

Deutsche Classic-Kegler Union e.V.



Sportordnung Grundsätze

Sportordnung Grundsätze

Inhalt

Präambel.....	3
1 Zuständigkeit.....	3
1.1 Sportkonferenz	4
1.2 Bundesligakommission	4
1.3 Bundesligakonferenz.....	5
1.4 Breiten- und Freizeitsport	5
2 Sportjahr	5
3 Spielrecht.....	5
3.1 Spielerpass.....	5
3.2 Sperrbestimmungen.....	7
3.3 Ausländer	7
3.4 Sonderspielrechte.....	8
4 Bestimmungen Jugend.....	8
4.1 Gastspielrecht – Jugend	8
4.2 U18-Jugend	8
4.3 U10 und U14-Jugend	9
4.4 Durchläufer	9
4.5 Deutsche Jugendmeisterschaften.....	10
5 Altersklassen.....	10
5.1 Einteilung.....	10
5.2 Einstufung	10
5.3 Wahl der Altersklasse	10
6 Besondere Spielgenehmigungen	11
7 Rekorde.....	12
8 Rauch- /Alkohol-/ Dopingverbot	12
9 Bahnanlagen und Spielmaterial.....	12
9.1 Bahnanlagen.....	12
9.2 Kugeln	14
9.3 Spielkleidung und Werbung	14
9.4 Einspielzeit	15
9.5 Spielbereich.....	15
9.6 Wurfzeiten, -wertung.....	16
9.7 Spielunterbrechung.....	17
9.8 Schreibweise bei Fehl- und Nullwurf sowie Regelverstöße	17
9.9 Betreuer und Begleiter.....	19
10 Wurfzahlen	20
10.1 Mannschaftsstärke	20

10.2 Bahneinteilung und Wechsel	20
10.3 Spielarten	21
11 Nicht sportgerechte Namen	22
12 Sonstige sportliche Veranstaltungen	23
13 Rechtswesen.....	23
14 Inkrafttreten.....	23

Präambel

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

Der Text dieser Sportordnung gilt für die männliche und weibliche Sprachform.

Sportverkehr im Sinne der Sportordnung sind alle sportlichen Wettbewerbe, Meisterschaften, Freundschaftsspiele sowie der internationale Spielverkehr in der DCU.

Zuständigkeiten werden in der Sportordnung Teil „Grundsätze“ geregelt.

Die Sportordnung der DCU besteht aus den Teilen

- Grundsätze
- Spielbetrieb & Meisterschaften
- Bundesligen

1 Zuständigkeit

Die Bestimmungen des Teils „Grundsätze“ dürfen ausschließlich von der DCU-Konferenz genehmigt und geändert werden.

Zusätzliche Durchführungsbestimmungen können erlassen werden

- durch die Landesverbände (LV) / Regionsvertretungen (RV) für ihren Zuständigkeitsbereich
- durch die DCU zur Durchführung nationaler Einzelmeisterschaften und Vergleiche von den dafür Zuständigen

Die Durchführungsbestimmungen dürfen den Inhalten der Sportordnung nicht widersprechen!

1.1 Sportkonferenz

Die Sportkonferenz der DCU beschließt alle anderen Änderungen des Teils „Spielbetrieb & Meisterschaften“. Das Recht der DCU-Konferenz für gegenteilige Beschlussfassungen bleibt davon unberührt. Bis zu eventuellen anderen Beschlussfassungen durch diese haben die Beschlüsse der Sportkonferenz jedoch Gültigkeit.

Die Sportkonferenz wählt zwei Vertreter der LV / RV in die Bundesliga-Kommission. Näheres regelt die Geschäftsordnung.

Der Vizepräsident Sport ist der Vorsitzende dieses Gremiums, bei dessen Verhinderung ein vom Präsidium benanntes Präsidiumsmitglied.

1.2 Bundesligakommission

Die Bundesligakommission beschließt alle anderen Änderungen des Teils „Spielbetrieb Bundesligen“. Das Recht der DCU-Konferenz für gegenteilige Beschlussfassungen bleibt davon unberührt. Bis zu eventuellen anderen Beschlussfassungen durch diese haben die Beschlüsse der Bundesligakommission jedoch Gültigkeit.

