



Sportordnung der Kegelkreisrunde Ebersberg / Erding e.V.

Version 2.1 vom 11.07.2017

Inhaltsverzeichnis

I.	Allgemeines, Spielberechtigung			IV.	Mannschaftsspiele	
	§ 1 Inhalt, Gültigkeit	2			§ 16 Mannschaftsmeldungen	7
	§ 2 Spielberechtigung	2			§ 17 Spieltermine	8
	§ 3 Umschreibung, Ummeldung	2			§ 18 Warmscheiben, Probeschub	9
					§ 19 Spielverlauf	9
II.	Allgemeine Regeln				§ 20 Spiel- / Ergebniswertung in Sonderfällen	9
	§ 4 Auftreten	2			§ 21 Spielberichtsbogen	10
	§ 5 Bestimmungen zur Kegelbahn	3			§ 22 Tabelle	10
	§ 6 Bestimmungen zu den Kugeln	3		V.	Sonstiges	
	§ 7 Spieler-Regeln	3			§ 23 Protest, Strafen	11
	§ 8 Mannschaftsregeln	4			§ 24 Gebühren, Kosten	11
	§ 9 Übergreifender Einsatz von Frauen	4			§ 25 Inkrafttreten	11
	§ 10 Jugendspieler	5				
III.	Spielbetrieb					
	§ 11 Disziplinen	5				
	§ 12 Meisterschaftsrunde	5				
	§ 13 Einzelwertung	6				
	§ 14 Pokalrunde	6				
	§ 15 Einzelmeisterschaft	7				

Dokumenten-Historie

Datum	Version	Beschreibung der Änderung
26.07.2015	2.0	Komplette Überarbeitung incl. Beschlüsse vom Verbandstag 2015
11.07.2017	2.1	Änderung §9, §13 P.3 und §24 sowie Neuaufnahme §19, P.4

I. Allgemeines, Spielberechtigung

§ 1 Inhalt, Gültigkeit

1. Die Sportordnung regelt den Spielbetrieb des Verbands.
2. Sie ist verbindlich für Einzelspieler, Mannschaften und Mitgliedclubs.
3. Bezeichnungen in dieser Sportordnung wie z.B. Spieler, Kegler usw. gelten für Frauen und Männer gleichermaßen.

§ 2 Spielberechtigung

1. Ein Spieler, der am Spielbetrieb des Verbands teilnimmt, muss im Besitz eines vom Verband ausgestellten Keglerpasses sein. Diese Spielberechtigung schließt die aktive Mitgliedschaft in anderen, mit dem Spielbetrieb der Kegelkreisrunde vergleichbaren Verbänden des Kegelsports aus.
2. Den Antrag auf Ausstellung eines Keglerpasses hat der Bewerber über seinen Kegelclub an die Leitung des Spielbetriebs zu richten. Dabei ist ausschließlich das jeweils gültige Antragsformular des Verbands zu verwenden.
3. Ein Neuantrag für einen Spieler, der zum Zeitpunkt der Antragstellung bei einem anderen Club der Kegelkreisrunde eine Spielberechtigung (Keglerpass) hat, wird wie ein Wechsel / eine Umschreibung behandelt, § 3, Punkt 1 ist entsprechend zu beachten.
4. Der Keglerpass bleibt Eigentum des Verbands.

§ 3 Umschreibung, Ummeldung

1. Bei dem Wechsel eines Spielers zu einem anderen Club ist die Freigabe des abgebenden Clubs erforderlich. Diese Freigabe erfolgt durch Rücksendung des Passes bzw. formlose Freigabe des abgebenden Clubs (z.B. per Mail) an die Spielgruppenleitung. Liegt der Spielgruppenleitung eine solche Freigabe durch den abgebenden Club nicht vor, wird die Spielerlaubnis für den aufnehmenden Club erst nach Ablauf einer Sperrfrist wie folgt erteilt:
 - a) bei Wechsel im Zeitraum vom 01.07. bis 30.11. eines Jahres: gesperrt bis Ablauf der Vorrunde.
 - b) bei Wechsel nach dem 01.12. eines Jahres bis Saisonende: gesperrt bis Saisonende.Bei begründeten Anträgen kann der Verbandsausschuss eine Abweichung hiervon beschließen.
2. Für die Umschreibung ist der Keglerpass mit Angabe des neuen Kegelclubs an die Leitung des Spielbetriebs zu senden.
3. Bei Namensänderung gilt Punkt 2 entsprechend.
4. Zur Abmeldung eines Spielers ist der Keglerpass entwertet mit entsprechendem Hinweis an die Leitung des Spielbetriebs zu senden. Alternativ kann die Abmeldung auch formlos (Brief oder Mail) erfolgen, in diesen Fällen ist der Keglerpass durch den Club selbst zu vernichten.

II. Allgemeine Regeln

§ 4 Auftreten

1. Bei der Ausübung des Kegelsports hat jeder Spieler Sportkleidung zu tragen, die bei Mannschaftswettbewerben einheitlich sein sollte. Straßenkleidung ist nicht gestattet.
2. Jeder Spieler hat sich vor, während und nach dem Spiel fair zu verhalten gegenüber Mannschaftskameraden, Gegenspielern und Zuschauern sowie sonstigen anwesenden Personen.
3. Für Zuschauer gilt Punkt 2 entsprechend. Inhaber eines Keglerpasses unterliegen auch als Zuschauer dieser Sportordnung.

