

Inhaltsverzeichnis

1	Grundsatzbestimmungen	4
2	Sportjahr	4
3	Wurfdisziplinen	4
4	Spielrecht	4
	4.1 Spielberechtigung	4
	4.2 Spielerpass	5
	4.3 Sperrbestimmungen/Vereinswechsel	5
	4.4 Ausländer	6
	4.4.1 Definition	6
	4.4.2 Mitgliedschaft und Spielrecht	6
	4.4.3 Spielrecht	6
	4.5 Sonderspielrechte	6
5	Bestimmungen der Jugend	6
	5.1 Gastspielrecht	6
	5.2 U18 Jugend	7
	5.3 U14 Jugend	7
	5.4 U10 Jugend	7
	5.5 Jugend, zusätzliche Bestimmungen	7
	5.6 Durchläufer	7
	5.7 Deutsche Jugendmeisterschaften	7
6	Altersklassen	7
	6.1 Einteilungen	8
	6.2 Einstufungen	8
	6.3 Wahl der Altersklasse	8
7	Besondere Spielgenehmigungen	8
8	Rauch- und Alkoholverbot	8
9	Nicht sportgerechte Namen	8
10	Sonstige sportliche Veranstaltungen	9
11	Bahnanlagen und Spielmaterial	9
	11.1 Bahnanlagen	9
	11.2 Beheizung	9
	11.3 Kugeln	9
	11.4 Spielkleidung	10
	11.5 Werbung	10
12	Spielbetrieb/Meisterschaften	11
	12.1 Allgemeines	11
	12.1.1 Startgebühren/Reisekosten	11

12.2	Mannschaftsmeisterschaften	11
12.2.1	Meldewesen	11
12.2.2	Austragungsgrundsätze	12
12.2.3	Mannschaftsstärke	12
12.2.4	Auf- und Abstieg	12
12.2.5	120 Wurf internationales Wertungssystem	13
12.2.6	100 Wurf Punktspiele mit Eröffnungs- und Abschlussturnier	14
12.2.7	100/120 Wurf Turniere	15
12.2.8	Spielwertung wo ein Unentschieden nicht möglich ist	16
12.3	Einzelmeisterschaften	16
12.3.1	Meldewesen	16
12.3.2	Austragungsgrundsätze	16
12.3.3	Spielwertung	17
12.4	Weitere Disziplinen	17
12.5	Ehrungen	17
12.6	Zuteilungen	18
12.7	Bahneinteilung und Bahnwechsel	18
12.8	Spielarten	19
12.9	Nichtantritt, Ausscheiden oder Zurückziehen von Mannschaften	19
12.10	Spielverlegungen	20
13	Spieldurchführung	20
13.1	Spielbeginn	20
13.1.1	Spiele zwischen 2 Mannschaften	21
13.1.2	Turniere	21
13.1.3	Anreise von Gastmannschaften	21
13.2	Einspielzeit	21
13.3	Spielbereich	22
13.4	Wurfzahlen, Wurfzeiten, Wurfwertung	22
13.4.1	Wurfzahlen	22
13.4.2	Wurfzeiten	22
13.4.3	Wurfwertung	22
13.5	Spielunterbrechung	23
13.5.1	Ausfall	23
13.5.2	Spielabbruch	23
13.6	Schreibweise bei Fehlwürfen und Regelverstöße	24
13.6.1	Fehlwurf	24
13.6.2	Nullwurf	24
13.6.3	Regelverstöße	24
13.6.4	Haftmittel, Markierungen	24

13.7	Auswechselfpieler	25
13.8	Einsatz von Nichtstamm- und Auswechselfpielern	25
13.9	Erwerb der 2. Spielberechtigung	25
13.10	Betreuer	26
13.11	Begleiter	26
14	Leitung eines Spiels	26
14.1	Verwarnungen/Spielausschluss	28
14.2	Ahndungen und Verstöße gegen die Spielordnung und Sportdisziplin	28
14.3	Punktverluste	29
14.4	Staffelleiter	29
15	Platzziffersystem	29
16	Rechtswesen	31
17	Inkrafttreten	31
Anlage 1	Durchführungsbestimmungen der Tandem-Paarkampfkreismeisterschaft der Männer	32
Anlage 2	Durchführungsbestimmungen der Tandem-Paarkampfkreismeisterschaft der Frauen	33
Anlage 3	Durchführungsbestimmungen des „Wanderpokal der Städte und Gemeinden“	34
Anlage 4	Durchführungsbestimmungen der Erzgebirgsmeisterschaften	35
Anlage 5	RVO des KKV-MEK	37
Anlage 6	Strafmaßnahmen und Ordnungsgelder	41

1 Grundsatzbestimmungen

Der Text dieser Ordnung gilt sowohl für die weibliche als auch die männliche Sprachform.

Die Bestimmungen dieser Sportordnung beruhen auf den ungeschriebenen Gesetzen der sportlichen Fairness. Sie sind in diesem Sinne auszulegen und anzuwenden.

Sportverkehr im Sinne der Sportordnung sind alle sportlichen Wettbewerbe und Meisterschaften im KKV-MEK.

Die Form der Wettbewerbe wird in der Sportordnung und den Ausschreibungen geregelt. Die Ausschreibungen dürfen den Inhalten der Sportordnung nicht widersprechen.

Für die Durchführung des Sportbetriebes im Kreiskeglerverein Mittleres Erzgebirge (KKV-MEK) gilt grundsätzlich die Sportordnung des KKV-MEK.

Insbesondere Beachtung zu finden haben die jeweils aktuell gültigen Änderungen der DKBC-Sportordnung (DKBC-SpO) Teil A. Änderungen im Teil B (Teil C regelt den Spielbetrieb in den Bundesligen) und den Durchführungsbestimmungen des Keglerverbandes Sachsen müssen, um Aufnahme in diese Sportordnung zu finden, durch die Mitgliederversammlung beschlossen werden.

2 Sportjahr

Das Sportjahr beginnt am 01.07. und endet am 30.06. eines jeden Jahres.

3 Wurfdisziplinen

Durchführung von Kreismeisterschaften und weiterer sportlicher Wettbewerbe in den Wurfdisziplinen 100/120/200 Wurf entsprechend der dafür geltenden Bestimmungen, festgelegt in den Durchführungsbestimmungen und den Ausschreibungen.

4 Spielrecht

4.1 Spielberechtigung

Zum Nachweis der Spielberechtigung ist der gültige DKB-Spielerpass vorzulegen.

Eine Spielberechtigung kann für jede Bahnart getrennt erworben werden.

Mitglieder, die mehreren Vereinen bzw. Klubs einer Bahnart als Vollmitglieder angehören, dürfen nur für einen Verein bzw. Klub die Spielberechtigung erlangen. Ihnen steht darüber hinaus ein eingeschränktes Spielrecht zu, das zur Teilnahme an den Einzelmeisterschaften des(r) anderen Verein(e) berechtigt. Eine weitergehende Teilnahme an Wettbewerben, die über die Ebene des Vereins hinausgehen, ist nicht gestattet.

Wird in einem Landesverband, Verein oder Klub eine Bahnart nicht gespielt, so können deren Mitglieder zusätzlich in einem weiteren Landesverband, Verein bzw. Klub ein Spielrecht für andere Bahnarten erlangen.

Für das Dreibahnenspiel gilt die gleiche Regelung, ungeachtet welche Bahnart im jeweiligen Verein gespielt wird, jedoch mit der Maßgabe, dass nur solche Spieler deren Stammverein über eine Dreibahnanlage nicht verfügt, das Gastspielrecht in einem anderen Verein des eigenen Landesverbandes eingeräumt werden kann.

Kann ein Verein, mangels Mitglieder, keine Vereinsmannschaft in den Seniorenklassen melden, so kann einem Senior ein Gastspielrecht in einem anderen Verein seines Landesverbandes für ein Spieljahr erteilt werden. Das Einzel- und Klubstartrecht im Heimatverein bleibt hiervon unberührt. Pro Mannschaft und Altersklasse darf nur ein Gastspieler eingesetzt werden. Die Genehmigung ist bei der spielleitenden Stelle mit der Bestätigung beider Vereine und der Bestandserhebung des entsendenden Vereins,

schriftlich, mindestens vier Wochen vor Saisonstart zu beantragen.

Ab jeweils dem 1. Februar eines Jahres, muss die Verbandsmarke für das laufende Kalenderjahr für alle Spieler im Spielerpass eingeklebt und entwertet sein. Für Spieler, die ab diesem Termin diese Marke nicht vorweisen können, ist der Start unberechtigt.

4.2 Spielerpass

Voraussetzung zur Teilnahme am Spielbetrieb ist der Besitz eines gültigen Spielerpasses. Dieser wird auf Antrag von den Landesverbänden ausgestellt.

Der Spielerpass muss folgende Daten enthalten:

- Aktuelles Lichtbild und eigenhändige Unterschrift des Passinhabers
- Vorname und Name
- Geburtsdatum
- Staatsangehörigkeit
- Spielberechtigung für den Verein und Klub
- gültige Beitragsmarke DKB
- Eintrittsdatum beim DKB

Beim Wechsel eines Spielers in einen anderen Landesverband wird kein neuer Spielerpass ausgestellt.

4.3 Sperrbestimmungen/Vereinswechsel

Bei Vereins- oder Klubwechsel, der in der Zeit vom 01.04. bis 30.06. eines Jahres erfolgt, wird das Spielrecht für den neuen Verein/Klub ab dem 01.07. des Jahres erlangt.

Auch ein Wechsel nach dem 01.07. kann jederzeit erfolgen, jedoch tritt das Spielrecht für den neuen Verein/Klub erst nach einer 3-monatigen Sperre ab dem Austrittsdatum in Kraft. Maßgebend ist der entsprechende Eintrag im Spielerpass. Ein Erwerb einer Spielberechtigung nach einem zweiten Vereinswechsel innerhalb eines Sportjahres ist nicht möglich.

Die erteilte Spielberechtigung für den neuen Verein gilt nur für eine Mannschaft, wenn der Spieler nach dem 1.7. des laufenden Sportjahres bereits eine Spielberechtigung für den bisherigen Verein erhalten hatte. Der Einsatz als Nichtstamm- oder Auswechselspieler in anderen Mannschaften des neuen Vereins ist nicht möglich. Sollte der Spieler für seinen bisherigen Verein schon zwei Spielberechtigungen erhalten haben, kann ausnahmsweise eine dritte Spielberechtigung erteilt werden. Übersteigt die Anzahl der Einsätze für die Mannschaft des alten Verein $\frac{2}{3}$ der Anzahl der Spieltage, ist die Erteilung einer Spielberechtigung für den neuen Verein nicht mehr möglich.

Wenn ein Verein/Klub sich beim DKB, DKBC oder seinen Mitgliedsverbänden (Landesverbände) aus dem aktiven Spielbetrieb der Frauen oder der Männer oder bei beiden abmeldet und ein Spieler dieses Vereins/Klubs weiterhin am Spielbetrieb bei einem anderen Verein/Klub innerhalb des DKB/DKBC oder seinen Mitgliedsverbänden teilnehmen möchte, entfällt die 3-monatige Sperre.

Bei einem Klubwechsel innerhalb eines Vereins bleibt das Spielrecht für den Verein erhalten.

Bei Fusionen (Zusammenschlüssen) kann sich dieser neue Verein/Klub erst am nächstfolgenden 01.07. am Spielbetrieb beteiligen. Der neue Klub oder Verein nimmt mit seinen Mannschaften in den Spielklassen teil, in denen vor dem Zusammenschluss gespielt wurde. Der neue Klub/Verein muss bis zum 30.06. dem zuständigen Verein bzw. Landesverband gemeldet sein.

Bei geschlossenem Wechsel einer Mannschaft von einem Verein zu einem anderen Verein, kann auf schriftlichen Antrag an den jeweils zuständigen Sportausschuss die

Mitnahme der Klassenzugehörigkeit nur mit schriftlichem Einverständnis des alten Vereins genehmigt werden.

Einzelklubs, die über den Landesverband dem DKB und dem DKBC angehören, werden wie Vereine behandelt.

4.4 Ausländer

4.4.1 Definition

Ausländer im Sinne dieser Sportordnung sind Personen, die nicht die deutsche Staatsbürgerschaft besitzen.

4.4.2 Mitgliedschaft und Spielrecht

Ausländer können Mitglied im DKB und seinen Untergliederungen werden.

Das Spielrecht können Ausländer nur erlangen, wenn

bei Mitgliedschaftserwerbung folgende schriftlichen Bestätigungen des Heimatverbandes vorliegen:

- formlose Freigabe
- Datum des letzten Einsatzes in einer Klubmannschaft des Verbandes, in dem der Spieler zuletzt gemeldet war

bei neu am Kegelsport teilnehmenden Ausländern eine verbindliche Erklärung, dass im Ausland noch nicht gespielt wurde, vorgelegt wird.

4.4.3 Spielrecht

In Mannschaften, die an Meisterschaften auf DKB und DKBC- Ebene teilnehmen müssen ab der Saison 2018/2019 vier Spieler eingesetzt werden, die nachweislich die deutsche Staatsbürgerschaft haben und auch in der deutschen Nationalmannschaft eingesetzt werden können. Wird einer dieser 4 Spieler ausgewechselt, muss dieser durch einen Spieler mit deutscher Staatsbürgerschaft der die Möglichkeit hat in der deutschen Nationalmannschaft zu spielen, ersetzt werden.

Bei Einzelmeisterschaften, Doppel-, Paar- und Mixed -Wettbewerben sind nur Spieler mit deutscher Staatsangehörigkeit zugelassen (Ausnahme Jugend)

Ausländer, die am Spielbetrieb des DKB und DKBC teilnehmen, dürfen in ihrem Heimatland an Einzelmeisterschaften teilnehmen. Dies ist aber nur dann gestattet, wenn die Einzelmeisterschaften nicht im Rahmen von Mannschaftswettbewerben ausgetragen werden. Ausländer dürfen in den Nationalmannschaften ihrer Heimatländer spielen.

4.5 Sonderspielrechte

Den vom DKB und des DKBC sowie der Sportgremien der Länder und Bezirke angeforderten Spielern und Funktionären ist im Mannschaftswettbewerb eine Spielverlegung oder ein zeitnaher Vorstart sowie bei Einzelmeisterschaften im Vorlauf ein Vorstart zu genehmigen. Der Endlauf bzw. das Finale wird hiervon ausdrücklich ausgenommen. Darüber hinaus ist der Sportwart auf Antrag berechtigt, in weiteren begründeten Ausnahmefällen einen zeitnahen Vorstart zu gewähren.

5 Bestimmungen Jugend

5.1 Gastspielrecht

Für den Mannschaftsspielbetrieb auf Landesebene gelten die Durchführungsbestimmungen des Keglerverband Sachsen.

Für den Mannschaftsspielbetrieb auf Bezirksebene gilt die Sportordnung des Keglerverband Chemnitz.

Für den Mannschaftsspielbetrieb im Bereich der Kreisunion gelten die Durchführungsbestimmungen der Erzgebirgsmeisterschaften.

5.2 U18-Jugend

Jugendliche U18 dürfen am Spielbetrieb der Erwachsenen teilnehmen. Vorrang hat der Jugendspielbetrieb.

5.3 U14-Jugend

Die AK Jugend U14 muss mit der 14er-Kugel spielen. Sie darf nur unter dieser Voraussetzung am Spielbetrieb teilnehmen.

5.4 U10-Jugend

Die AK Jugend U10 muss mit der 14er-Kugel oder kleiner spielen. Sie darf nur unter dieser Voraussetzung am Spielbetrieb teilnehmen.

5.6 Durchläufer

Als Durchläufer (14er-Kugeln und kleiner) sind folgende Würfe zu werten:

- a) Wenn beim Spiel in die Vollen die Kugel zwischen den vorderen fünf Kegeln 1, 2, 3, 4, 6 durchläuft, ist der Wurf zu wiederholen, auch wenn dabei die hinteren Kegel 5, 7, 8, 9 fallen.
- b) Fallen vordere Kegel durch umfallende hintere Kegel, ist der Wurf als Durchläufer zu behandeln.
- c) Wenn beim Abräumen die Kugel zwischen zwei in der Diagonale unmittelbar nebeneinanderstehende Kegel durchläuft, ist der Wurf zu wiederholen.

5.7 Deutsche Jugendmeisterschaften

Die Durchführungsbestimmungen erlässt der Vorstand der DKBC - Jugend. Die einzelnen Zuteilungen werden durch den Sektions-Jugendausschuss bestimmt und festgelegt.