Die Bundesligakommission beschließt über den Klubspielbetrieb oberhalb der höchsten Ligen der Mitgliedsverbände (LV/ RV).

Zusammensetzung der Bundesligakommission:

Die Bundesligakommission setzt sich stets in paritätischer Stimmzusammensetzung aus folgenden Vertretern zusammen:

- Vizepräsident Sport, bei dessen Verhinderung ein vom Präsidium benanntes Präsidiumsmitglied
- Drei Vertreter der Bundesligen DCU, gewählt von der Bundesliga-Konferenz, ist die erste Gruppe
- Zwei Vertretern aus den Mitgliedsverbände (LV/ RV), gewählt von der Sport-Konferenz, ist die zweite Gruppe

Die Amtszeit der Vertreter der LV/RV und der Vertreter der Bundesligen beträgt zwei Jahre.

Mitglieder ohne Stimmrecht, jedoch mit dem Recht Anträge zu stellen sind:

- Ligenleiter Bundesligen
- Referent für Schiedsrichterwesen

Der Vizepräsident Sport ist der Vorsitzende dieses Gremiums, bei dessen Verhinderung ein vom Präsidium benanntes Präsidiumsmitglied.

Die Kommission tagt stets mit paritätischer Stimmverteilung. Sollte ein Mitglied verhindert sein, so kann seine Stimme schriftlich per Vollmacht delegiert werden; wird nicht delegiert, so geht die Stimme automatisch auf die jeweilige Gruppe über.

Bei Stimmgleichheit entscheidet die Stimme des Vorsitzenden der Bundesliga-Kommission.

1.3 Bundesligakonferenz

Die Bundesligakonferenz (ehem. Staffeltag) findet mindestens einmal im Jahr statt. Teilnehmer sind alle Klubs, die am Spielbetrieb der DCU oberhalb der Verbandsligen teilnehmen.

Die Vertreter der Bundesligen in der Bundesligakommission werden mit einer Amtszeit von zwei Jahren von der Bundesligakonferenz gewählt. Näheres regelt die Geschäftsordnung.

1.4 Breiten- und Freizeitsport

Festlegungen zum Breiten- und Freizeitsport sind im Teil „Spielbetrieb allgemein“ geregelt.

2 Sportjahr

Das Sportjahr beginnt am 01.08. eines jeden Jahres und endet am 31.07. des darauf folgenden Jahres.

3 Spielrecht

3.1 Spielerpass

(1) Voraussetzung zur Teilnahme am Spielbetrieb ist die Eintragung im Onlineverwaltungsprogramm. Das Spielrecht ist ausschließlich über den Online-Spielerpass definiert. Der Jahresbeitrag des Spielers für das Beitragsjahr muss berechnet sein. Der Online-Spielerpass wird bei den Passstellen der Mitgliedsverbände beantragt und unverzüglich ausgestellt. Ab dem 01.08.2019 sind nur noch Online-Spielerpässe, die in der Datenbank vollständig hinterlegt sind, gültig.

(2) Der Spielerpass muss folgende Daten enthalten:

- Aktuelles Lichtbild des Passinhabers

- Vorname und Name
- Geburtsdatum
- Staatsangehörigkeit
- Passnummer
- Korrektes, aktuelles Beitragsjahr
- Spielberechtigung für den Verein und Klub
- optional Gastspielrecht für Verein und Klub
- Mitgliedsverband

(3) Spielrecht besteht erst ab dem Zeitpunkt, an dem die Daten vollständig und korrekt in der Datenbank hinterlegt sind.

(4) Für den Gastspielverein bzw. Gastspielklub wird eine separate Gastspielkarte ausgegeben. Diese sind von der online Regelung ausgenommen. Die Gastspielkarte wird auf Papier ausgestellt und den antragstellenden Vereinen bzw. Klub übersendet. Diese haben die Karte bei jedem Einsatz bei der Spielaufsicht bzw. bei dem Schiedsrichter vorzulegen.

(5) Bei Vereinswechsel bzw. Klubwechsel innerhalb eines Vereins wird immer ein neuer Online-Spielerpass ausgestellt, ebenfalls bei Mitgliedsverbandswechsel innerhalb der DCU.

