

Spielordnung der Kegelkreisrunde Ebersberg/Erding

I. Allgemeines, Spielberechtigung

§ 1 Inhalt, Gültigkeit

1. Die Spielordnung regelt den Spielbetrieb des Verbands.
2. Sie ist verbindlich für Einzelspieler, Mannschaften und die Mitgliedclubs.
3. Bezeichnungen in dieser Spielordnung 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. Die Gebühr für die Pass-Ausstellung (s. Gebührenordnung) wird über das Clubkonto abgebucht.
4. Der Keglerpass bleibt Eigentum des Verbands.

§ 3 Umschreibung, Ummeldung

1. Die Umschreibung des Keglerpasses auf einen anderen Kegelclub innerhalb der Kegelkreisrunde ist nur in der Saison-Halbzeit oder zwischen den Saisonen möglich.
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.
5. Umschreibungen und Abmeldungen sind gebührenfrei.

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 Spielordnung.
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. Die Schnur für den Schutz der Bahn ist auf Verlangen des Spielers anzubringen.
4. Als Ergebnis eines Schubs zählt immer, was aufleuchtet, es sei denn, die Anzeige ist defekt.
5. Rollt die Kugel nach Überschreiten des Kegeltisches wieder auf die Bahn zurück, so zählen die dann fallenden Kegel nicht.
6. Ein Schub bei nicht freigegebener Bahn (z.B. Kegel im Aufzug), oder einem Defekt der Bahn ist immer ungültig und zu wiederholen.
7. 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.
8. Auf Bahnen mit Zeitanzeige und Sportprogramm ist dieses einzuschalten.

§ 5a 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.

§ 6 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 Schub 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.

§ 7 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.

III. Spielbetrieb

§ 8 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 der Auswahlmannschaften EBE/ED
2. Die jeweiligen Disziplinen werden getrennt nach Frauen und Männer durchgeführt.

§ 9 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 fünf höchsten Männer-Klassen sowie in den beiden höchsten Frauen-Klassen werden 100 Schub je Kegler, in den übrigen Klassen 50 Schub je Kegler geschoben.
3. Die nach Abschluss der Meisterschaftsrunde jeweils erstplatzierten Mannschaften der höchsten Frauen und Männer-Klasse sind Meister der Saison der Kegelkreisrunde.
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, 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.
6. Einsatz von Frauen in Männermannschaften:
 - a) In Männermannschaften der 50-Schub-Klassen können bis zu zwei Frauen eingesetzt werden, wenn es sich um die niedrigste Männermannschaft des Clubs handelt und die eingesetzten Frauen in der niedrigsten Frauenmannschaft im Club und in den 50-Schub-Klassen gemeldet sind.
 - b) Unabhängig von gemeldeten Frauenmannschaften können in allen 50 Schubklassen der Männer bis zu zwei Frauen gemeldet und eingesetzt werden. Diese haben jedoch kein Startrecht in einer Frauenmannschaft. § 13 Absatz 7 gilt entsprechend, allerdings nur für 50 Schub Mannschaften
 - c) Vereine, welche nur eine Männer- und keine Frauenmannschaft gemeldet haben, können unabhängig von der Spielklasse, also auch in den 100-Schub-Klassen, bis zu 2 Frauen einsetzen.
 - d) Die §§ 10 Punkt 1 und 13 Punkt 5 bleiben unberührt (Einzelwertung/Starts pro Woche)
7. Für Mannschaften, die aufgrund Spielabsagen weniger als 2/3 aller möglichen Meisterschaftsspiele absolvierten, sind am Ende der Saison alle Spiele mit 0:X zu werten, die Tabelle ist neu zu berechnen.

§ 10 Einzelwertung

1. Die Einzelwertung wird getrennt nach Frauen und Männer dabei wiederum getrennt nach 50 und 100 Schub errechnet, zusätzlich erfolgt eine Wertung innerhalb der jeweiligen Spielklassen.
2. Gewertet werden nur die Ergebnisse aus den Spielen der Meisterschaftsrunde.
3. Wird ein Spieler ausgewechselt, so wird in Fällen, in denen einer der beiden Kegler max. 10 Schub und damit gemäß § 13, 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.
4. Für den Endstand der Einzelwertung werden nur Spieler berücksichtigt, die mindestens zwei Drittel der für den Spieler jeweils möglichen Mannschaftsspiele bzw. in der jeweiligen Klasse gespielt haben.
5. Bei Spielern, die in 50 und 100 Schubklassen eingesetzt werden (gilt auch bei Ummeldungen) erfolgt eine getrennte Schnittwertung. Für die Wertung in der jeweiligen Kategorie muss der Spieler mindestens 8 Spiele absolviert haben.