6 Altersklassen

6.1 Einteilungen

<u>männlich</u>	<u>weiblich</u>	<u>Alter</u>
U10 m	U10 w	jünger 10 Jahre
U14 m	U14 w	10 – 14 Jahre
U18 m	U18 w	15 – 18 Jahre
U23 m	U23 w	19 – 23 Jahre
Männer	Frauen	24 – 49 Jahre
Senioren A	Seniorinnen A	50 – 59 Jahre
Senioren B	Seniorinnen B	60 – 69 Jahre
Senioren C	Seniorinnen C	ab 70 Jahre

6.2 Einstufungen

Maßgebend für die Einstufung in die jeweilige Altersklasse ist das Alter, das innerhalb eines Sportjahres (1.7. des Jahres bis 30.6. des nachfolgenden Jahres) erreicht wird.

6.3 Wahl der Altersklasse

Senioren A, B und C und Seniorinnen A, B und C können sich nach Wahl an den Meisterschaften beteiligen. Sie haben ihre Entscheidung bereits vor Beginn der Einzel- und Mannschaftsmeisterschaften mit den Eintragungen in den Mannschaftsmeldebogen bzw. Meldelisten zu erklären.

U14-Jugendliche können eine Spielberechtigung für Männer/Frauenmannschaften erhalten. Sie müssen mit der 14-er Kugel spielen. Sollte ein ausrichtender Verein eines Heimturnieres keine besitzen, so sind eigene Kugeln mitzubringen. Ein Kugelpass ist in dem Fall nicht notwendig. Es gelten die Durchläuferbestimmungen.

Spieler der Altersklasse U18 m/w können eine Spielberechtigung für Männer- bzw. Frauenmannschaften erhalten.

Spieler der Altersklasse U23 m/w spielen in Männer- bzw. Frauenmannschaften.

Frauen, welche keiner Frauenmannschaft angehören, spielen in Männermannschaften (Ersatzspielerregelung wie Männer).

Frauen, welche einer Frauenmannschaft angehören, können 3x in der untersten Männermannschaft des Vereins unterhalb der Kreisliga als Ersatzspielerinnen eingesetzt werden. Ein Festspielen ist nicht möglich.

Spieler der Altersklasse Senioren/innen A, B und C können eine Spielberechtigung für Männer- bzw. Frauenmannschaften erhalten.

Bei Einzelmeisterschaften sind folgende Möglichkeiten erlaubt:

- Senioren/innen A – Start bei Männer/Frauen
- Senioren/innen B – Start bei Senioren/innen A
- Senioren/innen C – Start bei Senioren/innen B

Diese Regelungen treffen nicht für den Klubspielbetrieb zu.

7 Besondere Spielgenehmigungen

Mitglieder, die der Altersklasse Senioren/innen C angehören, dürfen zum Spiel die Lochkugel benutzen. Darüber hinaus trifft für das Spiel mit Lochkugeln ausschließlich der Sportausschuss in begründeten Ausnahmefällen entsprechende Einzelfallregelungen.

Der Sportausschuss ist berechtigt, für seinen Zuständigkeitsbereich besondere Spielgenehmigungen (körperliche Behinderung) zu erteilen. Diese "Besonderen Spielgenehmigungen" sind unaufgefordert mit dem Spielerpass vorzulegen.

8 Rauch- und Alkoholverbot

Im unmittelbaren Spielbereich gilt ein allgemeines Rauchverbot. Für die Spieler gilt während ihres Spiels Alkoholverbot. Spieler, die sichtbar unter Alkoholeinfluss stehen, sind vom Wettspiel auszuschließen.

9 Nicht sportgerechte Namen

Mannschaften, die keinen sportgerechten Namen haben, können an Kreismeisterschaften nicht teilnehmen.

10 Sonstige sportliche Veranstaltungen

Sind in den Ausschreibungen geregelt.

11 Bahnanlagen und Spielmaterial

11.1 Bahnanlagen

Bahnanlagen, auf denen Meisterschaften oder sonstige sportliche Veranstaltungen stattfinden, müssen den gültigen "Technischen Vorschriften" des Deutschen Kegler- und Bowlingbundes e.V. (DKB) entsprechen.

Es darf nur das vom DKB zugelassene und abgenommene Material verwendet werden.

Eine Bahnabnahme ist in einem Rhythmus von 3 Jahren durchzuführen. Die Beseitigung der dabei durch den selbständigen Bahnabnehmer für Classic-Kegelbahnen erteilten Auflagen zur Abnahme ist dem Bahnabnehmer zur Kenntnis zu geben. Die gesetzten Termine sind einzuhalten.

Spiel auf nicht abgenommenen Bahnen wird mit Punktverlust für die Heimmannschaft geahndet.

Für die Bahnabnahme Classic sind als Selbständige Bahnabnehmer folgende Sportfreunde im Bezirk Chemnitz tätig:

Reiner Schumann Tel.: 03761- 86852	Robert-Breitscheid-Straße 56 reiner.schumann@vfb-eintracht-fraureuth.de	08427 Fraureuth
Dietmar Bergner Tel.: 03723- 43327	Talstraße 19 pentax2@arcor.de	09337 Hohenst.-Ernstthal
Mandy Bley Tel.: 03733-622294	Karl-Marx-Straße 86 mandy.bley@gmx.de	09465 Sehmatal-Cranzahl
Jürgen Türschmann Tel.: 03774-2696570	Straße des Friedens 7 juergentuerschmann55@web.de	08315 Lauter-Bernsbach

11.2. Beheizung

Die Heizungsanlage einer Kegelsportanlage soll die Einhaltung folgender Mindesttemperaturen ermöglichen:

im Zuschauerbereich	+ 18° Celsius
auf den Bahneinheiten	+ 15° Celsius

Bei allen Kegelsportanlagen muss im Bereich der Bahneinheiten ein Thermometer vorhanden sein. Die Anbringung des Thermometers soll in Höhe von ca. 1,50 m und in der Nähe des Spielbereiches erfolgen.

Alle übrigen Räume einer Kegelsportanlage sollen entsprechend ihrer Verwendung beheizbar sein. Die für den Standort der Kegelsportanlage geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind vorrangig.

Bei allen Arten der Belüftung, Beheizung oder Klimatisierung der Kegelsportanlage darf es auf der Oberfläche der Spielerbereiche nicht zu einer Kondenswasserbildung kommen.

11.3 Kugeln

Für die Einzelbahn müssen vom Veranstalter drei Vollkugeln und auf einer Doppelbahn mit einem Rücklauf fünf Vollkugeln aufgelegt werden.

Lochkugelspieler müssen generell eigene zugelassene Kugeln verwenden.

Das Spielen mit eigenen Kugeln ist gestattet. Sie müssen ausnahmslos gekennzeichnet

und durch einen Kugelpass des DKB für einen namentlich benannten Spieler oder eine namentlich benannte Mannschaft zugelassen sein. Bei Namensänderungen, z.B. durch Hochzeit, muss ein neuer Kugelpass beantragt werden. Nicht beim DKB registrierte und gekennzeichnete Kugeln sind im Mannschaftsspielbetrieb sowie bei den Einzelmeisterschaften nicht erlaubt. Bei Verwendung von eigenen Kugeln müssen von einem Spieler mindestens zwei auf ihn selbst oder die Mannschaft zugelassenen Kugeln aufgelegt werden.

Bei Einzelmeisterschaften können nur die eigenen, auf den jeweiligen Spieler zugelassenen Kugeln benutzt werden. Der Gegenspieler darf diese Kugeln nicht benutzen. Es ist jedoch erlaubt, während der Spielserie zusätzlich auch oder ausschließlich mit den aufgelegten Kugeln des Veranstalters zu spielen. Für alle auftretenden Schäden an den Kugeln, die durch die Beschaffenheit der Bahn oder der Bahnmechanik verursacht werden, haftet ausschließlich der Eigentümer. Auch für normale, durch den Spielbetrieb entstehende Beschädigungen haftet weder der Bahneigner noch der KKV-MEK. Kann der original Kugelpass vor dem Spiel nicht vorgelegt werden, so kann unter folgenden Bedingungen dennoch mit den eigenen Kugeln gespielt werden:

- im Mannschaftsspielbetrieb sind die Kugelnummern der namentlich benannten Mannschaft im Mannschaftsverzeichnis eingetragen und können verglichen werden, ein Nachreichen des Kugelpasses ist nicht erforderlich,
- im Spielbetrieb sind die Kugelnummern und der Name des Spielers im Mannschaftsverzeichnis eingetragen und können verglichen werden, ein Nachreichen des Kugelpasses ist nicht erforderlich.

11.4 Spielkleidung

Die Teilnahme an Wettkämpfen des KKV-MEK ist nur in Spielkleidung erlaubt. Mannschaften und Paare (außer Spielgemeinschaften; 1. Spieljahr nach einer Vereinszusammenführung; Frauen, welche einer Frauenmannschaft angehören und am Spielbetrieb der Männer teilnehmen) müssen, mit Ausnahme der Schuhe, grundsätzlich einheitlich gekleidet sein.

Das Tragen von optischen und akustischen Elementen an der Spielkleidung ist nicht gestattet.

Einheitliche Spielkleidung ist auch dann gegeben, wenn kurze oder lange Hosen, unterschiedliche Ärmellängen, Radlerhosen oder Röcke in der gleichen Farbe und gleichfarbige Socken mit unterschiedlichen Emblemen oder Verzierungen getragen werden.

Radlerhosen, die zusätzlich unter der Sporthose getragen werden, müssen die gleiche Farbe wie die Sporthose haben.

Spieler, die sich über den Rahmen des Vereins hinaus an Meisterschaften beteiligen, sind Starter des Vereins. Der Verein entscheidet, ob bei Meisterschaften Vereins- oder Klubspielkleidung getragen wird.

11.5 Werbung auf Sportkleidung und Spielmaterial

Das Anbringen von Werbung auf der Spielkleidung und dem Spielmaterial ist gestattet und bedarf keiner Genehmigung. Die Technische Vorschriften Ninepin des DKB – Classic (2.10ff) sind zu beachten!

Die Werbung darf nicht gegen die guten Sitten oder die im Sport allgemein gültigen Grundsätze verstoßen.

Spieler, deren Kleidung bzw. eigene Kugeln im Sinne dieser Regelung vorschriftswidrig sind, dürfen in dieser Kleidung bzw. mit diesen Kugeln nicht starten.

Der KKV-MEK schließt ausdrücklich jede Zuständigkeit und Verantwortlichkeit bei Streitigkeiten aus den Werbeverträgen aus.

12. Spielbetrieb/Meisterschaften

12.1 Allgemeines

Der Spielbetrieb im KKV-MEK gliedert sich in verschiedene Wettbewerbsarten, wie Mannschafts- und Einzelwettbewerbe. Die Durchführung wird in den Durchführungsbestimmungen und in den Ausschreibungen geregelt.

12.1.1 Startgebühren/Reisekosten

Die Startgebühren sind bei Mannschaftsmeisterschaften bis zum einschließlich 1. Spieltag der jeweiligen Liga/Klasse an die Staffelleiter oder den von ihnen Beauftragten; bei Einzelmeisterschaften und neutralen Turnieren vor dem Start an den Spielleiter zu entrichten.

Tritt eine Mannschaft bei einem neutralen Turnier nicht an, so wird diese gleichfalls an den Kosten beteiligt. Neutrale Turniere werden prinzipiell auf abgenommenen Kunststoffanlagen ausgetragen.

Während der Spielserie gehen alle Reisekosten (Mannschaft und Einzel) zu Lasten der Mannschaften bzw. Vereine/Clubs, desgleichen Reise- und sonstige Kosten für Betreuer von Jugendmannschaften.

12.2 Mannschaftsmeisterschaften

12.2.1 Meldewesen

Die Teilnahme von Mannschaften am Spielbetrieb setzt die Meldung der Mannschaft bei der zuständigen spielleitenden Stelle vor Beginn des Sportjahres bis zum in der Ausschreibung genannten Termin und zusätzlich bei Hin- und Rückspielen die zeitliche wochentägliche Einordnung bei den Männern Sonnabend oder Sonntag; Vormittag oder Nachmittag ihrer Heimkämpfe voraus. Der Mannschaftsspielbetrieb bei den Frauen findet generell sonntags statt.

Bis einschließlich 1. Spieltag einer Spielklasse hat jeder Verein seine bis zur Jahreshauptversammlung gemeldeten Mannschaft(en) namentlich, unter Beifügung der Spielerpässe mit Einlegeblättern, Nennung des Mannschaftsleiters mit genauer Anschrift und Zahlung der Startgebühr zur Erteilung der Spielgenehmigung zu melden.

Für jede Mannschaft ist mindestens die nach Punkt 12.2.3 erforderliche Anzahl Stammspieler zu melden. Diese Festlegung ist auch bei Ummeldungen einzuhalten, sonst gilt der Start der Mannschaft als unberechtigt.

Die Mannschaftszugehörigkeit ist vorher vom Verein auf dem Einlegeblatt zum Spielerpass einzutragen. Die Spielberechtigung für die Spielklasse/Liga wird vom zuständigen Staffelleiter oder einem von ihm Beauftragten auf dem Einlegeblatt eingetragen.

Die Mannschaftsleiter sind verantwortlich, dass jede Veränderung in der Mannschaftsbesetzung, z.B. durch

- Ummeldung von Spielern durch Festspielen in einer anderen Mannschaft,
- Abmeldung von Spielern durch Vereinswechsel,
- Nachmeldung von Spielern,

dem Staffelleiter oder bei dessen Ausfall dem zuständigen Sportwart unverzüglich gemeldet wird. Bei Ummeldungen von Spielern (Erwerb der 2. Spielberechtigung) ist

zusätzlich der Staffelleiter, der die 1. Spielberechtigung erteilt hat, von der erfolgten Ummeldung des betreffenden Spielers zu informieren.

12.2.2 Austragungsgrundsätze

Grundsätzlich kann in Ligen und Klassen mit Hin- und Rückspielen, mit Hin- und Rückspielen mit Eröffnungs- und Abschlussturnier oder in Turnierform, in Einzel-, Doppel- oder Dreifachrunden, 100 oder 120 Wurf gespielt werden.

Ein Turnier wird in mehreren Abteilungen oder Gruppen mit durchgängiger Wertung gespielt. Für den Mannschaftsantritt gelten die für die Abteilung oder Gruppe festgelegten Startzeiten.

Auf Kreisebene ist es 2 Mannschaften eines Vereins gestattet, am Spielbetrieb in einer Spielklasse teilzunehmen. Beim Spiel Mannschaft gegen Mannschaft werden die Spiele der Mannschaften des betreffenden Vereins gegeneinander am 1. Spieltag der Vorrunde und am 1. Spieltag der Rückrunde ausgetragen. In einer Spielklasse, welche nur in Turnierform spielt, trägt der betreffende Verein zwei Heimturniere auf seiner Heimbahn aus. Während eines Turniers/Spieltages darf derselbe Spieler nur einmal eingesetzt werden. Bei einem Zweitstart gilt dies als Einsatz eines unberechtigten Spielers, das zuletzt gespielte Ergebnis des betroffenen Spielers wird in Abzug gebracht und das Spiel anschließend neu bewertet.

Zwischen zwei untersten Mannschaften zweier Vereine besteht in der untersten Spielklasse die Möglichkeit, eine Spielgemeinschaft zu bilden. Die Spielgemeinschaft besitzt kein Aufstiegsrecht. Für eine Spielgemeinschaft müssen Aktive aus beiden Vereinen gemeldet werden. Zu den einzelnen Wettkämpfen kann aber auch nur mit Aktiven eines Vereins angetreten werden. Ansonsten gelten für Spielgemeinschaften die gültigen Ausschreibungen und Ordnungen im vollen Umfang.

Kreismannschaftsmeisterschaften werden in den Altersklassen Jugend gemischt, Frauen und Männer ausgetragen.

Die Mannschaft mit der höchsten Wertungspunktezahl nach Beendigung der Spielserie ist Staffelsieger und in den Ligen zugleich Kreismeister.

12.2.3 Mannschaftsstärke

Männer: 4 Spieler

Frauen: 4 Spielerinnen

Jugend: 3+1 Spieler/innen

12.2.4 Auf- und Abstieg

Es gilt der gleitende Auf- und Abstieg. Die maximale Staffelnstärke von 8 Mannschaften ist in den Kreisligen und der 1. Kreisklasse nach Möglichkeit auszuschöpfen.

Der gleitende Auf- und Abstieg ist wie folgt durchzuführen:

2.Bezirkklasse	Kreisliga		1. Kreisklasse		2. Kreisklasse
	Absteiger	Aufsteiger	Absteiger	Aufsteiger	Absteiger
0	1	1	2	1	2
0	0	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1
1	0	2	1	2	1
2	1	2	1	2	1
2	0	3	1	3	1

Wenn Mannschaften während des laufenden Sportjahres aus dem Spielbetrieb zurückgezogen oder vom zuständigen Sportausschuss gestrichen werden, oder Spielklassen nicht mit 8 Mannschaften besetzt waren, können sich Änderungen (z. B. durch Auffüllen von Spielklassen) ergeben.

zusätzliche Bestimmungen:

Nimmt eine Mannschaft das Aufstiegsrecht nicht wahr, so geht es an den Nächstplatzierten oder den Dritten der Spielklasse. Verzichten auch diese, bleibt der bestplatzierte Absteiger in der Liga/Klasse.