4. Das Benutzen von Gegenständen zur Lärmentwicklung ist zu unterlassen, wenn sich dadurch die Spieler auf den Bahnen belästigt fühlen.
5. Bei Mannschaftsspielen begrüßt der Mannschaftsführer der Heimmannschaft die Gastmannschaft und stellt die Spieler einzeln vor. Nach Beendigung des Punktspiels gibt er das Ergebnis bekannt und verabschiedet die Mannschaften mit dem Kegler-Gruß.

§ 5 Bestimmungen zur Kegelbahn

1. Die Kegelbahnen, auf denen der Spielbetrieb des Verbands ausgetragen wird, sollen den Bestimmungen des DKBC entsprechen.
2. Die Verzögerungszeit ist auf 4 Sekunden einzustellen.
3. Als Ergebnis eines Schubs zählt immer, was aufleuchtet, es sei denn, die Anzeige ist defekt.
4. Rollt die Kugel nach Überschreiten des Kegeltisches wieder auf die Bahn zurück, so zählen die dann fallenden Kegel nicht.
5. Ein Schub bei nicht freigegebener Bahn (z.B. Kegel im Aufzug), oder einem Defekt der Bahn ist immer ungültig und zu wiederholen.
6. Eingebaute Totalisatoren dienen lediglich als Hilfs- und Informationsmittel und haben keinen offiziellen Anzeige-Charakter. Bei Verwendung von Druckern, muss nicht jeder Schub einzeln mitgeschrieben werden.
7. Auf Bahnen mit Zeitanzeige und Sportprogramm ist dieses einzuschalten.

§ 6 Bestimmungen zu den Kugeln

1. Es können sowohl Loch- als auch Vollkugeln verwendet werden.
2. Es können die auf der Bahn aufliegenden Kugeln und eigene Kugeln, für die ein gültiger DKBC-Kugelpass vorzulegen ist, verwendet werden.
3. Die von der Heimmannschaft aufgelegten Kugeln haben ebenso diesen Bestimmungen zu entsprechen und müssen in einwandfreiem Zustand sein. Es sind jeweils drei gleiche Loch- und Vollkugeln pro Bahn aufzulegen, bei Einzelrücklauf für zwei Bahnen jeweils fünf je Kugelart.
4. Eigene Kugeln sind vor dem Spiel beim gegnerischen Mannschaftsführer im Rahmen der Passkontrolle anzumelden. Dabei ist der gültige DKBC-Kugelpass vorzulegen. Eigene Kugeln dürfen nur vom Passinhaber genutzt werden.
5. Bei der Nutzung von eigenen Kugeln können von den aufgelegten Kugeln so viele entfernt werden, dass mit den eigenen Kugeln noch die unter Punkt 3 aufgeführte Mindestmenge jeder Kugelart aufliegt.
6. Bei Paarungen in denen ein oder beide Spieler mit eigenen Kugeln spielen, können beide Spieler beim Bahnwechsel die Kugeln mit wechseln. Dabei ist am Ende des Spiels die ursprüngliche Auflage wieder herzustellen, eigene Kugeln sind zu entfernen (Ausnahme: Mannschaftskugeln).
7. Das Spiel ist grundsätzlich auf die Nutzung von drei Kugeln ausgelegt. Wenn die eigenen Kugeln im Rücklauf hängen, ist mit einer aufgelegten dritten Kugel zu spielen. Erst dann darf wegen fehlender Kugeln die Zeit gestoppt werden.

§ 7 Spieler-Regeln

1. Jeder Kegler muss bemüht sein, sein Spiel den allgemeinen Regeln des Kegelsports entsprechend zu gestalten. Dies gilt insbesondere hinsichtlich Kugelaufgabe und Übertretungen. Fehlverhalten dürfen jedoch nur über den Mannschaftsführer an den Spieler herangetragen werden.
2. Für 50 Schub (25 Voll / 25 Abräumen) hat der Spieler 20 Minuten zur Verfügung, technisch bedingte Ausfallzeiten der Bahn sind dabei zu berücksichtigen. Ziehen die Kegel bei eingestelltem Sportprogramm nach Ablauf der 20 Minuten auf bzw. steht die Zeitanzeige auf 0, bevor der 50. Schub abgegeben wurde, so sind die restlichen Schübe als Nullwertung (keine Fehlschub) zu werten.

3. Ein Schub wird gewertet, wenn die Kugel die Begrenzungslinie zwischen Anlauf und Asphalt/Kunststoff überschritten hat.
4. Bei Bahnen mit automatischer Übertrittwertung ist diese zu nutzen. Erstmaliges Übertreten wird mit der Gelben Karte, jedes weitere Übertreten mit der Roten Karte* geahndet. Karten aus dem ersten Durchgang, werden nach dem Bahnwechsel übernommen.
(* Rote Karte: Das Ergebnis des Wurfs zählt nicht, das Bild des Wurf gilt als gespielt.)
5. Markierungen auf der Kegelbahn, z. B. Kreidestriche o.ä., sind nicht erlaubt. Lediglich Klebepunkte die den Stand markieren und nach dem eigenen Spiel wieder rückstandslos entfernt werden können, sind zugelassen.

