



Sportordnung des Regionalen Keglerverbandes Mittweida (RKVM)

Stand : August 2023

Wettspielanlagen

Die Bahnen müssen den technischen Bestimmungen der Bahnordnung des DKBC entsprechen.
Für Mannschaften die nur auf regionaler Ebene spielen, ist die Bahnabnahme lt. KVC nicht zwingend.

1. Mannschaftsmeisterschaft

1.1. Alle Mannschaften sind in Staffeln ihrer Altersklasse (AK) spielberechtigt. Ist keine Staffelbildung in den AK Damen, Senioren/-innen oder Jugend möglich, werden sie in den Herrenstaffeln eingegliedert. Für die einzelnen Staffeln (bis 1. Regionalliga) erhalten auch die AK Damen, Ü50, Ü60 und Ü70 sowie U18 männlich und weiblich Startrecht. Wird eine Damenstaffel gebildet, dürfen je Verein maximal 4 Spielerinnen in den gemischten Mannschaften als Stammspielerinnen eingesetzt werden. Die Mannschaften sind getrennt nach den AK, beginnend mit der höchstklassigen Mannschaft (1.,2.,3. usw) zu melden.

1.2. Mannschafts- und Staffelstärke

- 1. Regionalliga : Anzahl je nach Meldung, jedoch max. 8 Mannschaften a 5 Spieler mit Hin- und Rückspielen 120 Wurf intern. Wertung.
- 2. Regionalliga : Anzahl Mannschaften je nach Meldung mit Hin- und Rückspielen a 4 Spielern 120 Wurf intern. Wertung.

Eine genaue Einteilung ab der 2. Regionalliga erfolgt jeweils jährlich entsprechend der eingehenden Meldungen. Die Einstufung von Damenmannschaften und der Spielbetrieb der Jugend erfolgen je nach Meldung.

1.3. Spielgemeinschaften

Im RKVM werden Spielgemeinschaften (SG) zugelassen. Eine SG ist, wenn sich Spieler verschiedener Vereine zu einer Mannschaft zusammenschließen. SG können auch bei mehreren Mannschaften eines Vereins gebildet werden. Bei Bildung von SG ist ein Antrag an den Vorstand zu stellen und es wird über die Klasseneinstufung gesondert entschieden. Die Spieler einer SG sind bei Einzelmeisterschaften für den Stammverein startberechtigt. SG sind aufstiegsberechtigt. Das Formular (Antrag) ist beim Sportwart zu bekommen.

2. Spielansetzungen

- 2.1.** Die Ansetzungen und Zeiten der Spiele legt der jeweilige Spielplan fest.
- 2.2.** Es wird im Blockstart gespielt. Bei 120 Wurf sind auf jeder Bahn jeweils 15 Volle und 15 Abräumer zu spielen.
- 2.3.** Der Spielplan für die Mannschaften ergibt sich aus der KVC Sportordnung Classic Punkt B 2.4.
- 2.4.** Es können je Starter/-in auf der Startbahn bis zu 5 Probewürfe absolviert werden.

3. Spielwertung

(nach KVC Sportordnung Classic Punkt C1)

3.1. Satzpunkte (SP)

Satz = Wurfserie bestehend aus 30 Wurf kombiniert, d.h. 15 Wurf Volle und 15 Wurf Abräumer.
Im direkten Spiel Spieler gegen Spieler erhält der Sieger auf Grund der erzielten höheren Kegelzahl je Satz 1 Satzpunkt (SP).

Besteht Kegelgleichheit in einem Satz wird jedem Spieler 0.5 SP zugerechnet.

Nach Beendigung der 4 Sätze ergibt sich eines der folgenden Wertungsergebnisse:

> 4:0 , 3,5:0,5 , 3:1 , 2,5:1,5 , usw.

3.2. Mannschaftspunkte (MP) aus direkten Spielervergleich

Der direkte Vergleich Spieler gegen Spieler führt auf Grund der Wertungsergebnisse aus den 4 Sätzen zur Vergabe eines Mannschaftspunktes (MP). Insgesamt werden somit 6 MP vergeben.

Einen MP erhält ein Spieler, wenn er mehr als 2 SP erzielt hat oder beim Stand von 2:2 SP in der Summe der 4 Sätze gegen über seinem direkten Gegenspieler mehr Kegel erzielt hat.

Sind sowohl die SP als auch die Kegelanzahl gleich, wird der zu vergebende MP halbiert und jeder Mannschaft werden 0,5 MP zugerechnet.