Wenn auch bei keinem Absteiger die geplante Staffelfstärke nicht erreicht werden kann, werden die fehlenden Plätze durch die nächstplatzierten Mannschaften der nächstniedrigeren Spielklasse aufgefüllt.

Ziehen Vereine ihre Mannschaften zwischen den Spieljahren zurück, erhöht sich die Zahl der Aufsteiger analog Satz 1.

12.2.5 120 Wurf Internationales Wertungssystem

Mannschaftsaufstellung

Für jedes Spiel sind vor Spielbeginn bis zu 7 Spieler je Mannschaft dem Aufsichtsführenden auf dem offiziellen Vordruck zu benennen. Davon dürfen 5 Spieler tatsächlich zum Einsatz kommen.

Die dem Aufsichtsführenden gemeldeten Spieler und deren Startreihenfolge sind vor Wettkampfbeginn vom Aufsichtsführenden vorzulesen. Die Heimmannschaft muss mit der Nennung der 7 Spieler bis spätestens 15 Minuten vor Spielbeginn die Startreihenfolge der 4 zum Einsatz vorgesehenen Spieler vorlegen. Die Gastmannschaft setzt dann in Kenntnis der Aufstellung der Heimmannschaft bis spätestens 5 Minuten vor Spielbeginn ihre 4 Spieler dagegen. Bei verspäteter Abgabe der Mannschaftsaufstellung ist das Startrecht der betroffenen Mannschaft nicht verwirkt. Legt die Heimmannschaft die Aufstellung zu spät vor, verschieben sich die Abgabefrist der Gastmannschaft und der Spielbeginn entsprechend. Legt die Gastmannschaft ihre Aufstellung zu spät vor, ist der festgelegte Spielbeginn unter Berücksichtigung von Pkt. 13.1.1 dieser Ordnung einzuhalten.

Kann einer der benannten 4 Spieler nicht antreten, ist der Einsatz eines anderen Spielers, der nicht einer der benannten 4 Spieler sein darf und in der Liste der 7 Spieler benannt sein muss, möglich (dies zählt als Auswechslung). Dieser Spieler muss auf der Position des nicht mehr antretenden Spielers eingesetzt werden. Es ist nach Abgabe der Mannschaftsmeldung nur noch möglich, maximal einen Spieler einzuwechseln. Nicht angetretene bzw. ausgewechselte Spieler dürfen im laufenden Punktspiel nicht wieder eingesetzt werden.

Gehen Spieler entgegen der Aufstellung auf andere als die ihnen zugewiesenen Bahnen und spielen somit gegen andere als in der Aufstellung vorgesehenen Gegner, so wird deren Kegelergbnis auf dieser Bahn mit null Kegel gewertet. Eine Korrektur der Bahnen ist während des Einspielens möglich.

Wurfanzahl und Zeit

Gespielt werden 4 x 120 Wurf (4 x 30 Wurf kombiniert, jeweils 15 Volle und 15 Abräumer) über jeweils vier Spielbahnen. Pro Wurfserie (30 Wurf) stehen jedem Spieler 12 Minuten zur Verfügung.

Spielwertung

a) Satzpunkte (SP)

Im direkten Spiel Spieler gegen Spieler erhält der Sieger aufgrund der erzielten höheren Kegelzahl je Satz (Wurfserie = 30 Wurf kombiniert, 15 Volle und 15 Abräumer) 1 SP. Besteht Kegelgleichheit in einem Satz wird jedem Spieler 0,5 SP zugerechnet. Nach

Beendigung der vier Sätze ergibt sich eines der folgenden Wertungsergebnisse: 4 : 0 SP oder 3,5 : 0,5 SP oder 3 : 1 SP oder 2,5 : 1,5 SP oder ... usw.

b) Mannschaftspunkte (MP)

Der direkte Vergleich Spieler gegen Spieler führt aufgrund der Wertungsergebnisse aus den vier Sätzen zur Vergabe eines Mannschaftspunktes (damit vier MP). Einen MP erhält ein Spieler, wenn er mehr als zwei SP erzielt hat oder beim Stand von 2 : 2 SP in der Summe der vier Sätze gegenüber seinem Gegner mehr Kegel erzielt hat. Sind sowohl die SP als auch die Anzahl der Kegel gleich, wird der zu vergebende MP halbiert und jeder Mannschaft mit 0,5 MP zugerechnet. Zwei MP erhält die Mannschaft mit der höheren Anzahl an Kegel aus der Wertung der Ergebnisse aller vier Spieler gegenüber der gegnerischen Mannschaft. Bei Kegelgleichheit wird jeder Mannschaft ein MP zugesprochen. Nach Beendigung des Spiels ergibt sich eines der folgenden Wertungsergebnisse: 6 : 0 MP oder 5,5 : 0,5 MP oder 5 : 1 MP oder 4,5 : 1,5 MP oder 4 : 2 MP oder 3,5 : 2,5 MP oder ... usw.

c) Tabellenpunkte (TP):

Die Mannschaft mit den meisten MP erhält 2 TP, die Mannschaft mit den geringeren MP erhält 0 TP. Bei gleicher Anzahl der MP (3 : 3 MP) wird jeder Mannschaft 1 TP zugesprochen.

Reihenfolge in der Tabelle:

Die Reihung der Mannschaften in einer Tabelle ergibt sich aus:

- 1.) Anzahl der TP in absteigender Reihenfolge
- 2.) Anzahl der MP in absteigender Reihenfolge

d) Nichtantritt

Tritt eine Mannschaft nicht an, wird das Spiel mit 16 Satzpunkten, 6 Mannschaftspunkten und 2 Tabellenpunkten für die angetretene Mannschaft gewertet.

Falls die Heimmannschaft nicht antritt und nach Abschluss der Spielrunde Punktgleichheit zwischen der angetretenen Gastmannschaft und einer oder mehreren anderen Mannschaften besteht, dann werden alle auf der Bahn der nicht angetretenen Heimmannschaft erspielten Auswärtskegel annulliert.

Platzierung nach Abschluss der Spielrunde

Bei Gleichheit der TP und der MP zwischen zwei oder mehr Mannschaften richtet sich die Platzierung nach dem direkten Vergleich der betroffenen Mannschaften, und zwar

- 1.) die TP in absteigender Folge
- 2.) die MP in absteigender Folge
- 3.) die SP in absteigender Folge
- 4.) der im Durchschnitt bei allen Auswärtsspielen ohne Einbeziehung der gegenseitigen Spiele der zu wertenden Mannschaften erreichten Anzahl an Kegel in absteigender Folge

12.2.6 100 Wurf Punktspiele mit Eröffnungs- und Abschlussturnier

Die Wertung der Punktspiele erfolgt nach gespielten Kegel und Spielwertungspunkten (SWP). Die Mannschaft mit den meisten gespielten Kegeln hat das Spiel gewonnen und erhält 2 Pluspunkte. Bei einem Unentschieden (gleiche Kegelanzahl) erfolgt die Wertung 1:1 SWP.

Bei Turnieren erhält die Mannschaft mit dem höchsten Turnierergebnis die halbe hohe Punktzahl, entsprechend der nominellen Staffelfstärke. Die Mannschaft mit dem niedrigsten Ergebnis erhält 0,5 Punkte. Bei Nichtantritt von Mannschaften werden die niedrigeren Punkte nicht vergeben.

Erreichen mehrere Mannschaften in einem Turnier die gleiche Kegelanzahl, erfolgt Punkteteilung.

Bei Punktabspruch ist die Tabelle entsprechend zu korrigieren.

Bei Punktgleichheit zwischen 2 oder mehreren Mannschaften werden die gegeneinander erzielten Spielwertungspunkte aus den Hin- und Rückspielen und Turnieren berücksichtigt und danach eine gesonderte Tabelle erstellt.

Ist auch hier Gleichheit, werden die Kegel der Auswärtsspiele und Turniere der punktgleichen Mannschaften bei allen nicht in der gesonderten Tabelle als punktgleich erfassten Mannschaften der Spielklasse addiert. In dieser Wertung ist derjenige besser platziert, der die meisten Kegel gespielt hat.

Bei gleicher Anzahl erspielter Kegel wird die Differenz der bei den Hin- und Rückspielen und Turnieren gegeneinander erspielten Kegel bewertet, danach die Differenz der gegeneinander erspielten Abräumer und die Differenz der Zahl der gegeneinander gespielten Fehlwürfe.

Bei Verletzung während der Einspielzeit kann ein anderer Spieler eingesetzt werden. Dies zählt nicht als Auswechslung.

Das Spiel der einzelnen Starter beginnt mit dem Kommando des Schiedsrichters/Spielleiters „Spiel aufnehmen, Zeit läuft“ oder mit der Abgabe der 1. zu wertenden Kugel.

12.2.7 100/120 Wurf Turniere

Die Wertung der Spiele bei Turnieren erfolgt nach gespielten Kegel und SWP. Die Mannschaft mit dem höchsten Turnierergebnis erhält die hohe Punktzahl, entsprechend der nominellen Staffelfstärke. Die Mannschaft mit dem niedrigsten Ergebnis erhält 1 Punkt.

Erreichen mehrere Mannschaften in einem Turnier die gleiche Kegelanzahl, erfolgt Punkteteilung.

Bei Punktabspruch ist die Tabelle entsprechend zu korrigieren.

Bei Punktgleichheit von mehreren Mannschaften wird zur Ermittlung des Tabellenplatzes eine gesonderte Tabelle mit den erspielten Turnierwertungspunkten der punktgleichen Mannschaften erstellt, in der nur die Turniere bei den nicht in der gesonderten Tabelle als punktgleich erfassten Mannschaften gewertet werden.

Ist auch hier Gleichheit vorhanden, werden die Kegel dieser Turniere addiert. In dieser Wertung ist derjenige besser platziert, der die meisten Kegel gespielt hat.

Bei gleicher Anzahl erspielter Kegel wird die Differenz der gegeneinander erspielten Kegel bewertet, danach die Differenz der gegeneinander erspielten Abräumer und die Differenz der Zahl der gegeneinander gespielten Fehlwürfe.

Beispiel:

	<u>A</u>	<u>B</u>	<u>C</u>	<u>D</u>	<u>E</u>	<u>F</u>
Turnier 1 bei A	4	5	6	2	3	1
Turnier 2 bei B	6	4	1	5	2	3
Turnier 3 bei C	5	3	2	6	4	1
Turnier 4 bei D	4	5	6	1	2	3
Turnier 5 bei E	3	1	4	6	5	2
Turnier 6 bei F	2	6	5	1	4	3

Tabellenendstand	24	24	24	21	20	13
gesonderte Tabelle	9	12	15			
Platzierung	3.	2.	1.	4.	5.	6.

Bei Verletzung während der Einspielzeit kann ein anderer Spieler eingesetzt werden. Dies zählt nicht als Auswechslung.

Das Spiel der einzelnen Starter beginnt mit dem Kommando des Schiedsrichters/Spielleiters „Spiel aufnehmen, Zeit läuft“ oder mit der Abgabe der 1. zu wertenden Kugel.

12.2.8 Spielwertung bei Mannschaftswettbewerben, wo ein Unentschieden nicht möglich ist

In Mannschaftswettbewerben, bei denen ein Unentschieden nicht möglich ist, bestimmt sich die Reihenfolge entsprechend Ziffer 12.3.3 Sätze 1 bis 3. Ist danach noch keine Reihenfolge zu ermitteln, entscheidet das niedrigste Ergebnis eines Starters zu Ungunsten der Mannschaft. Ist auch dies gleich, wird das zweitniedrigste Ergebnis herangezogen usw.

12.3 Einzelmeisterschaften

12.3.1 Meldewesen

Die Teilnahme an Einzelmeisterschaften setzt die Meldung der Spieler/innen bei der zuständigen spielleitenden Stelle bis zum in den Ausschreibungen genannten Terminen voraus. Gemeldet werden können Spieler/innen, bei welchen unter Spielgenehmigung Verein/Club im DKB-Pass ein Mitgliedsverein des KKV-MEK eingetragen ist. Zu spät gemeldete Spieler/innen haben keinen Anspruch auf einen Startplatz.

12.3.2 Austragungsgrundsätze

Einzelmeisterschaften werden jährlich in allen Altersklassen außer AK Jugend U10 durchgeführt:

- U14 und U18 männlich und weiblich
- U23 männlich und weiblich
- Frauen und Männer
- Seniorinnen und Senioren A, B und C

Die Einzelmeisterschaften sind eigenständige Wettbewerbe außerhalb der Mannschaftsmeisterschaften. Mannschafts- und Spielklassenzugehörigkeit haben auf die Teilnahme an Einzelmeisterschaften keinen Einfluss.

Die Vorläufe werden, wenn erforderlich, über mehrere aufeinanderfolgende Tage verteilt durchgeführt. Vor- und Endläufe werden in verschiedenen Kalenderwochen ausgetragen. Die erspielten Vor- und Endlaufergebnisse bilden das Gesamtergebnis.

Endläufe werden in allen Altersklassen mit jeweils 12 Startern im Allgemeinen in umgekehrter Reihenfolge der Ergebnisse aus den Vorläufen ausgetragen. Sind Altersklassen bei den Vorläufen bereits mit weniger als 12 Startern besetzt, nehmen alle Spieler dieser Altersklasse(n), welche ein gültiges Vorlaufergebnis erzielt haben, an den Endläufen teil.

Bei Endläufen können bei Ausfällen die Nächstplatzierten der Vorläufe der jeweiligen Altersklasse nachrücken.

Vorstartrecht wird nur nach Punkt 4.5 dieser Sportordnung gewährt.

Vor Spielbeginn hat jeder Spieler den gültigen Spielerpass vorzulegen.

Gemeldete Spieler/innen, die zu Vorläufen bzw. Endläufen nicht antreten und sich nicht einschließlich bis zum Tag vor dem Beginn des jeweiligen Wettkampfs bei der spielleitenden Stelle abgemeldet haben, sind verpflichtet ihre Startgebühr zu entrichten, können aber bei Vorläufen gegebenenfalls durch eine(n) spielberechtigten Spieler/in ihres Vereins oder eines anderen Vereins ersetzt werden. Der Beginn des Wettkampfes ist der Zeitpunkt, an welchem der erste Starter der betreffenden Altersklasse laut Startliste gesetzt ist. Dies kann auch ein anderer Tag als der eigene Wettkampftag sein. Bei Nichtantritt nach dieser Frist (entschuldigt und unentschuldigt) kann zusätzlich zum Startgeld ein Bußgeld in Höhe von 10,00 € erhoben werden. Die Teilnehmer sind Vereinsstarter.

12.3.3 Spielwertung

In der Wertung ist derjenige besser platziert, der die meisten Kegel gespielt hat.

Bei gleicher Anzahl gespielter Kegel ist derjenige besser platziert, der das bessere Abräumergebnis hat.

Ist auch hier Gleichheit, entscheidet über die Platzierung die geringere Anzahl der Fehlwürfe.

Wenn noch keine Rangfolge zu ermitteln ist, wird das niedrigste Ergebnis einer Serie aus Vor- und Endlauf zu Ungunsten des Betreffenden gewertet. Ist auch hier Gleichheit, wird das zweitniedrigste Ergebnis genommen usw.

12.4 Weitere Disziplinen

Sind im Anhang oder in den Ausschreibungen geregelt.

12.5 Ehrungen

Grundsätzlich werden folgende Ehrungen vorgenommen:

- 1 Ehrung bei 1 Meldung
- 2 Ehrungen bei 2 Meldungen
- 3 Ehrungen bei mehr als 2 Meldungen

Ehrungen bei Einzelwertungen:

1. bis 3. Platz je eine Medaille/Pokal und eine Urkunde

Ehrungen bei Kreiseinzelmeisterschaften:

1. Platz einen Pokal und eine Urkunde
2. und 3. Platz je eine Medaille/Pokal und eine Urkunde

Ehrungen bei Kreismannschaftsmeisterschaften:

1. Platz einen Pokal und eine Urkunde
2. und 3. Platz je eine Urkunde

Ehrungen bei Tandem-Paarkampfkreismeisterschaften:

1. Platz zwei Pokale und zwei Urkunden
2. und 3. Platz je eine Medaille/Pokal und eine Urkunde

Ehrungen beim Kreispokal:

laut Ausschreibung

12.6 Zuteilungen

Für die Teilnahme an Einzelmeisterschaften, Turnieren, Aufstiegsspielen und anderen sportlichen Veranstaltungen im KVC gelten die Bestimmungen des KVC.