§ 11 Pokalrunde

1. Jeder Mitgliedclub ist berechtigt, aber nicht verpflichtet, mit einer Frauen- und bis zu zwei Männermannschaften an der Pokalrunde teilzunehmen.
(Für die Teilnahme an der Pokalrunde können sich bei den Männern so viele zweite Mannschaften qualifizieren, wie nötig sind, damit es in Runde 1 kein Freilos gibt. Die Qualifikation erfolgt über die Punktrunde der Vorsaison, nach Berücksichtigung von Auf- und Abstieg.)
2. Für Clubs, die zwei Männermannschaften stellen, gilt die Regelung der Mannschaftsmeldung (§13 Abs.5, 6 und 7.)
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. Die Bahnkosten trägt die Heimmannschaft.
6. Gespielt werden 2 x 50 Schub pro Kegler, aufgeteilt auf die linke und rechte Bahn.
7. Die Heimmannschaft hat das Recht die Startbahn zu bestimmen. Nach 50 Schub wechseln die Spieler. Der nächste Spieler eines Clubs setzt das Spiel auf der Bahn fort, auf der sein Mannschaftskamerad aufgehört hat.
8. Jeder Spieler hat vor dem ersten Durchgang 5 Probeschub.
9. 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.
10. Das Finale wird mit je vier Mannschaften auf vom Verbandsausschuss festgelegten Bahnen ausgetragen.

§ 12 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 ist.
3. Für die Teilnahme an der Einzelmeisterschaft ist eine Startgebühr zu entrichten, die gesammelt vom Clubkonto abgebucht wird. 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, in der Endrunde 200 Kugeln gespielt. Jeder Spieler hat vor der ersten Serie 5 Probeschub.

IV. Mannschaftsspiele

§ 13 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 einen „Doppeleinsatz“ pro Spieler in der Hin- und Rückrunde. Das zweite erzielte Ergebnis zählt 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 kegn. Diese Regelung gilt auch für Ersatzspieler.
8. Die in einer Mannschaft gemeldeten Spieler müssen 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 § 13 Absatz 8 zu handhaben ist.
11. Die Ummeldung ist an die Spielleitung zu richten, die dann dem Club die Spielberechtigung übermittelt.

§ 14 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 möglich wenn eine Übereinstimmung der beiden Mannschaften vorliegt. Die Vereinbarung eines Nachholtermins ist mit dem für Sportordnungsrelevante Belange zuständigen Verbandsausschussmitglied abzusprechen.,
5. Verschiebungen von Pokalspielen erfolgen sinngemäß.
6. 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.

§ 15 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. §13 Punkt 5 „Doppeleinsatz“!

§ 16 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, so wird es neu angesetzt, wenn weniger als die Hälfte aller Schub des Spiels absolviert wurden. Andernfalls wird das Spiel mit dem Zwischenergebnis zu einem späteren Zeitpunkt fortgesetzt.
4. Sieger ist diejenige Mannschaft, welche die meisten Kegel insgesamt erzielt hat. Bei Holzgleichheit werden Spiele der Meisterschaftsrunde unentschieden gewertet.
5. 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.

§ 17 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. Liegt ein Protest vor, so ist dies am Spielbericht anzukreuzen und unter Bemerkung der Grund anzugeben.
6. 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 email an den Ergebnisdienst zu übermitteln.

§ 18 Tabelle

1. Bei den Meisterschaftsspielen wird ein Sieg mit 2 : 0, ein Unentschieden mit 1 : 1 und eine Niederlage mit 0 : 2 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 und Spiele, bei denen nachträglich der Einsatz eines oder mehrerer unberechtigter Spieler oder Spielerinnen festgestellt wurde, sind mit einem Ergebnis von X:0 und 2:0 Punkten zu werten, die Holzdifferenz des Spieles wird nicht berücksichtigt. 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.

§ 19 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“⁽¹⁾ 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.

1) **In die Vollen:** Als Durchläufer gilt ein Schub, der zwischen den vorderen fünf Kegel durchläuft, auch wenn hintere Kegel fallen.

Abräumen: Wenn die Kugel zwischen zwei diagonal direkt nebeneinander stehenden Kegel durch läuft.

§ 20 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 im Kreispokal trägt der jeweilige Heimclub.
3. Die Bahnkosten für die Einzelmeisterschaft trägt der Verband.
4. Für Spielabsagen wird eine gestaffelte Bearbeitungsgebühr erhoben:
Sockelbetrag X Vereinsfaktor x Klassenfaktor (Sockelbetrag ist in der Ausschreibung festgelegt)
Vereinsfaktor (VF) = Anzahl der gemeldeten Mannschaften unterhalb der Absagenden+1
Klassenfaktor (KF) = Männer: C-Klasse - BOL 1-8
Frauen: C=1 B=3 A=5 KK = 7
Mindestbetrag 25,-€/ erste Absage der jeweils niedrigsten Mannschaft frei

§ 21 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.
3. Die Mitglieder des Verbandsausschusses fungieren als Schiedsrichter.
4. Der Verbandsausschuss kann bei Verstößen gegen die Spielordnung, 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.

§ 22 Inkrafttreten

Diese Spielordnung wurde vom Verbandsausschuss in seiner Sitzung vom 12.08.2011 beschlossen und tritt mit sofortiger Wirkung in Kraft.