

HINWEIS – BITTE BEACHTEN

Für die Durchführungsbestimmungen wird keine Genehmigung zur Veröffentlichung AUSSERHALB DER HOMEPAGE DES LFV - Sektion Classic erteilt! (Eine Verlinkung ist grundsätzlich erlaubt)

Auf der Homepage des LFV - unter <http://www.lfv-kegeln-rlp.de/ordnungen/ordnungen.htm> sind die aktuell gültigen Durchführungsbestimmungen sowie die Links dazu veröffentlicht.

Durchführungsbestimmungen

für alle Ligen/Klassen



Landesfachverband Rheinland-Pfalz e.V. Kegeln
Sektion Classic

Inhaltsverzeichnis

	<u>Seite</u>
1	Allgemeines..... 3
2	Ligen 3
3	Spielbestimmungen..... 4
4	Platzierung nach Abschluss der Spielrunde..... 5
5	Auf- und Abstieg..... 5
6	Spielverlegung und Ausfall einer Mannschaft..... 6
7	Technische Einrichtungen 6
8	Startberechtigungen 6
9	Mannschaftsaufstellung 7
10	Schiedsrichtereinsatz..... 8
11	Allgemeine Vorschriften..... 9
12	Ahndungsvorschriften 9
13	Schlussbestimmungen..... 9
<hr/>	
	Anlage 1 - Geldbußen – Katalog 10
<hr/>	
	Anhang 1 Durchführungsbestimmungen Landesmeisterschaften 11
	Anhang 2 Durchführungsbestimmungen Liga-Cup 12
	Anhang 3 Durchführungsbestimmungen Jugend 16
	Anhang 4 Durchführungsbestimmungen Landesseniorenrunde 17
	Anhang 5 Bestimmungen zur Bildung von Spielgemeinschaften 18
	Anhang 6 Mannschaftsaufstellung 120 Wurf 22

(= Änderungen)

1 Allgemeines

- 1.1 Für die Durchführung der Meisterschaftsrunde sind die DKBC – Sportordnungen maßgebend.
- 1.2 Klarstellungen hierzu werden im Folgenden geregelt.
- 1.3 Der Text dieser Durchführungsbestimmungen gilt für die männliche und weibliche Sprachform. Zur besseren Verständlichkeit wird grundsätzlich die männliche Schreibweise verwendet.

2 Ligen

- 2.1 Gliederungen der Ligen

Männer/Frauen

Rheinland-Pfalz-Liga 200 und 1. Rheinland-Pfalz-Liga 120 (int. Spiel- und Wertungssystem)

2. Rheinland-Pfalz-Liga 120 Wurf (int. Spiel- und Wertungssystem)

Rheinhessenliga 120 (int. Spiel- und Wertungssystem)
Bezirksliga 100

In den 120/200-Wurf-4er-Mannschaften und Bezirksliga ist der gemischte Spielbetrieb zulässig.

Mannschaften/Clubs aus anderen Landesverbänden können auf Antrag am Spielbetrieb der Sektion Classic im LFV Rheinland-Pfalz teilnehmen.

Die Bildung von Spielgemeinschaften sind zulässig – näheres ist im Anhang 5 geregelt

- 2.2 Für die jeweiligen Männer-/gemischte Ligen ist eine Teilnahme an der Runde mit 200 , 120 oder mit 100 Wurf pro Spieler möglich. Die Rheinland-Pfalz-Liga Frauen spielt einheitlich jeweils 120 Wurf.
- 2.3 Die Ligen sollen möglichst je 10 Mannschaften enthalten. Abweichungen von dieser Regel werden in den Ligen je nach Zahl der teilnehmenden Mannschaften vorgegeben.
- 2.4 Meldeschluss für die Mannschaftsmeldung zum Erstellen der Spielpläne und Anschriftenlisten ist der 30.06.
- 2.4.1 Bei Verzicht, Nichtmelden oder Meldung nach Meldeschluss besteht nur noch Anrecht in der untersten Liga/Spielklasse im entsprechenden Bezirk eingeordnet zu werden. Sind die Spielpläne erstellt, kann die Meldung nicht mehr berücksichtigt werden.
- 2.5 Die Einstufung für besondere Spielgenehmigung (Lochkugel) nach DKBC - SpO wird nach Erreichung der im Sportjahr (01.07.- 30.06.) geltenden Altersklasse (**ab Senioren A**) erteilt. Beim Start in Vereinsmannschaften (Seniorenrunde), Pokalwettbewerben (Liga-Cup) und Einzelmeisterschaften ist es nicht möglich.
- 2.6 In den Ligen der Bezirke (Männer/Frauen/Gemischt) darf unabhängig vom Alter die Art der Kugel frei gewählt werden.
- 2.7 Das Spiel in den Rheinland-Pfalz-Ligen sollen auf mindestens einer 4-er-Anlage stattfinden – ansonsten sind Sonderregelungen zu treffen.
- 2.8 Die Spieltage werden im Rahmenterminplan verbindlich festgelegt
- 2.9 Innerhalb der Sektion Classic in Rheinland-Pfalz dürfen U 18-Spieler unter 16 Jahren, mit maximal 120 Wurf an allen Punktspielen der Clubmannschaften teilnehmen (DKBC-SpO A 5.2).

- 2.10 Das Spielen mit eigenen Kugeln ist gestattet. Sie müssen ausnahmslos gekennzeichnet und durch einen Kugelpass des DKB für einen namentlich benannten Spieler oder eine namentlich benannte Mannschaft zugelassen sein. Alles Weitere siehe DKBC - SpO B 1.2)

3 Spielbestimmungen

- 3.1 Der jeweiligen Gastgeber ist für das ordnungsgemäße Ausfüllen des **Spielberichtes und Formblatt Mannschaftsaufstellung (120W)** -> **Anhang 6** verantwortlich (siehe DKBC-SpO B 3.3)
 - 3.1.1 Es dürfen nur Spielberichte verwendet werden, deren Form vom Ligenleiter genehmigt wurden. Abweichungen werden wie nicht gemeldete Berichte behandelt. Alle anderen Formulare sind mit dem Ligenleiter vorher abzustimmen und von ihm genehmigen zu lassen.
 - 3.1.2 PC-Spielberichte dürfen keine handschriftliche Änderungen oder Zusätze enthalten. Bei Änderungen/Zusätzen ist der PC-Spielbericht erneut auszudrucken.
- 3.2 Eine namentliche Nennung der Spieler, die voraussichtlich zum Einsatz kommen, muss vor Spielbeginn vorgenommen werden (Bei 120W ist Formblatt –Anhang 6- zu benutzen) . Es dürfen maximal 10 Spieler benannt werden. Eine Nachbenennung ist nicht möglich. (Beim 120-Wurf-Spiel ist die DKBC – SpO C2.3 zu beachten)
- 3.3 Die Mannschaftsführer beider Mannschaften sind auf dem Spielbericht mit "MF" zu kennzeichnen.
- 3.4 Das Tragen von Werbung auf Trikots, Sporthose/-rock und Trainingsanzug ist genehmigungspflichtig und muss bei der Geschäftsstelle des LFV, unter Erhebung einer einmaligen Gebühr in Höhe von 30 € pro Werbevertrag zzgl. MwSt., beantragt werden. (DKBC-SpO B 1.4.d/e). Bestehende Werbeverträge sind mitzuführen und dem Schiedsrichter oder dem gastgebenden Mannschaftsführer ohne Aufforderung vorzulegen.
- 3.5 Alle Mannschaften sind verpflichtet, für ein sportliches Verhalten ihrer Spieler, Mitglieder und Anhänger unmittelbar vor, während und nach dem Spiel zu sorgen.
- 3.6 Nach Spielende wird der Spielbericht vollständig ausgefüllt. Beginn und Ende des Spieles sind einzutragen.
 - 3.6.1 Durch Unterschrift >des Schiedsrichters< und der beiden Mannschaftsführer wird die Richtigkeit der Eintragungen bestätigt. Der Spielbericht ist immer zu unterschreiben – auch im Falle eines Protestes.
- 3.7 Proteste bei den Ligenleitern der Bezirke und der Sektion Classic sind gemäß den Durchführungsbestimmungen der Sektion Classic vorzunehmen.
 - Ein Protest gegen die Spielwertung ist auf dem Spielbericht zu vermerken/anzukreuzen und separat innerhalb einer Woche schriftlich einzureichen; die Einspruchsgebühr ist einzuzahlen. Bleibt nach dem Vermerk/Ankreuzen auf dem Spielbericht ein separater schriftlicher Protest aus, wird nach Bußgeld-Katalog geahndet. Des Weiteren sind weitere Maßnahmen nach der DKBC RVO zu prüfen.
 - Proteste, die sich aus der Spielführung ergeben, werden durch den Ligenleiter innerhalb von 14 Tagen nach Eingang des Protestes entschieden. Die Entscheidung des Ligenleiters muss den Betroffenen schriftlich mitgeteilt werden.
 - Die Einspruchsgebühr beträgt € 50.-.
- a) In den Rheinland-Pfalz-Ligen:
Zusammen mit den Unterlagen zum Protest ist der Nachweis der Zahlung der Einspruchsgebühr (Kopie des Einzahlungsbelegs) beizufügen.
Eine Entscheidung des Ligenleiters erfolgt **nur** nach Zahlung der Gebühr.
- b) In den Bezirken:
Wie nach a) beschrieben, jedoch auf die von den Bezirken benannten Konten.