Qualifiziert sind, abhängig von den Schlüsselzuweisungen des KVC:

zu den Einzelmeisterschaften, die in ihrer Reihenfolge bestplatzierten und teilnahmewilligen Spieler/innen aller Endlaufteilnehmer der KEM in jeder Altersklasse,

zu den Aufstiegsspielen und Erzgebirgsmeisterschaften (Erzgebirgskreis), die in ihrer Reihenfolge bestplatzierten und teilnahmewilligen Mannschaften der KMM, festgelegt in den Ausschreibungen,

beim Bezirkspokal die bestplatzierten Mannschaften in der Kreisliga (vom Platz 1 beginnend) nach dem letzten Turnier/Spieltag vor dem Termin der Meldefrist. Mannschaften, welche im Vorjahr gemeldet waren, aber nicht angetreten sind, verlieren ihren Startplatz.

12.7 Bahneinteilung und Wechsel

Meisterschaftsspiele mit 6-er, 5-er und 4-er Mannschaften auf Zweibahnanlagen sind im Blockstart (Paarstart laut Spielplan) durchzuführen.

Meisterschaftsspiele über 4 Bahnen sind bei 6-er und 4-er Mannschaften im Blockstart mit Bahnwechsel je 30/50 Wurf (15/25 Volle, 15/25 Abräumen) durchzuführen. Meisterschaftsspiele über 4 Bahnen sind bei 5-er Mannschaften, welche 100 Wurf Turnierform spielen im Kettenstart, bei 120 Wurf im Blockstart durchzuführen.

Für alle Einzelwettbewerbe ab U23 ist Kettenstart über 2 Bahnen vorgeschrieben. Für alle Einzelwettbewerbe der Altersklassen Jugend ist Blockstart vorgeschrieben.

Bei Kettenstart wird stets mit dem Spiel in die Vollen begonnen und der Bahnwechsel von links nach rechts vorgenommen.

Bei Mannschaftswettbewerben Hin- und Rückspiele auf Vierbahnanlagen beginnt die Heimmannschaft auf den Bahnen 1 und 3. Der Gast beginnt auf den Bahnen 2 und 4. Beim Spiel über zwei Bahnen beginnt die Heimmannschaft auf der linken Bahn. Die nachfolgenden Starter beginnen auf den Bahnen, die der Vorstarter zuletzt bespielt hat.

Der Bahnwechsel beim Spiel über 4 Bahnen erfolgt nach folgendem Schema:

Bahn 1	Bahn 2	Bahn 3	Bahn 4
A 1	B 1	A 2	B 2
B 1	A 1	B 2	A 2
B 2	A 2	B 1	A 1
A 2	B 2	A 1	B 1

Die Spieler 3 und 4, 5 und 6 analog der Spieler 1 und 2.

Bei 6er-Mannschaften 100 Wurf auf Vierbahnanlagen spielen jeweils drei Spieler auf den Bahnen 1 und 2 und jeweils drei Spieler auf den Bahnen 3 und 4.

Bei 4er-Mannschaften 100 Wurf auf Vierbahnanlagen spielen jeweils zwei Spieler auf den Bahnen 1 und 2 und jeweils zwei Spieler auf den Bahnen 3 und 4.

Der Bahnwechsel bei 6-er und 4-er Mannschaften bei 3 Mannschaften wird wie folgt

vorgenommen:

1 - 2, 3 - 1, 2 - 3; 1 - 2, 3 - 1, 2 - 3; 1 - 2, 3 - 1, 2 - 3.

Bei Wettbewerben auf neutralen Anlagen wird die Startreihenfolge in den Ausschreibungen festgelegt.

12.8 Spielarten

Alle Wettbewerbe werden kombiniert durchgeführt.

Spiel ins Volle Bild:

Nach jedem Wurf werden die Kegel wieder aufgestellt.

Abräumen:

Es wird so lange auf das verbleibende Kegelbild gespielt, bis alle neun Kegel gefallen sind. Dann wird neu aufgestellt.

Kombiniertes Spiel:

Die erste Hälfte wird ins Volle, die zweite ins Abräumen gespielt.

Abweichende Regelungen sind in den Ausschreibungen festgelegt.

12.9 Nichtantritt, Ausscheiden oder Zurückziehen von Mannschaften

Alle Spiele haben zu den in den Spielplänen festgesetzten Zeiten zu beginnen.

Tritt eine Mannschaft, verursacht durch höhere Gewalt, zum Beispiel Verspätung der öffentlichen Verkehrsmittel, Pannen und Unfälle, wobei unbedingt ein entsprechender Nachweis zu führen ist, zu einem Spiel nicht oder nicht rechtzeitig an, entscheidet über Wertung oder Neuansetzung der zuständige Staffelleiter.

Sind jedoch von jeder Mannschaft 2 Spieler anwesend, muss gespielt werden. Ausnahme ist das Spiel über 6 Bahnen. Hier müssen 3 Spieler anwesend sein.

Mannschaften, die freiwillig oder aufgrund von Eigenverschulden ihr Startrecht zweimal nicht wahrnehmen, sind 1. Absteiger und alle Spiele dieser Mannschaft werden aus der Wertung genommen.

Scheiden Mannschaften während des laufenden Sportjahres aus dem Spielbetrieb aus oder werden vom zuständigen Sportausschuss gestrichen, sind sie erster Absteiger. Eine neue Tabelle ist zu erstellen. Bei Hin- und Rückspielen werden sämtliche Punkte aus den Spielen dieser Mannschaft gestrichen. Bei Turnierspielen wird diese Mannschaft aus der Gesamttabelle gestrichen. Die Punkte der anderen Mannschaften bleiben unverändert. Ersatzspielereinsätze und Spielberechtigungen aller Spieler aller Mannschaften bleiben bestehen.

Das Unterlaufen der festgelegten Mannschaftsstärke ist nicht erlaubt. Es wird nach der RVO geahndet. Tritt eine Mannschaft ein zweites Mal in einer Spielsaison mit mindestens einem Starter weniger an, wird dies mit einer Geldbuße laut Katalog Strafmaßnahmen und Ordnungsgelder belegt. Jeder weitere Verstoß führt zum Abstieg und die Spiele dieser Mannschaft werden aus der Wertung genommen.

Mannschaften, die im Laufe des Sportjahres von den Wettspielen zurückgezogen oder vom zuständigen Sportausschuss gestrichen wurden, erhalten für das laufende Sportjahr eine Sperre für den gesamten Wettspielbetrieb und sind nach der Rechts- und Verfahrensordnung des KKV-MEK zur Verantwortung zu ziehen. Ersatzspielereinsätze und Spielberechtigungen aller Spieler bleiben bestehen. Der Sportausschuss entscheidet über die Einordnung der betreffenden Mannschaft in den Wettspielbetrieb des Folgejahres.

Ein Antritt der Mannschaft in Unterzahl beim Kreispokal wird nicht sanktioniert.

12.10 Spielverlegungen

Spielverlegungen können genehmigt, müssen aber vor dem festgesetzten Termin durchgeführt werden. In Ausnahmefällen insbesondere zum Beginn der Spielserie, wenn aus terminlichen Gründen keine Vorverlegung möglich ist, kann auch einer Verlegung nach dem festgesetzten Termin zugestimmt werden.

Einem Antrag muss in allen Fällen beiliegen:

- die Begründung für die Verlegung;
- die schriftliche Einverständniserklärung des Spielgegners, inkl. Bekanntgabe des neuen Termins;
- der Nachweis der Einzahlung einer Verwaltungsgebühr in Höhe von 20,00 EUR auf das Konto des KKV-MEK.

Ein Antrag muss spätestens 10 Tage vor dem festgelegten Spieltermin beim Staffelleiter vorliegen. Eine Durchschrift erhält der Sportwart.

Eine Verlegung innerhalb der gleichen Spielwoche bei Hin- und Rückspielen, ein Tausch der Mannschaften in den Abteilungen oder Gruppen bei Turnieren, ein Tausch von 2 Turnierorten unter spieltaggenauer Einhaltung der in den Ausschreibungen angegebenen Termine, ein Tausch von Hin- und Rückspiel zwischen 2 Mannschaften unter Einhaltung der vorgegebenen Spielwochen ist möglich und bedarf keiner Genehmigung. Die Zustimmung aller beteiligten Mannschaften muss jedoch in allen vorgenannten Fällen vorliegen. Eine Verlegung von Spieltagen außerhalb der vorgegebenen Spielwoche ist nur in Ausnahmefällen bei Zustimmung aller Mannschaften einer Spielklasse möglich. Der Staffelleiter ist zu informieren. Es fallen in diesem Fall keine Gebühren an. Eine Verlegung der letzten zwei Spieltage (Hin- und Rückspiele), wobei am letzten Spieltag alle Spiele zeitgleich ausgetragen werden müssen bzw. des letzten neutralen Turniers (hier ist auch die Startreihenfolge einzuhalten) außerhalb der ausgeschriebenen Spielwoche ist nicht möglich.

Es wird empfohlen, Änderungen zwischen den beteiligten Mannschaften schriftlich zu vereinbaren. Sollten Unregelmäßigkeiten auftreten und wurden von den beteiligten Mannschaften keine schriftlichen Vereinbarungen getroffen, so wird die die Veränderung wünschende Mannschaft zur Verantwortung gezogen.

Bei Wahrnehmung von Sonderspielrechten nach Teil 4.5 der Sportordnung muss der Antrag grundsätzlich mindestens vier Wochen vor dem angesetzten Termin beim Sportwart eingegangen sein.

13 Spieldurchführung

13.1 Spielbeginn

Der Spielbeginn ist in den Spielplänen der Ausschreibungen festgelegt.

Der gastgebende Verein hat dafür Sorge zu tragen, dass die Kegelsportanlage mindestens 30 Minuten vor dem in den Ausschreibungen genannten Spielbeginn geöffnet ist und vor Wettkampfbeginn zu überprüfen, dass alle Voraussetzungen für eine ordnungsgemäße Durchführung des Wettkampfes erfüllt sind.

Über die Wertung von Spielen, die nicht entsprechend des Spielplanes oder der Ausschreibungen begonnen werden, entscheidet der zuständige Staffelleiter.

Alle Staffeln und Mannschaften haben die Spielserie bis zum letzten Spieltag durchzuspielen.

13.1.1 Spiele zwischen 2 Mannschaften

Spielbeginn ist grundsätzlich die Zeit laut Ansetzungsplan. Ist eine Mannschaft nicht anwesend, ist eine Wartezeit von 15 Minuten einzuhalten. Tritt eine Mannschaft durch

eigenes Verschulden nach Ablauf dieser Wartezeit nicht an, erhält sie 0 Spielwertungspunkte, die angetretene Mannschaft ohne Spieldurchführung 2 Spielwertungspunkte.

Wird von der verspäteten Mannschaft der Beweis erbracht, dass kein eigenes Verschulden vorliegt, ist nach Möglichkeit das Spiel noch auszutragen. In diesem Fall ist dem Spielbericht eine begründete Entschuldigung der zu spät kommenden Mannschaft beizufügen, bzw. innerhalb von drei Tagen an die spielleitende Stelle einzureichen. Geschieht dies nicht, oder wird dabei festgestellt, dass die angeführte Begründung nicht zutrifft, gilt der Start der betreffenden Mannschaft als unberechtigt und das Spiel wird für diese Mannschaft mit 0 Punkten gewertet.

Kann das Spiel nicht mehr ausgetragen werden, entscheidet die spielleitende Stelle über eine Neuansetzung.

13.1.2 Turniere

Ein Turnier wird grundsätzlich zum festgelegten Zeitpunkt begonnen, wenn mindestens 2 Mannschaften pünktlich erschienen sind. Sind 2 Spieler einer Mannschaft anwesend und ist das Fehlen der restlichen Spieler kein Eigenverschulden, wird unter der Bedingung, dass der Schreibdienst abgesichert werden kann, das Spiel begonnen.

Mannschaften, die danach erscheinen und den Beweis erbringen, dass kein Eigenverschulden vorliegt, sind in das laufende Spiel einzuordnen, solange der letzte Durchgang noch nicht begonnen hat.

Der letzte Durchgang beginnt, wenn der Schlussstarter einer Mannschaft sein Spiel beginnt. Bei einem in Abteilungen oder Gruppen gespielten Turnier kann die Einordnung nur in der jeweiligen Abteilung oder Gruppe erfolgen.

Mannschaften, die erst nach Beginn des letzten Durchganges oder nicht anreisen, erhalten folgende Bewertung:

- bei eigenem Verschulden: 0 Spielwertungspunkte
- ohne eigenes Verschulden: 1 Spielwertungspunkt

13.1.3 Anreise von Gastmannschaften

Reist eine Gastmannschaft zu einem festgesetzten Termin pünktlich oder verzögert an und kann durch Verschulden des Gastgebers nicht spielen, so hat die Heimmannschaft die Kosten der nochmaligen Anreise der Gastmannschaften zu bezahlen und unverzüglich einen Nachholtermin innerhalb der nächsten 14 Tage zu benennen. Wird ein Heimturnier ersatzlos gestrichen, so hat der für dieses Heimturnier zuständige Verein einen Betrag laut Punkt 14.8 des Strafmaßnahmen und Ordnungsgelder-Kataloges des KKV-MEK zu entrichten.

13.2 Einspielzeit

Jedem Spieler ist es gestattet, vor Beginn seines Wurfprogramms auf der zuerst zu spielenden Bahn, bis zu 3 Wurf ohne Wertung zu spielen.

Die Einspielzeit kann nur einmal in Anspruch genommen werden. Ein Einwechselspieler hat keinen Anspruch auf Einspielzeit.

13.3 Spielbereich

Die Begrenzungslinien des Spielbereichs dürfen ab Einnehmen der Grundstellung bis unmittelbar nach dem Kugeleinschlag betreten, jedoch nicht übertreten werden (Maße und Darstellung siehe Technische Vorschriften).

Das Betreten oder Verlassen der Bahnen ist dem Starter erst nach Beendigung aller Wurfserien bzw. mit Zustimmung des Schiedsrichters/Spielleiters erlaubt.

Verlässt er den Spielbereich während einer Wurfserie, wird die Zeit, außer bei Verletzung nicht angehalten.

Sofern der Kugelkasten außerhalb des Spielbereiches liegt, darf dieser Bereich nur zum Zweck der Kugelentnahme verlassen werden.

Im Spielbereich, einschließlich Betreuer, darf sich nur jeweils eine Kugel befinden.

13.4 Wurfzahlen, Wurfzeiten, Wurfwertung

13.4.1 Wurfzahlen

Auf Kreisebene gelten folgende Festlegungen:

Kreisliga, Kreisklassen Männer 120 Wurf (4x30 Wurf - je15 Volle, 15 Abräumer)

Kreisliga Frauen 100 Wurf (2x50 Wurf - je25 Volle, 25 Abräumer)

Altersklassen Erwachsene 100 Wurf (2x50 Wurf - je25 Volle, 25 Abräumer)

Altersklassen Jugend 120 Wurf (4x30 Wurf - je15 Volle, 15 Abräumer)

Weitere Wurfzahlen sind in den Ausschreibungen festgelegt.

Im KKV-MEK gelten ab U18 keine Höchstgrenzen pro Starter und Wettkampftag. Die Verantwortung liegt bei den einzelnen Vereinen.

13.4.2 Wurfzeiten

Als Wurfzeit stehen für alle Disziplinen im Einzel und im Mannschaftswettbewerb für 50 Wurf (1 Wurfserie) maximal 20 Spielminuten zur Verfügung. Für eine Wurfserie von 30 Wurf stehen jedem Spieler 12 Spielminuten zur Verfügung.

Die Wurfzeit muss während der gesamten Wettspieldauer dem Aktiven angezeigt sein. Ist dies nicht der Fall, kann eine vorzeitige Beendigung der Wettkampfdistanz (z. B. durch Anziehen des Automaten) nicht angewandt werden. Die verbliebenen Würfe müssen in diesem Fall nachgespielt werden.

13.4.3 Wurfwertung

Bei der Bewertung gilt grundsätzlich die Anzahl der gefallen Kegel. Bei Automatik erfolgt die Wertung nach dem elektronischen Bildanzeiger. Der automatische Drucker ist nur ein Hilfsmittel.

Bei Fehlern in der Anzeige ist die Anlage durch den Schiedsrichter oder Spielleiter zu überprüfen. Er entscheidet über das Wurfsergebnis.

Kegel, die durch zurückprallende Kugeln fallen, zählen als nicht gefallen.

Entfällt dem Starter in der Startstellung 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 werden durch den Stellautomaten die Kegel hochgezogen, ist der Wurf ungültig und muss in jedem Fall wiederholt werden. Dies gilt auch, wenn die Kugel die Bahn verlassen hat oder ein Nullwurf getätigt wurde.