3.3. Mannschaftspunkte aus höherem Mannschaftskegelergebnis

Zusätzlich 2 MP erhält die Mannschaft mit der höheren Anzahl der Kegel aus der Wertung der Ergebnisse aller Spieler einer Mannschaft gegen über der gegnerischen Mannschaft.

Bei Kegelgleichheit wird jeder Mannschaft je 1 MP zugerechnet. Nach Beendigung des Spiels ergibt sich eines der folgenden Wertungsergebnisse:

> 8:0 MP , 7,5:0,5 MP , 7:1 MP , 6,5:1,5 MP usw.

3.4. Tabellenwertung - Tabellenpunkt (TP)

Die Mannschaft mit den meisten MP erhält 2 TP, die Mannschaft mit den geringeren MP erhält 0 TP.

Bei gleicher Anzahl der MP (4:4) wird jeder MS 1 TP zugesprochen.

In der Tabelle werden in der Reihenfolge die TP und die erspielten MP aufgenommen.

Die Anzahl der TP sowie der MP werden in absteigender Reihenfolge aufgeführt.

3.5. Wertung Turnierform

bei zusätzlichen neutralen Turnieren werden die Punkte wie folgt vergeben:

letzter Platz 0 Punkte, jede weitere höhere Platzierung + 1 Punkt

die Turnierform findet nur mit Kegelwertung statt

3.6. Nichtantritt

Tritt eine Mannschaft nicht zum Wettkampf an, wird das Spiel wie folgt gewertet:

6er Mannschaft mit 24 SP, 8 MP und 2 TP

5er Mannschaft mit 20 SP, 7 MP und 2 TP

4er Mannschaft mit 16 SP, 6 MP und 2 TP für die angetretene Mannschaft.

3.7. Staffelsieger

Die Mannschaft mit den meisten Tabellenpunkten (TP) ist der Staffelsieger.

Die weiteren Platzierungen ergeben sich aus den jeweiligen Punktverhältnissen.

Sind MS punktgleich werden die Spiele gegeneinander (4:0, 0:4 oder 2:2) gewertet. Bei einer Wertung 2:2 zählt die bessere Gesamtholzzahl der Spiele gegeneinander, danach die Abräumer.

4. Meldewesen

4.1. Bei Teilnahme von Mannschaften für das kommende Spieljahr hat der Verein seine MS an den Sportwart für den Spielbetrieb bis **31.5.** eines jeden Jahres zu melden (Datum Poststempel).

Abgestiegene Mannschaften aus dem Bezirk sind ebenfalls zu melden.

Sie müssen über das ganze Spieljahr als die abgestiegene Mannschaft erkennbar sein.

4.2. Zu spät gemeldete Mannschaften haben keinen Anspruch auf eine Teilnahme in der jeweiligen Spielserie. Eine Eingliederung im Nachhinein erfolgt im Ausnahmefall entsprechend des Bußgeldkataloges.

4.3. Für jede Mannschaft ist die festgelegte Anzahl der Stammspieler zu melden. Diese Festlegung ist auch bei Ummeldungen einzuhalten, sonst gilt der Start der Mannschaft als unberechtigt.

4.4. Die Mannschaftszugehörigkeit ist jährlich vom Sportwart des Vereins im Einlegeblatt zum Spielerpass einzutragen. Bei Spielgemeinschaften sind 2 Einlegeblätter auszustellen. Einmal für den Spielbetrieb im Kreis und ein zweites für den Einsatz in einer höherklassigen MS des Stammvereins.

4.5. Vor Spielbeginn der Spielserie hat der Mannschaftsleiter bzw. Sportwart die Mannschaft namentlich unter Beifügung der gültigen Spielerpässe mit Einlegeblatt bis zum **20.7.** des Jahres an den jeweiligen Staffelleiter zu übergeben. Die Angaben des Mannschaftsleiters wie Telefon, E-Mail sowie Adresse sind ebenfalls erforderlich. Zu beachten ist, dass in den Spielerpässen die Spalten Verein und Klub ausgefüllt sind.

Die Startgebühr von **20,- € für 4er Mannschaften und 25 € für 5er Mannschaften sowie die Gebühr für Kreispokal von 15€** ist bis zum **31.7.** des Jahres auf das Konto des RKVM IBAN DE04 8705 2000 3380 0004 33 bei der Sparkasse Mittelsachsen unter Angabe des Vereins und Mannschaft zu überweisen.