- 3.8 Der Rechtsausschuss ist zuständig für Behandlung von Protesten gegen die Entscheidungen des Ligenleiters. Solche Proteste können eingereicht werden durch Spieler, Clubs, Vereine oder Bezirke.
- 3.8.1 Die letzte Instanz und zuständig zur Behandlung von Protesten gegen Entscheidungen des Rechtsausschusses ist das Verbandsgericht.
- 3.9 Steht kein nach der DKBC-SpO zugelassener Schreibautomat zur Verfügung, muss mitgeschrieben werden.
- 3.10 Die Zustellung der Spielberichte an den Ligenleiter obliegt dem Gastgeber.
Die Spielberichte müssen sofort nach Spielende an den zuständigen Ligenleiter PER FAX oder EMAIL übermittelt werden.
Für die rechtzeitige und ordnungsgemäße Absendung ist der Gastgeber verantwortlich. Die Originale müssen jedoch bei Protesten oder auf Verlangen jederzeit vorgelegt werden.
- In den ersten Rheinland-Pfalz-Ligen sind die Spielberichte nur mit der Unterschrift des eingeteilten Schiedsrichters gültig. Ist **kein** Schiedsrichter anwesend, ist **dies auf dem Spielbericht zu vermerken**.
- 3.11 Die Ligenleiter prüfen anhand der Spielberichte die ordnungsgemäße Durchführung der Wettkämpfe. Festgestellte Verstöße werden vom jeweiligen Ligenleiter geahndet.

4 Platzierung nach Abschluss der Spielrunde

- a) Bei Punktgleichheit von mehreren Mannschaften wird zur Ermittlung des Tabellenplatzes und unter Berücksichtigung der gegeneinander erzielten SWP eine gesonderte Tabelle erstellt. Ist hier Gleichheit vorhanden, wird wenn es um Platz 1 und 2 bzw. Auf- oder Abstieg geht, möglichst auf neutraler Bahnanlage ein Entscheidungsspiel ausgetragen. Hierbei entscheidet das bessere Mannschaftsergebnis.
- b) Sind sonstige Platzierungen betroffen, wird zur Ermittlung des Tabellenplatzes bei Gleichheit die Differenz der gegeneinander erzielten Ergebnisse bewertet.
- c) [120-Wurf-Spiel – siehe DKBC – SpO C2.3.6, letzter Absatz](#)

5 Auf- und Abstiegsregelung

- 5.1 Die Meister haben Aufstiegsrecht.
- 5.2 Die Anzahl der Absteiger richtet sich in Abhängigkeit der Ligenstärke nach der von oben kommenden Anzahl von Mannschaften.
- 5.2.1 Der Meister der Rheinland-Pfalz-Liga 200 hat das Recht der Teilnahme an den Aufstiegsspielen zur **Bundesliga Classic**. *Nimmt der Meister sein Aufstiegsrecht nicht wahr, kann auch nach Stand der Abschlusstabelle ein Teilnehmer für die Aufstiegsspiele gemeldet werden.*
- 5.2.2 Der Meister der Rheinland-Pfalz-Liga 120 hat das Recht der Teilnahme an den Aufstiegsspielen zur **2. Bundesliga 120**. *Nimmt der Meister sein Aufstiegsrecht nicht wahr, kann auch nach Stand der Abschlusstabelle ein Teilnehmer für die Aufstiegsspiele gemeldet werden.*

6 Spielverlegung und Ausfall einer Mannschaft

- 6.1 Die angesetzten Spieltermine/-tage im Spiel-/Rahmenplan sind verbindlich.
- 6.2 Spielverlegungen können genehmigt werden.
- Die Spielverlegung muss beim zuständigen Ligenleiter mit dem Formblatt „Antrag auf Spielverlegung“ beantragt werden.
Nach Genehmigung ist der Schiedsrichterwart zu informieren.
- 6.2.1 Eine Verlegung der letzten zwei Spieltage ist nicht möglich.
- 6.3 Den vom DKB und des DKBC sowie der Sportgremien der Länder angeforderten Spieler und Funktionären ist im Mannschaftswettbewerb eine Spielverlegung **sowie bei Einzelmeisterschaften im Vorlauf ein Vorstart** zu genehmigen. **Der Endlauf bzw. das Finale wird hiervon ausdrücklich ausgenommen.** *(Dfb 6.2.1 ist zu beachten!)*
- 6.4 Mannschaften, die freiwillig EINMAL ihr Startrecht nicht wahrnehmen oder ZWEIMAL die Mannschaftsstärke unterlaufen, werden bei jedem weiteren Verstoß (Nichtantritt oder Unterlaufung) aus der Wertung genommen. Der Nichtantritt ist nach dem Gelb- und Rotbuch-Katalog zu ahnden.
- 6.5 Kostenerstattung zu Punkt 6.4 Durchführungsbestimmung
Folgende Maßnahmen werden verhängt:
- Geldbuße gemäß Gelb- und Rotbuch-Katalog
- Erstattung voller Bahngebühr an die gegnerische Mannschaft für alle noch durchzuführenden Auswärtsspiele.
- Erstattung der Fahrtkosten für zwei PKW für alle durchgeführten Heimspiele an die gegnerische Mannschaft.

7 Technische Einrichtung

- 7.1 Die Bahnanlagen müssen den gültigen "Technischen Bestimmungen" des DKB entsprechen (siehe auch DKBC B 1.1) und der Bahnklassifizierung entsprechen.
Die gültige Urkunde und Abnahmebescheinigung (Laufzeit 3 Jahre) muss dem Sektionssportwart zugeschickt werden.
Verantwortlich für das Vorhandensein einer **gültigen** Urkunde ist der **gastgebende** Club.
- 7.2 Kegelmaterial:(siehe DKBC C 1.6.1) „*Auf allen bespielten Bahnen ist gleichartiges Kegelmaterial einzusetzen.*“
- 7.3 Es sind nur noch Kugeln **mit Logo** zugelassen und die den gültigen „Technischen Vorschriften“ (2.10) entsprechen müssen.