§ 8 Mannschaftsregeln

1. Eine Mannschaft besteht aus 5 Spielern, außerdem ist ein Auswechselspieler zugelassen. Bei Spielen über 200 Schub dürfen bis zu 2 Spieler ausgewechselt werden.
2. Die Zusammensetzung der Mannschaft muss vor Spielbeginn feststehen und darf während des Punkt- / Pokalspiels nur in außergewöhnlichen Fällen geändert werden.
3. Die Startberechtigung eines Keglers überprüft der gegnerische Mannschaftsführer anhand des Keglerpasses und der aktuell gültigen Spielberechtigung.
4. Auswechslungen sind auf dem Spielberichtsbogen so zu vermerken, dass sowohl der Ausgewechselte als auch der Ersatz-Spieler und der Zeitpunkt (Anzahl Schub) der Auswechslung klar erkennbar sind.

§ 9 Übergreifender Einsatz von Frauen

1. Zur besseren Verdeutlichung der Einsatzmöglichkeiten werden die Spielklassen in Kategorien eingeteilt:

	Männer	Frauen
Kategorie 1:	Bezirksoberrliga Bezirksliga	Bezirksoberrliga
Kategorie 2:	Bezirksklasse Kreisliga	Kreisliga
Kategorie 3:	Kreisklasse A-Klasse	A-Klasse

2. In Männermannschaften der Kategorie 1 ist der Einsatz von Frauen nicht möglich.
3. In Männermannschaften der Kategorien 2 und 3 können beliebig viele Frauen gemeldet werden, die Einsatzmöglichkeiten sind in Punkt 5 geregelt.
4. Frauen, die in Frauenmannschaften gemeldet sind, können bei Bedarf ebenfalls in Männermannschaften eingesetzt werden, Es gilt folgende Regelung:
 - a) Frauen gemeldet in einer Frauenmannschaft der Kategorie 3 können in Männermannschaften der Kategorie 2 oder 3 eingesetzt werden.
 - b) Frauen gemeldet in einer Frauenmannschaft der Kategorie 2 können in Männermannschaften der Kategorie 2 eingesetzt werden.
5. Grundsätzlich können in Männermannschaften der Kategorien 2 und 3 bis zu 2 Frauen in einem Spiel eingesetzt werden, dabei spielt es keine Rolle, ob der Einsatz gem. Punkt 3 oder Punkt 4 dieses Paragraphen erfolgt.
Bei Auswechslungen kann eine 3. Frau eingesetzt werden, jedoch ist die Anzahl der Gesamtwurfbzahl der Frauen auf 100 (bei 50er Spiel) bzw. 200 (bei 100er Spiel) beschränkt.
§ 16, Punkt 6 (Bei Auswechslungen gilt als Einsatz, wenn mehr als 10 Schub getätigt wurden) ist hierbei zu beachten.
6. Frauen, die in Männermannschaften gemeldet sind, können bei Bedarf auch in Frauenmannschaften eingesetzt werden, es gilt folgende Regelung:
 - a) Frauen gemeldet in einer Männermannschaft der Kategorie 3 können in Frauenmannschaften der Kategorien 1, 2 oder 3 eingesetzt werden.

- b) Frauen gemeldet in einer Männermannschaft der Kategorie 2 können in Frauenmannschaften der Kategorien 1 oder 2 eingesetzt werden.
7. Bei Spielen der Pokalrunde gilt die Regelung in diesem Paragraphen für den Einsatz von Frauen analog, maßgebend ist die Kategorie in der Meisterschaftsrunde.
 8. Alle Regelungen bzgl. Doppelstart (§ 16, Punkt 5) und Auswechslungen (§ 16, Punkt 6) gelten analog.
 9. Die Schnittwertungen zur Meisterschaftsrunde (Gesamtschnitt 50 / 100 Schub) erfolgen getrennt nach Frauen und Männern, ungeachtet der Mannschaft, in der gespielt wurde.

§ 10 Jugendspieler

1. Jugendspieler sind Spieler im Alter von 10 bis 17 Jahren. Dabei ist in Jugend A (15 – 17 jährige) und Jugend B (10 – 14jährige) zu unterscheiden. (Stichtag 30.06.)
2. Ein von der Kreisrunde organisierter Jugendspielbetrieb wird separat geregelt.
3. Nur Jugendspieler der Altersgruppe A dürfen an Wettbewerben im Frauen- und Männerbereich uneingeschränkt teilnehmen, sofern Spielberechtigung besteht.
4. Jugendliche der Altersgruppe B müssen mit der kleinen Kugel (14er) kegeln. Sollte der Heimverein keine dieser Kugeln bereit stellen können, so darf der Jugendliche mitgebrachte Kugeln verwenden.
5. Ein „Durchläufer“ *) mit der 14er Kugel ist zu wiederholen!
6. Beim Einsatz von Jugendlichen haben die Clubs auf die Einhaltung gültiger Gesetze (Jugendschutzgesetz) zu achten.
7. Mitspieler, Gegner und Zuschauer sind angehalten, ihr allgemeines Verhalten der Anwesenheit von Jugendlichen anzupassen.
8. Da der Kegelsport durchaus körperlich anspruchsvoll ist, muss beim Einsatz von Jugendlichen immer das Wohl des Spielers vor sportlichem Ehrgeiz stehen.