Vor Abgabe eines Wurfes muss die Kegelstellvorrichtung aufnahmebereit sein, sonst ist der Wurf ungültig und muss wiederholt werden.

Bei bewusstem Spiel in die nicht aufnahmebereite Kegelstellvorrichtung ist der Spieler vom Schiedsrichter / Aufsichtsführenden zu warnen. Im Wiederholungsfall wird der

Wurf nicht gewertet.

13.5 Spielunterbrechung

13.5.1 Ausfall

Bei kurzen technisch bedingten Unterbrechungen (Seilverwirrungen etc.) werden die betroffenen Bahnen angehalten. Zusätzlich können beim Spiel über 4 und 2 Bahnen die unmittelbar an die betroffene Bahn angrenzenden Bahnen auf Anweisung des Schiedsrichters / Spielleiters oder auf Hinweis des betroffenen Spielers angehalten werden. Nach Beendigung der Unterbrechung ist das Spiel sofort wieder aufzunehmen.

Bei Ausfall von Bahnen ist der Schiedsrichter/Spielleiter berechtigt, den Wettkampf auch nach einem vertretbaren Zeitraum fortzusetzen.

Dauert der technische Defekt länger als 20 Minuten, dürfen vor der Fortführung des Wettkampfes 5 Würfe ohne Kegelaufstellung ausgeführt werden.

Spieler der Nachbarbahnen beenden die für den Durchgang erforderliche Wurfzahl und dürfen mit den letzten 5 Würfeln des Nachspielenden auf den von ihnen zuletzt bespielten Bahnen 5 Würfe ohne Kegelaufstellung spielen. Erst dann erfolgt Bahnwechsel.

Ist die Mindesttemperatur laut Punkt 11.2 dieser Sportordnung zu Beginn oder während des Wettkampfes nicht gegeben oder befindet sich Kondenswasser auf der Oberfläche des Anlaufbereiches und einer oder mehrere Teilnehmer sind nicht bereit, unter diesen Bedingungen den Wettkampf aufzunehmen bzw. fortzuführen, muss der Wettkampf unterbrochen werden. Der Gastgeber hat unverzüglich Maßnahmen zur Ursachenbehebung einzuleiten. Desweiteren gelten sinngemäß die Bestimmungen der Punkte 13.5.1 Absätze 2-4 und 13.5.2 dieser Sportordnung.

13.5.2 Spielabbruch

Ein Spielabbruch ist nur dann durch den Schiedsrichter/Spielleiter zu vollziehen, wenn der Schaden nachweislich nicht behoben werden kann.

Kann der Schaden innerhalb 60 Minuten nicht repariert werden, wird das Spiel abgebrochen. Das Spiel wird in der gleichen oder den kommenden beiden Kalenderwochen fortgesetzt. Der gastgebende Verein hat für gleiche Bedingungen zu sorgen.

Beim Spielabbruch aus technischen Gründen werden vollendete Wurfserien gewertet.

Erfolgt ein Spielabbruch aus anderen Gründen, entscheidet der zuständige Staffelleiter über die Wertung bzw. Neuansetzung des Spieles, wenn erforderlich nach der Rechts- und Verfahrensordnung (RVO).

Die Mannschaftsaufstellungen beim 120-Wurf-System mit internationaler Wertung zum Zeitpunkt vor dem Spielabbruch behalten beim Nachholtermin unverändert Gültigkeit. Beiden Mannschaften ist es aber gestattet, vor Spielbeginn bzw. Spielfortsetzung jeweils einen weiteren Ersatzspieler zu benennen, sofern nicht bereits die Maximalanzahl an Ersatzspielern auf dem Mannschaftsmeldeformular benannt wurde.

Sollte es einer Mannschaft trotz der Ergänzung eines weiteren Ersatzspielers aufgrund besonderer Umstände nicht möglich sein, zum Nachholtermin mit vollständiger Spieleranzahl anzutreten, besteht die Möglichkeit, Spieler aufgrund eines Härtefalls auszutauschen. Dieser Spielertausch aufgrund eines Härtefalls ist beim zuständigen Sportausschuss zu beantragen. Entsprechende Nachweise für die Notwendigkeit des Austauschs sind zu erbringen.

13.6 Schreibweise bei Fehl- und Nullwurf sowie Regelverstöße

13.6.1 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 einer 0.

13.6.2 Nullwurf

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

Volle: Getroffene Kegel werden geschrieben und mit "X" durchgestrichen (entwertet).

Abräumen: Getroffene Kegel werden geschrieben und mit "X" durchgestrichen (entwertet) aber nicht wieder aufgestellt. Auf das verbliebene Bild muss weitergespielt werden.

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

Gibt es keinen nächsten Wurf, so wird der letzte Wurf als Nullwurf geschrieben.

Erfolgt die 2. und folgende Verwarnung zwischen zwei Würfen, wird beim nächsten Wurf keine Zahl eingetragen und durch ein "X" gekennzeichnet.

13.6.3 Regelverstöße

Folgende Verstöße führen nach einer einmaligen Verwarnung zu einem Nullwurf:

- Kugeln, die nicht auf der Aufsatzbohle aufgelegt werden,
- Übertreten der Markierung des Spielbereichs (außer bei Kugelaufnahme),
- Berühren des Bodens mit den Händen oder Knien,
- Aufstützen auf dem Kugelrücklauf oder Abstützen an der Wand.

Unsportliches Verhalten ist:

- Nichtanerkennung von Entscheidungen des Schiedsrichters/ Spielleiters,
- Störung oder Behinderung des Gegners,
- zu lautes Sprechen mit dem Betreuer,
- Diskussionen mit den Zuschauern,
- Beleidigung von Schiedsrichtern / Spielleitern, Sportfunktionären oder Zuschauern.

13.6.4 Haftmittel, Markierungen

Haftmittel zur besseren Kugelführung

Die Haftmittel dürfen jedoch keine gesundheitsschädigenden Substanzen beinhalten. Vor dem Bahnwechsel müssen die benützten Kugeln gereinigt werden. Bei einem gemeinsamen Kugelrücklauf muss gewährleistet sein, dass der Gegner mit einwandfreien Kugeln spielen kann.

Markierungen (Klebeband) für den Stand neben der Aufsatzbohle.

Diese Markierungen müssen bei Bahnwechsel ohne Beschädigung der Anlage wieder entfernt werden.

13.7 Auswechsellspieler

Bei Sechsermannschaften ist die Einstellung von zwei Auswechsellspielern erlaubt. Er spielt sofort auf das Ergebnis des ausgewechselten Spielers weiter. Bei Vierer- und Fünfermannschaften darf nur einmal ausgewechselt werden.

Jeder Spieler kann eine oder mehrere Verletzungspausen von zusammengerechnet 10 Minuten in Anspruch nehmen. Danach darf die Spielzeit aus einem derartigen Grund nicht mehr angehalten werden.

Kommt ein Einwechselspieler zum Einsatz, muss die Einwechslung ohne Spielzeitverlust innerhalb der für diese Verletzungsunterbrechung noch zur Verfügung stehenden Zeit erfolgen.

Wird ein Spieler, ohne dass eine Verletzung des auszuwechselnden Spielers vorliegt, eingewechselt, ist die Zeit für maximal eine Minute anzuhalten.

Der eingewechselte Spieler hat im Falle einer Verletzung nur noch eine Spielzeitunterbrechung im Umfang der von seinem Vorgänger von den 10 Minuten noch nicht in Anspruch genommenen Zeit.

Nach Ausschöpfung des Auswechsellkontingents kann auch ein Verletzter nicht mehr ersetzt werden.

Der Wechsel ist dem Schiedsrichter bzw. der Aufsicht vorher zu melden und auf dem Spielberichtsbogen und dem Wurfschein zu vermerken.

Ein im Wettkampf eingesetzter Spieler kann in diesem Wettkampf nicht noch einmal eingesetzt werden.

13.8 Einsatz von Nichtstamm- und Auswechselspielern

In Mannschaften der Altersklassen U18 gemeldete Jugendspieler oder U18-Jugendliche aus gemischten Jugendmannschaften, können unabhängig von ihrer Spielklasse in Frauen-/Männermannschaften als Nichtstamm- bzw. Auswechselspieler ohne Begrenzung der Einsätze spielen.

Seniorenspieler eines Vereines, die in einer Männermannschaft auf Kreisebene gemeldet sind, sind hinsichtlich Nichtstamm- oder Auswechselspielereinsatz wie Männer zu behandeln. Eine Ummeldung aus der Spielklasse Senioren in die Spielklasse Männer im laufenden Spieljahr ist zulässig.

Spieler, die keiner Stammmannschaft angehören, können an einem Wettspiel ohne eingetragene Spielberechtigung teilnehmen. Innerhalb von sechs Tagen nach Abschluss des Wettspiels ist der Spieler beim zuständigen Staffelleiter oder bei dessen Ausfall dem zuständigen Sportwart nachzumelden. Geschieht dies nicht oder wird dabei festgestellt, dass der Spielerpass nicht in Ordnung ist, gilt der Start als unberechtigt.

Nach Erteilung der zweiten Spielberechtigung ist der Einsatz in anderen Mannschaften, auch als Auswechselspieler, nicht mehr möglich.

Die Zusatzregelung für Bundesligaspieler und Spieler erster Mannschaften hat auf Kreisebene keine Gültigkeit.

13.9 Erwerb der zweiten Spielberechtigung

Alle Spieler erhalten innerhalb eines Sportjahres für Wettspiele maximal zwei Spielberechtigungen. Ausnahmen sind nur nach 4.3 Absatz 3 Satz 3 und nach Punkt 5 möglich. Nach Erteilung der zweiten Spielberechtigung ist der Einsatz als Nichtstamm- oder Auswechselspieler in einer anderen Mannschaft nicht mehr möglich und gilt als unberechtigter Start.

Wird ein Spieler innerhalb eines Sportjahres bei Wettspielen ein viertes Mal in einer höheren, als der Mannschaft des Vereins, in der er als Stammspieler gemeldet ist, eingesetzt, muss er für die Mannschaft umgemeldet werden, für die er das vierte Spiel in einer höheren Mannschaft durchgeführt hat. In diesem Fall ist der Spielerpass mit dem Einlegeblatt innerhalb von sechs Kalendertagen an den zuständigen Staffelleiter oder bei dessen Ausfall dem zuständigen Sportwart zur Eintragung der neuen Spielberechtigung

einzureichen. Erfolgt dies nicht, gilt der vierte und jeder weitere Einsatz, auch in der bisherigen Stammmannschaft, als unberechtigt bis zur Erteilung der zweiten Spielberechtigung.

Eine zweite Spielberechtigung in einer anderen als der gemeldeten Altersklasse ist nur für Spieler der Altersklassen U18 und Senioren/Seniorinnen möglich.

Eine Ummeldung von einer höheren in eine untere Mannschaft derselben Altersklasse ist nur unter folgenden Bedingungen möglich:

- beide Mannschaften haben die Wettspiele ihrer Staffel noch nicht abgeschlossen
- die festgelegte Anzahl der Stammspieler wird nicht unterschritten

Nach erfolgter Abmeldung beim bisherigen Staffelleiter ist der Spieler erst nach 2 absolvierten Spielen der neuen Stammmannschaft in dieser spielberechtigt.

13.10 Betreuer

Der Betreuer darf sich nur in Sportkleidung und Sportschuhen bei einem Spieler aufhalten.

Er darf den Spielbereich des eigenen Spielers betreten, muss aber hinter der Aufsatzbohle sitzen. Eine Behinderung des Spielbetriebes darf durch den Betreuer nicht entstehen.

Anfeuerungsrufe und Beifallklatschen sind dem Betreuer untersagt.

Der Betreuer kann zugleich Begleiter sein.

Aufnahme und Wechsel der Betreuung sind nur mit Beginn der Wurfserien möglich.

Bei geschlossenen Anlagen ist das Öffnen der Türen als Störung anzusehen.

Die Türen dürfen nur geöffnet werden:

- nach beendeten Wurfserien
- zur Behebung von Defekten an der Bahnanlage
- bei Verletzung eines Spielers
- bei Spielerauswechslung

13.11 Begleiter

Für jeden Spieler kann ein Begleiter gestellt werden. Er überwacht nur die Würfe und Eintragungen auf den Wurfscheinen.

Fehlt der Begleiter, gibt es keine Einspruchsmöglichkeit bei eventuell unrichtigen Eintragungen, einschließlich der Schreibautomaten.

Dem Begleiter steht ein Platz neben dem Schreibpult zu.

14 Leitung eines Spiels

Bei den Heimspielen ist der Mannschaftsleiter der gastgebenden Mannschaft in der Regel Spielleiter. Der Mannschaftsleiter kann diese Aufgabe delegieren. In diesem Fall ist der Spielleiter schriftlich auf dem Spielbericht festzulegen.

weiterhin gilt:

neutrale Turniere:

Aufsicht, Spielleitung und Bereitstellung Spielberichte - gastgebender Verein,
Schreibdienst Spielbericht - die in den Blöcken erstgenannte Mannschaft,

Kreiseinzelmeisterschaften, Paarkampfkreismeisterschaft:

Aufsicht, Spielleitung, Schreibdienst, Spielbericht und Bereitstellung Startliste - gastgebender Verein,

Kreispokal:

verantwortlich Sportwarte, Staffelleiter, Vorstand

Die Heimmannschaft ist verpflichtet, ständig zu jedem Spielteil mit mindestens 2 Mitgliedern ihres Vereins anwesend zu sein und über die Gesamtdauer des Wettkampfes das gleiche Sportmaterial zu verwenden. Alle Teilnehmer des Wettkampfes sind verpflichtet, die Anweisungen des jeweiligen Spielleiters bezüglich der Nutzung der Sportstätte, deren Nebenräumen und sonstigen Einrichtungen zu befolgen und aushängende Ordnungen einzuhalten. Die Kosten für die Heimturniere trägt die Heimmannschaft.

Die Spielleiter eines Wettkampfes sind verpflichtet, das Rauchverbot in den Räumen, welche zum Aufenthalt der Aktiven in ihrer Sportausübung genutzt werden, einzuhalten.

Der Leiter eines Spieles kann vor Beginn dieses, auf jeden Fall vor dem Start des Spielers, die Spielberechtigung überprüfen.

Die Spielerpässe der Ersatzspieler sind vorzulegen und die entsprechende Eintragung im Einlegeblatt ist vorzunehmen.

Für sachliche Richtigkeit, Verletzungen, Proteste oder Sonstiges erfolgt die Unterschrift der Mannschaftsleiter auf dem Spielprotokoll.

Die Spielerpässe sind zu allen Wettkämpfen mitzuführen und auf Verlangen jedem Mitglied des KKV-MEK vorzulegen.

Der Spielleiter darf kein Startrecht erteilen, wenn

- der Spieler eine Spielsperre abzugelten hat,
- der Spieler weder den Spielerpass noch ein amtliches Personaldokument mit Lichtbild vorlegen kann,
- der Spieler keine Spielberechtigung nachweisen kann. Ausnahme: Spieler und Auswechselspieler, die keiner Stammmannschaft angehören (Pkt. 13.8 Absatz 3 dieser Sportordnung).
- Spieler nach Erteilen der zweiten Spielberechtigung als Nichtstamm- oder Auswechselspieler eingesetzt werden sollen,
- Spieler keine Beitragsmarke des DKB für das laufende Kalenderjahr im Spielerpass nachweisen können (01.02.).
- Spieler nicht vorschriftsmäßig gekleidet sind oder Mannschaften nicht in einheitlicher Spielkleidung antreten.

Wenn vor Beginn des Wettkampfes, spätestens vor dem Start eines Spielers, die Spielerpässe nicht kontrolliert wurden, kann nach Abschluss des Wettspieles hinsichtlich Spielberechtigung kein Protest erhoben werden.

Kann ein Spieler bei Spielbeginn seinen Spielerpass nicht vorlegen, ist dieser innerhalb von sechs Tagen mit einem frankierten Rückumschlag zur Kontrolle an den zuständigen Staffelleiter einzureichen. Der Spieler hat sich in diesem Fall vor seinem Start auszuweisen und auf dem Spielbericht durch Unterschrift zu bestätigen, dass er einen gültigen Spielerpass besitzt.

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

Stellt der Staffelleiter nach Erhalt der Spielunterlagen nachträglich den Einsatz eines nicht spielberechtigten Spielers fest, hat er den Spielleiter und die beteiligten Mannschaften zu informieren und die neue Punktwertung vorzunehmen.

Bei Vorhandensein von Druck- oder Computertechnik ist diese einzusetzen. Andernfalls ist der Schreibdienst wechselseitig unter gegenseitiger Kontrolle durchzuführen.

Festgestellte Unehrlichkeiten und Nachlässigkeiten der eingesetzten Spielleiter, Mannschaftsleiter und des Schreibdienstes werden nach der Rechts- und Verfahrensordnung geahndet.

