Für Jugendliche U 18 ist die 16er Kugel vorgeschrieben.

## 10.6 Wurfzeit

- 10.6.1 Als Zeit stehen für 30 Würfe maximal zwölf Minuten zur Verfügung.  
Wird diese Zeit durch Verschulden des Spielers überschritten, ist der Durchgang beendet.

## 10.7 Schreibweise

- 10.7.1 Grundsätzlich muss die Anzahl der bei jedem Wurf gefallen Kegel geschrieben werden, damit jeder Wurf erkennbar ist. Vom DKB zugelassene Schreibautomaten sind erlaubt.

### Abräumen:

Beim Treffen aller Kegel mit einem Wurf wird dieser, beim Erreichen einer Neun mit mehreren Würfeln, wird die letzte Zahl mit einem Punkt gekennzeichnet.

Beim Treffen einer Kranzacht mit einem Wurf wird diese, beim Erreichen einer Kranzacht mit mehreren Würfeln wird die letzte Zahl mit einem Kreis versehen.

Fehlwürfe werden mit X geschrieben.

Wird zum Anschreiben ein Totaschreiber verwendet, ist der letzte Wurf, wenn es sich um eine Kranzacht mit einem Wurf handelt, auf dem Kontrollstreifen mit einem Kreis zu markieren.

## **10.8 Durchführungsbestimmungen für Meisterschaften**

- 10.8.1 Die jährlich durchzuführende Regionsjugend - Meisterschaft steht unter der Leitung des Regionsjugendwartes.
- 10.8.2 Die jährlich durchzuführende Rheinland-Pfalz Jugend-Meisterschaft steht unter der Leitung des 1. Sektions-Jugendwartes.  
Bewerbungen für die Ausrichtung der Rheinland-Pfalz-Jugend-Meisterschaft müssen dem 1. Sektions-Jugendwart immer ein Jahr vorher bis zum 30.04. vorliegen.

## **10.9 Jugendmeisterschaften/ Zuteilungen**

- 10.9.1 Regions-Jugendmeisterschaften nach Bedarf durch den Regionsjugendwart
- 10.9.2 Die Zuteilungen für die Rheinland-Pfalz Jugendmeisterschaften werden vom Sektionsjugendvorstand festgelegt und bekannt gegeben.
- 10.9.3 Die Zuteilungen für die Deutschen Jugendmeisterschaften werden vom Sektionsjugendausschuss festgelegt und bekannt gegeben.

## **10.10 Altersklasseneinteilung**

- |         |                            |                 |
|---------|----------------------------|-----------------|
| 10.10.1 | U 10 – weiblich / männlich | unter 10 Jahren |
|         | U 14 – weiblich / männlich | 10 – 14 Jahren  |
|         | U 18 – weiblich / männlich | 15 – 18 Jahren  |
- 10.10.2 Maßgebend für die Einstufung in die jeweilige Altersklasse ist das Alter, dass im Kalenderjahr erreicht wird, in dem die Meisterschaft stattfindet.

## **10.11 Einzel- und Mannschaftswettbewerbe**

- 10.11.1 Einzel- und Mannschaftswettbewerbe werden kombiniert ausgetragen.
- a) **120 Wurf - vier Bahnen – Blockstart**
- |        |   |
|--------|---|
| Bahn 1 | 15 Wurf linke Gasse Volle und 15 Wurf rechte Gasse abräumen |
| Bahn 2 | 15 Wurf rechte Gasse Volle und 15 Wurf linke Gasse abräumen |
| Bahn 3 | 30 Wurf wie Bahn 1  |
| Bahn 4 | 30 Wurf wie Bahn 2  |
- b) **120 Wurf - zwei Bahnen – Blockstart**
- |        |   |
|--------|---|
| Bahn 1 | 15 Wurf linke Gasse Volle und 15 Wurf rechte Gasse abräumen |
|        | 15 Wurf rechte Gasse Volle und 15 Wurf linke Gasse abräumen |
| Bahn 2 | 60 Wurf wie Bahn 1  |
- 10.11.2 Einzelmeisterschaften U 10 (nur bis zur Rheinland-Pfalz Meisterschaft).
- a) **80 Wurf – 4 Bahnen – Blockstart**  
je Bahn 20 Wurf in die Volle ohne Gassenzwang
- b) **80 Wurf – 2 Bahnen – Blockstart**  
je Bahn 40 Wurf in die Volle ohne Gassenzwang

## 10.12 Bahneinteilung und Bahnwechsel

10.12.1 Die Bahneinteilung und der Bahnwechsel sind wie folgt vorzunehmen:

### 120 Wurf kombiniert

WURF	BAHN 1	BAHN 2	BAHN 3	BAHN 4
30	A	B	C	D
60	D	A	B	C
90	C	D	A	B
120	B	C	D	A
	L - R	R - L	L - R	R - L

Der Bahnwechsel erfolgt im Uhrzeigersinn.

