

# Sportordnung

## **I. Einleitung**

## **II. Allgemeiner Teil**

1. Wettkampfleitung
2. Verstöße - Ahndung - Einsprüche
3. Spielunterbrechung - Spielabbruch
4. Sportjahr – Spielrecht – Auswechselspieler
5. Vereinswechsel
6. Sportkleidung
7. Altersklassen

## **III. Bestimmungen für Bahn und Kugeln**

1. Bahnanlagen
2. Spielbereich
3. Kugeln

## **IV. Spiel- und Wettkampfmodus**

1. Spielart
2. Wurfzeit
3. Spielweise - Gassenzwang
4. Spielsystem - Kettenstart – Blockstart

## **V. Wurfwertung**

1. Wurfwertung
2. Fehlwürfe
3. Nullwürfe
4. Regelverstöße - Nullwürfe nach Verwarnung
5. Durchläufer
6. Schreibweise - Schreibdienst

## **VI. Spiel- und Wettkampfdurchführung**

1. Spieltermine
2. Spielfähigkeit
3. Spielzeit
4. Änderung der Spielzeit
5. Spielrecht
6. Trainingsverbot

## **VII. Ligenspielrunde**

1. Spielklassenbezeichnungen und Spielweise
2. Ligeneinteilung – Auf- und Abstiegsregelung – neutraler Spieltag
3. Spielberechtigung
4. Spielverlegungen – Tausch von Startzeiten
5. Punktevergabe

### **VIII. Bundeseinzelmeisterschaften mit Leistungsabzeichen**

1. Leistungsabzeichen
2. Bundeseinzelmeisterschaften

### **IX. Wanderpokalwettbewerbe im Rahmen der Bundeseinzelmeisterschaften**

1. Siggli-Konhäuser-Pokal
2. Anna-Skopko-Wanderpokal
3. Thorsten-Rühl-Wanderpokal
4. Hartmut-Fink-Wanderpokal

### **X. Gold-Cup**

1. Allgemeines
2. Vor- und Hauptrunde
3. Finale

### **XI. Jugend-Herbstrunde**

1. Allgemeines

## **Präambel**

Wenn im nachfolgenden Text von Spielern, Sportwarten, Gastgebern, Mannschaftsführern und Klassenleitern die Rede ist, sind damit selbstverständlich auch Frauen gemeint, die diese Positionen besetzen. Die Verwendung der männlichen Sprachform dient lediglich der Vereinfachung der Lesbarkeit und soll keine Missachtung darstellen.

## **I. Einleitung**

Die Sportordnung beruht auf den ungeschriebenen Gesetzen der Fairness und Kameradschaft. Ihrer Anwendung ist in diesem Sinne Rechnung zu tragen. Der Sportausschuss regelt und überwacht den Sportbetrieb in eigener Zuständigkeit. Die Sportordnung ist für alle Mitgliedsvereine des Kegelsportbundes Lahn-Buseckertal 1925 e.V. verbindlich. Änderungen und Ergänzungen können nur von den dafür zuständigen Organen beraten und beschlossen werden.

## **II. Allgemeiner Teil**

### **1. Wettkampfleitung**

- 1.1 Bei Ligen- und Pokalspielen ist der jeweilige Gastgeber für die Durchführung und den ordnungsgemäßen Ablauf des Spielgeschehens verantwortlich. Er kann seine Entscheidungen nur im Sinne dieser Sportordnung treffen. In besonderen Fällen kann die Wettkampfleitung durch den Sportausschuss übernommen werden.
- 1.2 Die Wettbewerbe um das Leistungsabzeichen, verbunden mit den Mannschaftsmeisterschaften (Wanderpokal-Wettbewerbe) sowie den Bundeseinzelmeisterschaften, leitet der Sportausschuss.

### **2. Verstöße – Ahndung – Einsprüche**

- 2.1 Verstöße gegen die in dieser Ordnung festgelegten Bestimmungen sind durch den Sportausschuss zu ahnden. Verstöße sind sofort, spätestens jedoch eine Woche nach bekannt werden, dem zuständigen Klassenleiter schriftlich zu melden. Gegen den Beschluss des Sportausschusses ist das Recht des Einspruches beim Rechtsausschuss gegeben. Er muss innerhalb einer Woche nach Eingang des Beschlusses eingelegt werden und ist kostenpflichtig (siehe Ziffer 8.4 der Satzung). Der Beschluss des Rechtsausschusses ist endgültig.
- 2.2 Einsprüche gegen Material und Bahn sind vor dem Startbeginn oder sofort nach Erkennen der Mängel der Wettkampfleitung mitzuteilen. Diese muss dafür Sorge tragen, dass die Mängel abgestellt werden.

### **3. Spielunterbrechung – Spielabbruch**

- 3.1 Bei defekter Bahnanlage ist eine Unterbrechung des Wettkampfes bis zu einer Stunde möglich, wenn der Schaden in dieser Zeit behoben wird. Bei größerem Zeitaufwand kann der Wettkampf bei Einigung der beteiligten Mannschaften zu Ende geführt werden. Das Spiel ist abzubrechen, wenn der Schaden nicht behoben werden kann.
- 3.2 Bei einem Spielabbruch aus technischen Gründen werden alle vollendeten Einzel- und Mannschaftsergebnisse gewertet. Abgebrochene Einzelspiele zählen nicht und müssen wiederholt werden. Bei einem Spielabbruch aus anderen Gründen entscheidet der Sportausschuss.