4.6. Die Mannschaftsleiter sind verantwortlich, dass jede Veränderung der Mannschaftsbesetzung den beiden betreffenden Staffelleitern innerhalb von 6 Kalendertagen (Poststempel), beginnend am Montag, der auf den Spieltag folgt, gemeldet wird. Insbesondere betrifft dies:

- Ummeldung von Startern durch Festspielen
- Abmeldung von Startern
- Nachmelden von Startern

Bei Nichteinhaltung erfolgt Punktabzug.

4.7. Spielerpässe

Die Kontrolle der Pässe erfolgt durch den Wettkampfleiter vor Spielbeginn. Kann der Pass nicht vorgelegt werden, hat sich der betreffende Spieler durch Vorlage eines amtlichen Dokuments mit Lichtbild zu legitimieren. Das Fehlen von Unterlagen ist sofort auf dem Spielbericht zu vermerken. Der betroffene Mannschaftsleiter hat diesen Vermerk abzuzeichnen. Fehlende Unterlagen sind dem Staffelleiter innerhalb von 6 Kalendertagen zukommen zu lassen. Für die Rücksendung der Unterlagen ist ein ausreichend frankierter Briefumschlag beizufügen. Ansonsten erfolgt Punktabzug.

5. Werbung auf Sportkleidung

Eine Genehmigung ist im Spielbetrieb des RKVM nicht erforderlich, jedoch bei Einsätzen im Bezirk und Einzelmeisterschaften (BEM) lt. Punkt B 1.4. der Sportordnung des KVC nötig.

6. Einsatz von Ersatzspielern

6.1. Jeder Spieler/ Spielerin aus einer unteren Mannschaft (s. Pkt. 1.1. Meldung von Mannschaften) kann **6 mal** in einer höher spielenden Mannschaft als Ersatz eingesetzt werden. Der Einsatz ist vom Wettkampfleiter im Einlegeblatt zu vermerken.

Spieler der A - Jugend können unabhängig vom Jugendspielbetrieb eine Spielgenehmigung in einer Frauen-/ Männermannschaft bekommen. Sie dürfen **6 mal** als Ersatz in einer höherklassigen MS eingesetzt werden und erlangen beim **7. Einsatz** eine 2. Spielgenehmigung.

6.2. Nach Erhalt der 2. Spielgenehmigung ist der Einsatz in keiner anderen Mannschaft, auch nicht als Ersatz möglich.

6.3. Ersatzspieler, die keiner Mannschaft angehören, können in einem Wettspiel ohne eingetragene Spielgenehmigung bzw. auf einen amtlichen Ausweis mit Lichtbild teilnehmen. Innerhalb von 6 Kalendertagen (beginnend am darauf folgenden Montag) ist der Spielerpass mit Einlegeblatt zur Eintragung der Spielgenehmigung an den Staffelleiter einzureichen. Geschieht dies nicht, oder wird festgestellt, dass der Spielerpass nicht in Ordnung war, gilt der Start des Spielers als unberechtigt

und hat Punktabzug zur Folge.

6.4. Spieler/ -in, die in einem Spiel eingesetzt waren und ausgewechselt werden, können in diesem Spiel nicht erneut eingesetzt werden.

6.5. Wird ein Spieler/ -in aus- bzw. eingewechselt, zählt dieser Einsatz als Spiel in der jeweiligen MS.

6.6. Spieler/ -innen einer höher klassierten Mannschaft (ab Bezirk) sind im RKVM als Ersatzspieler in einer niederklassierten Mannschaft nicht startberechtigt.

6.7. Ein Austausch von Spielern vor Entnahme der ersten Wertungskugel (also während der Einspielzeit/ Probewürfe) zählt als Auswechslung.

6.8. Einsatz von Gastspielern

Im RKVM können Gastspieler (mit gültigen Spielerpass) in der untersten Mannschaft eines Vereins zum Einsatz kommen. Die Anzahl der Gastspieler wird auf 2 festgelegt, die nur in der gemeldeten MS spielberechtigt sind. Ein Einsatz im Stammverein bzw. als Ersatzspieler in einer höheren MS ist nicht möglich. Die Gastspielgenehmigung ist für ein Sportjahr im Mannschafts- und Pokalspielbetrieb gültig. Bei den Einzelmeisterschaften sind Gastspieler für ihren Stammverein startberechtigt.