10.12.2 Das Betreten oder Verlassen des Spielbereiches ist Spielern nur gestattet, wenn alle Spieler ihre Wurfserie beendet haben.

Ausnahme: Beim Paarkampf und beim Auswechseln.

10.12.3 Betreuer können sich in Spiel- oder Sportkleidung und Sportschuhen bei den Spielern aufhalten. Sie dürfen den Spielbereich nicht betreten.

Ein Wechsel des Betreuers zu anderen Spielern kann jederzeit erfolgen.

Eine Behinderung des Spielbetriebes darf nicht entstehen.

10.12.4 Begleiter sind nur für Jugend U 10 und U 14 zugelassen, sie dürfen die Eintragungen und Würfe überwachen. Werden die Würfe durch einen zentralen Computer / Drucker geschrieben, entfällt der Begleiter.

Der Begleiter darf keine Betreuerfunktion übernehmen. Der Begleiter muss ebenfalls Spiel- oder Sportkleidung tragen. Beim Fehlen eines Begleiters besteht wegen unrichtiger Eintragungen kein Einspruchsrecht.

Dem Begleiter ist ein Platz neben dem Schreiber zur Verfügung zu stellen.

## 10.13 Disziplinen der Rheinland-Pfalz Meisterschaften

10.13.1

### Einzelmeisterschaften

In folgenden Altersklassen werden Einzelmeisterschaften ausgetragen:

Disziplin	Spielart	Vorlauf	Zwischenlauf	Endlauf
U 14 - weiblich	Kombination	120 Wurf	- = -	120 Wurf
U 18 - weiblich	Kombination	120 Wurf	- = -	120 Wurf
U 14 - männlich	Kombination	120 Wurf	- = -	120 Wurf
U 18 - männlich	Kombination	120 Wurf	- = -	120 Wurf
U 10 – weiblich	Volle ohne Gassenzwang	80 Wurf	- = -	80 Wurf
U 10 - männlich	Volle ohne Gassenzwang	80 Wurf	- = -	80 Wurf

10.13.2

### Paarkampfmeisterschaften

Jugendliche dürfen nur in ihrer Altersklasse starten.

Disziplin	Spielart	Vorlauf	Zwischenlauf	Endlauf
U 14 - weiblich	Abräumen	- = -	- = -	120 Wurf
U 18 - weiblich	Abräumen	- = -	- = -	120 Wurf
U 14 - männlich	Abräumen	- = -	- = -	120 Wurf
U 18 - männlich	Abräumen	- = -	- = -	120 Wurf
U 14 - Mixed	Abräumen	- = -	- = -	120 Wurf
U 18 - Mixed	Abräumen	- = -	- = -	120 Wurf

Paare sind vereinsgebunden.

Innerhalb eines Paares darf von der örtlichen bis zu den deutschen Meisterschaften nur ein dritter Spieler ausgetauscht bzw. gewechselt werden. Eine Zusammenführung des ursprünglichen Paares ist dabei möglich.

Starter qualifizierter Paare dürfen untereinander nicht getauscht bzw. als Auswechselspieler in anderen Paaren eingesetzt werden.

Spieler von ausgeschiedenen Paaren können ab dem nächsten Durchgang der Meisterschaft in anderen Paaren mitspielen.