*) Als „Durchläufer“ gilt ein Schub, wenn

- in die Vollen der Schub zwischen den vorderen fünf Kegel durchläuft, auch wenn hintere Kegel fallen.
- beim Abräumen die Kugel zwischen zwei diagonal direkt nebeneinander stehenden Kegel durch läuft.

III. Spielbetrieb

§ 11 Disziplinen

1. Soweit vom Verbandstag nicht anders beschlossen, werden während einer Saison folgende Disziplinen durchgeführt:
 - a) eine Meisterschaftsrunde (Vor- und Rückrunde)
 - b) eine Einzelwertung, basierend auf den Ergebnissen der Meisterschaftsspiele
 - c) eine Pokalrunde
 - d) eine Einzelmeisterschaft
 - e) ein Eröffnungsspiel mit Auswahlmannschaften aus EBE und ED
2. Die jeweiligen Disziplinen werden getrennt nach Frauen und Männer durchgeführt.

§ 12 Meisterschaftsrunde

1. Die Meisterschaftsrunde wird in Spielklassen mit jeweils maximal 12 Mannschaften ausgetragen. Die Einteilung wird jeweils mit der Ausschreibung zur Saison bekannt gegeben.
2. In den Spielklassen der Kategorien 1 und 2 (siehe § 9, Punkt 1) werden 100 Schub je Kegler, in den Spielklassen der Kategorie 3 werden 50 Schub je Kegler geschoben.
3. Die nach Abschluss der Meisterschaftsrunde jeweils erstplatzierten Mannschaften der höchsten Frauen und Männer-Klasse sind Mannschaftsmeister der jeweiligen Saison.
4. Die beiden Erstplatzierten einer Spielklasse steigen gewöhnlich in die nächsthöhere Spielklasse auf, die beiden letztplatzierten in die nächstniedrigere ab.

5. Werden die Spielklassen in Ihrer Größe verändert oder werden durch das Ausscheiden von Mannschaften Plätze in einer Spielklasse frei, so steigen zuerst entsprechend mehr Mannschaften ab bzw. nicht ab. Sollte eine weitere Aufstockung nötig sein, so können dann auch mehr als zwei Mannschaften aufsteigen. Abweichungen davon entscheidet der Verbandstag auf Vorschlag des Verbandsausschusses.
6. Für Mannschaften, die aufgrund Spielabsagen weniger als 2/3 aller möglichen Meisterschaftsspiele absolvierten, sind unmittelbar nach Eintritt der Sachlage alle Spiele (rückwirkend auch die bereits absolvierten) mit 0:X zu werten, die Tabellen werden entsprechend angepasst.
7. Grundsätzlich ist bei der Mannschaftsmeldung darauf zu achten, dass die gemeldeten Mannschaften durchgehend am Spielbetrieb für die jeweilige Saison teilnehmen können. Ist jedoch in Ausnahmefällen die Abmeldung einer Mannschaft während der Saison unumgänglich, betrifft dies die jeweils niedrigste Mannschaft bei den Männern bzw. Frauen. Erfolgt die Abmeldung noch vor Start der Rückrunde, werden alle bisher von der abgemeldeten Mannschaft erbrachten Spiele inklusive Schnittwertung und Einzelwertung annulliert (betrifft auch die gegnerischen Mannschaften). Erfolgen Abmeldungen während der Rückrunde, werden alle Spiele ab diesem Tag als Spielabsagen gewertet. § 12 Punkt 6 sowie die Gebührenordnung in § 24 Absatz 4 der Sportordnung treten in Kraft.

§ 13 Einzelwertung

1. Für die Einzelwertung werden alle auswärts erzielten Ergebnisse und der Durchschnitt aller Heimspiel-Ergebnisse nach folgender Formel zugrunde gelegt:

$$\frac{\text{Summe der Auswärtsspiele} + \text{Durchschnitt der Heimspiele}}{\text{Anzahl der Auswärtsspiele} + 1}$$
Der Gesamtschnitt aller Ergebnisse wird in den Auswertungen informativ mit aufgezeigt.
2. Die Einzelwertung wird getrennt nach Frauen und Männer dabei wiederum getrennt nach 50 und 100 Schub errechnet. Zusätzlich erfolgt eine Auswertung aller innerhalb der jeweiligen Spielklassen erzielten Ergebnisse.
3. Die Ermittlung der Gesamtschnittwertung und des Vereinsschnitts erfolgt getrennt nach Frauen und Männern, ungeachtet der Mannschaft, in der gespielt wurde. Für die Ermittlung der Klassenschnitte werden jedoch alle in einem Spiel der jeweiligen Klasse erzielten Ergebnisse gewertet, also bei Männern auch die von Frauen erzielten Ergebnisse.
4. Gewertet werden nur die Ergebnisse aus den Spielen der Meisterschaftsrunde.
5. Wird ein Spieler ausgewechselt, so wird in Fällen, in denen einer der beiden Kegler max. 10 Schub und damit gemäß § 16, Punkt 6 nicht eingesetzt war, das Gesamtergebnis bei dem anderen Kegler gewertet. In allen weiteren Fällen wird das Gesamtergebnis weder beim Spieler noch beim Auswechselspieler gewertet. Die Auswechslung ist auf dem Spielbericht zu vermerken.
6. Für den Endstand der Einzelwertung werden nur Spieler berücksichtigt, die mindestens zwei Drittel der in der jeweiligen Wertung (50 oder 100 Schub) möglichen Einsätze absolviert haben.
7. Bei Spielern, die in 50 und 100 Schubklassen eingesetzt werden (gilt auch bei Ummeldungen) erfolgt eine getrennte Schnittwertung. Voraussetzung für die Berücksichtigung beim Endstand ist, dass der Spieler insgesamt 2/3 der für ihn möglichen Einsätze gespielt hat, davon aber mindestens 8 in der zu wertenden Kategorie.