(6) Sollte für einen Wettkampf eine Durchführung mittels Online-Spielerpässen nicht möglich sein, so ist in den Durchführungsbestimmungen bzw. den Ordnungen/Bestimmungen der Mitgliedsverbände hierauf hinzuweisen. In diesem Fall besteht ein Spielrecht nur dann, wenn der gedruckte Spielerpass (vgl. Abs. 7) bei der jeweils aufsichtsführenden Person rechtzeitig, spätestens vor dem Spielbeginn der betreffenden Person vorgelegt wird.

(7) Die Passstellen der Mitgliedsverbände stellen auf separaten Antrag oder grundsätzlich einen gedruckten Spielerpass auf Papier aus und übersenden ihn an den angestellten Verein oder Klub. Der gedruckte Spielerpass hat eine Gültigkeit bis zum Ende des Sportjahres, das im zweiten auf die Ausstellung folgenden Kalenderjahres endet und kann, bei Bedarf nach Vorlage eines neuen Lichtbildes und des etwaigen vorherigen gedruckten Spielerpasses, mit entsprechender Laufzeit beliebig oft verlängert werden. Der gedruckte

Spielerpass hat zusätzlich zu den Angaben nach Abs. 2 den letzten Tag der Gültigkeit als Datum zu enthalten.

(8) Abs. 5 gilt für gedruckte Spielerpässe entsprechend, vor Ausstellung eines neuen Spielerpasses (online oder gedruckt) ist der gedruckte Spielerpass bei der ausstellenden Passstelle einzureichen.

3.2 Sperrbestimmungen

- a) Bei Vereins- oder Klubwechsel, der in der Zeit vom 01.05. bis 31.07. eines Jahres erfolgt, wird das Spielrecht für den neuen Verein/Klub ab dem 01.08. des Jahres erlangt.
- b) Auch ein Wechsel nach dem 31.07. kann jederzeit erfolgen, jedoch tritt das Spielrecht für den neuen Verein/Klub erst nach einer 3-monatigen Sperre ab dem Austrittsdatum in Kraft. Dieser Wechselmodus kann jedoch nur einmal im Sportjahr in Anspruch genommen werden.
- c) Bei einem Klubwechsel innerhalb eines Vereins bleibt das Spielrecht für den Verein erhalten.
- d) Bestehen durch Auflösung eines Vereins/Klubs oder einer Abteilung eines Hauptvereins keine Möglichkeit mehr zur Teilnahme am Spielbetrieb, so kann durch Eintritt in einen neuen Verein/Klub das Spielrecht dort ebenfalls erworben werden.
- e) Fusionen und Spielgemeinschaften sind erlaubt. Näheres regelt eine entsprechende Durchführungsbestimmung.
- f) Der neue Klub/Verein muss bis zum 30.06. dem zuständigen Verein bzw. Landesverband/ Regionsvertretung gemeldet sein
- g) Einzelklubs, die über die Mitgliedsverbände der DCU angehören, werden wie Vereine behandelt.

3.3 Ausländer

3.3.1 Definition

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

3.3.2 Mitgliedschaft und Spielrecht:

Ausländer können Mitglied in der DCU und ihren Untergliederungen werden. Sie können Spielrechte erlangen.

3.3.3 Spielrecht

- a) In Mannschaften, die an Meisterschaften auf DCU-Ebene teilnehmen, dürfen Ausländer starten.
- b) Bei Einzelmeisterschaften, Doppel-, Paar- und Mixed -Wettbewerben sind nur Spieler mit deutscher Staatsangehörigkeit zugelassen mit Ausnahme der Jugend.
- c) Ausländer, die am Spielbetrieb der DCU teilnehmen, dürfen in ihrem Heimatland an Einzelmeisterschaften teilnehmen.

Dies ist aber nur dann gestattet, wenn die Einzelmeisterschaften nicht im Rahmen von Mannschaftswettbewerben ausgetragen werden.

Der Einsatz von Ausländern darf in den LV / RV / Untergliederung abweichend vom Teil „Grundsätze“ geregelt werden.

3.4 Sonderspielrechte

Den von der DCU sowie der Sportgremien der Länder angeforderten Spielern und Funktionären ist bei Mannschaftswettbewerben eine Spielverlegung zu genehmigen. Weitere Festlegungen sind in der Sportordnung „Spielbetrieb & Meisterschaften“ geregelt.