8 Startberechtigung

- 8.1 Für die Spielberechtigung in den Ligen ist pro Mannschaft ein Startgeld zu zahlen. Ist das Startgeld bis zum 1.Spieltag nicht eingegangen, erlischt die Startberechtigung bis Zahlungseingang.
- 8.2 Startberechtigt sind nur Spieler, deren Spielerpass der SpO DKBC A 4.2 entspricht.
(Die Mindestmaße des aktuellen Lichtbildes betragen 28x37mm {ohne Rand}).
- 8.3 Kann ein Spielerpass nicht vorgelegt werden, ist dies im Spielbericht zu vermerken. Der Pass ist innerhalb von 6 Tagen dem zuständigen Ligenleiter vorzulegen. Rückporto ist beizulegen. Wird der Pass nicht innerhalb dieser Frist vorgelegt, wird die Kegelzahl des Spielers dessen Pass gefehlt hat, abgezogen.

9 Mannschaftsaufstellung **(Gilt auch das Herabstellen aus den Bundesligen)**

9.1 Die Spielwoche (Montag-Sonntag), lt. Terminplan der jeweiligen Ligenleiter, lässt **zwei Einsätze im Ligaspielbetrieb pro Spieler zu.**

Man kann bis zur

10er Liga = insges. 18 Einsätze*)
11er Liga = insges. 20 Einsätze
12er Liga = insges. 22 Einsätze

haben.

* gilt auch für Ligen/Klassen mit weniger als 10 Mannschaften.

Verlegte Spiele (vom jeweiligen Ligenleiter) werden zu diesem Termin gewertet wie neu angesetzt.

9.1.1 Bis einschl. Stichtag dürfen maximal zwei Spieler von Spiel zu Spiel, in der nächstniederen Mannschaft zum Einsatz kommen.

Nach dem Stichtag (lt. Rahmen-/Terminplan des LFV) können bei 6er-Mannschaften die vier schnittbesten Spieler einer Mannschaft, bei 4er-Mannschaften, die zwei schnittbesten Spieler einer Mannschaft nicht mehr in einer niedrigeren Mannschaft zum Einsatz kommen. Es gilt der Gesamtschnitt (jeweilige Liga/Klasse) nach dem Stichtag.

Ein Einsatz der restlichen Spieler (lt. Einstufung) ist nur in der nächstniederen Mannschaft möglich.

Der Einsatz in höheren Mannschaften ist die ganze Spielrunde möglich.

9.1.2 Zuordnung zur Mannschaft erfolgt nach 9.1.1 (Ein Spieler wird der Mannschaft zugeordnet, in der die meisten Einsätze absolviert wurden. Bei gleicher Anzahl von Spielen wird der Spieler der höheren Mannschaft zugeordnet.)

9.1.3 Werden aus Spielermangel obere Mannschaften aufgefüllt, kann/können auf Antrag beim Ligenleiter, der/die Spieler **direkt** in die ursprüngliche Mannschaft am **darauf folgenden Spieltag** zurückgeführt werden - ansonsten gilt 9.1.1

9.1.4 Spieler, die an **drei aufeinander folgenden Meisterschaftsspielen** nicht zum Einsatz kamen, können in jeder Mannschaft eingesetzt werden. Maßgebend für das dreimalige Aussetzen sind die Spieltermine der Mannschaft des **letzten** Einsatzes! (Gilt nicht für Entscheidungsspiele siehe 9.1.8)

9.1.4.1 Für nach dem Stichtag gilt: Die Einstufung/Zuordnung bleibt für den Spieler weiterhin gültig. Spieler, die an drei aufeinander folgenden Spieltagen nicht zum Einsatz kamen, können in jeder Mannschaft eingesetzt werden. Nach dem Wiedereinstieg kann der Spieler bis zur zugeordneten Mannschaft (nach 9.1.2) nur in der Mannschaft des letzten Einsatzes oder höher eingesetzt werden.

9.1.5 Der Einsatz eines Auswechslerspieler gilt als Start.

9.1.6 Bei Mannschaftswettbewerben im LFV können bei 6er Mannschaften je Spiel **maximal zwei Spieler** (4er-Mannschaft ein Spieler) eingewechselt werden.

9.1.7 In der Rheinland-Pfalz-Liga 200 und unterhalb der Rheinland-Pfalz-Liga 120 können sich zwei Spieler 200 bzw. 120 Wurf (jeweils 100 bzw. 60 Wurf) teilen. Das jeweilige „Paar“ muss **vor** Spielbeginn benannt werden – jeder eingesetzte Spieler im Paar darf max. 100 Wurf (bei 200W) und 60 Wurf (bei 120W) spielen! (D.h. z.B.: Bei Ligen/Spielklassen mit 4er-Mannschaften können demnach 8 Spieler/Spielerinnen eingesetzt werden plus ggf. ein Ersatzspieler.)

- Die Einspielzeit kann nur der erste Spieler des Paares in Anspruch nehmen.
- Der Ersatzspieler darf nur die Wurfserie des ausgewechselten Spielers zu Ende spielen.
- Nach Spielbeginn ist eine Nennung zum Teilen nicht mehr möglich; sie muss auf das Auswechsellkontingent angerechnet werden.

9.1.8 Die Anzahl der Spiele, für die ein Spieler gesperrt ist, werden von der Gesamtzahl der zulässigen Einsätze abgezogen (maßgebend – Zuordnung (9.1.2) nach dem Stichtag.

9.1.9 **Zusatz für Entscheidungsspiele**

- Einsatz nur Spieler, die der entsprechenden Mannschaft zugeordnet wurden und darunter!
- zusätzlich Spieler der nächsthöheren Mannschaft, die bei einer 6er-Mannschaft nicht unter den sechs schnittbesten Spieler dieser Mannschaft sein dürfen – bei 4er-Mannschaft, nicht unter den vier schnittbesten Spieler dieser Mannschaft.
- Maßgebend – Einordnung/Zuordnung nach dem Stichtag!
- Auch ein Aussetzen nach 9.1.4 berechtigt nicht zum Einsatz!
- Den teilnehmenden Clubs müssen zur Ermittlung der einsatzberechtigten Spieler jeder Mannschaft mindestens sechs, bei 4er-Mannschaften, vier Spieler zugeordnet werden.
Wurden nach 9.1.2 weniger als sechs bzw. vier Spieler zugeordnet, sind nach dem letzten Spieltag der Saison auf Grund der Anzahl der Einsätze und danach Gesamtschnitt die Mindestanforderung von sechs bzw. vier Spieler durch Zuordnung zu erfüllen.

9.1.9 Bei Verstoß gegen die Mannschaftsaufstellung werden die erspielten Kegel vom Gesamtergebnis abgezogen – der Einsatz des Spielers wird gewertet.

10 Schiedsrichtereinsatz

10.1 Die Rundenspiele der 1. Rheinland-Pfalz Ligen 120 können durch Schiedsrichter geleitet werden.

10.2 Jeder Verein/Club hat die Möglichkeit für jede Mannschaft, die in **den 1.** Rheinland-Pfalz Ligen 120 spielen, einen einsatzfähigen Schiedsrichter zu melden. Die Spiele der jeweiligen gemeldeten Mannschaft können unter mehreren Schiedsrichtern eines Vereins/Clubs aufgeteilt werden.

Ein gemeldeter Schiedsrichter muss Mitglied in dem Verein/Club sein, von dem er gemeldet wurde. Dieser ist dem Schiedsrichterwart namentlich zu melden.

Jeder Verein/Club haftet für seinen Schiedsrichter

10.3 Die Einteilung wird vom Sektionsschiedsrichterwart vorgenommen.

10.4 Bei Rundenspielen **ohne** Schiedsrichter obliegen die Aufgaben des Schiedsrichters bei den Mannschaftsführern.

10.5 Der Schiedsrichter hat vor Spielbeginn die Spielbahnen auf ihren ordnungsgemäßen Zustand zu überprüfen.

10.6 Die beiden Mannschaftsführer haben das Recht, eine Inaugenscheinnahme mit dem Schiedsrichter vorzunehmen.

10.7 Die Kosten für den eventuellen Einsatz von Schiedsrichtern richten sich nach den Spesensätzen der Sektion Classic und werden **ausschließlich von der Heimmannschaft** getragen.