7. Erwerb der 2. Spielberechtigung

7.1. Alle Spieler/ -innen erhalten innerhalb eines Sportjahres maximal zwei Spielgenehmigungen.

7.2. Wird ein Spieler zum **7. mal** als Ersatz in einer höheren Mannschaft eingesetzt, muß er/ sie nach diesem Spiel umgemeldet werden. Der Spielerpass mit Einlegeblatt ist innerhalb von 6 Kalendertagen an den Staffelleiter dieser Mannschaft zur Eintragung der 2. Spielgenehmigung einzureichen. Erfolgt dies nicht, gilt dieser und jeder weitere Einsatz auch in der bisherigen Stamm- Mannschaft als unberechtigt. Es erfolgt Punktabzug. Hierbei ist ein Altersklassenwechsel im gleichen Sportjahr nicht möglich.

7.3. Die Ummeldung eines Spielers von einer höheren in eine niedrigere Mannschaft ist unter folgenden Bedingungen möglich - beide Mannschaften haben die Wettspiele ihrer Staffel noch nicht abgeschlossen ist der Spieler erst nach 2 weiteren Wettspielen der neuen Stamm- MS in dieser spielberechtigt.

7.4. Die Staffelleiter senden eine Aufstellung der Stammspieler jeder Mannschaft an den Sportwart. Dieser kontrolliert die Einhaltung der Ausschreibung.

8. Vereinswechsel

8.1. Ein Vereinswechsel innerhalb des Keglerverbandes Sachsen ist jederzeit möglich. Erfolgt der Wechsel in der Zeit vom 01.04. bis 30.6. eines Jahres, wird das Spielrecht für den neuen Verein ab dem 01.07. des Jahres erlangt. Außerhalb des Zeitraumes kann die Spielberechtigung für den neuen Verein frühestens 3 Monate nach der Abmeldung bei dem alten, der Anmeldung bei dem neuen Verein und nach der Vorlage des Spielerpasses beim zuständigen Staffelleiter erteilt werden.

8.2. Die erteilte Spielberechtigung für den neuen Verein gilt nur für eine Mannschaft, wenn der Spieler nach dem 01.07. des laufenden Sportjahres bereits eine Spielberechtigung für den bisherigen Verein erhalten hatte. Der Einsatz als Ersatzspieler in anderen MS des neuen Vereins ist nicht möglich.

8.3. Der Erwerb einer Spielberechtigung nach einem zweiten Vereinswechsel innerhalb eines Sportjahres ist nicht möglich.

9. Antreten der Mannschaften

9.1. Bei Spielen auf 2 Bahn- Anlagen kann in zwei Gruppen angereist werden.

Ein zügiger Spielablauf und der Schreibdienst muss gesichert sein.

9.2. Spielverlegungen auf einen anderen Termin sind nur mit Genehmigung des Staffelleiters möglich.

9.3. In 6 -er Mannschaften können je Spiel maximal 2 Spieler/ innen eingewechselt werden.

In Mannschaften welche mit weniger als 6 Spielern spielen, kann maximal ein Ersatzspieler eingewechselt werden.

9.4. Wettspiele zwischen zwei MS und in Turnierform werden entsprechend der Sportordnung des KVC Punkt 10 durchgeführt. Gleiches gilt auch für die Platzzifferwertung.

10. Leitung des Wettkampfes

10.1. Bei Heimspielen ist der Mannschaftsleiter der gastgebenden Mannschaft der Wettspielleiter. Er kann diese Aufgabe delegieren. In diesem Fall ist der Wettkampfleiter auf dem Spielbericht zu vermerken.

10.2. Die Wettkampfleiter haben vor Beginn des Wettkampfes entsprechend der Ausschreibung die Spielerpässe zu kontrollieren.

10.3. Sie dürfen kein Startrecht erteilen, wenn :

- der Spieler/ in eine Sperre abzuleisten hat
- der Spieler/ in keine Spielberechtigung nachzuweisen hat (Ausnahme in der Auss. Pässe)
- der Spieler/ in weder Pass noch ein anderes amtl. Dokument mit Lichtbild vorlegen kann
- Spieler/ in der höheren Mannschaft zu Wettspielen niederer Mannschaften antreten
- Spieler/ in die nach Erteilung einer 2. Spielgenehmigung als Ersatzspieler eingesetzt werden sollen
- Spieler/ in die keine Beitragsmarke des DKBC für das laufende Sportjahr nachweisen können.