### 10.13.3

#### **Mannschaftsmeisterschaften**

In folgenden Disziplinen werden Mannschaftsmeisterschaften ausgetragen:

Disziplin	Spielart	Wurfzahl
U 14 - weiblich	Kombination	4 x 100 Wurf
U 18 - weiblich	Kombination	4 x 120 Wurf
U 14 - männlich	Kombination	4 x 100 Wurf
U 18 - männlich	Kombination	4 x 120 Wurf

## **10.14 Ehrungen**

10.14.1 Bei den von Regionen und Rheinland-Pfalz veranstalteten Meisterschaften werden folgende Ehrungen vorgenommen:

bei 3 Meldungen	=	1 Ehrung
bis zu 5 Meldungen	=	2 Ehrungen
bei mehr als 5 Meldungen	=	3 Ehrungen

Ehrungen bei Rheinland-Pfalz Meisterschaften Einzel- und Paarkampfwettbewerbe:

1. Platz eine Goldmedaille und eine Urkunde mit dem Text "Rheinland-Pfalz Meister"
2. Platz eine Silbermedaille und eine Urkunde mit dem Text "den 2. Platz"
3. Platz eine Bronzemedaille und eine Urkunde mit dem Text "den 3. Platz"



## 11.0 Sonstige sportliche Veranstaltungen

- 11.1 Sonstige sportliche Veranstaltungen sind BKSA - Wettbewerbe, Turniere, Sportwochen, Freundschafts- und Pokalspiele, "Trimm - Dich" - Veranstaltungen, Werbekegeln und Wohltätigkeitsveranstaltungen im In- und Ausland.  
Bei allen Veranstaltungen dieser Art muss gewährleistet sein, dass bei den Mannschaftsstärken, der Benutzung der Spielgeräte, dem Alter und dem Geschlecht eine vergleichbare Bewertung gegeben ist. Die Veranstalter haben für Aufsichten zu sorgen. Zu diesen Veranstaltungen können auch Nichtmitglieder eingeladen werden. Deren Startrecht muss in geeigneter Form in der Ausschreibung bekannt gegeben werden. Bei Turnieren und Sportwochen dürfen Geld- und Sachpreise ausgesetzt werden. Erzielte Überschüsse bei allen sonstigen Veranstaltungen (außer Wohltätigkeitsveranstaltungen) müssen vom Veranstalter für sportliche oder jugendfördernde Zwecke verwendet werden.  
Sofern eine Tombola mit den Veranstaltungen verbunden ist, darf sie nicht mit den Ergebnissen des Wettkampfes verknüpft werden.
- 11.2 Sonstige sportliche Veranstaltungen sind wie folgt genehmigungspflichtig:
- a) BKSA - Wettbewerbe  
Die Durchführungsbestimmungen und das Antrags- und Genehmigungsverfahren sind in den Richtlinien für das BKSA festgelegt.
  - b) Turniere und Sportwochen  
Turniere und Sportwochen können sich über einen Zeitraum von 30 aufeinander folgenden Kalendertagen erstrecken und sind wie folgt genehmigungspflichtig:
    - landesoffene Einzel- und Mannschaftswettbewerbe:  
durch den Vereins- und Landessportwart oder –fachwart
    - bundesoffene und internationale Einzel- und Mannschaftswettbewerbe:  
durch den Vereins-, Landessportwart oder -fachwart und dem DSKB-Sportwart
    - Jugendturniere durch die entsprechenden Jugendwarte
  - c) "Trimm-dich-Veranstaltungen  
"Trimm-dich-Veranstaltungen können nur von der DSKB genehmigt werden. Die Durchführung richtet sich nach den jährlich neu zu erstellenden und zu veröffentlichenden Bedingungen.
  - d) Wohltätigkeitsveranstaltungen  
Wohltätigkeitsveranstaltungen müssen von der DSKB genehmigt werden. Dem Antrag ist eine behördliche Genehmigung beizufügen. Der Erlös dieser Veranstaltungen ist ausschließlich wohltätigen Zwecken zuzuführen.
  - e) Werbekegeln  
Werbekegeln darf anlässlich von Turnieren und Sportwochen veranstaltet werden. Es ist genehmigungspflichtig.
  - f) Freundschaftsspiele  
Freundschaftsspiele auf nationaler Ebene sind nicht genehmigungspflichtig. Sie dürfen jedoch den Spielbetrieb des DSKB und seiner Untergliederungen nicht beeinträchtigen.
- 11.3 Die Teilnahme an internationalen Turnieren, Sportwochen und Freundschaftsspielen ist meldepflichtig. Es ist der jeweilige Vereins-, Landes- und der DSKB-Sportwart zu unterrichten.