#### 4. Sportjahr – Spielrecht – Auswechselspieler

- 4.1 Das Sportjahr beginnt am 01.10. und endet am 30.09. Jeder Spieler kann im laufenden Sportjahr nur in einem Mitgliedsverein starten.
- 4.2 Zum Nachweis der Spielberechtigung ist grundsätzlich die gültige, von dem zuständigen Sportwart im Original unterschriebene Startkarte vorzulegen. Bei Verlust der Startkarte soll rechtzeitig vor Beginn des nächsten Wettbewerbes Ersatz beim zuständigen Sportwart besorgt werden. Spätestens 6 Tage nach dem Spieltag muss die Startkarte beim Gastgeber, bei Pokalspielen beim Ausrichter, zum Nachtrag vorgelegt werden.
- 4.3 Die Aufstellung eines Auswechselspielers ist bei allen Wettbewerben gestattet. Er spielt auf das Ergebnis des Ausgewechselten weiter. Jede Auswechslung hat innerhalb von 10 Minuten stattzufinden.

#### 5. Vereinswechsel

- 5.1 Der Vereinswechsel eines Spielers ist nur nach Abschluss eines Sportjahres (30.09.) möglich. Die vom Kegelsportbund geführte Spielernummer wird vom neuen Verein dieses Spielers übernommen.

#### 6. Sportkleidung

- 6.1 Das Tragen von einheitlicher Sportkleidung ist erwünscht, aber nicht vorgeschrieben. Es ist Pflicht, saubere Sportschuhe zu tragen. Nicht erlaubt ist, in Straßenkleidung zu kegeln.

#### 7. Altersklassen

- 7.1 Ausschlaggebend für die Einteilung in die jeweilige Altersklasse ist das im Kalenderjahr des Wettbewerbs erreichte Alter (Ausnahme XI, Nr. 1.2 Jugendherbstrunde). Die Altersklasseneinteilung ist für alle Einzelwettbewerbe (außer C-Jugend) bindend.

<u>Altersklasse</u>	<u>Alter</u>
Herren	19-49
Herren A	50-59
Herren B	60-64
Herren C	ab 65
Damen	19-44
Damen A	45-54
Damen B	55-59
Damen C	ab 60
Jugend U19m/w	15-18 (A-Jugend)
Jugend U15m/w	13-14 (B-Jugend)
Jugend U13m/w	10-13 (B-Jugend)
Jugend U10m/w	0-9 (C-Jugend)

#### 8. Probewürfe

- 8.1 In allen Wettbewerben sind einheitlich 3 Probewürfe pro Spieler gestattet. Beim Paarkampf sind demnach 6 Probewürfe gestattet (Ausnahme Gold-Cup-Finale).

### III. Bestimmungen für Bahn und Kugeln

#### 1. Bahnanlagen

- 1.1 Der Spielbetrieb darf nur auf Bahnanlagen durchgeführt werden, die den Vorschriften entsprechen. Es sollte angestrebt werden, dass alle Bahnen nach den Richtlinien des Deutschen Schere Keglerbundes (DSKB) abgenommen werden.

#### 2. Spielbereich

- 2.1 Der Spielbereich hat die Maße 5,50 - 6,50 m x 1,45 m und ist mit Begrenzungslinien markiert. Fehlt diese Markierung, so gelten die seitliche Beendigung des Anlaufbereiches und das vordere und hintere Ende des Anlaufes als Spielbereich. Die Anlaufflächen müssen rutschfest sein. Das Anbringen von Hilfsmitteln (Markierungen) auf Bahnen und im Spielbereich ist nicht gestattet.

#### 3. Kugeln

- 3.1 Für Jugendliche unter 15 Jahren (B-Jugend) sind 14er-Kugeln aufzulegen, Jugendlichen unter 10 Jahren (C-Jugend) wird empfohlen, anstelle der 14er-Kugeln mit 12er-Kugeln zu spielen. Für A-Jugendliche und Erwachsene sind 16er-Kugeln aufzulegen. Eigene, mitgebrachte Kugeln dürfen die genannten Größen nicht überschreiten. Durchläufer gibt es nur bei der B- und C-Jugend.
- 3.2 Es dürfen die vom Gastgeber aufgelegten sowie eigene, respektive von der Heimbahn mitgebrachten Kugeln verwendet werden. Nicht erlaubt ist, auf eine bestimmte Kugel zu warten. Die Kugeln müssen griffig sein. Ist für jede Bahn ein Kugelrücklauf vorhanden, so müssen pro Bahn drei Kugeln aufgelegt werden. Für zwei Bahnen mit einem Kugelrücklauf müssen fünf Kugeln aufgelegt werden.

### IV. Spiel- und Wettkampfmodus

#### 1. Spielart

- 1.1 Die Wettkämpfe werden „kombiniert“ oder „in die Vollen“ ausgetragen, je nach Spielklasse oder Wettbewerb, mit oder ohne Gassenzwang, über 120 (nur Finale Gold-Cup), 100, 60 oder 50 Kugeln.

#### 2. Wurfzeit

- 2.1 Die Wurfzeit für 50 Kugeln darf 20 Minuten nicht übersteigen, analog 10 Minuten für 25 Kugeln, usw., bei Fremdverschulden (z.B. Bahndefekt) gilt diese Regel nicht.