4 Bestimmungen Jugend

4.1 Gastspielrecht – Jugend

Kann ein Verein in einer Jugendklasse keine Mannschaft melden, so kann einem Jugendlichen ein Gastspielrecht in einem anderen Verein seines Mitgliedsverbandes für ein Sportjahr genehmigt werden. Das Einzel- und Klubstartrecht im Heimatverein bleibt hiervon unberührt. Pro Mannschaft und Spieltag dürfen nur drei Gastspieler eingesetzt werden. Die Genehmigung ist auf Antrag bei der zuständigen Passstelle des jeweiligen Mitgliedsverbandes mit der Bestätigung beider Vereine schriftlich, bis spätestens zum 1. September eines jeden Sportjahres zu beantragen.

4.2 U18-Jugend

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

4.3 U10 und U14-Jugend

Jugendliche U10 können mit der 12er-Kugel spielen. Sie dürfen auch an Wettkämpfen der U14 teilnehmen, jedoch nur mit sportärztlichem Attest. Jugendliche U14 müssen mit der 14er-Kugel spielen. Sie dürfen nur an Wettkämpfen ihrer Altersklasse und am Ligenspielbetrieb in den untersten beiden Ligen der untersten Hierarchie ihres Mitgliedsverbandes teilnehmen.

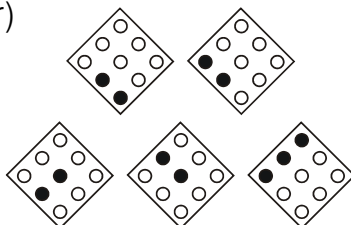
4.4 Durchläufer

Als Durchläufer (nur 12er / 14er-Kugeln) sind folgende Würfe zu werten:

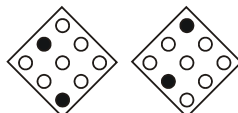
- Wenn beim Spiel in die Vollen die Kugel zwischen den vorderen fünf Kegeln 1, 2, 3, 4, 6 durchläuft, ist der Wurf zu wiederholen, auch wenn dabei die hinteren Kegel 5, 7, 8, 9 fallen.
- Fallen vordere Kegel durch umfallende hintere Kegel, ist der Wurf als Durchläufer zu behandeln.
- Wenn beim Abräumen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

Beispiel: Als Durchläufer ist zu werten (auch spiegelgleiche Bilder)

Abräumen: Als Durchläufer ist zu werten
(auch spiegelgleiche Bilder)



Abräumen: Nicht als Durchläufer ist zu werten
(auch spiegelgleiche Bilder)



Spiel ins volle Bild:



Als Durchläufer zu werten, wenn keiner dieser Kegel unmittelbar von der Kugel getroffen wird.

4.5 Deutsche Jugendmeisterschaften

Die Durchführungsbestimmungen für die Jugend erarbeitet der Jugend-Vorstand mit seinen zuständigen Referenten.

Die einzelnen Zuteilungen werden durch den Jugendausschuss bestimmt und festgelegt.

5 Altersklassen

5.1 Einteilung

männlich	weiblich	Alter
U10 m	U10 w	Jünger als 11 Jahre
U14 m	U14 w	11 – 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

5.2 Einstufung

Maßgebend für die Einstufung in die jeweilige Altersklasse ist das Alter, das innerhalb eines Sportjahres erreicht wird.

5.3 Wahl der Altersklasse

Seniorinnen und Senioren A, B und C starten in ihrer jeweiligen Altersklasse, können sich jedoch nach folgenden Wahlmöglichkeiten entgegen Ihrer Altersklasse an den Meisterschaften beteiligen. Sie haben ihre Entscheidung bereits zu Beginn des neuen Sportjahres spätestens jedoch vor Beginn der örtlichen Meisterschaften zu treffen.

Eine schriftliche Erklärung für Einzel und Mannschaft muss getrennt bei der jeweiligen Meisterschaft vorgelegt werden. Diese Erklärungen werden auf Antrag durch die Mitgliedsverbände genehmigt und gelten für das gesamte Sportjahr.

Folgende Wahlmöglichkeiten sind erlaubt:

Einzelwettbewerbe:

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

Mannschaftswettbewerbe:

- Senioren A – Start nur bei den Senioren A Vereinsmannschaften
- Senioren B – Start bei den Senioren B oder A Vereinsmannschaften
- Senioren C – Start bei den Senioren C, B oder A Vereinsmannschaften
- Seniorinnen A, B und C – Start bei Seniorinnen Vereinsmannschaften

Diese Regelungen treffen nicht für den Klubspielbetrieb zu.