10.4. Wenn vor Beginn des Wettspiels die Pässe nicht kontrolliert werden, kann nach Abschluß des Wettspiels kein Protest von den beteiligten Mannschaften erhoben werden.

10.5. Kann ein Spieler bei Spielbeginn seinen Pass nicht vorlegen, ist dieser innerhalb von 6 Kalendertagen mit einem frankierten Rückumschlag zur Kontrolle an den Staffelleiter einzureichen.

Dieser Spieler hat sich vor seinem Einsatz auszuweisen und auf dem Spielberichtsbogen durch Unterschrift zu bestätigen, das er im Besitz eines gültigen Spielerpasses ist.

10.6. Wird der Spielerpass nicht pünktlich eingereicht bzw. festgestellt, dass er nicht in Ordnung ist, gilt der Start als unberechtigt.

10.7. Stellt der Staffelleiter nach Erhalt der Spielunterlagen nachträglich den Einsatz eines nicht spielberechtigten Spielers fest, hat er den Wettkampf und die beteiligten Mannschaften zu informieren und die Wertung neu vorzunehmen.

10.8. Bei Vorhandensein von Drucker- und Computertechnik ist diese einzusetzen. Andernfalls ist der Schreibdienst wechselseitig unter gegenseitiger Kontrolle durchzuführen.

10.9. Festgestellte Unehrllichkeiten und Nachlässigkeiten der eingesetzten Funktionäre werden nach dem Bußgeldkatalog geahndet.

10.10. Es ist jedem Spieler/ in innerhalb von 15 Minuten nach Beendigung seines Spiels Gelegenheit zu geben, sein Ergebnis vor Eintragung in den Spielberichtsbogen zu kontrollieren.

10.11. Der Spielbericht ist spätestens am folgenden Werktag an den Staffelleiter zu senden, sonst wird der Wettkampfleiter lt. Bußgeldkatalog zur Verantwortung gezogen.

10.12. Auszug aus der Sportordnung des DKBC Teil B

- Bei der Bewertung gilt grundsätzlich die Anzahl der gefallenen Kegel. Bei Automatik erfolgt die Wertung nach dem elektronischen Bildanzeiger. Der Drucker ist nur ein Hilfsmittel.
- Bei Fehlern in der Anzeige ist die Anzeige durch den Schiedsrichter oder Wettkampfleiter zu überprüfen. Er entscheidet über das Wurfergebnis.
- Kegel, die durch zurückprallende Kugeln fallen, zählen nicht als gefallen.
- Entfällt dem Starter in der Startaufstellung die Kugel und rollt diese auf die Kugellauffläche, wird der Wurf als gültig gewertet.
- Fallen nach dem Abwurf und vor dem Einschlag der Kugel ein oder mehrere Kegel oder wenn durch die Stellautomaten die Kegel hochgezogen werden, ist der Wurf ungültig und muss wiederholt werden. Dies gilt auch, wenn die Kugel die Bahn verlassen hat.
- Vor Abgabe eines Wurfes muss die Kegelstellvorrichtung aufnahmebereit sein, sonst ist der Wurf ungültig und muss wiederholt werden.

- Bei bewussten Spiel in die nicht aufnahmebereite Kegelstellvorrichtung wird der Wurf als Null gewertet.

Fehlwurf

Ein Fehlwurf ist das Nichttreffen von Kegeln, Anbanden oder Ablaufen der Kugel in die Fehlwurfrinnen. Dieser Wurf wird mit X geschrieben, bei Automatik mit 0.

Nullwurf

Nullwürfe sind nach einer Verwarnung nicht den Regeln entsprechend getätigte Würfe. Sie werden wie folgt geschrieben:

- Volle - Getroffene Kegel werden geschrieben und mit X durch gestrichen (entwertet)
- Abräumen - Getroffene Kegel werden geschrieben und mit X durch gestrichen (entwertet), aber nicht wieder aufgestellt. Auf das verbliebene Bild muß weiter gespielt werden.

Grundsätzlich wird der Wurf als Nullwurf gewertet, der zu einer Verwarnung geführt hat. Wird die 2. Verwarnung zwischen zwei Würfeln oder vor Beginn des Startes ausgesprochen, so wird der nächste Wurf als Nullwert geschrieben.

Nullwertung vor Abgabe der Kugel

Erfolgt die 2. und folgende Verwarnung zwischen zwei Würfeln, wird bei den nächsten Wurf keine Zahl eingetragen und durch X gekennzeichnet. Alle Grenzlinien dürfen betreten, nicht übertreten werden. Bei Übertreten der Grenzlinien ohne Genehmigung des Schiedsrichters/ Wettkampfleiters, wird nach einmaliger Verwarnung der Wurf als Nullwurf gewertet.