#### 3. Spielweise - Gassenzwang

- 3.1 100 Kugeln kombiniert auf 4 Bahnen:

Bahn 1: 25 Wurf linke Gasse Volle  
 Bahn 2: 25 Wurf rechte Gasse Abräumen  
 Bahn 3: 25 Wurf rechte Gasse Volle  
 Bahn 4: 25 Wurf linke Gasse Abräumen

- 3.2 100 Kugeln kombiniert auf 2 Bahnen:

Bahn 1: 25 Wurf linke Gasse Volle  
 25 Wurf rechte Gasse Abräumen  
 Bahn 2: 25 Wurf rechte Gasse Volle  
 25 Wurf linke Gasse Abräumen

- 3.3 Beim Spiel 60 Kugeln in die Vollen ohne Gassenzwang ist der Bahnwechsel analog 3.1 und 3.2 nach jeweils 15 Wurf vorgeschrieben.
- 3.4 Beim Spiel 60 in die Vollen auf drei zur Verfügung stehenden Bahnen (Turniersystem) findet der Bahnwechsel nach 20 Wurf im Kettenstart von Bahn eins beginnend statt.
4. Spielsystem - Kettenstart - Blockstart
- 4.1 Die Wettbewerbe werden im Turniersystem (Kombi-Ligen) oder Ligenspielbetrieb (Volle-Ligen) durchgeführt.
- 4.2 Bei Wettbewerben im Kettenstart (Turniersystem) startet jeder Spieler auf Bahn eins. Die Mannschaft hat innerhalb der angesetzten Spielzeit (siehe IV Nr. 2 und VI Nr. 3) geschlossen über alle Bahnen von 1 bis 4 (bzw. 1 + 2) durchzuspielen. Spielen bei Wettbewerben mit 100 Kugeln lediglich 2 Mannschaften an einem Spielabend, so beginnen beide Mannschaften gleichzeitig, die erstgenannte Mannschaft im Spielplan mit jedem Spieler jeweils auf Bahn 1.
- 4.3 Bei Wettbewerben im Blockstart (Ligenspielbetrieb) startet die Gastmannschaft mit jedem Spieler auf Bahn 1, die Heimmannschaft mit jedem Spieler auf Bahn 2 (bei 4-Bahnanlagen auf Bahn 3).
- 4.4 Bei neutralen Spieltagen beginnen – wenn möglich - alle Mannschaften gleichzeitig, die im Spielplan erstgenannte Mannschaft jeweils mit jedem Spieler auf Bahn 1, die zweitgenannte auf Bahn 2, usw., der Wechsel nach jeder Bahn erfolgt im Uhrzeigersinn.

## V. **Wurfwertung**

### 1. Wurfwertung

- 1.1 Die Wurfwertung erfolgt nach Punkten. Jeder gefallene Kegel zählt als ein Leistungspunkt (LP). Schräggehende, von der Automatik nicht angezeigte Kegel gelten als nicht gefallen. Offensichtliche Fehler der Anzeigevorrichtung sind durch die Wettkampfleitung zu überprüfen. Ist der Defekt nicht zu beheben, werden die tatsächlich gefallenen Kegel gewertet. Kegel, die durch eine aus der Kugelfanggrube zurückprallende Kugel umgeworfen werden, gelten ebenfalls als nicht gefallen.
- 1.2. C-Jugendliche, die mit der 12er-Kugel spielen, erhalten auf ihr Ergebnis 1 LP je Wurf Bonus (z.B. 60 LP bei 60 Würfen), Fehlwürfe erhalten keinen Bonus. Während des Wettkampfes ist der Tausch zur 14er-Kugel, und umgekehrt, nicht gestattet.

### 2. Fehlwürfe

- 2.1 Als Fehlwurf gelten das Ablaufen der Kugel von der Lauffläche sowie das Nichttreffen von Kegelgruppen bzw. Einzelkegeln. Fehlwürfe werden mit „X“ geschrieben.

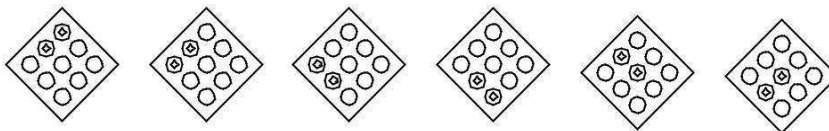
### 3. Nullwürfe

- 3.1 Erfolgt ein Wurf in die falsche Gasse, zählt dieser als Nullwurf. Ein Nullwurf ist gegeben, wenn durch direkte Kugeleinwirkung die falschen Gassenkegel (2 und 4 oder 3 und 6) zu Fall gebracht werden. Die gefallenen Kegel werden geschrieben und mit „X“ entwertet, der Wurf selbst zählt. Sollten mehrere Würfe hintereinander

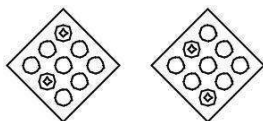
in die falsche Gasse gespielt werden, ist nur der Wurf zu entwerten, bei dem dies festgestellt wird. Die vorher getätigten Würfe bleiben in der Wertung.