§ 14 Pokalrunde

1. Jeder Mitgliedclub ist berechtigt, aber nicht verpflichtet, mit bis zu zwei Frauen- und Männermannschaften an der Pokalrunde teilzunehmen.
(Für die Teilnahme an der Pokalrunde können sich so viele zweite Mannschaften qualifizieren, wie nötig sind, damit es in der jeweils ersten Runde bei den Männern bzw. bei den Frauen kein Freilos gibt. Die Qualifikation erfolgt über die Meisterschaftsrunde der Vorsaison nach Berücksichtigung von Auf- und Abstieg.)

2. Für Clubs, die zwei Mannschaften stellen, gilt die Regelung der Mannschaftsmeldung (§ 16 Punkte 5, 6 und 7.), Doppelstarts innerhalb einer Runde sind nicht möglich.
Der Einsatz von Frauen ist in § 9, Punkt 8 geregelt.
3. Die Durchführung erfolgt im sogenannten K.O.-System.
4. Die Auslosung aller Runden erfolgt am Verbandstag.
5. Die klassenniedrigere Mannschaft hat in der ersten Runde die Möglichkeit, das Heimrecht in Anspruch zu nehmen. Ab der zweiten Runde wird gespielt wie gelost.
6. Gespielt werden 100 Schub pro Kegler, es gelten die Regularien wie in § 18 (Warm Scheiben) und § 19 (Spielverlauf) beschrieben.
7. Der Sieger der Begegnung erreicht die nächste Runde. Bei Holzgleichheit entscheidet die Anzahl der insgesamt abgeräumten Holz. Erforderlichenfalls entscheiden die Anzahl der Fehlschübe. Ist danach noch keine Reihenfolge zu ermitteln, entscheidet das niedrigste Ergebnis eines Starters zu Ungunsten der Mannschaft. Ist dies auch gleich, wird das zweitniedrigste herangezogen.
8. Das Finale wird mit je vier Mannschaften auf vom Verbandsausschuss festgelegten Bahnen ausgetragen.

§ 15 Einzelmeisterschaft

1. Die Einzelmeisterschaft wird unabhängig von der Meisterschaftsrunde ausgespielt, und zwar in Vor-, Zwischen- und Endrunde.
2. Teilnahmeberechtigt sind alle Spieler, für die ein gültiger Keglerpass des Verbands und eine Saisonstartberechtigung ausgestellt sind.
3. Für die Teilnahme an der Einzelmeisterschaft ist eine Startgebühr zu entrichten, die Höhe der Startgebühr ist der Ausschreibung zu entnehmen.
4. Die Aufteilung der Starter auf die einzelnen Austragungsorte erfolgt nach Vorliegen der Meldung durch Auslosung innerhalb des Verbandsausschusses und wird den Clubs rechtzeitig mitgeteilt.
5. Bei Absage eines gemeldeten Keglers für die Vorrunde kann dieser Startplatz durch einen anderen noch nicht gemeldeten Startberechtigten wahrgenommen werden.
6. Für die nächste Runde qualifizieren sich jeweils die Besten einer Bahn (Anzahl wird vom Verbandsausschuss gemäß Meldungen festgelegt). Wenn ein Spieler die Zwischenrunde erreicht hat, aber an dieser nicht teilnehmen kann, so ist die Spielleitung spätestens zwei Tage vor dem festgelegten Spieltermin zu informieren, damit der Nächstplatzierte des Austragungsortes als Nachrücker verständigt werden kann. Findet das Endspiel am Folgetag der Zwischenrunde statt, muss die Absage unmittelbar bei der Bahnaufsicht gemeldet werden, dann rückt der Nächstplatzierte des Zwischen-Austragungsortes nach.
7. In der Vor- Zwischenrunde werden 100 Kugeln gespielt. Der Endspielmodus wird vom Verbandsausschuss festgelegt und in der Einladung bzw. auf der Homepage bekanntgegeben. Jeder Spieler hat vor der ersten Serie 5 Probeschub.
8. Bei unentschuldigtem Nichtantritt wird der/die Spieler/in für die Teilnahme an der EM im Folgejahr gesperrt.

IV. Mannschaftsspiele

§ 16 Mannschaftsmeldungen

1. Werden pro Mitgliedclub mehrere Mannschaften gemeldet, so sind diese mit dem Zusatz "I", "II" usw. zu bezeichnen, wobei von der höchsten Spielklasse an abwärts durch zu nummerieren ist.
2. Pro Mannschaft können beliebig viele Spieler gemeldet werden, mindestens jedoch 5 Kegler.