11 Allgemeine Vorschriften

- 11.1 Betreuer (siehe DKBC-SpO B 3.10).
- 11.2 Während der Wettkämpfe ist das Rauchen (*einschl. E-Zigaretten*) auf den Kegelbahnen und in dem angeschlossenen Aufenthaltsbereich der Spieler untersagt.
- 11.3 Für Spieler im Mannschaftsspielbetrieb gilt während des gesamten Wettkampfes **Alkoholverbot** (*einschl. alkoholfreie Biere*) (bis nach der Absage). Verstöße werden mit Kegelabzug und anschließender Sperre bis zu vier Spielen gegen den Spieler geahndet. Weiterhin wird auf die Sportordnung des DKBC A 9 hingewiesen.
- 11.4 Duschen sind den Gastmannschaften **kostenlos** und betriebsbereit zur Verfügung zu stellen.

12 Ahndungsvorschriften

- 12.1 Kleinere Verstöße gegen geltende Bestimmungen werden nach dem Geldbußen-Katalog (siehe Anlage 1) geahndet.
- 12.2 Alle Verstöße werden von den Ligenleitern nach der Ordnung des Rechtsausschusses der Sektion Classic im LFV Rheinland-Pfalz und der RVO des DKBC geahndet.

13 Schlussbestimmung

- 13.1 Hiermit werden alle bisherigen Durchführungsbestimmungen, deren Anlagen und Anhänge ungültig. Diese Durchführungsbestimmungen, deren Anlagen und Anhänge sind auch für alle Bezirke gültig. Die Durchführungsbestimmungen, deren Anlagen und Anhänge treten nach Genehmigung durch den Sportausschuss der Sektion Classic in Kraft.

*Genehmigt und beschlossen durch den Sportausschuss:
Kaiserslautern, den 27.07.2015*



Karl Welker (Sektionssportwart)

Anlage 1

zu den Durchführungsbestimmungen LFV - Sektion Classic -

Geldbußen - Katalog

Verstöße gegen die Durchführungsbestimmungen werden wie folgt geahndet:

Verspätete Zusendung des Spielberichtes, 30 Minuten nach Beendigung des Spieles , an den Ligenleiter	€ 10,00
je Wiederholungsfall	€ 20,00
Auslassen der Mitteilung an die Ligenleiter	€ 10,00
je Wiederholungsfall	€ 20,00
Unvollständiges, fehlerhaftes oder nicht ordnungsgemäßes Ausfüllen des Spielberichtes	€ 10,00
je Wiederholungsfall	€ 20,00
Nichtmitführen des genehmigten Werbevertrages	€ 10,00
je Wiederholungsfall	€ 20,00
Spielantritt mit Werbung gemäß DKBC-SpO B 1.4 ohne genehmigten Werbevertrag	€ 25,00
je Wiederholungsfall	€ 37,50
Nichtantritt einer Mannschaft	€ 50,00
Nichtantritt einer Mannschaft ohne Verständigung des zuständigen Sportwart o. Ligenleiter	€ 75,00
Abmeldung einer gemeldeten Mannschaft (<i>auf etwaige zusätzliche Kosten nach Dfb 6.5 wird hingewiesen</i>)	
- nach Erstellung der Spielpläne (vor dem 1. Spieltag)	€ 50,00 + € 15,00 Verwaltungsgebühr
- während der laufenden Runde	€ 75,00 + € 15,00 Verwaltungsgebühr
- Herausnehmen aus der Wertung (nach Dfb 6.4)	€ 75,00 + € 15,00 Verwaltungsgebühr
Protestgebühr beim Ligenleiter	€ 50,00
Nichteinreichung eines schriftlichen Protestes	€ 25,00
nach Ankündigung (Vermerk/Ankreuzen auf dem Spielbericht)	
Nichterscheinen eines eingeteilten Schiedsrichters	€ 25,00
Verwaltungs-/Bearbeitungsgebühr je Vorgang/Ahndung	zzgl. € 2,50

Es gelten die Bestimmungen der Sportordnung des DKBC Teil A/B/C sowie die RVO des DKBC und die RVO der Sektion Classic im LFV Rheinland-Pfalz e.V. Kegeln.

Geldbeträge sind innerhalb von 14 Tagen nach Verhängung zu überweisen. Bei Nichteinhaltung der Zahlungsfrist werden die Mannschaften des Clubs/Vereins auf Landes- und/oder Bezirksebene vom weiteren Spielbetrieb bis zur Begleichung der Forderung durch den Sportausschuss ausgeschlossen.

Zu 3.7 € 50,00 Gebühr Ligenleiter

Zu 3.8 € 100,00 Gebühr Rechtsausschuss Sektion Classic

Zahlung an Sektion Classic: Bankverbindung VR BANK Rhein Neckar Nr. 58009 (BLZ 670 900 00)
(IBAN: DE48 6709 0000 0000 0580 09 / BIC: GENODE61MA2)

Zu 3.8.1 € 150.-- Gebühr Landesverbandsgericht (Frist 2 Wochen RVO des DKBC)

Zahlung an Landesfachverband (LFV): Sparkasse Vorderpfalz Nr. 18 93 73 (BLZ 545 500 10)
(IBAN: DE58 5455 0010 0000 1893 73 / BIC: LUHSDE6AXXX)

Anhang -1-

Durchführungsbestimmungen für Landesmeisterschaften - Einzel -

- 1 Die Landesmeisterschaften werden nach den Bestimmungen des DKBC durchgeführt.
- 2.1 Startrecht haben nur Spieler, die am aktiven Spielbetrieb (Meisterschaftsrunde) der Sektion Classic im LFV oder im DKBC teilnehmen und von ihren Vereinen schriftlich gemeldet werden.
 - 2.1.1 Auf Grund der begrenzten Teilnehmerzahl kann für die jeweilige Altersklasse eine Qualifikation stattfinden.
 - 2.1.2 Der Landesmeister in den einzelnen Altersklassen/Wurfdisziplinen hat als Titelverteidiger Startrecht bei den Landesmeisterschaften im Folgejahr.
- 2.2 Ein Vorstart kann genehmigt werden (-> siehe Dfb 6.3).
- 3 Alle Teilnehmer haben sich 45 Minuten vor ihrer Startzeit bei der Aufsicht zu melden und den Spielerpass vorzulegen. Ohne gültigen Spielerpass gibt es kein Startrecht.
- 4 Starter, die an der Qualifikation, Vor- oder Endlauf unentschuldig fehlen, werden für die nächste Landesmeisterschaft gesperrt.
Es sei denn sie können den Nachweis erbringen, dass das Fernbleiben entschuldbar war.
- 4.1 Die Startgebühr beträgt € 10.-(200 W), € 7.-(120W) , € 6.-(100 W) und sind bei Anmeldung zu entrichten.
- 4.2 Gemeldete Starter, die nicht antreten, müssen die Startgebühr bezahlen. Diese wird von seinem Verein angefordert.
- 5 Spieler die nach dem 31.12.1932 geboren sind, dürfen die Lochkugel nicht benutzen.
- 6 Die Startzeiten für den Endlauf werden ausgehängt und auf der Homepage des LFV veröffentlicht. Die Teilnehmer haben sich selbst über ihre Startzeit zu informieren.
- 6.1 Die Reihenfolge des Finales ergibt sich aus der Platzierung nach dem Vorlauf. Die Startzeiten für den Endlauf sind verbindlich.
- 7 Jeder Starter hat 5 Minuten zum Einspielen.
- 8 Das Spielen mit eigenen Kugeln ist gestattet. *(Gilt jedoch nicht für Kugeln, die auf eine Mannschaft zugelassen sind)* (-> DKBC SpO B 1.2 b)
- 9 Die Platzierung in den einzelnen Disziplinen nach dem Endlauf ist maßgebend für die Teilnahme an den Deutschen Meisterschaften.
- 10 Zu den Wettbewerben werden von dem Schiedsrichterwart zur Überwachung des ordnungsgemäßen Ablaufes Schiedsrichter eingesetzt.
- 11 Die Oberaufsicht obliegt dem Sektionssportwart/Sektionssenorenwart oder dessen Vertreter.
- 12 Einsprüche, gleich welcher Art, sind sofort der Aufsicht bzw. Schiedsrichter zu melden. Entscheidungen hierüber trifft die jeweilige Oberaufsicht.
- 13 Starter haben im Vereins-, Club oder neutralem Trikot an den Start zugehen.
 - 13.1 Beim Start mit Werbung auf der Sportkleidung ist der gültige Werbevertrag unaufgefordert vorzulegen.
- 14 Für Spieler bei Einzelmeisterschaften gilt ein absolutes Alkoholverbot (*einschl. alkoholfreie Biere*); es gilt auch nach dem Spiel weiter, solange Spielkleidung (Trikot/Sporthose) getragen wird. Verstöße werden mit Startverbot bzw. Disqualifikation sowie Sperre für die nächste Veranstaltung im Folgejahr gegen den Spieler geahndet.