- 3.2 Bei einem Wurf in die falsche Gasse beim Abräumen werden die gefallen Kegel geschrieben und mit „X“ entwertet. Das volle Bild wird wieder aufgestellt.
  - 3.3 Der Wurf auf vor dem Kugeleinschlag umgefallene Kegel oder der Wurf in ein nicht richtig aufgestelltes Kegelbild wird nicht gewertet. Der Wurf ist zu wiederholen. Kugeln, die nach Einnahme der Grundstellung dem Spieler oder der Spielerin entfallen und den Spielbereich verlassen, zählen als gültiger Wurf.
4. Regelverstöße - Nullwürfe nach Verwarnung
- 4.1 Als Nullwürfe zählen alle Würfe, die nicht nach den Regeln getätigt werden und denen eine zweimalige Verwarnung durch die Wettkampfleitung vorangegangen ist. Als Regelverstoß gelten das Aufsetzen der Kugel außerhalb der Aufsatzbohle, das Übertreten der Begrenzung des Spielbereichs oder unsportliches Benehmen im Spielbereich während des Wettkampfes.
  - 4.2 Die genannten Regelverstöße werden nach der 2. Verwarnung mit dem Streichen des entsprechenden Wurfes geahndet. Dies geschieht durch „X“ und ist auf dem Spielbericht zu vermerken. Über Nullwürfe entscheidet die Wettkampfleitung.
5. Durchläufer (nur bei 12er- und 14er-Kugeln)

- 5.1 Als Durchläufer in die Vollen sind die Würfe zu werten, die zwischen den vorderen Kegeln (1, 2, 3, 4 und 6) durchlaufen. Der Wurf ist zu wiederholen. Dies gilt auch dann, wenn nach einem „Durchläufer“ die Vorderkegel durch hintere Kegel umgeworfen werden.
- 5.2 Beim Abräumen wird ein Wurf als Durchläufer gewertet, wenn generell die Kugel zwischen zwei vorderen, diagonal nebeneinander stehenden Kegel durch läuft. Der Wurf ist zu wiederholen.
- 5.3 Beispiele:



Desgleichen sind die Spiegelbilder zu werten. Keine Durchläufer sind:



## 6. Schreibweise - Schreibdienst

- 6.1 Grundsätzlich muss das Ergebnis eines jeden Wurfes dokumentiert werden.
- 6.2 Für den nicht-automatisierten Schreibdienst gilt: Beim Abräumen ist jede volle 9 mit einem nachfolgenden Punkt zu kennzeichnen. Wird die 9 nach mehreren Würfen erreicht, so ist hinter der letzten Ziffer ein Punkt zu setzen. Bei einem Kranz ist um die 8 ein Kreis zu ziehen. Bei dem geräumten Kranz ist der Kreis um die letzte Ziffer zu ziehen.
- 6.3 Einsprüche gegen Schreibfehler sind sofort durch den Begleiter zu klären. Das Einlegen eines Protestes zu einem späteren Zeitpunkt ist nicht möglich.
- 6.4 Für jeden Spieler kann ein Begleiter gestellt werden, der nur die Eintragungen und Würfe überwacht. Der Begleiter sollte ebenfalls Sportkleidung tragen. Bei Fehlen

eines Begleiters besteht wegen unrichtiger Eintragungen kein Einspruchsrecht. Dem Begleiter ist ein Platz neben dem Schreiber zur Verfügung zu stellen.

- 6.5 Der Schreibdienst ist vom Gastgeber durchzuführen. Der anstartende Gastgeber ist durch die Folgemannschaft zu schreiben und zu beaufsichtigen. Bei bestimmten Wettbewerben kann der Schreibdienst durch den Sportausschuss eingeteilt werden. Wer den Schreibdienst nicht leistet, verliert automatisch das Startrecht. Er erhält keine Punkte und zahlt die gemäß Gebührenordnung festgelegte Gebühr als Kostenerstattung an den gastgebenden Verein.

## VI. Spiel- und Wettkampfdurchführung

### 1. Spieltermine

- 1.1 Die Spieltermine werden vom Sportwart festgelegt und vom Sportausschuss genehmigt. Die festgelegten Zeiten sind einzuhalten.

### 2. Spielfähigkeit

- 2.1 Mannschaften wie auch Einzelspieler müssen 15 Minuten vor Wettkampfbeginn der Wettkampfleitung ihre Spielfähigkeit unter Vorlage der Startkarten melden.
- 2.2 Die Spielfähigkeit einer Mannschaft ist nicht mehr gegeben, wenn mehr als ein Spieler von der vorgeschriebenen Mannschaftsstärke fehlt.

### 3. Spielzeit

- 3.1 Die Spielzeit einer Mannschaft ist die gemäß Spielplan festgelegte Anfangszeit bis zur Anfangszeit der nachfolgenden Mannschaft. Zugrunde gelegt wird dabei die Wurfzeit nach IV, Absatz 2. Zu berücksichtigen sind dabei Vorkommnisse infolge technischen Defektes einer Anlage und damit verbundenem Zeitverzug.

### 4. Änderung der Spielzeit

- 4.1 Bei kurzfristigem Zurückziehen einer Mannschaft oder nicht gegebener Spielfähigkeit kann die Wettkampfleitung mit dem Einverständnis der jeweils nachfolgenden Mannschaft(en) deren Spielzeit nach vorne verlegen. Die vorgegebene Reihenfolge ist dabei jedoch einzuhalten.

### 5. Spielrecht

- 5.1 Ein Spielrecht besteht nur innerhalb der festgelegten Spielzeit.

### 6. Trainingsverbot

- 6.1 Das Training auf den Wettkampfbahnen ist innerhalb eines Zeitraumes von 60 Minuten vor Spielbeginn bis zum Spielbeginn untersagt.