3. Die Spieler erhalten eine Spielberechtigung für die Mannschaft, bei der sie gemeldet sind. Der Keglerpass ist nur gültig in Verbindung mit dieser Spielberechtigung. Bei Wettkämpfen ist beides vorzulegen.
4. Bei Pass-Neuausstellungen während der laufenden Saison wird – falls vom Club nicht anders vorgegeben – eine Spielberechtigung für die jeweils niedrigste Mannschaft des Clubs ausgestellt.
5. Ein Spieler kann innerhalb einer Spielwoche grundsätzlich nur einmal eingesetzt werden. Im Ausnahmefall ist jedoch ein zweiter Einsatz in der gleichen Spielwoche möglich! Dabei hat ein Einsatz in der Mannschaft zu erfolgen, in welcher der Spieler gemeldet ist, der zweite Einsatz kann nur in einer höheren Mannschaft erfolgen. Diese Ausnahmeregelung ist beschränkt auf je zwei „Doppeleinsätze“ pro Spieler in der Hin- und Rückrunde. Die bei Doppeleinsätzen erzielten Ergebnisse zählen mit zur Schnitteinzelwertung! Der Begriff „Spielwoche“ bezieht sich auf die Angaben im Spielplan, ist also unabhängig von der Kalenderwoche. Ein Doppeleinsatz im Kreispokal ist unzulässig!
6. Für Auswechselspieler oder Kegler, die ausgewechselt wurden, gilt als Einsatz, wenn mehr als 10 Schub getätigt wurden. Ungeachtet dessen dürfen die 5 zu einem Spiel gestarteten Kegler nur einmal spielen, d.h. ein Auswechselspieler auch für nur einen Schub muss ein 6. Spieler sein.
7. Ein Spieler darf nicht in einer niedrigeren Mannschaft eingesetzt werden als er selber gemeldet ist. Umgekehrt darf ein Spieler in höheren Mannschaften als der, in der er selbst gemeldet ist, beliebig oft kegeln. Diese Regelung gilt auch für Ersatzspieler.
8. Die in einer Mannschaft gemeldeten Spieler müssen in dieser mindestens einmal in der Vor- und einmal in der Rückrunde zum Einsatz kommen. Dies gilt nicht für die jeweils niedrigste Mannschaft eines Clubs.
Verstöße werden je Halbserie mit einem Abzug von 4 Punkten geahndet. Bei Verfehlungen in der Rückrunde entscheidet der Verbandsausschuss ob der Abzug in der laufenden oder der kommenden Saison erfolgt.
9. Zwischen Vor- und Rückrunde einer jeden Saison können Spieler umgemeldet werden. Es kann hier auch eine totale Neuformierung der Mannschaft erfolgen. Die Meldungen müssen spätestens am Sonntag vor Beginn der Rückrunde bei der Spielleitung vorliegen.
10. Sollte in Härtefällen eine Ummeldung während des Spielbetriebs erforderlich werden, entscheidet der Verbandsausschuss nach Vorlage eines begründeten Antrags. In solchen Fällen wird auch entschieden wie § 16 Absatz 8 zu handhaben ist.
11. Die Ummeldung ist an die Spielleitung zu richten, die dann dem Club die Spielberechtigung übermittelt.

§ 17 Spieltermine

1. Die im Spielplan bzw. in Rundschreiben des Verbands angegebenen Spieltage und Zeiten sind verbindlich für beide Mannschaften.
2. Ist eine Mannschaft 30 Minuten nach dem offiziellen Spielbeginn noch nicht anwesend, wird das Spiel als gewonnen für die anwesende Mannschaft gewertet. Bei besonderen Vorkommnissen kann der Verbandsausschuss anderweitig entscheiden.
3. Sobald der erste Spieler angefangen hat, darf keine Verzögerung wegen eines noch nicht anwesenden Spielers mehr eintreten.
4. Eine Spielvorverlegung ist grundsätzlich möglich, eine Spielnachholung innerhalb der beiden darauffolgenden Spielwochen (lt. Spielplan) wird geduldet (Ausnahmen siehe § 17, Punkt 5). Voraussetzung hierfür ist das Einvernehmen beider Mannschaften. In jedem Fall (egal ob Vorverlegung oder Spielnachholung) ist der neu festgelegte Termin von der Heimmannschaft sofort dem für sportordnungsrelevante Belange zuständigen Verbandsausschussmitglied zur Veröffentlichung auf der Homepage zu melden. Verlegungen, die über die beiden darauffolgenden Spielwochen hinausgehen, werden vom Verbandsausschuss nur in Sonderfällen genehmigt (z.B. Bahndefekte/ Einsatz bei überregionalen Veranstaltungen).

5. Spiele der Spieltag 10 und 11 können bis maximal in die Woche nach Beendigung der Vorrunde verlegt werden. Spiele der Spielwochen 20 - 22 können terminlich vorgezogen oder innerhalb der jeweiligen Spielwoche verlegt werden.
6. Verschiebungen von Pokalspielen erfolgen sinngemäß.
7. Sollte eine Mannschaft durch die Teilnahme eines oder mehrerer Spieler an überregionalen Meisterschaften, deren Termine nicht beeinflussbar sind (Bayernpokalfinale / BM / DM / EM und Auswahlspiele), einen Spieltermin nicht wahrnehmen können, so legt die Spielleitung auf Antrag für dieses Spiel einen neuen Termin fest.