Weiterhin wird auf die Sportordnung des DKBC A 9 hingewiesen.

Anhang -2-

Durchführungsbestimmungen Liga-Cup

- 1 Durchführung
Die Spiele werden nach den Bestimmungen der DKBC - Sportordnung und den Durchführungsbestimmungen der Sektion Classic im LFV durchgeführt. Verstöße werden nach der Rechts- und Verfahrensordnung des DKBC geahndet.
- 2 Spielrecht
Für den Liga-Cup sind alle Clubs im LFV (alle Ligen und Spielklassen) mit **einer** Mannschaft spielberechtigt. **Nicht teilnahmeberechtigt sind gemischte Mannschaften.** *(Gemeldete gemischte Mannschaften in der Meisterschaftsrunde können jedoch als reine Frauen- bzw. Männermannschaft teilnehmen)*

Bundesligamannschaften und der Sieger des Liga-Cups sind für den DKBC-Pokal automatisch spielberechtigt . (> DKBC SpO C3ff)
Der Liga-Cup ist gleichzeitig Qualifizierungswettbewerb für den DKBC-Pokal, deshalb gilt folgende Regelung:
 - Bundesligamannschaften können nicht am Liga-Cup teilnehmen.
 - Für den Sieger des Liga-Cup's besteht die Möglichkeit, seinen Titel im Folgejahr zu verteidigen.
Bundesligaclubs und der Club des Titelverteidigers(TV) können mit einer 2.Mannschaft am Liga-Cup teilnehmen.

Für Termine vor dem Stichtag (lt.Rahmen-/Terminplan des LFV) gilt:
Spieler, die am Spieltag der Meisterschaftsrunde vor dem Termin des Pokalspiel's in einer Bundesligamannschaft oder TV eingesetzt wurden, dürfen nicht eingesetzt werden. (Gilt bei verlegten oder Nachholspielen sinngemäß – es gilt immer der letzte Einsatz!)

Für Termine nach dem Stichtag (lt.Rahmen-/Terminplan des LFV) gilt:
Spieler, die einer Bundesligamannschaft oder dem TV zugeordnet(Dfb 9.1.2) wurden, dürfen nicht eingesetzt werden. Dies betrifft maximal die 6 schnittbesten Spieler

Die Veranstaltung wird mit einer Meldung zur Pflichtveranstaltung.
Nichtantritt einer am Liga-Cup gemeldeten Mannschaft wird nach Anlage -1- geahndet.
- 3 Meldung der Teilnehmer
Landesligamannschaften melden ihre Teilnahme oder Nichtteilnahme gleichzeitig mit der Landesligameldung auf dem Meldebogen bis zum 31.05.
Teilnehmende Bezirksmannschaften werden über die Bezirke bis zum 15.07. gemeldet.
- 4 Startrecht
Ohne gültigen Spielerpass und Werbegenehmigung ist kein Startrecht möglich. Kann der Spielerpass nicht vorgelegt werden, hat sich der betreffende Spieler durch Vorlage eines Personalausweises oder Führerscheines zu legitimieren.

Fehlende Unterlagen sind dem zuständigen Spielleiter innerhalb einer Frist von sechs Tagen zuzuleiten. Für die Rücksendung der übersandten Unterlagen ist ein ausreichend frankierter und adressierter Briefumschlag mitzuschicken.
- 5 Schiedsrichter
Für die Finale und Halbfinale werden von dem Schiedsrichterwart zur Überwachung des ordnungsgemäßen Ablaufes Schiedsrichter eingesetzt. Die Kosten für den Schiedsrichter werden zu gleichen Teilen auf die Mannschaften umgelegt.
- 6 Spiel- und Wertungssystem
Es wird mit 6 Spielern je Mannschaft über jeweils 120 Wurf nach dem internationalen Spiel- und Wertungssystem gespielt.
Sollten am Spielende Gleichheit in den Mannschafts- und Satzpunkten bestehen, so wird ein Sudden Victory ausgetragen. Dabei spielen beim Spiel über 6 Bahnen die Spieler 4, 5 und 6, beim Spiel über 4 Bahnen die

Spieler 5 und 6 jeweils 3 Wurf in die Vollen. Bei erneuter Kegelgleichheit werden ausschließlich die von den einzelnen Spielern zuletzt gespielten Bahnen mit dem jeweiligen gegnerischen Spieler gewechselt und der Sudden Victory bis zur Entscheidung fortgesetzt.

6.1 Spielorganisation

6.1.1 Allgemeines

Die Spielleitung liegt beim Sektionssportwart des LFV. Der Sektionssportwart kann mit der Spielleitung eine Person (Spilleiter Pokal) beauftragen.

Die Heimmannschaft trägt jeweils die Kosten der Austragung des Turniers. Die anreisenden Mannschaften tragen ihre Reisekosten.

Die Spieltermine sind dem Rahmenterminplan zu entnehmen. Spielbeginn ist einheitlich für Männer samstags, Frauen sonntags; Spielbeginn grundsätzlich 13:00 Uhr (*Ausnahme: 7.1 / 7.1.1*)

Die Auslosungen werden ausschließlich auf der Homepage des LFV veröffentlicht.

Die benötigten Spielprotokolle/-berichte werden als PDF-Dokument und Excel-Anwendung auf der LFV-Homepage zum Download bereitgestellt.

6.1.2 Mannschaftsaufstellung

Für jedes Spiel sind vor Spielbeginn bis zu 10 Spieler zu benennen. Davon dürfen 8 Spieler tatsächlich zum Einsatz kommen.

Die Heimmannschaft muss mit der Nennung der 10 Spieler bis spätestens 25 Minuten vor Spielbeginn die Startreihenfolge der 6 zum Einsatz vorgesehenen Spieler vorlegen. Die Gastmannschaft setzt dann in Kenntnis der Aufstellung der Heimmannschaft bis spätestens 15 Minuten vor Spielbeginn ihre 6 Spieler dagegen.

Kann einer der nach Absatz 2 benannten 6 Spieler nicht antreten, ist der Einsatz eines anderen Spielers, der nicht einer der nach Absatz 2 benannten 6 Spieler sein darf und in der Liste der 10 Spieler nach Absatz 1 benannt sein muss, möglich. Dieser Spieler muss auf der Position des nicht mehr antretenden Spielers eingesetzt werden.

Dieser vor Beginn der Einspielzeit erfolgte Austausch gilt nicht als Auswechslung nach Ziffer 6.1.3. Der ausgetauschte Spieler darf im laufenden Spiel auf keiner Position, auch nicht als Auswechselspieler nach Ziffer 6.1.3 mehr eingesetzt werden.

6.1.3 Einwechselspieler

Je Spiel können maximal zwei Spieler eingewechselt werden. Im Rahmen des Wechselkontingents ist es möglich, dass der zuerst eingewechselte Spieler durch den zweiten Einwechselspieler ausgetauscht wird. Der Einwechselspieler spielt sofort auf das Ergebnis des ausgetauschten Spielers weiter. Die Auswechslung ist sofort anzuzeigen und auf dem Spielbericht zu vermerken. Im Sudden Victory ist keine Auswechslung möglich.