Regelverstöße

Folgende Verstöße führen nach einmaliger Verwarnung zu einem Nullwurf:

- Kugeln die nicht auf der Aufsatzbohle aufgelegt werden.
- Übertreten der Markierung des Spielbereichs (außer Kugelaufnahme)
- Berühren des Bodens mit den Händen und Knien
- Aufstützen auf den Kugelrücklauf oder ander Wand
- Unsportliches Verhalten, dies ist
 - Nichtanerkennung von Entscheidungen der Schiedsrichter
 - Störung oder Behinderung des Gegners
 - Zu lautes Sprechen mit dem Betreuer
 - Diskussionen mit den Zuschauern
 - Beleidigungen von Schiedsrichtern, Wettkampfleitern, Sportfunktionären oder Zuschauern
 - Spieler die unter Alkoholeinfluss stehen und den Ablauf stören

10.13. Die Heimmannschaft ist verpflichtet, während des Wettkampfes das gleiche Sportmaterial zu verwenden. Verletzungen der Gastgeberpflichten führen zur Spielwiederholung zu vollen Lasten des Gastgebers.

10.14. Kann aus berechtigten Grund die Wettspielserie einer Staffel nicht zu Ende gespielt werden, ist der Wertungsstand der Mannschaft bei Abbruch gleichzeitiger Endstand.

10.15. Am 1. Februar eines Jahres muss in den Spielerpässen die gültige und entwertete Beitragsmarke eingeklebt sein. Nach diesen Termin gelten Starts ohne Beitragsmarke als Einsatz nicht spielberechtigter Spieler.

11. Verhalten bei Ausfall der Stellautomaten oder " Abberufung " von Spielern

11.1. Ausfall eines Automaten ist eine Funktionsunfähigkeit, die innerhalb von 60 Minuten nicht behoben werden kann.

- Bei Ausfall von Stellautomaten mehr als 60 Minuten wird der Wettkampf abgebrochen.
- Bei Abbruch entscheidet über eine Neuansetzung oder eine Spielfortsetzung der Staffelleiter im Einvernehmen mit dem Sportwart.

- Bei Einzelmeisterschaften (120 Wurf) werden bei Ausfall der Stellautomaten alle auf dieser Bahn gespielten Ergebnisse gestrichen und dafür ein Durchschnitt (Volle 90, Abräumer 35) für alle Spieler festgelegt.
- Muss ein Spieler wegen technischer Störung sein Wurfprogramm um mehr als 15 Minuten unterbrechen, können vor Fortführung 5 Würfe ohne Wertung ausgeführt werden.
- Spieler der Nachbarbahnen beenden die für den Durchgang erforderlichen Würfe und dürfen mit den letzten 5 Würfeln des Nachspielenden auf der von ihnen zuletzt bespielten Bahn 5 Würfe ohne Wertung absolvieren. Erst dann erfolgt der Bahnwechsel.
- Die Wurflisten aller Starter werden auf eine gesonderte Ergebnisliste (je Starter und Bahn) vom Wettkampfleiter eingetragen und verbleiben bis zum Spielende beim Verantwortlichen. (dient zur Durchschnittsermittlung bei Ausfall von Automaten)

11.2. Abberufung von Spielern wegen Pflichteinsätzen

Als Pflichteinsätze gelten Spielereinsätze bei Notrufen von Feuerwehr, Rettungsdiensten usw.. Sind Ersatzspieler auf der Spielerliste eingetragen, so sind diese bei Abberufung einzusetzen. Bei mehr als 2 abberufenen Spielern bzw. bei nicht vorhandenen Ersatzspielern erfolgt ein Spielabbruch. Bei Spielabbruch wird entsprechend Pkt. 11.1. Punkt 2 verfahren. Bei Spielfortsetzung ist das Spiel von jedem Spieler mit dem nächsten Wurf nach Abbruch fortzusetzen.

12. Auf- und Abstieg

12.1. Grundsätzlich ist für den Auf- und Abstieg der Tabellenstand am Ende der Saison maßgebend. Scheidet eine Mannschaft vor Abschluß der Serie aus, so ist die Tabelle neu zu ermitteln. Die ausgeschiedene Mannschaft steht somit als erster Absteiger fest. Müssen durch den Abstieg aus dem Bezirk mehrere Mannschaften absteigen, erfolgt ein gleitender Abstieg.