6 Besondere Spielgenehmigungen

- a) Den Mitgliedsverbänden bleibt es in ihrem Zuständigkeitsbereich überlassen, Sportlern, die entsprechend den Altersklassen das Seniorenalter erreichen, das Lochkugelspiel zu gestatten.
- b) Die Mitgliedsverbände sind berechtigt, für ihren Zuständigkeitsbereich besondere Spielgenehmigungen für Menschen mit Behinderung zu erteilen. Diese "Besonderen Spielgenehmigungen" sind un-aufgefordert mit dem Spielerpass vorzulegen.
- c) Kann ein Verein in einer Seniorenklasse keine Mannschaft melden, so kann einem Spieler ein Gastspielrecht in einem anderen Verein seines Mitgliedsverbandes für ein Sportjahr genehmigt werden. Das Einzel- und Klubstartrecht im Heimatverein bleibt hiervon unberührt. Die Genehmigung ist auf Antrag bei der zuständigen Passstelle des jeweiligen Mitgliedverbandes mit der Bestätigung beider Vereine schriftlich, bis spätestens zum 1. September eines jeden Sportjahres zu beantragen.

Die Anzahl der Vereinsgastspieler wird beschränkt:

- Bei den Senioren A und B Vereinsmannschaften auf 4 pro Verein und 3 pro Einsatz
- Bei den Seniorinnen Vereinsmannschaften auf 4 pro Verein und 3 pro Einsatz
- d) Hat ein Verein/Klub in einer Altersklasse keinen Klubspielbetrieb, kann ein Gastspielrecht in einem anderen Klub seines Mitgliedsverbandes für ein Sportjahr genehmigt werden. Das Einzel- und Vereinsstartrecht im Heimatverein bleibt hiervon unberührt. Die Genehmigung ist auf Antrag bei der zuständigen Passstelle des jeweiligen Mitgliedverbandes mit der Bestätigung beider Vereine schriftlich, bis

spätestens zum 1. September eines jeden Sportjahres zu beantragen.

- e) Den Mitgliedsverbänden bleibt es in ihrem Zuständigkeitsbereich überlassen, folgende Erleichterungen zu ermöglichen:
- Die Benutzung der Lochkugel ohne Altersbegrenzung
 - Variable Gestaltung der Mannschaftsstärke
 - Teilnahmeberechtigung von gemischten Mannschaften.

7 Rekorde

Rekorde auf Bundesebene können nur bei den Deutschen Einzel- und Mannschaftsmeisterschaften erzielt werden. Für die jeweiligen Bundesligen werden Bestleistungen mit Einzel-, Mannschaft-, Heim- und Auswärts-ergebnissen geführt.

8 Rauch- /Alkohol-/ Dopingverbot

Im unmittelbaren Spielbereich gilt ein allgemeines Rauchverbot (auch jegliche Art der E-Zigaretten, (Nikotin-)Verdampfer o. ä.). Bei allen Wettkämpfen gilt für Spieler, Trainer und Betreuer generelles Alkoholverbot, auch alkoholfreies Bier, Biermischgetränke als auch Wein, Schaumwein sowie Weitmischgetränke*. Spieler, die sichtbar unter Alkohol stehen, sind vom Wettkampf auszuschließen. Eine Ahndung wird durch die jeweilige Instanz ausgesprochen.

*) Bei Mannschaftswettkämpfen: Vor, während und bis zur Absage bzw. Ende des Wettkampfes.

Bei Einzelwettkämpfen: Vor, während und nach dem Spiel, solange Spielkleidung getragen wird!

Doping ist gemäß Satzung der DCU Ziffer 2.2 untersagt.

9 Bahnanlagen und Spielmaterial

9.1 Bahnanlagen

Bahnanlagen, auf denen Meisterschaften oder sonstige sportliche Veranstaltungen stattfinden, müssen den gültigen "Technischen Vorschriften" der Deutschen Classic-Kegler Union e.V. (DCU) entsprechen. Den Teilnehmern des jeweiligen Wettkampfes ist eine unentgeltliche Nutzung aller sanitären

Anlagen im Sinne der Punkte 1.2.3 und 1.2.4 der Technischen Vorschriften der DCU zu ermöglichen.