§ 18 Warmscheiben / Probeschub

1. Ein Warmscheiben der Mannschaft vor dem Spielbeginn ist nicht vorgesehen.
2. Jeder Kegler hat die Möglichkeit, sich vor seinem Spiel mit maximal 5 Schub einzuspielen. Diese können nachträglich nicht gewertet werden.
3. Bei Spielen über 100 Schub je Kegler sind diese Probeschübe nur einmal, also vor Beginn der ersten 50 Schub, erlaubt.
4. Während des Kampfes ist das Kegeln auf anderen Bahnen für noch nicht gestartete Mannschaftskegler nicht erlaubt. Außer es handelt sich um einen Spieleinsatz gem. § 16 Punkt 5 „Doppeleinsatz“!

§ 19 Spielverlauf

1. Bei Wettbewerben über 50 Schub legt der Heimverein bereits bei Abgabe der Mannschaftsmeldungen fest, ob das Spiel über eine oder zwei Bahnen stattfindet. Dies wird im Spielplan vermerkt. Bei den Zweibahnen-Spielen von Montag bis Freitag, die von der Heimmannschaft auf 19:00 Uhr angesetzt wurden, hat der Gast die Möglichkeit, in rechtzeitiger Absprache (mindestens eine Woche vor dem Spiel), mit dem Mannschaftsführer des Gastgebers den Spielbeginn auf 20:00 Uhr zu verlegen. Die Entscheidung über zwei Bahnen zu spielen, kann aber auch kurzfristig vor Spielbeginn getroffen werden. Dann aber nur unter Einverständnis beider Mannschaften. Wird über zwei Bahnen gekegelt, erfolgt vor dem Spiel die Auslosung, wer auf welcher Bahn startet.
2. Bei Spielen mit 100 Schub je Kegler setzt die Heimmannschaft fest, wer auf der linken und wer auf der rechten Bahn beginnt. Heim- und Gastkegler spielen nebeneinander, nach 50 Schub ist Bahnwechsel. Der nächste Kegler setzt das Spiel auf der Bahn fort, auf der sein Mannschaftskamerad vorher geschoben hat.
3. Sollte aus technischen Gründen (Bahn defekt) das Spiel abgebrochen werden müssen, wird es mit dem Zwischenergebnis der vollendeten Wurfserien (50 bzw. 100 Schub) zu einem späteren Zeitpunkt fortgesetzt, wobei die Spieler, bei denen abgebrochen wurde, ihre Wurfserien neu beginnen (incl. Warmscheiben).
4. Bei Verletzungen von Spielern oder bei Auswechslungen sind je Mannschaft Spielunterbrechungen bis zu insgesamt 10 Minuten möglich.
5. Sieger eines Spiels ist diejenige Mannschaft, welche die meisten Kegel insgesamt erzielt hat. Bei Holzgleichheit werden Spiele der Meisterschaftsrunde unentschieden gewertet.
6. Bei Spielen über 100 Schub hat der Spieler, der seine Serie zuerst beendet, solange auf seiner Bahn zu verbleiben, bis auch sein Gegner die Serie beendet hat. Bei Wettbewerben über 50 Schub hat ein Spielerwechsel auf einer Bahn so zu erfolgen, dass ein Spieler auf der Nebenbahn nicht gestört wird.

§ 20 Spiel-/Ergebniswertungen in Sonderfällen

1. Grundsätzlich werden alle absolvierten Spiele gewertet, die erzielten Ergebnisse fließen in die Tabellen und in die Schnittwertungen ein. Dies gilt auch, wenn in Einzelfällen nicht alle 5 Wurfserien einer Mannschaft vollständig gespielt werden können (Ausnahme: Spielabbruch gem. § 19, Punkt 3).

2. Erfolgt in einer Mannschaft ein unberechtigter Einsatz eines Keglers (z.B. Doppelstarts bereits ausgeschöpft oder unberechtigter Einsatz gem. § 16 Punkt 7 oder unberechtigter Fraueneinsatz), dann wird im Nachhinein das durch den unberechtigt eingesetzten Spieler erzielte Ergebnis gestrichen. Die verbleibende Gesamtholzzahl der Mannschaft fließt in die Ergebniswertung sowie in die Mannschaftsschnittwertung ein, die erzielten Einzelergebnisse der berechtigterweise eingesetzten Kegler beider Mannschaften fließen in die Einzelschnittwertungen ein.
3. Falls bei einem Spiel eine Mannschaft nicht vollständig antritt, d.h. dass ein im Spielberichtsbogen vermerkter Spieler nicht zum Spiel erscheint, kann unter Beachtung von § 8 ein Ersatzspieler zum Einsatz kommen. Steht ein Ersatzspieler nicht zur Verfügung, erfolgt die Wertung analog Punkt 2.
4. Kann ein Einzelspieler sein Spiel aufgrund einer Verletzung nicht beenden und es steht kein Ersatzspieler (unter Beachtung von § 8) zur Verfügung, wird das bis zum Zeitpunkt der Verletzung erzielte Ergebnis gewertet.
Für den verletzten Spieler gelten § 13, Punkt 3 und § 16, Punkt 6 entsprechend.
Alle anderen Mannschafts- und Einzelergebnisse fließen uneingeschränkt in die div. Wertungen ein.
5. In den Fällen wie oben beschrieben ist das jeweilige Spiel der gegnerischen Mannschaft selbstverständlich komplett durchzuführen.
6. Bei Spielen, die aufgrund von § 12, Punkt 6 nachträglich mit 0 : X gewertet werden, bleiben die in den Spielen erzielten Einzelergebnisse in den Einzelschnittwertungen enthalten.