## VII. Ligenspielrunde

### 1. Spielklassenbezeichnungen und Spielweise

- 1.1 Ligenspiele werden in folgenden Spielklassen durchgeführt, jeweils beginnend mit der höchsten Spielklasse:

Ligen "100 Wurf kombiniert" mit Gassenzwang:

Bezirksoberliga  
Bezirksliga  
Bezirkssklasse



Ligen "60 Wurf in die Vollen" ohne Gassenzwang:

Kreisoberliga  
 Kreislige  
 Kreisklasse

- 1.2 Eine Mannschaft besteht in allen Spielklassen aus 4 Spielern.
2. Ligeneinteilung - Auf- und Abstiegsregelung – neutraler Spieltag
  - 2.1 Die Ligen- bzw. die Klassenstärke ist abhängig von den Mannschaftsmeldungen des jeweiligen Sportjahres. Die Einteilung ergibt sich aus der folgenden Matrix:

Liga / Anzahl Teams	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
Bezirksoberliga - Kreisoberliga	6	6	6	5	5	5	4	6	5	5	4
Bezirksliga - Kreislige	6	6	5	5	5	4	4	5	5	4	4
Bezirksklasse - Kreisklasse	6	5	5	5	4	4	4				

Unter Umständen ergibt sich im Vergleich zum Vorjahr eine höhere Anzahl von Ab- bzw. Aufsteigern. Der jeweilige Ligameister behält in jedem Falle das Aufstiegsrecht. Bei einer Meldung von weniger als acht Mannschaften wird nur noch eine Liga ausgetragen.

- 2.2 Startet ein Verein in der Ligenspielrunde mit mehreren Mannschaften, so darf eine untere Mannschaft nicht über einer höheren Mannschaft desselben Vereins spielen.
- 2.3 Verzichtet der Meister auf den Aufstieg oder wird er durch den Abstieg der höheren Mannschaft desselben Vereins aus der höheren Liga daran gehindert, so steigt der Vizemeister auf.
- 2.4 In einer Liga dürfen mehr als eine Mannschaft desselben Vereins spielen.
- 2.5 Es sollten in jeder Spielklasse mindestens fünf Spieltage stattfinden. Hierzu können neutrale Spieltage auf neutralen Bahnen im Spielplan eingebunden werden. Die Aufsicht bei neutralen Spieltagen obliegt dem zuständigen Klassenleiter oder dessen Vertreter.
- 2.6 Wenn es zur Herbeiführung eines sportlich attraktiven Ligenspielbetriebs erforderlich ist, kann der Sportausschuss von den angeführten Punkten abweichende Regelungen zur Ligeneinteilung anwenden.
3. Spielberechtigung
  - 3.1 Jeder Spieler kann pro Spieltag nur einmal starten. Beim Doppelstart werden die Ergebnisse in beiden Mannschaften gestrichen. Dies gilt auch, wenn sich die Spieltage nicht im Datum gleichen.
  - 3.2 Pro Mannschaft darf jeweils nur ein Spieler, der am vorherigen Spieltag in einer höheren Mannschaft gespielt hat, eingesetzt werden.
  - 3.3 In allen Ligen sind alle Spieler startberechtigt, sofern sie eine gültige Startkarte besitzen. Dabei spielt die Alterseinteilung keine Rolle. A- und B-Jugendliche können unabhängig von gleichzeitigen Spieltag-Einsätzen in der Jugendrunde auch in den Aktiven-Ligen eingesetzt werden.
4. Spielverlegungen – Tausch von Startzeiten
  - 4.1 Eine Spielverlegung kann auf Antrag in besonders begründeten Fällen vom Ligenleiter in Absprache mit dem Sportwart genehmigt werden. Der Pressewart ist zu informieren.

- 4.2 Die gemäß Spielplan vorgegebene Reihenfolge der Mannschaften ist grundsätzlich bindend. In besonders begründeten Fällen kann vom Ligenleiter ein Tausch der Startzeit mit einer anderen Mannschaft genehmigt werden, was auf dem Spielbericht zu vermerken ist.

## 5. Punktevergabe

- 5.1 Grundlage der Punkteverteilung eines Spieltages im Turniersystem ist die erzielte Gesamtholzzahl der Mannschaft im Vergleich zu der jeweiligen Gesamtholzzahl der übrigen startberechtigten Mannschaften. Für jede in der Gesamtholzzahl überspielte andere Mannschaft erhält eine Mannschaft 2 Punkte. Bei Holzgleichheit von Mannschaften werden die Punkte gleichermaßen verteilt. (Bei 6 startberechtigten Mannschaften ist so beispielhaft eine Punkteverteilung von 10:0 bis 0:10 möglich. Teilt sich eine Mannschaft z.B. den zweiten Tagesrang, so ist die Punkteverteilung bei oben genanntem Beispiel jeweils 7:3.)
- 5.2 Im Ligenspielbetrieb wird für jeden Wettkampf die 3-Punkte-Regel angewandt:

Für das gewonnene Spiel	2:0 Punkte
Für das verlorene Spiel	0:2 Punkte
Bei Unentschieden	1:1 Punkte
Zusatzpunkt für Einzelwertung	1 Punkt

Die Gesamtwertung kann demnach 3:0, 2:1, 1:2 oder 0:3 lauten. Alle eingesetzten Spieler werden nach Platzierung gewertet. Pro Spiel gibt es 36 Einzelwertungspunkte (EWP). Der tagesbeste Spieler erhält 8, der Zweite 7 Punkte, usw., bis alle Spieler gewertet sind. Mannschaften, die mit einem Spieler weniger antreten, erhalten nur Punkte für die eingesetzten Spieler. Bei Holzgleichheit erhält der Gast die höhere Punktzahl. Erzielt die Gastmannschaft 16 und mehr EWPs, erhält sie den dritten Spielpunkt, in allen anderen Fällen die Heimmannschaft. Die EWPs werden in der Tabelle als 2. Wertungskriterium mitgezählt.