6.1.4 Einspielzeit

Jedem Starter steht eine Einspielzeit von 5 Minuten auf seiner Anfangsbahn zur Verfügung. Der Einsatz des Spielers beginnt mit der Einspielzeit.

Während der Einspielzeit kann anstelle des angetretenen Spielers ein anderer Starter eingesetzt werden. Diese Einwechslung ist auf das Wechselkontingent anzurechnen.

Für einen Wechsel während der Einspielzeit wird die Uhr auch bei Verletzung nicht angehalten. Die Einspielzeit kann nur einmal in Anspruch genommen werden. Einwechselspieler haben keine Einspielzeit.

6.1.5 Eigene Kugeln

Das Spiel mit eigenen Kugeln ist unter Beachtung der Sportordnung des DKBC erlaubt.

6.1.6 Wurfanzahl und Zeit

Gespielt werden 6 x 120 Wurf (4 x 30 Wurf kombiniert, jeweils 15 Volle und 15 Abräumen) über jeweils vier Spielbahnen nach dem System der WNBA/NBC. Pro Wurfserie (30 Wurf) stehen jedem Spieler 12 Minuten zur Verfügung.

6.1.7 Spielwertung

a) Satzpunkte (SP) beim Spiel Mann gegen Mann.

Im direkten Spiel Spieler gegen Spieler erhält der Sieger aufgrund der erzielten höheren Kegelzahl je Satz (Wurfserie = 30 Wurf kombiniert, 15 Volle und 15 Abräumen) 1 SP.

Besteht Kegelgleichheit in einem Satz wird jedem Spieler 0,5 SP zugerechnet. Nach Beendigung der vier Sätze ergibt sich eines der folgenden Wertungsergebnisse: 4 : 0 SP oder 3,5 : 0,5 SP oder 3 : 1 SP oder 2,5 : 1,5 SP oder ... usw.

b) Mannschaftspunkte (MP) beim Spiel Mannschaft gegen Mannschaft

Der direkte Vergleich Spieler gegen Spieler führt aufgrund der Wertungsergebnisse aus den vier Sätzen zur Vergabe eines Mannschaftspunktes (damit sechs MP). Einen MP erhält ein Spieler, wenn er mehr als zwei SP erspielt hat oder beim Stand von 2 : 2 SP in der Summe der vier Sätze gegenüber seinem Gegner mehr Kegel erreicht hat. Sind sowohl die SP als auch die Anzahl der Kegel gleich, wird der zu vergebende MP halbiert und jeder Mannschaft mit 0,5 MP zugerechnet.

Zwei MP erhält die Mannschaft mit der höheren Anzahl an Kegel aus der Wertung der Ergebnisse aller sechs Spieler gegenüber der gegnerischen Mannschaft. Bei Kegelgleichheit wird jeder Mannschaft ein MP zugesprochen.

6.1.8 Zusendung der Spielberichte

Die Spielberichte müssen sofort nach Spielende (30 Minuten) an den zuständigen Pokalleiter PER FAX übermittelt werden.

7 Heimrecht / Auslosung

Zur Spieldurchführung ist eine Anlage mit mindestens 4 Bahnen erforderlich. Die zuerst gezogene Mannschaft hat Heimrecht. Bis einschließlich Halbfinale wird das Heimrecht getauscht, wenn die zweite Mannschaft einer niedrigeren Spielklasse angehört. (*Ausnahme: 7.1.1*) Maßgeblich hierfür ist die Ligen-/Klassenzugehörigkeit in der laufenden Saison.

Je nach Teilnehmerzahl können Freilose vergeben werden, die unter allen Teilnehmern ausgelost werden.

Anspruch auf Heimrecht besteht nur, wenn zum angesetzten Spieltermin die Spieldurchführung gewährleistet werden kann, ggf. auch auf einer anderen, von der Heimmannschaft bestimmten Bahn. Ist das ebenfalls nicht möglich, kann das Heimrecht getauscht werden.

7.1

Das Finale wird auf einer vom LFV bestimmten Anlage ausgetragen.

Auf Grund der Meldungen kann das Finale auch vor dem ursprünglichen Termin lt. Rahmenterminplandurchgeführt werden.

7.1.1

Wird das Finale und Halbfinale auf Grund der Teilnehmermeldungen (mehr als 321) an einem Wochenende ausgetragen, werden die Spiele (Halbfinale (SA) / Finale (SO)) auf einer vom LFV bestimmten Anlage austragen.

7.2 Spielverlegungen

Wird das Spiel vor dem angesetzten Termin durchgeführt, ist es kosten- und genehmigungsfrei. Der Pokalleiter ist zu informieren!

Nachverlegungen müssen **VOR DEM ANGESETZTEN SPIELTERMIN** bei dem zuständigen Pokalleiter beantragt werden.

Der Antrag wird nur bearbeitet, wenn

- der Verlegungstermin **SOFORT** genannt
- sowie eine schriftliche Einverständniserklärung des Spielpartners vorgelegt werden kann

Der Nachholtermin muss mind. zwei Wochen **vor** der nächsten Runde liegen.

Eine Verlegung des Finales oder Finalrunde(Halb-/Finale an einem WE) ist nicht möglich

8 Ehrungen

Der Liga-Cup-Sieger erhält den Wanderpokal des LFV und erwirbt das Startrecht zum DKBC-Pokal, bei Verzicht geht das Startrecht auf Platz 2 über.

Anhang -3-

Durchführungsbestimmungen Jugend

1 Allgemeines

- 1.1 Für die Durchführung ist die DKBC Sportordnung sowie die Durchführungsbestimmungen des Landesfachverbandes Rheinland-Pfalz Sektion Classic maßgebend.

2 Alkohol und Rauchverbot

- 2.1 Den Jugendlichen ist in Sportkleidung (auch Trainingsanzug) der Genuss von alkoholischen Getränken, sowie das Rauchen untersagt. Zuwiderhandlungen führen zum Ausschluss bzw. zur Disqualifikation.

3 Startzeit, Spielerpass, Kugelpass

- 3.1 Jeder Starter hat sich 45 Minuten vor seinem Start bei der Passkontrolle zu melden. Falls die Wettkämpfe in kürzerer Zeit als vorgesehen erledigt werden, können die nachfolgenden Starter früher aufgerufen werden. Sollten die Startzeiten nicht ausreichen werden die Startzeiten auf später gelegt. **Nicht rechtzeitiger Startantritt bedeutet Startverlust.**
- 3.2 Ohne gültigen Spielerpass ist grundsätzlich kein Startrecht möglich.
- 3.3 Das Spielen mit eigenen Kugeln ist erlaubt, wenn diese auf den Verein/Klub oder Spieler im Kugelpass eingetragen sind.
- 3.4 Kann der Spielerpass bzw. der Kugelpass vor Spielbeginn nicht vorgelegt werden, so gilt die DKBC – Sportordnung B 1.2.b

4 Einspielzeit, Spielbeginn, Wechsel

- 4.1 Die Einspielzeit beträgt maximal 5 Minuten

5 Start, Betreuer, Begleiter

- 5.1 Der Start wird nur in zulässiger Spielkleidung gestattet.
- 5.2 Jeder Spieler kann sich einen Betreuer mit auf die Bahn nehmen. Betreuer nur in Sportkleidung und Sportschuhen. Dem Betreuer ist in dieser Zeit der Genuss von Alkohol und Nikotin untersagt.
- 5.3 Jeder Starter stellt einen Begleiter, der mitverantwortlich ist für die richtige Eintragung der Wurfe und den Pultdienst. Beim Fehlen des Begleiters werden alle späteren Reklamationen und Beschwerden abgewiesen.