## 12.0 Doping

12.0.1 "Doping ist der Versuch einer unphysiologischen Steigerung der Leistungsfähigkeit des Sportlers durch Anwendung (Einnahme, Injektion oder Verabreichung einer Dopingsubstanz durch den Sportler oder eine Hilfsperson (z. B. Trainer, Arzt u. a.) vor oder während eines Wettkampfes." (Deutscher Olympischer Sportbund)

"Doping ist die Verwendung von Substanzen aus den verbotenen Wirkstoffgruppen und die Anwendung verbotener Methoden." (Med. Kommission des IOC)

Der DSKB untersagt gemäß seiner Satzung die Anwendung von allen Dopingmitteln und -methoden und ahndet jeden Verstoß hiergegen nach den Bestimmungen der Rechts- und Verfahrensordnung. Insoweit sind die vom Hauptausschuss des Deutschen Olympischen Sportbundes (DOSB) verabschiedeten "Rahmenrichtlinien zur Bekämpfung des Dopings" in der Fassung vom 14.12.1991 einschließlich der jeweils gültigen Doping-Liste des DOSB Bestandteil dieser Sportordnung.

Die Doping-Liste ist beim DOSB erhältlich und liegt beim DSKB zur Einsichtnahme vor.

Jeder Kaderangehörige ist verpflichtet, eine schriftliche Erklärung über die Beachtung der Doping-Missbrauchsvorschriften abzugeben.

## 13.0 Einsprüche und Ahndungsvorschriften

13.1 Es gelten die Bestimmungen der Rechts- und Verfahrensordnung des DSKB, sofern nachfolgend nicht andere Vorschriften festgelegt sind.

13.2 Die Rechtsorgane im Landesfachverband Rheinland-Pfalz e.V. "Kegeln", - Sektion Schere - sind:

- Verbandsgericht
- Sektionsrechtsausschuss
- Regionsrechtsausschuss

13.3 Die Rechtsorgane bestehen jeweils aus drei Mitgliedern, die so zu wählen sind, dass im Sektionsrechtsausschuss jede Region und im Regionsrechtsausschuss 3 Vertreter aus verschiedenen Vereinen vertreten sind.

Für jedes Mitglied ist ein Vertreter zu wählen. Die Mitglieder des Rechtsausschusses wählen ihren Vorsitzenden selbst.

13.4 Die Mitglieder der Rechtsorgane dürfen keinem anderen Organ des Landesfachverbandes Rheinland-Pfalz e.V. „Kegeln“ –Sektion Schere- angehören und in einem Rechtszug nur in einem Rechtsorgan mitwirken.

13.5 Zur Beschlussfähigkeit ist die Anwesenheit von drei Mitgliedern erforderlich.

13.6 Die Zuständigkeit erfolgt immer auf der Ebene, in der die Entscheidung zu fällen ist.

13.7 Jedes von dem zuständigen Rechtsausschuss ausgesprochene Urteil wird einmal zur Berufung an die nächst höhere Instanz zugelassen.

- 13.8 Die Einleitung von Verfahren kann nur schriftlich in 4-facher Ausfertigung erfolgen. Die Protestgebühren sind vor oder mit der Einleitungs- oder Rechtsmittelschrift zu zahlen. (Beitrags- und Gebührenordnung)  
Der Zahlungsnachweis ist durch Beifügung des Zahlungsbeleges zu führen. Fehlt er, kann er nur innerhalb einer Woche nachgereicht werden.
- 13.9 Die Kosten des Verfahrens trägt in der Regel die bestrafte oder unterliegende Partei nach Maßgabe des Verfahrensausganges. Die Rechtsorgane können nach billigem Ermessen eine andere Kostenentscheidung treffen. Kosten, die durch mutwilliges Verhalten eines Beteiligten entstanden sind, trägt dieser selbst.
- 13.10 Einsprüche bei Deutschen Meisterschaften und den vor geschalteten Regions- und Rheinland-Pfalz-Meisterschaften gegen Material, Bahnen oder Spielwertung sind unmittelbar beim zuständigen Schiedsrichter / bei der Spielleitung einzulegen und werden von der sportliche Leitung sofort entschieden.  
Einsprüche bei anderen Wettbewerben müssen mit schriftlicher Begründung binnen drei Tagen (Poststempel) nach bekannt werden des Einspruchsgrundes unter Beifügung der Einspruchsgebühr (Zahlungsnachweis) bei der zuständigen Instanz eingelegt werden (vgl. DSKB Rechts- und Verfahrensordnung, insbesondere Ziff. 3, 7, 8, 14 und 15). Das Einspruchsrecht erlischt nach Ablauf von vier Wochen, vom Spieltag an gerechnet.