- 5.1 Wird eine Mannschaft nach dem 1. Spieltag zurückgezogen, wird sie bei allen folgenden Spieltagen mit 0 Punkten gewertet und ist automatisch Absteiger. Die Wertung der vorangegangenen Spieltage bleibt bestehen.

## VIII. **Bundeseinzelmeisterschaften mit Leistungsabzeichen**

### 1. Leistungsabzeichen

- 1.1 Im Rahmen der Bundeseinzelmeisterschaften und zugehörigen Wanderpokal-Wettbewerben der Mannschaften erwerben die Spieler nach Erreichen der für ihre Altersklassen vorgegeben Holzzahl das Leistungsabzeichen in Bronze, Silber oder Gold.
- 1.2 Bei den Wettbewerben kann die letzte gültige Besitzurkunde des Spielers vorgelegt werden. Bei fehlender Startkarte ist der Start zulässig, sofern der Spieler in der dem Ausrichter vorliegenden Liste als aktiver Spieler erfasst ist. Ist ein Spieler nicht in der Liste erfasst, muss auf jeden Fall eine gültige Startkarte vorgelegt werden. Besitzurkunde und Startkarte können zur Ergänzung der Eintragungen nachgereicht werden. Wird die alte Besitzurkunde nachgereicht und nachgetragen, so wird die neue ungültig. Bei der Nachtragung müssen immer beide Besitzurkunden vorgelegt werden, damit die ungültige vernichtet werden kann. Bei fehlender Startkarte entsteht eine Gebühr gemäß Gebührenordnung, die als Kostenerstattung an den ausrichtenden Verein zu zahlen ist und dort verbleibt.
- 1.3 Bevor das Leistungsabzeichen in Gold erworben werden kann, muss das silberne Leistungsabzeichen erworben und im darauffolgenden Jahr einmal wiederholt werden. Bevor das silberne Leistungsabzeichen erworben werden kann, muss das

bronzene Leistungsabzeichen erreicht und entsprechend einmal wiederholt werden. Daraus folgt, dass das Leistungsabzeichen in Gold frühestens im fünften erfolgreichen Jahr erworben werden kann. Je Sportjahr kann das jeweilige Leistungsabzeichen nur einmal erfolgreich erworben werden.

- 1.4 Jeder Spieler hat das Recht, nach erfolglosem Spiel auf das Leistungsabzeichen genau einen weiteren Versuch zu einem späteren Termin zu tätigen („Nachwerfen“). Gleiches Recht haben Spieler, die zum ersten Termin nicht antreten konnten.
- 1.5 Herren und Herren A spielen auf das Leistungsabzeichen mit 100 Kugeln in die Vollen mit Gassenzwang. Herren B und C spielen 50 Kugeln in die Vollen mit Gassenzwang. Damen und Jugend spielen 50 Kugeln in die Vollen ohne Gassenzwang
- 1.6 Der Erwerb des Leistungsabzeichens setzt das Erreichen folgender Holzzahlen zur Bedingung:

<u>Altersklasse</u>	<u>Alter</u>	<u>Gold</u>	<u>Silber</u>	<u>Bronze</u>
Herren	19-49	730	690	675
Herren A	50-59	710	665	650
Herren B	60-64	340	315	305
Herren C	ab 65	325	280	270
Damen	19-44	330	315	305
Damen A	45-54	310	290	280
Damen B	55-59	300	270	260
Damen C	ab 60	290	250	240
Jugend U19m	15-18	330	315	305
Jugend U19w	15-18	320	305	295
Jugend U15m/w	13-14	290	275	260
Jugend U13m/w	0-12	280	270	260

- 1.7 Bei in Herrenmannschaften startenden A-Jugendlichen (sofern relevant bei gleicher Bahnanlage) sowie Herren B und C werden die ersten 50 Kugeln für das Leistungsabzeichen und die Bundeseinzelmeisterschaft gewertet, wenn der Wettbewerb auf einer 4-Bahnanlage ausgetragen wird. Bei 2-Bahnanlagen werden die ersten 25 Wurf auf Bahn 1 und die ersten 25 Wurf auf Bahn 2 gewertet.
- 1.8 Finden Jugend- und/oder Damen-Wettbewerbe auf einer 4-Bahnen-Anlage statt, so starten die Jugendlichen auf Bahn 1+2, die Damen auf Bahn 3+4.
- 1.9 C-Jugendliche starten in der Altersklasse U13

## 2. Bundeseinzelmeisterschaften

- 2.1 Die Bundeseinzelmeisterschaften werden nach Altersklassen getrennt durchgeführt. Bei der Jugend wird jeweils auch zwischen männlich und weiblich unterschieden.
- 2.2 Über die grundsätzliche Startreihenfolge der Vereine entscheidet das Los im Rahmen der Auslosung zum Gold-Cup.
- 2.3 Bei Holzgleichheit der zu ehrenden Spieler zählt das im Vorfeld der Meisterschaft gezogene Los zur Startreihenfolge der einzelnen Vereine, wobei der nachwerfende Spieler mit gleicher Holzzahl unterliegt.
- 2.4 Das Nachwerfen auf das Leistungsabzeichen zählt nicht zu dem Wettbewerb der Bundeseinzelmeisterschaften.