6 Altersklassen

- | | |
|--------------------------|--------------------|
| Männlich / weiblich U 10 | (unter 10 Jahren) |
| Männlich / weiblich U 14 | (10 bis 14 Jahre) |
| Männlich / weiblich U 18 | (15 bis 18 Jahre) |
- Maßgebend für die Einstufung in die jeweilige Altersklasse ist das Alter das im Sportjahr erreicht wird. (01.07.d.J. bis 30.06. d.FJ)
- 6.1 Die U 18 und U 14 Jugend spielt mit allen technischen Einrichtungen sowie nach DFB.10.8 der Sektion Classic.
- 6.2 Die U 10 Jugend spielt ohne gelbe Karte und ohne Zeitvorgabe. Bei der U 10 Jugend muss eine schriftliche Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten vorgelegt werden, die nicht älter als 12 Monate sein darf.

7 Spielwertung

Für alle Altersklassen gilt die Gesamtwertung aus Vor- und Endlauf, sofern vom Jugendausschuss nichts anderes beschlossen und veröffentlicht wurde. Bei gleichem Ergebnis wird nach Sportordnung B 2.6 verfahren.

- 8 Für die Teilnahme an den Jugendveranstaltungen werden Startgelder erhoben.

Anhang -4-

Durchführungsbestimmungen für die Landesseniorenrunde

1 Allgemeines

- 1.1 Für die Durchführung ist die DKBC Sportordnung sowie die Durchführungsbestimmungen des Landesfachverbandes Rheinland-Pfalz – Sektion Classic maßgebend.

2 Ligen

- 2.1 Einteilung der Ligen
- | | | |
|------------|-------------|---|
| Landesliga | Senioren A | bis 12 Liga – Vereins-/Clubmannschaften |
| Landesliga | Senioren B | bis 10 Liga – Vereins-/Clubmannschaften |
| Landesliga | Seniorinnen | Je nach Meldung |

3 Spielbestimmungen

- 3.1 Die Seniorenrunde wird in Turnierform ausgetragen:
Senioren A: 6er Mannschaften über 6 Bahnen.
Seniorinnen und Senioren B: 4er Mannschaften über 4 Bahnen
Startzeiten und Austragungsorte sind den Spielplänen zu entnehmen.
- 3.2 An der Seniorenrunde sind spielberechtigt:
Senioren A: Spieler/Innen (Alter: ab 50 Jahre),
Senioren B: Spieler/Innen (Alter: ab 60 Jahre) *(Spielberechtigt auch bei A Senioren)*,
Senioren C: Spieler/Innen (Alter: ab 70 Jahre) *(Spielberechtigt auch bei A oder B Senioren)*,
die am aktiven Spielbetrieb (Meisterschaftsrunde) der Sektion Classic im LFV oder im DKBC teilnehmen.
Maßgebend für die Einstufung in die jeweilige Altersklasse ist das Alter, das innerhalb eines Sportjahres erreicht wird. (01.07. d.J. bis 30.06. d.F.-J.)
- 3.3 Spieler, die vor dem 01.01.1933 geboren sind, dürfen mit der Lochkugel spielen. Besondere Spielgenehmigungen sind nicht zugelassen
- 3.4 Das Spielen mit eigenen Kugeln ist gestattet, wenn diese auf den teilnehmenden Verein/Club oder Spieler im Kugelpass eingetragen sind.
- 3.5 An jedem Spieltag erhält die Mannschaft mit dem besten Ergebnis die höchste Punktzahl, das niedrigste Ergebnis wird mit einem Punkt gewertet.
- 3.6 Der ausrichtende Bezirk ist für die ordnungsgemäße Durchführung der jeweiligen Spieltage verantwortlich. Er hat dafür Sorge zu tragen, dass genügend sachkundiges Personal für die Bedienung der Automaten und zur Beseitigung eventueller Störungen an den Kegelbahnen anwesend ist.
Außerdem sind vom Ausrichter die Spielberichtsbogen auszufüllen und abzusenden *(siehe 3.8)*.
- 3.7 Die Mannschaften haben sich mindestens 30 Minuten vor ihrer Startzeit beim Ausrichter zu melden. Die Spielerpässe mit gültiger Beitragsmarke sind unaufgefordert vorzulegen.
Die Mannschaften haben in einheitlicher Spielkleidung an der Start zu gehen.
- 3.8 Die Spielberichte sind sofort nach Beendigung an Seniorenwart, Pressestelle und Sektionssportwart zu faxen.**

3.9 Für die Teilnahme an der Seniorenrunde werden Startgelder erhoben.

4 Abstiegsregelung

Richtet sich nach Neumeldungen von den Bezirken.
Bei 12er-Ligen höchstens 4 Absteiger – bei 10er-Ligen höchstens 2 Absteiger.

5 Siegerehrung

Die Siegerehrung wird auf den Bahnen am letzten Spieltag vorgenommen.

Anhang -5-

Bestimmungen zur Bildung von Spielgemeinschaften

1 Spielgemeinschaft/Dauer

- 1.1 Die Bildung von Spielgemeinschaften zwischen zwei oder mehreren Clubs ist für den Spielbetrieb innerhalb des Landesfachverbandes Rheinland-Pfalz, Sektion Classic - im Nachfolgenden LFV genannt - , zulässig.
- 1.2 Erfolgt die Bildung einer Spielgemeinschaft, beträgt die Dauer der neu gebildeten Spielgemeinschaft **ein Jahr**.
- 1.3 Eine Spielgemeinschaft gilt für alle aktiven Mannschaften der beteiligten Clubs im **Clubspielbetrieb**. Bei gemischten Clubs (Frauen und Männer) kann die Spielgemeinschaft für alle oder auch nur für Frauen oder Männer beantragt werden.
- 1.4 Die Spieler sind bei Bezirks-, Landes- und Deutschen Meisterschaften **Vereinsstarter**; sie können nicht unter dem Namen der Spielgemeinschaft(Club) starten.
- 1.5 **Die Mannschaften einer Spielgemeinschaft sind Clubmannschaften** und können demnach nur an der Meisterschaftsrunde des LFV teilnehmen.
Eine Teilnahme von Mannschaften einer Spielgemeinschaft an der Landessenioren- oder Landesjugendrunde ist nicht möglich; diese Spielrunden sind Qualifikationsmaßnahmen zur den Deutschen Meisterschaften und dadurch nur für **Vereinsmannschaften** möglich.

2 Genehmigung

- 2.1 Die Bildung einer Spielgemeinschaft bedarf der Genehmigung des LFV.
- 2.2 Für die Antragstellung ist der Antrag „Genehmigung einer Spielgemeinschaft (SG)“ zu benutzen.
- 2.3 Der Antrag „Genehmigung einer Spielgemeinschaft (SG)“ kann von der Homepage des LFV heruntergeladen werden.
- 2.4 Gegen eine ablehnende Entscheidung des LFV kann Beschwerde bzw. Einspruch beim Sektionsrechtsausschuss eingelegt werden.
- 2.5 Die Bezirke sind vom Antragsteller nach Genehmigung zu informieren.

3 Vereinbarung/Verlängerung

- 3.1 Die Bildung einer Spielgemeinschaft erfolgt durch schriftliche Vereinbarung. Der Antrag auf „Genehmigung der Spielgemeinschaft“ muss bis spätestens **31. Mai** des **laufenden Jahres** der Geschäftstelle des LFV vorgelegt werden.
- 3.2 Der Spielgemeinschaft verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht bis zum 31. Mai eines Jahres gekündigt wird.**
- 3.3 Der Antrag ist dem Vordruck entsprechend auszufüllen.
- 3.4 Alle Änderungen sind dem LFV unverzüglich **schriftlich** mitzuteilen.
- 3.5 Bei unterschiedlicher Klassenzugehörigkeit ist der höherklassige Club federführend. Bei gleicher Klassenzugehörigkeit ist der federführende Club von den jeweiligen Clubs zu bestimmen.
- 3.6 Die Genehmigung ist gebührenpflichtig.