Es ist jedem Spieler innerhalb von 15 Minuten nach Beendigung seines Spiels Gelegenheit zu geben, sein Ergebnis im Ergebnisbuch/Wurfzettel/Druckerausdruck vor Eintragung in den Spielbericht zu kontrollieren.

Der Spielleiter ist verpflichtet, den vorgeschriebenen Spielbericht in der erforderlichen Anzahl auszufüllen und am gleichen Tag nach Beendigung des Wettkampfs zu verschicken.

Die Spielberichte dürfen auch an den zuständigen Staffelleiter/spielleitende Stelle und den Ergebnisdienst gefaxt oder per e-Mail zugestellt werden.

Die Originale müssen jedoch bei Protesten oder auf Verlangen jederzeit vorgelegt werden können.

14.1 Verwarnungen/Spielausschluss

Verwarnungen/Spielausschlüsse sind Sofortmaßnahmen des Schiedsrichters / Spielleiters und personengebunden und nicht übertragbar. Sie sind mit Begründung auf dem Spielbericht zu vermerken.

Die erste Verwarnung ist dem Betroffenen durch Hochhalten der gelben Karte anzuzeigen (unter Beachtung von Absatz 4) und hat Gültigkeit für alle weiteren Verstöße gegen die Sportordnung oder Sportdisziplin. Ab der zweiten Verwarnung werden dem Betroffenen die gelbe und rote Karte gezeigt (unter Beachtung von Absatz 4) und die betreffenden Würfe als Nullwürfe gewertet. Das Gesamtergebnis ist zu berichtigen.

Bei besonders unsportlichem Verhalten kann eine Disqualifikation bzw. ein Spielausschluss erfolgen, dies wird durch Zeigen der roten Karte allein angezeigt. Im Mannschaftsspiel kann ein anderer Spieler den Platz des ausgeschlossenen Spielers einnehmen, wenn nicht das Auswechsellkontingent erschöpft ist. Über die Maßnahme hat der Schiedsrichter einen separaten Bericht an den Spielleiter zu übergeben.

Verwarnungen sind dem Spieler sofort bekannt zu geben. Der Schiedsrichter hat die entsprechende(n) Karte(n) zu zeigen und deutlich zu machen, welcher Verstoß begangen wurde. Ausgenommen hiervon sind Regelverstöße wegen Übertretens des Spielbereichs nach vorn, die durch Aufleuchten der Lampe an der Anzeige angezeigt und automatisch bei der Wertung berücksichtigt werden. Liegen den angezeigten Regelverstößen technische Probleme zugrunde ist/ sind die Verwarnung/en zu revidieren.

Unterlässt der Schiedsrichter das Zeigen der Karte(n), darf der Spieler nicht durch einen anderen Teilnehmer verwarnt werden. Eine nachträglich ausgesprochene Verwarnung nach dem nächsten Wurf ist unzulässig.

14.2 Ahndungen und Verstöße gegen die Sportordnung und Sportdisziplin

Alle Verstöße gegen die Sportordnung oder Sportdisziplin werden mit einer Verwarnung geahndet. Nach einmaliger Verwarnung bleiben alle folgenden, nicht den Regeln entsprechenden Würfe ohne Wertung.

14.3 Punktverluste

Eine Mannschaft erhält 0 Spielwertungspunkte bzw. das Spiel wird für die gegnerische Mannschaft als gewonnen gewertet, wenn eine Mannschaft

- das Spiel eigenmächtig und unberechtigt abbricht,

- durch eigenes Verschulden das Wettspiel nicht durchführt,
- zum Zeitpunkt des Wettspiels nicht die vorgeschriebene Anzahl Stammspieler gemeldet hat,
- die festgelegten Meldegebühren bis zum Zeitpunkt des Wettspiels nicht bezahlt hat,
- zum Zeitpunkt des Wettspiels keine gültige Bahnabnahmeurkunde nachweisen kann.

Einer Mannschaft, die

- nichtspielberechtigte Spieler einsetzt oder mehr als die zulässige Anzahl Spieler einwechselt,
- Spieler einsetzt, deren Spielerpass, bzw. das Einlegeblatt, bei Spielbeginn fehlte, den Spielerpass mit gültiger Beitragsmarke und das Einlegeblatt nicht innerhalb von sechs Tagen nach dem Wettspiel dem zuständigen Staffelleiter vorlegt,

wird das Ergebnis des betroffenen Spielers in Abzug gebracht und das Spiel anschließend neu bewertet.

Die Absprache von Spielwertungspunkten für die schuldige Mannschaft, die gegen vorstehende Festlegungen verstoßen hat, erfolgt innerhalb der Verjährungsfrist gemäß Rechts- und Verfahrensordnung des KKV-MEK ohne Antrag durch den jeweils zuständigen Staffelleiter.

Die Entscheidung ist den Mannschaften innerhalb von 14 Tagen nach Bekanntwerden mit Angabe der Gründe schriftlich mitzuteilen. Daraus eventuell entstehende Rechtsstreitigkeiten sind auf Antrag durch den zuständigen Rechtsausschuss zu entscheiden.

14.4 Staffelleiter

Die Staffelleiter erstellen Spielberichte, welche auf der Internetseite des KKV-MEK veröffentlicht werden.

Die Staffelleiter erstellen eine Liste der Stammspieler ihrer Staffel und senden je 1 Exemplar an die Mannschaftsleiter aller Staffeln. Die Stammspielerliste ist ständig zu aktualisieren.

15 Platzziffersystem

Bei allen Punktspielen, sowohl mit Hin- und Rückspielen ohne IWS oder mit Hin- und Rückspielen mit Eröffnungs- und Abschlussturnier als auch in Turnierform, wird eine Platzierung der Spieler nach den erreichten Platzzifferpunkten vorgenommen.

Die Platzzifferpunkte der einzelnen Spieler sind nach jedem Meisterschaftsspiel zu addieren und durch die Anzahl der Spiele, die jeder einzelne Spieler absolviert hat, zu dividieren. Auf diese Weise erhält man einen Durchschnittswert pro Spiel, aus dem jeweils die Reihenfolge der Spieler ermittelt wird.

Bei jedem Spiel wird eine Platzierung der Spieler aller am Spiel teilnehmenden Mannschaften vorgenommen, die der hierbei erzielten Einzelleistung entspricht. Dabei erhält der Spieler, der die meisten Kegel getroffen hat, so viele Punkte, wie Spieler nominell am Spiel teilzunehmen haben (z.B. 6 Mannschaften á 6 Spieler = 36 Punkte; 2 Mannschaften á 6 Spieler = 12 Punkte; 3 Mannschaften á 5 Spieler = 15 Punkte). Der Spieler, der die wenigsten Kegel getroffen hat, erhält 1 Punkt. Bei Hin- und Rückspielen mit Eröffnungs- und Abschlussturnier erfolgt die Platzziffernvergabe bei Turnieren nach einem Faktor, der sich aus der Berechnung der Anzahl aller Spieler, die nominell an Hin- und Rückspielen teilzunehmen haben, dividiert durch die Anzahl der Spieler, die nominell bei Turnieren teilzunehmen haben, ergibt. Dabei erhält der Spieler, der die meisten Kegel

getroffen hat, 12 Punkte. Die Punkte der in ihrer Reihenfolge nachfolgenden Spieler werden jeweils um den errechneten Faktor gekürzt. (z. B. 2 Mannschaften á 6 Spieler = 1. Platz 12 Punkte, 2. Platz 11 Punkte, 3. Platz 10 Punkte usw. und 5 Mannschaften = 1. Platz 12 Punkte, 2. Platz 11,6 Punkte, 3. Platz 11,2 Punkte usw.; der errechnete Faktor beträgt in diesem Beispiel 0,4).

Ergeben sich zwischen Spielern gleiche Leistungen, so werden die auf diese Spieler entfallenen Platzzifferpunkte addiert und durch die Anzahl der Spieler geteilt.

Sollten weniger Spieler am Wettspiel teilnehmen, als nominell ausgeschrieben sind, dann werden die niedrigen Punkte nicht vergeben.

Ergeben sich nach Abschluss der Spiele zwischen Spielern einer Staffel gleiche Gesamt-Platzzifferpunkte, so sind für die bessere Platzierung die erreichten Platzzifferpunkte bei all den Wettspielen entscheidend, die auf Bahnen erzielt wurden, die für alle betroffenen Spieler neutral sind. Sollte auch hier Punktgleichheit bestehen, entscheiden die mehr erzielten Kegel, danach die mehr erzielten Abräumer und dann die wenigeren Fehlwürfe auf eben diesen Bahnen.

Wird ein Spieler in einem Spiel für seine Stammmannschaft nicht eingesetzt, so erhält er keine Punkte und bekommt auch kein Spiel angerechnet.

Wird während eines Spieles ein Spieler ausgewechselt, so werden für das von beiden Spielern erzielte Ergebnis die Platzzifferpunkte errechnet, aber anschließend mit 0 bewertet. Für beide Spieler wird das Spiel als ausgetragen gewertet. Ein Nachrücken der schlechter platzierten Spieler erfolgt nicht. Analog ist zu verfahren, wenn ein Spieler bei einem Spiel disqualifiziert wurde.

Spieler, die unberechtigt gestartet sind, erhalten für das Spiel Platzziffer 0. Die schlechter platzierten Spieler rücken nach.

Spieler, die mit einer Spielsperre belegt wurden, erhalten für die während dieser Zeit ausgetragenen Spiele der Stammmannschaft die Platzziffer 0.

Tritt eine Mannschaft ohne ausreichende Begründung zu einem Spiel nicht an, so erhalten alle gemeldeten Stammspieler dieser Mannschaft Platzziffer 0.

Die gemeldeten Stammspieler einer Mannschaft, die ohne Spieldurchführung Wertungspunkte erhält, erhalten das Wettspiel als ausgetragen gewertet. Der Durchschnittswert der Platzzifferpunkte bleibt dabei unverändert.

Scheidet eine Mannschaft im Laufe des Spieljahres aus dem Wettspielbetrieb aus, werden die von den Spielern der betreffenden Mannschaft erzielten Platzzifferpunkte annulliert. Die Platzzifferpunkte aller Spieler der im Wettspielbetrieb verbliebenen Mannschaften werden vom zuständigen Staffelleiter neu errechnet.

Ein Spieler scheidet im Laufe einer Spielserie aus der Platzzifferwertung aus, wenn er:

- in einer Staffel, die weniger als 8 Spiele bestreitet, an zwei oder mehreren Spielen nicht teilgenommen hat.
- in einer Staffel, die mindestens 8 und maximal 14 Spiele bestreitet, an drei oder mehreren Spielen nicht teilgenommen hat.
- in einer Staffel, die mehr als 14 Spiele bestreitet, an vier oder mehreren Spielen nicht teilgenommen hat.

Bei allen Punktspielen mit internationalem Wertungssystem werden die Ergebnisse der Auswärtsspiele gewertet. Dazu wird zusätzlich nach dem letzten Spieltag der bis dahin erreichte Heimschnitt zweimal, d. h. wie 2 Spiele, in die Schnittliste eingefügt. Eine Aus- oder Einwechslung zählt wie nicht gespielt für die gewechselten Spieler.

16 Rechtswesen

Alle Verstöße gegen diese Sportordnung und seiner Anhänge werden nach der Rechts- und Verfahrensordnung des KKV-MEK und dem Strafmaßnahmen und Ordnungsgelder-Katalog geahndet und bestraft. Die RVO soll gewährleisten, dass der Sportbetrieb im Interesse des DKBC und seiner Mitglieder sowie deren Vereine und Einzelklubs mit ihren Mitgliedern gesichert ist und die dem Sport eigenen Gesetze beachtet werden.

17 Inkrafttreten

Nach Beschluss der außerordentlichen Mitgliederversammlung des Kreiskeglerverein Mittleres Erzgebirge vom 31.08.2014 tritt diese Sportordnung ab 01.09.2014 in Kraft. Geändert durch Beschluss der Mitgliederversammlung vom 10.06.2016.

Änderungen können nur durch die Mitgliederversammlung des KKV-MEK durch Beschlussfassung vorgenommen werden.

Durchführungsbestimmungen der Tandem-Paarkampfkreismeisterschaft der Männer

Für die Teilnahme an der Tandem-Paarkampfkreismeisterschaft werden auf Grundlage des letzten Spieljahres folgende Startplätze vergeben:

Kreisliga: je Mannschaft 2 Startplätze
1. Kreisklasse: je Mannschaft 1 Startplatz
Titelverteidiger: 1 Startplatz

Wird die Anzahl der 24 festgelegten Paare überschritten, erhält der 8. Platz (dann 7. Platz usw.) der Kreisliga einen Startplatz weniger, wird die Anzahl der Paare unterschritten erhält der 1. Platz (dann 2. Platz usw.) der 1. Kreisklasse einen Startplatz mehr.

Auf Grundlage des letzten Spieljahres ist spielberechtigt:

wer mindestens 80% seiner Einsätze bei Punktspielen im Spielbetrieb des KKV-MEK absolviert hat, für den Verein, für welchen er sein letztes Punktspiel bestritten hat,

namentlich die Titelverteidiger unabhängig von ihren Einsätzen außerhalb des Spielbetriebes des KKV-MEK, für den Verein, für welchen sie den Titel des Tandem-Paarkampfkreismeisters errungen haben,

U18-Jugendliche aus U18-Mannschaften nach Maßgabe der SpO,

wer darüber hinaus im gesamten letzten Spieljahr keine Spielberechtigung außerhalb des KKV-MEK erhalten hat, für den Verein, für welchen zum Ende des letzten Spieljahres eine Mitgliedschaft (Spielerpass und Verbandsmarke müssen vorhanden sein) in einem Verein des KKV-MEK bestand.

Die Startreihenfolge erfolgt von der laut Platzierung schlechtesten Mannschaft der 1. Kreisklasse (morgens 4-Bahn/Sonnabend 2-Bahn) zur laut Platzierung besten Mannschaft der Kreisliga (nachmittags 4-Bahn/Sonntag 2-Bahn). Die Titelverteidiger starten im letzten Block.

Tausch der Startzeit in eigener Organisation ist möglich.

Die Paare sind der spielleitenden Stelle bis zu dem laut Ausschreibung festgelegten Termin zu melden. Bei Änderungen in der Zusammensetzung der Paare bzw. Tausch der Startzeit ist umgehend die spielleitende Stelle zu informieren.

Laut Startliste festgelegte Paare, die zum Wettkampf nicht antreten und sich nicht einschließlic bis zum Tag vor dem Beginn des jeweiligen Wettkampfs bei der spielleitenden Stelle abgemeldet haben, sind verpflichtet ihre Startgebühr zu entrichten. Der Beginn des Wettkampfes ist der Zeitpunkt, an welchem das erste Paar der Tandem-Paarkampfkreismeisterschaft laut Startliste gesetzt ist. Dies kann auch ein anderer Tag als der eigene Wettkampftag sein. Bei Nichtantritt nach dieser Frist (entschuldigt und unentschuldigt) kann zusätzlich zum Startgeld ein Bußgeld in Höhe von 10,00 € erhoben werden.

Gespielt werden 200 Wurf je Paar über 4 Bahnen mit Bahnwechsel nach 50 Wurf im gemischten Spiel.

Jedes Paar absolviert sein Programm mit Wechsel untereinander nach jedem Wurf. Starter A eines Paares spielt auf der ersten und dritten zu spielenden Bahn den ersten Wurf. Starter B eines Paares spielt auf der zweiten und vierten zu spielenden Bahn den ersten Wurf.

Falsches Starten, Übertreten insbesondere nach vorn usw. zieht eine Verwarnung nach sich, ab zweiter Verwarnung wird Nullwurf geschrieben.

Der Spielplan ist auf <http://www.kegeln-mek.de/> einsehbar und wird nicht in den Ausschreibungen veröffentlicht.

Diese Durchführungsbestimmungen wurden durch die Mitgliederversammlung am 09.06.2017 beschlossen und gelten ab 01.09.2017 bis dessen Aufhebung oder Ergänzung.

Änderungen können nur durch die Mitgliederversammlung des KKV-MEK durch Beschlussfassung vorgenommen werden.

Durchführungsbestimmungen der Tandem-Paarkampfkreismeisterschaft der Frauen

An der Paarkampfkreismeisterschaft können alle Frauen mit gültiger Spielberechtigung im Spielerpass und Mitgliedschaft im KKV-MEK teilnehmen.

Die Starterinnen eines Paares müssen erstens, wenn rechnerisch möglich dem gleichen Verein angehören und können sich selbst aufstellen.

Wenn rechnerisch nicht mehr möglich, können zweitens Paare aus Starterinnen von verschiedenen Vereinen gebildet werden.