Der Staffelsieger ist Aufstiegsberechtigter.

Wenn eine berechtigte Mannschaft für das kommende Jahr nicht oder zu spät meldet, gilt der gleitende Abstieg bzw. Punkt 4.2. der Ordnung.

12.2. Sollten mehr als 2 Plätze für den gleitenden Aufstieg möglich sein, so spielt der dritte Platz als möglicher Aufsteiger mit dem Absteiger in einem neutralen Spiel um den freien Platz. Bei weiteren freien Plätzen spielt der Absteiger mit den letzten möglichen Aufsteiger diesen Platz aus.

13. Ermittlung der Mannschaftsplatzierung

13.1. Hin- und Rückspiele siehe dazu Punkt 3.8. dieser Ordnung.

13.2. Turniere

Bei Punktgleichheit mehrerer MS zählen die als neutral zu wertenden Turniere. Ist auch hier Gleichheit, zählt die Gesamtholzzahl, dann das Abräumerspiel und danach die geringeren Fehlwürfe. Ist auch hier kein Unterschied gibt es ein neutrales Entscheidungsspiel.

13.3. An den Aufstiegsspielen zur Bezirksklasse kann nur der Staffelsieger teilnehmen.

Im Verhinderungsfall kann ein Vertreter bis Platz 4 der 1. RL benannt werden.

14. Vorstartrecht

Das Vorstartrecht zu Einzelmeisterschaften wird im RKVM nur gewährt, wenn die Betroffenen durch Veranstaltungen des Keglerverbandes Sachsen im Einsatz sind.

15. Punktverlust

15.1. eine Mannschaft erhält 0 SWP, wenn sie :

- das Spiel eigenmächtig und unberechtigt abbricht
- durch eigenes Verschulden das Spiel nicht durchführt
- zum Zeitpunkt des Spiels nicht die vorgeschriebene Anzahl Stammspieler gemeldet hat

- die festgelegten Meldegebühren bis zum Zeitpunkt des Wettspiels nicht bezahlt hat
- 15.2.** Eine Mannschaft erhält 0 SWP und Abzug des gespielten Ergebnisses des betroffenen Spielers, wenn sie:
- nicht spielberechtigte Spieler einsetzt oder mehr als einen bzw. zwei Spieler auswechselt.
 - für Spieler, deren Spielerpass fehlte, und den Pass mit gültiger Beitragsmarke nicht innerhalb von 6 Kalendertagen nach dem Spiel dem zuständigen Staffelleiter vorlegte.
- 15.3.** Der Abzug von SWP für die schuldige Mannschaft, die gegen vorstehende Festlegungen verstoßen hat, erfolgt innerhalb von 14 Tagen nach bekannt werden.
- 15.4.** Die Entscheidung ist den Mannschaften innerhalb von 14 Kalendertagen nach bekannt werden mit Angab der Gründe schriftlich vom Staffelleiter bzw. Sportwart mitzuteilen.

16. Ausscheiden von Mannschaften

- 16.1.** Mannschaften die im Laufe des Spieljahres von den Wettspielen zurückgezogen werden, sind entsprechend des Bußgeldkataloges zur Verantwortung zu ziehen.
- 16.2.** Scheidet eine Mannschaft während der laufenden Spielserie aus dem Spielbetrieb aus, so ist diese grundsätzlich der erste Absteiger. Alle Spiele gegen diese werden nicht gewertet. Es erfolgt eine Neuberechnung der Tabellenwertung.

17. Disziplinarmaßnahmen

- 17.1.** Die Disziplinarmaßnahmen (Verwarnungen/ rote Karten) sind vom Wettkampfleiter auszusprechen und auf dem Spielbericht zu vermerken.
- 17.2.** Spieler die Vorsätzlich Regelverstöße vor und während des Wettspiels begehen, werden vom Wettbewerb ausgeschlossen. Regelverstöße siehe Seite 7 dieser Ordnung.
- 17.3.** Das Zeigen der roten Karte allein bedeutet Spelausschluss. Ein anderer Spieler kann den Platz des ausgeschlossenen Spielers einnehmen, wenn nicht vorher ein bzw. zwei Spieler ausgewechselt wurden.
- 17.4.** Betreuer, Funktionäre oder Zuschauer können ebenfalls von der Sportstätte verwiesen werden, wenn sie gegen die Regelverstöße begehen.