4 Haftung

- 4.1 Für Verpflichtungen gegenüber dem LFV aus dem laufenden Spielbetrieb haftet der federführende Club unter gleichzeitiger Mithaftung des anderen Clubs.

5 Klasseneinteilung

- 5.1 Die Einteilung der Mannschaften einer Spielgemeinschaft in die jeweiligen Ligen und Spielklassen erfolgt durch den Sektionssportwart (Landesligen) und Bezirkssportwart (sämtliche Bezirksligen und Spielklassen).
- 5.2 Bei der Bildung einer Spielgemeinschaft, verbleibt das Spielklassenrecht für die bisherigen Spielklassen für jeweils **eine** Mannschaft bei der Spielgemeinschaft.
Sofern die in einer Spielgemeinschaft zusammengeschlossenen Clubs bislang mit zwei oder mehr Mannschaften in einer Spielklasse vertreten waren, gelten die schlechter platzierten Mannschaften automatisch als Absteiger und müssen in der folgenden Saison in die nächst niedrigere Spielklasse eingegliedert werden.

5.3 Bei Beendigung der Spielgemeinschaft behält der federführende Club die Spielklasse der Spielgemeinschaft. Besteht die Spielgemeinschaft aus mehreren Mannschaften, so ist die Reihenfolge im Antrag „Genehmigung einer Spielgemeinschaft (SG)“ für die Mannschaften 2 und folgende innerhalb der Spielgemeinschaft anzugeben.

6 Spielerpässe und Club- bzw. Vereinswechsel

6.1 Die Änderungen erfolgen ausnahmslos über die Passstellen der jeweiligen Bezirke.

6.2 In den Spielerpässen ist **unter „Club“** der Name und Stempel der Spielgemeinschaft einzutragen bzw. zu ändern. Die Vereinszugehörigkeit (Bereich „Verein“) bleibt unberührt.

Nach Beendigung der Spielgemeinschaft sind die Pässe entsprechend wieder zu ändern.

6.3 Besteht **nach** einer Beendigung einer Spielgemeinschaft im bisherigen Club **keine Spielmöglichkeit**, kann der Spieler für einen anderen Club der bisherigen Spielgemeinschaft eine Spielberechtigung erhalten.

6.4 Ein Wechsel zum anderen Club der Spielgemeinschaft kann nur mit Kündigung beim bisherigen Club erfolgen.

7 Auflösung der Spielgemeinschaft

7.1 Bei **Auflösung** der Spielgemeinschaft ist dies **schriftlich bis zum 31. Mai** des laufenden Jahres der Geschäftsstelle des LFV zu melden.

7.2 Nach Auflösung der Spielgemeinschaft und Wiederaufnahme des Spielbetriebs in den Stammvereinen bzw. in den Clubs vor Gründung der Spielgemeinschaft, werden die Mannschaften in der Reihenfolge der zuletzt gültigen Genehmigung eingeordnet.

Antrag zur Genehmigung einer Spielgemeinschaft (SG)

(gemäß der Bestimmungen zur Bildung von Spielgemeinschaften lt. Anhang 5 der Dfb der Sektion Classic des LFV Rheinland-Pfalz)

Der Antrag ist über den Vereinsvorsitzenden bei der Geschäftsstelle des LFV einzureichen. Die Genehmigung ist auf ein Jahr befristet und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht bis zum 31. Mai eines Jahres gekündigt wird.

Vereinbarung zwischen den Clubs:

_____ / _____

über die Bildung einer Spielgemeinschaft ab **01.07.2_____**

Die SG spielt unter der Bezeichnung: _____

Die Federführung übernimmt der Club: _____

Anschrift der für die Spielgemeinschaft Verantwortlichen:

Vorsitzender der SG: (Name, Anschrift, Tel., Email):

Sportwart der SG: (Name, Anschrift, Tel., Email):

Reihenfolge zur Einordnung der Mannschaften bei Auflösung der SG:

Reihen- folge	Die Mannschaften sind NACH Auflösung der SG folgendem Club/Verein zuzuordnen
... 1.	_____
... 2.	_____
... 3.	_____
... 4.	_____
... 5.	_____
... 6.	_____

Die Genehmigung ist gebührenpflichtig!

Antragsgebühren: Erstbeantragung incl. zukünftiger Verlängerungen: 50,00 Euro

Die Gebühr ist im voraus auf folgendes Konto zu überweisen:

Konto-Nr.: 5 80 09

Bank: VR Bank Rhein Neckar

BLZ 670 900 00

(IBAN: DE48 6709 0000 0000 0580 09 / BIC: GENODE61MA2)

Bei ERSTBEANTRAGUNG ist der Einzahlungsbeleg dem Antrag beizulegen.

Die Clubs bestätigen durch Unterschrift die Gültigkeit dieser Vereinbarung. Die Ausführungsbestimmungen zur Bildung von Spielgemeinschaften haben wir zur Kenntnis genommen.

Club: _____ **Club:** _____

Vorsitzender: _____ **Vorsitzender:** _____

Stempel:  **Stempel:** 

Datum: _____ **Datum:** _____

Unterschrift: _____ **Unterschrift:** _____

LFV – Genehmigungsvermerk:

Genehmigt

Stempel:  **Stempel:** 

Ort: _____ **Ort:** Ludwigshafen - Oggersheim

Datum: _____ **Datum:** _____

Unterschrift
Sektionssportwart: _____ **Unterschrift**
Geschäftsstelle: _____

Mannschaftsaufstellung 120 Wurf

Liga:			
Heim:			
Gast:			
Spielbeginn		Datum:	

Pos.	Heimmannschaft	Pos.	Gastmannschaft
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	
5		5	
6		6	

E		E	
E		E	
E		E	
E		E	

Uhrzeit/Unterschrift Heimmannschaft	Uhrzeit/Unterschrift Gastmannschaft

Uhrzeit / Unterschrift des Schiedsrichters

Änderungen am Formular unzulässig!

Auszug DKBC SpO C 2.3.1 Mannschaftsaufstellung

Für jedes Spiel sind vor Spielbeginn bis zu 10 Spieler dem Schiedsrichter zu benennen. Davon dürfen 8 Spieler tatsächlich zum Einsatz kommen. Die dem Schiedsrichter gemeldeten Spieler sind bei der Vorstellung der Mannschaft vom Schiedsrichter vorzulesen. Die Heimmannschaft muss mit der Nennung der 10 Spieler bis spätestens 45 Minuten vor Spielbeginn die Startreihenfolge der 6 zum Einsatz vorgesehenen Spieler vorlegen. Die Gastmannschaft setzt dann in Kenntnis der Aufstellung der Heimmannschaft bis spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn ihre 6 Spieler dagegen. Bei Nichteinhaltung der Abgabezeiten der Mannschaftsaufstellung ist das Startrecht der betroffenen Mannschaften verwirkt. Sollte auf Grund höherer Gewalt (siehe B 2.7) sich eine Mannschaft verspäten und der anderen Mannschaft dies mitteilt, kann der Schiedsrichter unter Absprache beider Mannschaften diese Frist verlängern. Kann einer der nach Absatz 2 benannten 6 Spieler nicht antreten, ist der Einsatz eines anderen Spielers, der nicht einer der nach Absatz 2 benannten 6 Spielers sein darf und in der Liste der 10 Spieler nach Absatz 1 sein muss, möglich. Dieser Spieler muss auf der Position des nicht mehr antretenden Spielers eingesetzt werden. Es ist nach Abgabe der Mannschaftsmeldung nur noch möglich maximal 2 Spieler einzuwechseln. Gehen Spieler, entgegen der Aufstellung, auf andere als ihnen zugewiesene Bahnen und spielen somit entgegen andere als in der Aufstellung vorgesehenen Gegner, so wird deren Kegelergebnis auf dieser Bahn mit Null Kegel gewertet. Eine Korrektur der Bahnen ist während des Einspiels möglich.