- 2.5 Im Rahmen der Bundeseinzelmeisterschaften werden Wander-Pokale für Mannschaften verschiedener Altersgruppen ausgespielt. Die Ergebnisse der beteiligten Spieler zählen sowohl für die Bundeseinzelmeisterschaft, wie auch für den Erwerb des Leistungsabzeichens und für die Mannschaftswertung.

## **IX. Wanderpokalwettbewerbe im Rahmen der Bundeseinzelmeisterschaften**

Die Durchführung der Wanderpokalwettbewerbe erfolgt in Abhängigkeit der Meldungen für das betreffende Sportjahr.

1. Sigi-Konhäuser-Wanderpokal
  - 1.1 Sigi-Konhäuser-Wanderpokal der Herren (4 Spieler)
  - 1.2 A-Jugendliche sind startberechtigt, soweit sie nicht in der A-Jugend-Mannschaft starten.
2. Anna-Skopko-Wanderpokal
  - 2.1 Anna-Skopko-Wanderpokal der Damen (4 Spielerinnen)
  - 2.2 A-Jugendliche sind startberechtigt, soweit sie nicht in der A-Jugend-Mannschaft starten.
3. Thorsten-Rühl-Wanderpokal
  - 3.1 Thorsten-Rühl-Wanderpokal der A-Jugend (4 Spieler m/w gemischt)
  - 3.2 U15-Spieler sind startberechtigt, soweit sie nicht in einer U15-Mannschaft starten. Sie müssen die ihrer Altersklasse entsprechende Kugelgröße verwenden.
4. Hartmut-Fink-Wanderpokal
  - 4.1 Hartmut-Fink-Wanderpokal der B-Jugend (4 Spieler m/w gemischt)

## **X. Gold-Cup**

1. Allgemeines
  - 1.1 Der Gold-Cup wird als K.-O.-Pokalwettbewerb „Mannschaft gegen Mannschaft“ ausgetragen. Das Finale findet mit den letzten 4 im Wettbewerb verbliebenen Mannschaften statt.
  - 1.2 Eine Mannschaft besteht mindestens aus 3 und maximal 4 Spielern plus Auswechselspieler. Eine Auswechslung ist nur einmal in der gesamten Begegnung erlaubt. Der Auswechselspieler nimmt die Position des ausgewechselten Spielers auch für die ggf. nachfolgenden Paarungen ein. In den ersten 3 Spielen (2 Einzel und 1 Paarkampf) müssen mindestens 3 Spieler pro Mannschaft zum Einsatz kommen. Falls ein Team nur mit 3 Spielern antritt, ist keine Auswechslung möglich. Bei erforderlichen Einzel in Spiel Nr.4 (und/oder Nr.5) ist es gestattet, dass Spieler aus dem Paarkampf (Spieler 3 oder 4) den Platz eines vorangegangenen Einzelspielers (Spieler 1 oder Spieler 2) einnimmt. Ein Tausch zwischen Spieler 1 und 2 ist nicht zulässig.
  - 1.3 Die Auslosung der Paarungen erfolgt auf dem Delegiertentag.
  - 1.4 Der Gold-Cup wird in maximal 4 Runden ausgespielt: Vorrunde (zur Erreichung der Mannschaftsstärke von 16 für die 1. Hauptrunde), 1. Hauptrunde (16 Mannschaften), 2. Hauptrunde (8 Mannschaften) und Finale (4 Mannschaften).

## 2. Vor- und Hauptrunde

- 2.1 Es werden maximal 5 Spiele (4 Einzel-Spiele à 100 Kugeln kombiniert und 1 Paarkampf-Spiel à 100 Kugeln Abräumen mit Gassenzwang pro Wettkampf in der Reihenfolge 2 Einzel-, 1 Paarkampf-, 2 Einzel-Spiele) bestritten.
- 2.2 Es gibt für jedes gewonnene Spiel zwischen den gegeneinander zugelosten Einzelspielern sowie des gesetzten Paarkampfes einen Punkt. Es geht die Mannschaft als Sieger hervor, die 3 Punkte erreicht hat.
- 2.3 Vor jedem Wettkampf sind alle Spieler und der Ersatzspieler von beiden Mannschaften namentlich zu benennen. Durch Los werden die beiden ebenfalls vorher benannten Einzelspieler 1 und 2 der Mannschaften ermittelt.
- 2.4 Spieler 1 und 2 bestreiten gemäß Spielmodus die Einzelspieler 1 und 2, während der 3. Spieler im Paarkampf eingesetzt werden muss.
- 2.5 Auf 2-Bahnen-Anlagen beginnen alle Spieler des Gastgebers auf Bahn 2, die des Gastes auf Bahn 1. Der Gassenwechsel im Paarkampf erfolgt analog dem kombinierten Spiel.
- 2.6 Die Spielreihenfolge auf 2-Bahnen-Anlagen ist wie folgt:
  - Spiel 1 : Gastgeber 1 – Gast 2
  - Spiel 2 : Gastgeber 2 – Gast 1
  - Spiel 3 : Paarkampf
  - Spiel 4 : Gastgeber 2 – Gast 2
  - Spiel 5 : Gastgeber 1 – Gast 1
 Der Gastgeber startet immer auf Bahn 2, der Gast auf Bahn1.
- 2.7 Auf 4-Bahnen-Anlagen werden die Einzelspiele 1 + 2 und wenn noch notwendig die Einzelspiele 4 + 5 parallel ausgetragen. Dabei ist folgende Bahnbelegung einzuhalten:
  - Spiel 1: Gastgeber 1 (Bahn 2) – Gast 2 (Bahn 1), interner Bahnwechsel nach 50 Wurf.
  - Spiel 2: Gastgeber 2 (Bahn 4) – Gast 1 (Bahn 3), interner Bahnwechsel nach 50 Wurf.
  - Spiel 3: Paarkampf; Bahnwechsel nach 25 Kugeln, Gastgeber 2-1-4-3, Gast 1-2-3-4
  - Spiel 4: Gastgeber 1 (Bahn 4) – Gast 1 (Bahn 3), interner Bahnwechsel nach 50 Wurf.
  - Spiel 5: Gastgeber 2 (Bahn 2) – Gast 2 (Bahn 1), interner Bahnwechsel nach 50 Wurf.
- 2.8 Bei Holzgleichheit in einem Spiel wird der Punkt dem Gast zuerkannt. Der Wettkampf kann, sobald eine Mannschaft 3 Punkte erreicht hat, beendet werden. Der Sieger hat die nächste Runde erreicht.