Gespielt werden 200 Wurf je Paar über 4 Bahnen mit Bahnwechsel nach 50 Wurf im gemischten Spiel.

Jedes Paar absolviert sein Programm mit Wechsel untereinander nach jedem Wurf.

Starter A eines Paares spielt auf der ersten und dritten zu spielenden Bahn den ersten Wurf.

Starter B eines Paares spielt auf der zweiten und vierten zu spielenden Bahn den ersten Wurf.

Falsches Starten, Übertreten insbesondere nach vorn usw. zieht eine Verwarnung nach sich, ab zweiter Verwarnung wird Nullwurf geschrieben.

Tausch der Startzeit ist möglich.

Paare, welche sich nicht bis einschließlich zum Tag vor dem Wettkampf abmelden, haben ihre Startgebühr zu entrichten. Bei Nichtantritt nach dieser Frist (entschuldigt und unentschuldigt) kann zusätzlich zum Startgeld ein Bußgeld in Höhe von 10,00 € erhoben werden.

Diese Durchführungsbestimmungen wurden durch die außerordentliche Mitgliederversammlung am 31.08.2014 beschlossen und gelten bis dessen Aufhebung oder Ergänzung. Änderungen beschlossen auf Wunsch der Vertreter der Frauenmannschaften, Versammlung vom 23.07.2015 in Pockau-Lengefeld.

Durchführungsbestimmungen des „Wanderpokal der Städte und Gemeinden“

Den Rahmen bildet die Sportordnung des KKV-MEK. Bei Holzgleichheit gilt 12.2.8 der Sportordnung des KKV-MEK.

Je betreffende Mannschaft sind bei den Männern 3 im KVC/KVS gemeldete Spieler (einschließlich Seniorenspieler); bei den Frauen 2 im KVC/KVS gemeldete Spielerinnen startberechtigt.

Auswechslung/Einwechslung:

Im KVC/KVS spielberechtigte Spieler/innen können durch im KVC/KVS spielberechtigte Spieler/innen ersetzt werden. Im KKV-MEK gemeldete Spieler/innen müssen durch im KKV-MEK spielberechtigte Spieler/innen ersetzt werden.

Vereine, bei denen in einem Bereich (Männer oder Frauen) keine Mannschaft(en) am Spielbetrieb des KKV-MEK teilnehmen, sind berechtigt, nur mit im KVC/KVS spielberechtigten Spieler/innen anzutreten, sie verlieren ihr Heimrecht.

Die Plätze 1 bis 4 des Vorjahres sind bei den Männern für das Finale gesetzt. Die weiteren gemeldeten Mannschaften tragen bei mehr als 8 Meldungen eine Vorrunde in Turnierform aus (9 Meldungen – eine Gruppe), 10 Meldungen – 2 Gruppen). Das Heimrecht erhält die erstgezogene Mannschaft, welche damit die Kosten der Bahnnutzung trägt. Die Startreihenfolge entspricht der Auslosungsreihenfolge, die Heimmannschaft beginnt, Tausch der Startzeiten unter den beteiligten Gastmannschaften ist möglich. Mannschaften, die das Heimrecht nicht wahrnehmen, melden dies umgehend der spielleitenden Stelle, die nächstgezogene Mannschaft erhält dann das Heimrecht. Bei den Frauen wird nur ein Finale ausgetragen.

Die Finals werden auf einer neutralen Anlage ausgetragen. Die Startreihenfolge entspricht der Platzierung des Vorjahres und der Vorrunde.

Die Startgebühr beträgt bei Vereinen, deren Kommune keine Unterstützung gezahlt hat 15,00 € und ist vor Beginn des Wettkampfes auf das Konto des KKV-MEK einzuzahlen.

Werden Vorrunden gespielt, so sind die Ergebnisse aller vor den Finals bespielten Bahnen unverzüglich nach Wettkampfe der spielleitenden Stelle zu melden.

Die Preisverteilung wird wie folgt vorgenommen:

	Männer	Frauen
1. Platz	40,00 € und Pokal	25,00 € und Pokal
2. Platz	35,00 €	20,00 €
3. Platz	30,00 €	15,00 €

Bei Vereinen, welche keine Frauenmannschaft für den Kreispokal gemeldet haben, können Frauen in Männermannschaften spielen.

Der Wanderpokal geht nach dreimaligen Gewinn in Folge oder fünfmaligen Gewinn außer der Reihe in Besitz des jeweiligen Vereins über.

Diese Durchführungsbestimmungen wurden durch die außerordentliche Mitgliederversammlung am 31.08.2014 beschlossen und zum 10.06.2016 neu festgelegt und gelten bis dessen Aufhebung oder Ergänzung.

Durchführungsbestimmungen der Erzgebirgsmeisterschaften

Wettkämpfe die unter der Bezeichnung der Erzgebirgsmeisterschaften ausgetragen werden:

1. Erzgebirgsmeisterschaft der Männer (Mannschaftswettbewerb)
2. Erzgebirgsmeisterschaft der Frauen (Mannschaftswettbewerb)
3. Erzgebirgsmeisterschaft der Jugend (Mannschaftswettbewerb)
4. Kreis-Kinder- und Jugendspiele, Seniorensportspiele

Vergabe der Wettkämpfe

Die Wettkämpfe werden im Rotationsverfahren an alle vier Altkreisverbände im Zeitraum von vier Jahren jeweils einmal vergeben. Ein Tausch der Wettkämpfe ist zwischen den Altkreisen untereinander jederzeit möglich und kann in Eigenregie durchgeführt werden.

<u>Jahr</u>	<u>ERZ Männer</u>	<u>ERZ Frauen</u>	<u>ERZ Jugend</u>
2018	MEK	ANA	ASZ
2019	STL	MEK	ANA
2020	ASZ	STL	MEK
2021	ANA	ASZ	STL

Kreis-Kinder- und Jugendspiele
Kreis-Seniorensportspiele

Stollberg
Annaberg

Eine Einladung mit dem Meldetermin wird von jedem KFA bis 01. März des Jahres erstellt und an die jeweiligen KFAs zugestellt.

Spieldurchführung:

Die Erzgebirgsmeisterschaften werden als Mannschaftswettbewerb Männer, Frauen und Jugend durchgeführt.

Zur Ausrichtung ist eine 4-Bahn-Anlage zu nutzen.

Die Startreihenfolge wird vor Ort unter den teilnehmenden Mannschaften ausgelost.

Gespielt wird über 120 Wurf je Spieler/in mit Kegelwertung.

Die Mannschaftsstärken werden wie folgt festgelegt:

Männer	6 Spieler
Frauen	4 Spieler
Jugend	3+1 Spieler (Streichwert und Bonuspunkte für Altersklassen analog der Kreisunion)

Die Durchführungsregelungen der Kreis-Kinder- und Jugendspiele sowie der Kreis-Seniorensportspiele werden je nach Vorgabe vom KSB Erzgebirge vom ausrichtenden KFA festgelegt.

Finanzierung:

Die jeweiligen Kreisverbände übernehmen die kompletten Kosten des jeweiligen Turniers einschließlich Urkunden, Medaillen oder Pokale und Startgebühren. Dass heißt, von den Mannschaften werden keine Startgebühren gefordert, sondern diese zahlt der jeweilige FA (Veranstalter) an den Ausrichter des Turniers. Die Erzgebirgsmeisterschaft soll für die teilnehmenden Kreismeister eine Auszeichnung sein und keine zusätzliche finanzielle Belastung bringen (Fahrkosten ausgenommen).

Ehrungen:

Mannschaftswettbewerbe Frauen und Männer

1. Platz Pokal und Urkunde mit der Aufschrift „Erzgebirgsmeister“
- 2.-3. Platz Urkunde der entsprechenden Platzierung

Mannschaftswettbewerb Jugend

1. Platz Pokal und Urkunde mit der Aufschrift „Erzgebirgsmeister“
- 2.-4. Platz Abgestufte Pokale und Urkunden (auch für Platz 4 einen kleinen Pokal)

Kreis-Kinder- und Jugendspiele, Seniorensportspiele entsprechend den Vorgaben des KSB Erzgebirge.

Weitere Durchführungsbestimmungen Kreisunion Jugend

Die Kreisunion ist eine gemeinsame Spielklasse der Altkreise Annaberg, Aue-Schwarzenberg, Mittlerer Erzgebirgskreis und Stollberg.

Gespielt wird mit Mannschaften, in denen Jugendliche in den Altersklassen U10, U14 und U18 (Mädchen wie Jungen) gemischt eingesetzt werden dürfen.

Aktive der Altersklasse U10 und U14 (sowohl Mädchen als auch Jungen) müssen mit Vollkugeln 140mm spielen. Ihnen werden jeweils 30 Bonuspunkte angerechnet.

Spiele U10-Aktive mit 120mm-Vollkugeln, so erhalten diese 60 Bonuspunkte.

Eine Mannschaft spielt mit mindestens drei Aktiven. Spielen vier Aktive, gehen die drei besten Ergebnisse in die Wertung.

Gespielt wird über 120 Wurf mit Kegelwertung.

Ersatzspieler: Je Spiel darf pro Mannschaft zweimal gewechselt werden. Aktive einer höheren Jugendmannschaft dürfen nicht in einer darunter spielenden Mannschaft eingesetzt werden.

Der Sieger dieser Mannschaftsmeisterschaft ist Kreisunionsmeister.

Nehmen Mannschaften aus allen vier Altkreisen an dieser Kreisunion teil, so wird diese in die Erzgebirgsliga umbenannt und der Sieger dieser ist zugleich Erzgebirgsmeister, womit demzufolge das neutrale Spiel um die Erzgebirgsmeisterschaft entfällt.

Die jeweiligen Altkreise nehmen die Mannschaftsmeldungen (Anzahl der Mannschaften) entgegen und leiten diese bis 31.08. des Jahres an den verantwortlichen Staffelleiter weiter. Die namentliche Mannschaftsmeldung hat danach bis 14 Tage vor dem 1. Spieltag zu erfolgen.

Die Meldegebühr beträgt pro Mannschaft 12,00 Euro.

Von dieser Meldegebühr erhält der verantwortliche Staffelleiter 20,00 Euro als Aufwandsentschädigung, der Restbetrag ist für Pokale und Urkunden zu verwenden.

Wird ein neutrales Turnier ausgetragen, so beträgt die Bahngebühr je Mannschaft 12,00 Euro. Hierbei bleibt es den Altkreisen überlassen, ob der jeweilige FA die Kosten übernimmt oder die Mannschaften diese selbst tragen müssen.

Diese Durchführungsregelungen wurden durch die Versammlung der vier Altkreise am 14.07.2017 in Stollberg beschlossen und gelten bis zu deren Aufhebung oder Ergänzung.

Rechts- und Verfahrensordnung des KKV-MEK:

1. Allgemeines/Geltungsbereich

- 1.1. Die Rechts- und Verfahrensordnung des KKV-MEK, im weiteren Text RVO genannt, ist nur für Vorkommnisse, Sachen und Widrigkeiten anwendbar, welche im Sportverkehr direkt oder indirekt entstanden sind oder entstehen und durch den Kreisrechtsausschuss, im weiteren Text KRA genannt, laut Punkt 3.2. der RVO des KVS zu entscheiden sind. Die Kosten eines Verfahrens trägt die unterliegende Partei.
- 1.2. Für den KKV-MEK als juristische Person hat diese RVO keinen Geltungsbereich.
- 1.3. Für auftretende Belange aller Mitglieder des KKV-MEK mit übergeordneten Organen gelten deren Rechts- und Verfahrensordnungen.
- 1.3. Die Rechtsorgane des KKV-MEK entscheiden nicht über Streitigkeiten innerhalb der Vereine.
- 1.4. Die Rechtsorgane des KKV-MEK können selbst keine Verfahren einleiten.
- 1.5. Die Rechtsorgane sind in ihren Entscheidungen unabhängig. Sie unterliegen nicht den Weisungen oder Empfehlungen eines Organs des KKV-MEK. Sie urteilen ausschließlich nach der Satzung, den Ordnungen, den Richtlinien, den Bestimmungen und den Beschlüssen des KKV-MEK und der Organe nach der KKV-MEK-Satzung. Die jeweils zuständige Instanz setzt Ahndungsmittel und Ahndungsmaß fest. Stets sind Grad und Ausmaß des Verschuldens, das bisherige Verhalten des Betroffenen und der mit der Ahndung zu erzielende Erfolg zu beachten.
- 1.6. Der vorgeschriebene Instanzenweg ist unbedingt einzuhalten. Die Nichteinhaltung dieses Punktes der RVO kann als grob verbandsschädigendes Verhalten gewertet werden.
- 1.7. Den Mitgliedern des KKV-MEK, sowie deren Mitgliedern ist es untersagt, durch Benutzung der Medien (Presse, Rundfunk, Fernsehen, Internet, sonstiger elektronischer Medien) sich Genugtuung zu verschaffen, es sei denn, das angerufene Gericht oder die abschließend entscheidende Instanz hat dies ausdrücklich erlaubt. Zuwiderhandlungen gelten als verbandsschädigendes Verhalten.
- 1.8. Ein ordentliches Gericht anzurufen ist nur mit Genehmigung des geschäftsführenden Vorstandes möglich. Wird diese Vorschrift nicht eingehalten, ist dies als verbandsschädigendes Verhalten zu werten.

Die in dieser Verfahrensordnung geregelten Verfahren betreffen nur Angelegenheiten des KKV-MEK. Sonstige Rechtsansprüche der Beteiligten untereinander, insbesondere zivilrechtliche Ansprüche, bleiben hiervon unberührt und sind vor den zuständigen ordentlichen Gerichten geltend zu machen.

2. Verfahrensmöglichkeiten im KKV-MEK:

- 2.1. Gemäß den Belangen nach Punkt 1.1. dieser RVO gelten folgende Verfahrensmöglichkeiten:
 - die Beschwerde
 - der Protest
 - der Einspruch

3. Beschwerde:

- 3.1. Jedes ordentliche Mitglied des KKV-MEK und jedes Mitglied des DKB und seinen Untergliederungen kann schriftlich Beschwerden nach Punkt 1.1. dieser RVO an folgende Kommissionen richten:
- 3.2. Für den Sportbetrieb Herren, Damen, Senioren, Junioren und Jugend sowie Bahnabnahmen an den Sportwart des KKV-MEK, welcher die Beschwerden selbst bearbeitet oder diese einem zuständigen Funktionär im Sportausschuss übergibt.
- 3.3. Für alle Belange des finanziellen Bereiches an den Schatzmeister des KVC, welcher eine solche selbst bearbeitet oder dem geschäftsführenden Vorstand des KVC überträgt.
- 3.4. Für alle Belange des und im KKV-MEK auch außerhalb des Punktes 1.1. dieser RVO an den Vorsitzenden des KKV-MEK, welcher die Beschwerde selbst bearbeitet oder diese dem geschäftsführenden Vorstand des KKV-MEK überträgt.
- 3.5. Beschwerden können abgewiesen bzw. an die Beschwerdestelle zurückgegeben werden, wenn sich erweist, dass die Sache der Beschwerde einem anderen Bereich zuzuordnen ist.
- 3.6. Beschwerden sind gebührenfrei.

4. Proteste:

- 4.1. Proteste können nur erhoben werden wenn diese im direkten Zusammenhang mit dem Wettspielgeschehen entstehen.
- 4.2. Proteste müssen sofort während oder spätestens mit Beendigung eines Turniers, eines Turnierteiles, eines Hin- oder Rückspiels, eines Aufstiegsspieles, einer Mannschafts- oder Einzelmeisterschaft erhoben werden und sind durch den Verantwortlichen bzw. Spielleiter im Tu-Bogen, Spielbericht oder der Startliste zu vermerken und vom Protestführer zu unterzeichnen. Ist kein Protest im Tu-Bogen, Spielbericht oder der Startliste vermerkt, erfolgt auch bei nachträglich eingereichten Protesten keine Bearbeitung.
- 4.3. Erhobene Proteste sind schriftlich innerhalb von 10 Tagen (Poststempel) zu begründen und an die jeweils in den Ausschreibungen benannte spielleitende Stelle einzureichen. Diese hat die Sachlichkeit innerhalb von 7 Tagen nachzuprüfen und selbst zu bearbeiten oder bei Befangenheit eine Bearbeitung im Sportausschuss zu veranlassen.
- 4.4. Sportwart, Sportausschuss oder spielleitende Stelle können die Bearbeitung von Protesten zurückweisen, wenn sich ergibt, dass eine Tatsachenentscheidung vorliegt oder ein anderer Verfahrensweg erforderlich wird.
- 4.5. Proteste sind nicht gebührenpflichtig.
- 4.6. Proteste müssen in jedem Fall mit einer Entscheidung der bearbeitenden Instanz abgeschlossen werden. Die Entscheidung kann durch Anhörung von Personen aber auch anhand von Schriftstücken der beteiligten Parteien gefällt werden.
- 4.7. Entscheidungen über einen Protest sind protokollarisch festzuhalten und innerhalb von 7 Tagen nach Beschlussfassung den beteiligten Parteien schriftlich zuzustellen. Das Protokoll muss eine Belehrung über einen möglichen Einspruch mit dem Hinweis an wen und welche Stelle enthalten. Ein Einspruch muss innerhalb von 21 Tagen nach Erhalt des Protokolls (Poststempel) erhoben sein.