§ 21 Spielberichtsbogen

1. Über den Verlauf des Spiels ist der vom Verband zur Verfügung gestellte Spielbericht zu verwenden.
2. Über jedes Punkt- / Pokalspiel (50 + 100 Schub) ist ein Spielbericht vom Gastgeber anzufertigen.
Die Heimmannschaft ist für den ordnungsgemäßen Übertrag der Druckerstreifen in den Spielbericht verantwortlich.
3. Die im Spielbericht vorgegebenen Angaben sind vollständig auszufüllen.
4. Unter Bemerkung sind etwaige Verfehlungen (Übertritt/ Linde usw.) einzutragen.
5. Nach Beendigung des Spiels ist der Spielbericht von beiden Mannschaftsführern zu unterschreiben.
6. Liegt ein Protest vor, so ist dies am Spielbericht anzukreuzen und unter Bemerkung der Grund anzugeben.
7. Die Spielberichte der Punktspiele von Montag-Freitag sind bis Samstag und bei Spielen am Samstag und Sonntag bis Sonntagabend der gleichen Spielwoche per Fax oder e-Mail an den Ergebnisdienst zu übermitteln.

§ 22 Tabelle

1. Bei den Meisterschaftsspielen wird ein Sieg mit 2, ein Unentschieden mit 1 und eine Niederlage mit 0 Punkten gewertet.
2. Die Tabellen werden während der Saison nach Punkten und bei Punktgleichheit nach der Holzdifferenz erstellt.
3. Am Ende einer Saison zählt bei Punktgleichheit nicht die Holzdifferenz, sondern der direkte Vergleich zwischen den punktgleichen Mannschaften.
4. Abgesagte Spiele werden mit einem Ergebnis von X:0 und 2 Punkten für den jeweiligen Gegner gewertet. In der Tabellenberechnung am Saisonende ist im Falle eines direkten Vergleichs von Mannschaften, zwischen denen ein X:0 gewertet wurde, die Mannschaft immer besser zu platzieren, für die das Spiel als gewonnen gewertet wurde.

V. Sonstiges

§ 23 Protest / Strafen

1. Über einen eingereichten Protest entscheidet der Verbandsausschuss mit einfacher Mehrheit.
2. Jedes Mitglied des Verbandsausschusses ist berechtigt, bei grob unsportlichem Verhalten eines Keglers oder einer Mannschaft einen öffentlichen Verweis zu erteilen. Dieser ist durch die Spielleitung sowohl dem Vorstand des Clubs, als auch den anderen Verbandsausschussmitgliedern schnellstmöglich zu melden.
3. Ein zweiter öffentlicher Verweis innerhalb einer Saison zieht bei Einzelspielern automatisch eine Sperre für das nächste Punktspiel nach sich. Mit dem Saisonende verfällt jeder Verweis, eine noch abzuleistende Sperre wird jedoch am 1. Spieltag der darauffolgenden Saison vollzogen.
4. Die Mitglieder des Verbandsausschusses fungieren als Schiedsrichter.
5. Der Verbandsausschuss kann bei Verstößen gegen die Sportordnung, die Satzung, die allg. sportliche Fairness oder bei Verhalten, das dem Ansehen der Kegelkreisrunde schadet, Strafen aussprechen. Diese können vom öffentlichen Verweis, einer Sperre, über Punktabzug bis hin zum Zwangsabstieg und Ausschluss aus dem Spielbetrieb reichen. Strafen können gegen Einzelspieler oder gegen Mannschaften gerichtet sein.

§ 24 Gebühren / Kosten

1. Die Meldegebühren für die Meisterschafts- und Pokalrunde sowie für die Einzelmeisterschaft sind der jeweiligen Saison-Ausschreibung zu entnehmen.
2. Die Bahnkosten für die Spiele der Meisterschaftsrunde und der Pokalrunde (Vorrunden) trägt der jeweilige Heimverein.
3. Die Bahnkosten für das Pokalrunden-Endspiel sowie für die Einzelmeisterschaft trägt der Verband.
4. Für Spielabsagen wird eine gestaffelte Bearbeitungsgebühr erhoben:
Sockelbetrag x Vereinsfaktor x Klassenfaktor
Vereinsfaktor (VF) = Anzahl der gemeldeten Mannschaften unterhalb der Absagenden +1
Klassenfaktor (KF) = Männer: A-Kl. - BOL 1- 6, Frauen: A-Klasse 1, Kreisliga 3, Bezirksoberliga 6
Die erste Absage der jeweils niedrigsten Mannschaft eines Vereins ist gebührenfrei.
Der Höhe des Sockelbetrags wird in der Saison-Ausschreibung festgelegt.
5. Für Pass-Neuausstellungen wird eine einmalige Gebühr erhoben, die Höhe wird jeweils in der Saison-Ausschreibung bekanntgegeben. Umschreibungen und Abmeldungen sind gebührenfrei.
6. Die angefallenen Gebühren werden einmal jährlich (üblicherweise im Okt./Nov. eines Jahres) in Rechnung gestellt und von den gemeldeten Konten abgebucht.

§ 25 Inkrafttreten

Diese Sportordnung wurde auf Basis der im Verbandstag vom 30.06.2017 abgestimmten Änderungen aktualisiert und vom Verbandsausschuss am 11.07.2017 beschlossen. Sie tritt mit sofortiger Wirkung in Kraft.