18. Einzelmeisterschaften

- 18.1.** Für die Einzelmeisterschaft (REM) des RKVM sind alle gemeldeten Spieler/ -innen aller AK startberechtigt.
- 18.2.** Die Einzelmeisterschaften werden mit einem Vor- und Endlauf durchgeführt. Am Endlauf nehmen in allen AK die 8 Besten Starter aus dem Vorlauf teil.
- 18.3.** Die Teilnehmerzahl am Endlauf wird bei Ausfällen auf die festgelegte Anzahl aufgefüllt.
- 18.4.** Bei Kegelgleichheit entscheidet in allen Wettbewerben das Abräumerspiel über die Platzierung. Ist dies ebenfalls gleich, entscheiden die Fehlwürfe. Sollten diese ebenfalls gleich sein, sind diese Starter/ -innen für den nachfolgenden Wettbewerb qualifiziert.
- 18.5.** Die besten Spieler der AK erhalten einen Startplatz zur Qualifikation der BEM. Beim Erhalt von mehr als 1 Startplatz wird ein Platz für einen Kreisvertreter reserviert, jedoch maximal bis 4. Platz der REM.
- 18.6.** Weitere Einzelheiten zur REM werden in jährlichen Ausschreibungen geregelt.

19. Sonderwettkämpfe

Für die Pokalspiele, Kinder- und Jugendsportspiele sowie die Seniorensportspiele werden gesonderte Ausschreibungen von den Verantwortlichen Funktionären des RKVM erstellt.

20. Spiel mit eigenen oder Lochkugeln

20.1. Alle eingesetzten privaten, Mannschafts- bzw. Lochkugeln sind vor Spielbeginn dem Wettkampfleiter einschließlich Kugelpass vorzulegen. Dies ist auf dem Spielbericht zu vermerken.

20.2. Neutrale Kugeln müssen immer auf dem Kugelrücklauf aufgelegt werden (min. 3 pro Spieler).

20.3. Beim Spiel mit Mannschaftskugeln kann die jeweilige MS diese oder die neutralen Kugeln verwenden.

20.4. Spielt ein Spieler mit eigenen Kugeln, so sind die Mannschaftskugeln zu entfernen. Er kann nur mit seinen eigenen oder den neutralen Kugeln spielen.

20.5. Das Spiel mit Lochkugeln erfolgt nur mit Genehmigung des Vorstandes und ist nur dem Antragsteller erlaubt. Die Genehmigung ist von körperlichen und gesundheitlichen Beeinträchtigungen abhängig.

21. Verspätetes Eintreffen von Mannschaften

21.1. Für alle Spiele/ Turniere gilt:

- Spätestens 20 Minuten vor Spielbeginn müssen alle Mannschaften anwesend sein.
- Sind Mannschaften nach weiteren 15 Minuten immer noch nicht anwesend und es liegt keine begründete Ausnahme vor, wird das Spiel/ Turnier mit der/ den anwesende(n) Mannschaft(en) begonnen.
- Bei begründeter Verspätungsmeldung am gleichen Spieltag muss max. 30 Minuten gewartet werden.
- Ein Nachspielen der nicht anwesenden Mannschaft(en) ist nicht möglich. Die nicht angetretene(n) Mannschaft(en) erhalten für das Spiel vorerst 0 Tabellenpunkte.
- Der Staffelleiter entscheidet nach Prüfung über eine Neuansetzung oder bestätigt den Punktverlust.

22. Meldungen

22.1. Von den Abteilungsleitern (Sportwarte) ist bei aufstiegsberechtigten Mannschaften eine schriftliche Stellungnahme mit ja oder nein zum Aufstieg, der Sportstätte und den Daten des Mannschaftsleiters (Name, Adresse, Tel. Nr., E-Mail) an den Sportwart des RKVM einzureichen.

22.2. Nach Beendigung des Wettkampfes sind die jeweiligen Spielergebnisse (Spiel/ Turnierberichte) spätestens bis Sonntag bis 20 Uhr an **den Sportwart** zu melden.

23. Inkrafttreten

Diese Sportordnung und der Bußgeldkatalog sowie deren Veränderungen treten ab August **2023** in Kraft.

Hinweis: bei Verweis auf die Sportordnung Classic des KVC wird sich auf die Ausgabe **2023** bezogen.

gez. Vorstand des RKVM

i.A. Jens Petzold
Vorsitzender