5. Einsprüche:

- 5.1. Einsprüche können nur gegen Entscheidungen von Funktionären oder Instanzen erhoben werden.
- 5.2. Einsprüche sind generell an den KRA zu richten und durch diesen zu bearbeiten.
- 5.3. Einsprüche sind mit 50,00 Euro (Fünfundzig) gebührenpflichtig. Die Einspruchsfrist gemäß 4.7. dieser RVO muss erfüllt sein und innerhalb der Frist die Gebühr auf dem Konto des KKV-MEK eingegangen sein. Bei Postanweisung an den Schatzmeister gilt der Einzahlungstermin. Sind eine oder beide Bedingungen nicht erfüllt, wird der Einspruch abgelehnt.
- 5.4. Der KRA kann einen Einspruch ablehnen, wenn sich ergibt, dass die Rechtslage desselben nicht besteht.
- 5.5. Ist die Einspruchspartei eindeutig im Recht, werden die eingezahlten Gebühren zurück erstattet.
- 5.6. Einsprüche können nur unter Anhörung von Personen der beteiligten Parteien entschieden werden, in Ausnahmen anhand des Schriftverkehrs beider Parteien. In letzterem Fall muss allen Ausschussmitgliedern der komplette Schriftverkehr als Kopie vorliegen. Über die Entscheidung ist Protokoll zu führen und dieses den beteiligten Parteien und dem Vorsitzenden des KKV-MEK innerhalb von 7 Tagen im Schriftsatz zuzustellen.
- 5.7. Verfahrenskosten sind von der unterliegenden Partei zu tragen. Eine Verrechnung mit eingezahlten Gebühren wird nur in Ausnahmefällen gewährt und ist nur nach vorherigem Beschluss des geschäftsführenden Vorstandes des KKV-MEK verrechenbar.
- 5.8. Ist der Vorstand des KKV-MEK der Ansicht, dass ein vorliegendes und rechtswirksames Urteil einen offensichtlichen Verstoß gegen den Wortlaut der Satzung und der geltenden Ordnungen des KKV-MEK enthält, kann eine nochmalige Überprüfung durch den KRA verlangt werden.
- 5.9. Gegen die Urteile des KRA ist das Rechtsmittel der Berufung beim Rechtsausschuss des KVS gegeben. Liegt dem Urteil des KRA eine ausdrücklich erklärte unanfechtbare Tatsache zugrunde, ist keine Berufung zulässig.

6. Verjährung

- 6.1. Die Verfolgung eines Verstoßes verjährt, wenn nicht innerhalb eines Jahres seit seiner Begehung ein Verfahren bei dem zuständigen Rechtsorgan eingeleitet worden ist. Ist der Verstoß vor, während oder nach einem Spiel begangen worden, beträgt die Verjährungsfrist vier Monate.
- 6.2. Die Verjährungsfrist eines Verstoßes, dessen Ahndung auf die Spielwertung Einfluss haben soll, beträgt vier Wochen. Ist der Verstoß erst nach Ablauf von vier Wochen bekannt geworden, so können spieltechnische Folgen für die zurückliegende Zeit nicht mehr eintreten. In solchen Fällen können die Schuldigen anderweitig bestraft werden.
- 6.3. Die Einleitung eines Verfahrens unterbricht die Verjährung. Maßgeblich ist der Zeitpunkt des Eingangs des die Einleitung begründeten Schriftsatzes bei dem zuständigen Rechtsorgan.
- 6.4. Entzieht sich der Betroffene durch Austritt einem Verfahren, so wird dieses nach Erwerb einer neuen Mitgliedschaft eingeleitet oder fortgesetzt. Der Austritt unterbricht die Verjährung bis zum bezeichneten Zeitpunkt.

7. Geltungsbereich:

Diese Rechts- und Verfahrensordnung wurde durch die außerordentliche Mitgliederversammlung am 31.08.2014 beschlossen und gilt bis dessen Aufhebung oder Ergänzung.

Änderungen und Ergänzungen können nur durch die Mitgliederversammlung des KKV-MEK durch Beschlussfassung vorgenommen werden.

Strafmaßnahmen und Ordnungsgelder im KKV-MEK

1. Mit einer Verwarnung kann geahndet werden,
 - 1.1. der Verantwortliche bei nicht ordnungsgemäßen Erstellen des Spielberichts;
 - 1.2. der für die Absendung des Spielberichts Verantwortliche bei nicht rechtzeitiger Absendung;
 - 1.3. das Antreten in nicht ordnungsgemäßer Spielkleidung;
 - 1.4. die Nichtherausgabe eines Spielerpasses binnen zehn Tage nach Aufforderung durch die zuständige Stelle;
 - 1.5. verschuldetes verspätetes Antreten einer Mannschaft;
 - 1.6. das Zurückziehen oder Ummelden einer gemeldeten Mannschaft vor Beginn der Spielrunde aber vor Erstellen der Ausschreibung;
 - 1.7. das Zurückziehen oder Ummelden einer gemeldeten Mannschaft vor Beginn der Spielrunde und nach Erstellen der Ausschreibung;
 - 1.8. wer aus Unkenntnis die Richtlinien und Ordnungen des DKB, seiner Disziplinverbände und des KVS nicht beachtet;
 - 1.9. das Antreten ohne gültigen Spielerpass;
 - 1.10. das Fehlen des Einlegeblattes;
 - 1.11. das Nichtbearbeiten von Meldungen, amtlichen Mitteilungen und Ausschreibungen;
 - 1.12. wenn keine rechtzeitige Benachrichtigung bei Ausfall von Bahnanlagen an die Gastmannschaften erfolgt;
 - 1.13. Einbau einer Mannschaft nach Meldeschluss aber vor Erstellen der Ausschreibungen;
 - 1.14. Einbau einer Mannschaft nach Meldeschluss und nach Erstellen der Ausschreibungen;
 - 1.15. schuldhaftes Nichtantreten einer Mannschaft sowie nichtgenehmigte Spielverlegung für alle beteiligten Mannschaften;
 - 1.16. das zweite Unterlaufen der festgelegten Mannschaftsstärke.
2. Mit einem Verweis kann geahndet werden,

wer grob fahrlässig die Richtlinien und Ordnungen des DKB, seiner Disziplinverbände des KVS und des KKV-MEK nicht beachtet, ohne dabei wesentlichen Schaden anzurichten.
3. Mit einer Spielsperre von vier Wochen ist zu ahnden
 - 3.1. der sofortige Kegel- und Bowlingbahnverweis durch den Schiedsrichter wegen ungebührlichen oder unsportlichen Verhaltens während eines Wettkampfs;
 - 3.2. das Spielen während einer Sperrfrist.
4. Mit einer Spielsperre von acht Wochen ist zu ahnden
 - 4.1. der sofortige Kegel- oder Bowlingbahnverweis durch den Schiedsrichter wegen grober Unsportlichkeit oder Beleidigung des Schiedsrichters oder eines Verbandsfunktionärs vor, während und nach einem Wettkampf;
 - 4.2. die zweite Spielsperre nach Ziffer 3.

5. Mit einer Spielsperre von mindestens sechs Monaten ist zu ahnden
 - 5.1 wer einen Spielerpass oder einen anderen Spieldausweis oder einen Spielbericht wissentlich fälschlich anfertigt oder verfälscht oder von einem gefälschten Spielerpass oder Spieldausweis wissentlich Gebrauch macht;
 - 5.2 wer es unternimmt, den Schiedsrichter zur Abfassung eines falschen Spielberichtes zu überreden, Vorfälle absichtlich nicht zu melden oder absichtlich falsche Aussagen macht;
 - 5.3 der Versuch in den Fällen nach den Ziffern 5.1. bis 5.2.;
 - 5.4 wer durch falsche Aussagen eine Spielberechtigung erschleicht;
 - 5.5 wer vor einem Spiel über das Ergebnis Vereinbarungen abschließt oder den Versuch unternimmt, Vereinbarungen zu treffen;
 - 5.6 wer unter falschem Namen bzw. falscher Bezeichnung spielt;
 - 5.7 wer sich vor, während oder nach dem Spiel unsportlich verhält;
 - 5.8 wer an einem Spielabbruch schuldig ist.
6. Mit einer Spielsperre auf Zeit oder Dauer ist zu ahnden
 - 6.1 wenn innerhalb von 14 Tagen die durch die Ziffern 14.1. bis 14.8. festgelegten Ordnungsgelder nicht bezahlt werden;
 - 6.2 das Zurückziehen oder Streichen einer Mannschaft während der Spielrunde.
7. Mit einer Heimkegelbahnsperre von drei Monaten ist zu ahnden
 - 7.1 unsportliches Verhalten von Mitgliedern der Heimmannschaft; Zuschauern und Betreuungspersonal;
 - 7.2 Mannschaften, die durch eigenes Verschulden die geregelte Durchführung von Spielen auf der Heimanlage nicht gewährleisten;
 - 7.3 Wer ein Heimturnier ersatzlos streichen muss und/oder nicht austragen kann.
8. Mit Spielverlust ist zu ahnden
 - 8.1 Nichtbefolgung des sofortigen Kegel- oder Bowlingbahnverweises trotz wiederholter Aufforderung durch den Schiedsrichter;
 - 8.2 Einsatz von nicht spielberechtigten oder gesperrten Spielerinnen bzw. Spielern
9. Mit Aberkennung von Punkten bzw. Platzierung ist zu ahnden,

wenn der Einspruch gegen eine Spielberechtigung begründet ist. Der begründete Einspruch bewirkt Punktverlust für alle Spiele, die die betreffende Mannschaft innerhalb einer Vierwochenfrist zurückgerechnet vom Tage der Einlegung des Einspruchs an, ausgetragen hat, soweit auch bei diesen Spielen die gleichen Einspruchsgründe geltend gemacht werden können, ohne Rücksicht darauf, auf welche Spiele sich dieser Einspruch bezogen und welche Mannschaft ihn eingelegt hat.
10. Mit Versetzung in eine tiefere Spielklasse ist zu ahnden,

wenn eine Mannschaft in grober Weise gegen die Sportlichkeit verstößt.

11. Mit Aberkennung der Fähigkeit auf Zeit oder Dauer ein Amt im Verband oder in einem Verein zu begleiten ist zu ahnden,
wer in grober Weise gegen die Sportlichkeit verstößt.
12. Mit Ausschluss auf Zeit oder Dauer nebst Verbot der Wiederaufnahme oder Abmahnung kann geahndet werden
 - 12.1 wer sich grob verbandsschädigend verhält;
 - 12.2 wer einem Funktionär oder Mitarbeiter der Verwaltungs-, Sport- oder Rechtsinstanzen aller Ebenen ehrenrühriges Verhalten nachsagt, ohne den Beweis zu erbringen, ihn beleidigt, verleumdet oder bedroht;
 - 12.3 wer es unternimmt, mit unlauteren Mitteln Spielerinnen bzw. Spieler zum Übertritt in einen anderen Verein zu bewegen;
 - 12.4 wer als Zeuge in einem Verfahren vorsätzlich oder fahrlässig falsch aussagt;
 - 12.5 wer sich Verstöße gegen Grundsätze und Ziele des KVS sowie gegen die geltende Satzung des KVS zuschulden kommen lässt;
 - 12.6 wer das Ansehen des KKV-MEK e.V. schädigt
13. Die Strafen können nebeneinander verhängt werden.
14. Mit einem Ordnungsgeld werden die verhängten Strafen in folgender Höhe belegt:
 - 14.1. Fünf Euro bei den Ziffern 1.3.; 1.8.; 1.9.; 1.10.; 1.11.; 1.12.;
 - 14.2 Zehn Euro bei den Ziffern 1.2.; 2.; 9.; 10.;
 - 14.3. Zwanzig Euro bei den Ziffern 1.1.; 1.4.; 1.6.; 1.13.; 1.15.; 1.16.; 3.1.; 5.3.; 8.1.; 8.2.;
 - 14.4. Dreißig Euro bei den Ziffern 1.5.; 3.2.; 4.1.; 6.1.; 11.;
 - 14.5. Vierzig Euro bei den Ziffern 1.7.; 1.14.; 4.2.; 7.1.; 7.2.; 12.1.; 12.2.; 12.3.; 12.4.; 12.5.; 12.6.;
 - 14.6. Fünfzig Euro bei den Ziffern 5.1.; 5.2.; 5.4.; 5.5.; 5.6.; 5.7.; 5.8.; 6.2.;
 - 14.7. angemessene Fahrtkosten bei den Ziffern 1.12.;
 - 14.8. Fünfzehn Euro je Turnier und je beteiligte Mannschaft bei den Ziffern 7.3.
 - 14.9 Einzelmeisterschaften
Laut Startliste eingetragene Teilnehmer, welche zum Wettkampf nicht antreten und sich nicht einschließlic bis zum Tag vor dem Beginn des jeweiligen Wettkampfs bei der spielleitenden Stelle abgemeldet haben, sind verpflichtet, ihre Startgebühr zu entrichten. Der Beginn des Wettkampfes ist der Zeitpunkt, an welchem der erste Starter der betreffenden Altersklasse laut Startliste gesetzt ist. Dies kann auch ein anderer Tag als der eigene Wettkampftag sein. Bei Nichtantritt nach dieser Frist (entschuldigt und unentschuldigt) kann zusätzlich zum Startgeld ein Bußgeld in Höhe von 10,00 € erhoben werden.
 - 14.10 Tandem-Paarkampfkreismeisterschaft
Laut Startliste festgelegte Paare, welche zum Wettkampf nicht antreten und sich nicht einschließlic bis zum Tag vor dem Beginn des jeweiligen Wettkampfs bei der spielleitenden Stelle abgemeldet haben, sind verpflichtet, ihre Startgebühr zu entrichten. Der Beginn des Wettkampfes ist der Zeitpunkt, an welchem das erste Paar laut Startliste gesetzt ist. Dies kann auch ein anderer Tag als der eigene Wettkampftag sein. Bei

Nichtantritt nach dieser Frist (entschuldigt und unentschuldigt) kann zusätzlich zum Startgeld ein Bußgeld in Höhe von 10,00 € erhoben werden.

14.11

Tritt eine Mannschaft bei einem neutralen Turnier nicht an, sind die anteiligen Bahnnutzungsgebühren zu tragen.

Bei Zahlung von Ordnungsgeld nach Punkt 14.8. kann der geschäftsführende Vorstand eine Erstattungszahlung an die anderen Mannschaften der Staffel für ihre durchgeführten Heimturniere veranlassen.

Alle Beträge sind innerhalb der genannten Fristen auf das Konto des KKV-MEK e.V. bei der Erzgebirgssparkasse, Bankleitzahl: 87054000 und Kontonummer: 3210000696 oder IBAN: DE11870540003210000696 und BIC: WELADED1STB zu überweisen.

Für die Aussprache von Bußgeldern ist der Sportausschuss zuständig. In Fällen von Tatsachenentscheidungen sind es auch die Sportwarte und die Staffelleiter in ihren Zuständigkeitsbereichen.

Ist bis zum 01.07. eines Jahres noch keine Zahlung des Bußgeldes erfolgt, treten folgende Sperren bzw. Punktabstrafen in Kraft:

Einzelkreismeisterschaft:

Sperre für alle Mitglieder des Vereins in allen Altersklassen bis zur Zahlung.

Pokal der Städte und Gemeinden:

Teilnahmeverweigerung bis zur Zahlung.

Tandem-Paarkampfkreismeisterschaft:

Sperre des betreffenden Paares (auch Einzel) und Nichtberücksichtigung in der Paarkampfwertung bis zur Zahlung.

Mannschaftskreismeisterschaft:

Abzug von 10 Wertungspunkten für die folgende Spielserie für die betreffende, oder bei deren Nichtmeldung für die nächsthöhere oder nächstniedrigere auf Kreisebene spielende Mannschaft des Vereins derselben Altersklasse.

Dieser Strafmaßnahmen- und Ordnungsgelder-Katalog wurde durch die außerordentliche Mitgliederversammlung am 31.08.2014 beschlossen und gilt bis dessen Aufhebung oder Ergänzung.

Geändert durch Beschluss der außerordentlichen Mitgliederversammlung am 11.05.2018.

Änderungen und Ergänzungen können nur durch die Mitgliederversammlung des KKV-MEK durch Beschlussfassung vorgenommen werden.