## 14.0 Inkrafttreten

- 14.0.1 Diese Sportordnung wurde am [10. Juni 2017](#) durch die MV beschlossen und tritt ab dem [01. Juli 2018](#) in Kraft.

Alle früheren Fassungen verlieren damit ihre Gültigkeit

## Anhang C zu Nr. 5.1.3

### Bestimmungen zur Bildung von Spielgemeinschaften

#### Spielgemeinschaft / Dauer

Die Bildung von Spielgemeinschaften zwischen zwei oder mehreren Vereinen ( Stammvereine ) ist **nur** für den Spielbetrieb innerhalb des Landesfachverbandes Rheinland-Pfalz „Sektion Schere“ zulässig.

Erfolgt die Bildung einer Spielgemeinschaft, beträgt die Dauer der neu gebildeten Spielgemeinschaft **ein Jahr** Soll die Spielgemeinschaft fortgesetzt werden, ist ein Neuantrag erforderlich.

Eine Spielgemeinschaft gilt für alle Mannschaften der beteiligten Vereine im **Ligenspielbetrieb**.

Die Mannschaften einer Spielgemeinschaft sind **Clubmannschaften** und können demnach nur an den **Ligenspielen** innerhalb des LFV Rheinland-Pfalz „ Sektion Schere „ teilnehmen. Eine Teilnahme von Mannschaften einer Spielgemeinschaft an Regions-, Rheinland-Pfalz- und Deutschen Meisterschaften ist nicht möglich, denn diese sind **Vereinsmannschaften**. Die Teilnahme an diesen Meisterschaften ist nur unter dem **federführenden Verein** zulässig.

#### Genehmigung

Die Bildung einer Spielgemeinschaft bedarf der Genehmigung des LFV RLP - Sektion Schere.

Für die Antragstellung ist der Antrag „ Genehmigung einer Spielgemeinschaft „ zu benutzen.

Der Antrag „ Genehmigung einer Spielgemeinschaft „ kann von der Homepage der Sektion Schere herunter geladen werden.

Die Regionen sind vom Sektionsleiter nach Genehmigung zu informieren.

#### Vereinbarung / Verlängerung

Die Bildung einer Spielgemeinschaft erfolgt durch schriftliche Vereinbarung. Der Antrag auf „ Genehmigung einer Spielgemeinschaft „ muss bis spätestens **31. Mai des laufenden Jahres** dem **Sektionssportwart** vorgelegt werden.

Der Vertrag ist dem Vordruck entsprechend auszufüllen.

Alle Änderungen sind dem Sektionssportwart und dem Regionssportwart schriftlich mitzuteilen.

#### Haftung

Für Verpflichtungen gegenüber der Sektion Schere und der Region aus dem laufenden Spielbetrieb haftet der federführende Verein unter gleichzeitiger Mithaftung des anderen Vereins.

## **Klasseneinteilung**

Die Einteilung der Mannschaften einer Spielgemeinschaft in den jeweiligen Ligen erfolgt durch den Sektionssportwart bzw. Regionssportwart.

Bei der Bildung einer Spielgemeinschaft verbleibt es bei den erreichten Klassenzugehörigkeiten der einzelnen Mannschaften der Vereine. Es erfolgt eine durchgehende Nummerierung von oben nach unten.

Bei Beendigung der Spielgemeinschaft regeln die Stammvereine intern die zukünftige Lizenzzugehörigkeit. Kann keine Einigkeit erzielt werden, entscheidet der Sektionssportausschuss.

## **Spielerpässe / Vereins- bzw. Clubwechsel**

Die Änderungen erfolgen **ausnahmslos** über die **Passstellen der jeweiligen Region**.

In den Spielerpässen unter „**Verein** „ ist der federführende Verein mit Stempel und Unterschrift einzutragen bzw. zu ändern. Unter der Bezeichnung „**Club** „ ist der Name und Stempel der Spielgemeinschaft einzutragen bzw. zu ändern.

Die Spielerpässe sind dem entsprechen von den Passstellen zu ändern.