## 3. Finale

- 3.1 Im Finale, das auf einer für die Finalisten möglichst neutralen 4-Bahnen-Anlage ausgetragen werden muss, werden zwischen den 4 Finalisten zunächst 2 Einzelspiele (120 Wurf kombiniert) und schließlich 1 Paarkampfspiel (120 Wurf Abräumen) bestritten.
- 3.2 Jedem Spieler sind fünf Eingewöhnungswürfe auf seiner Anfangsbahn gestattet (dies gilt auch für das Paarkampfspiel). Diese Würfe darf er nicht an einen anderen Spieler abtreten und muss sie ohne zeitliche Unterbrechung absolvieren. Bei dem Paarkampfspiel entscheidet jedes Spielerpaar selbst, ob die Eingewöhnungswürfe von jedem Spieler hintereinander oder im Wechsel ausgeführt werden. Ein eingewechselter Spieler nimmt das Spiel ohne Eingewöhnungswürfe auf. Verletzt sich ein Spieler in der Einspielzeit, übernimmt der Ersatzspieler die verbleibenden Eingewöhnungswürfe.

- 3.3 Alle Spieler und die Ersatzspieler sind vor Beginn des Finales namentlich zu benennen. Durch Los werden die Einzelspieler 1 und 2 der jeweiligen Mannschaft ermittelt.
- 3.4 Die Startbahnen der Einzelspiele und des Paarkampfspiels werden jeweils ausgelost.
- 3.5 Der Bahnwechsel innerhalb der Einzel-Spiele erfolgt jeweils nach 30 Wurf im Uhrzeigersinn.
- 3.6 Die Punktwertung von 1-4 Punkten je Einzel-Spiel und im Paarkampf-Spiel erfolgt nach Holzzahlen aller auf den 4 Bahnen antretenden Spieler bzw. Paarkampf-Teams. Das höchste Ergebnis erhält je Spiel 4 Punkte und schließlich das niedrigste 1 Punkt.
- 3.7 Bei Holzgleichheit innerhalb eines Einzelspieles entscheidet das Abräumergebnis über die Vergabe der Wertungspunkte. Bei Gleichstand des Abräumergebnisses, entscheidet die größere Anzahl von Neunen und Kränzen beim Abräumen. Danach die Anzahl von Neunen beim Spiel in die Vollen; ist dann immer noch Gleichstand, die Anzahl der Achten, Siebenen usw. beim Spiel in die Vollen.
- 3.8 Bei Holzgleichheit im Paarkampf entscheidet die Anzahl der Neunen und Kränze, die mit einem Wurf zu Fall gebracht wurden. Ist auch hier immer noch Gleichstand, entscheidet die Anzahl von Neunen, die mit zwei Würfeln zu Fall gebracht wurden. Danach die Anzahl der Kränze, die mit zwei Würfeln zu Fall gebracht wurden.
- 3.9 Gold-Cup-Sieger ist die Mannschaft mit den meisten Punkten. Bei gleicher Punktzahl gewinnt die Mannschaft mit der höheren Gesamtholzzahl. Ist auch diese gleich, entscheidet das Ergebnis des Paarkampf-Spiels. Hier erfolgt die Wertung wie im Paarkampfspiel selbst (s.o.).

## **XI. Jugend-Herbstrunde**

### **1. Allgemeines**

- 1.1 Die Organisation und Durchführung der Jugendherbstrunde für B- und C-Jugendliche obliegt den LBT-Jugendwarten alleinverantwortlich.
- 1.2 Der Wettbewerb ist in Bezug auf die Altersklasseneinteilung dem nachfolgenden Kalenderjahr zuzuordnen.
- 1.3 Der Wettbewerb ist vornehmlich für jugendliche Anfänger zum Zwecke der ersten Wettkampferfahrung vorgesehen.
- 1.4 Der Modus ist 60 Kugeln in die Vollen ohne Gassenzwang.
- 1.5 Es besteht keine Startkartenpflicht.