- a) Es darf nur das vom DKB / von der DCU zugelassene und abgenommene Material verwendet werden.
- b) Die Bahnabnahme ist gemäß der Bahnabnahmeordnung durchzuführen. Durch die selbstständigen Bahnabnehmer für Classic-Kegelbahnen erteilte Auflagen zur Abnahme sowie deren Beseitigung sind der dafür zuständigen sportlichen Instanz zur Kenntnis zu geben. Die gesetzten Termine sind einzuhalten.
Ohne eine gültige Bahnabnahme sind keine Meisterschaften oder sonstige sportliche Veranstaltungen erlaubt. Eine Zuwiderhandlung wird nach der RVO geahndet.
- c) Neu am Spielbetrieb teilnehmende Mannschaften müssen vor dem 1. Spieltag eine Kopie der Anerkennungsurkunde dem Ligenleiter zusenden. Dies gilt auch bei Neuabnahmen von Kegelanlagen. Nichtbeachtung dieser Festlegung wird nach der RVO geahndet.
- d) Die Spielbahnen sind vor Spielbeginn durch den Schiedsrichter/ Spielleiter auf den ordnungsgemäßen Zustand zu überprüfen. Er kann dies während des gesamten Spieles und nach Spielende wiederholen. Der Schiedsrichter/Spielleiter überprüft vor Spielbeginn, ob eine gültige Bahnabnahmeurkunde vorhanden ist und diese auch sichtbar aushängt. Ist dies nicht der Fall oder hat die Bahnabnahme keine Gültigkeit mehr, wird das Spiel unter Vorbehalt durchgeführt. Dies ist vom Schiedsrichter/Spielleiter im Spielbericht zu vermerken. Der Heimmannschaft wird eingeräumt, innerhalb von sechs Tagen bei der dafür zuständigen Instanz nachzuweisen, dass zum Zeitpunkt des Wettkampfes eine gültige Bahnabnahme vorlag. Geschieht dies nicht, ergeht durch die Ligaleitung eine Geldbuße gemäß Ziffer 4.2.8 RVO. Im Wiederholungsfall werden die erzielten Kegel der Heimmannschaft nicht gewertet.
- e) Über wie viele Bahnen gespielt wird, entscheiden die Mannschaften bei der Meldung. Gibt es hier Unstimmigkeiten, hat die Bundesliga-Kommission die letzte Entscheidung. Die LV / RV / Untergliederungen regeln dies in Eigenverantwortung.

9.2 Kugeln

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

- a) Spielen bei einem Spiel auf einer Bahn mit einem Rücklauf ein Voll- und ein Lochkugelspieler, sind je 3 Kugeln aufzulegen. Bei einer Doppelbahn mit einem Rücklauf sind je 5 Voll- und Lochkugeln aufzulegen.
- b) Das Spielen mit eigenen Kugeln ist gestattet. Sie müssen ausnahmslos gekennzeichnet und durch einen Kugelpass der DCU/des DKB für einen namentlich benannten Spieler oder eine namentlich benannte Mannschaft zugelassen sein. Nicht bei der DCU / dem DKB registrierte und gekennzeichnete Kugeln sind im Spielbetrieb nicht erlaubt. Zum Spiel müssen bei Verwendung von eigenen Kugeln von einem Spieler mindestens zwei auf ihn selbst oder die Mannschaft zugelassenen Kugeln aufgelegt 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 / Ausrichters zu spielen. Für alle auftretenden Schäden an den Kugeln haftet ausschließlich der Eigentümer. Kann der Original Kugelpass vor dem Spiel nicht vorgelegt werden, so kann nicht mit eigenen Kugeln gespielt werden.

9.3 Spielkleidung und Werbung

Die Teilnahme an Wettkämpfen der DCU ist nur in Spielkleidung erlaubt. Mannschaften und Paare müssen, mit Ausnahme der Schuhe, grundsätzlich einheitlich gekleidet sein. Das Tragen von optischen und akustischen Elementen an der Spielkleidung ist nicht gestattet.

- a) 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.
- b) Radlerhosen, die zusätzlich unter der Sporthose getragen werden, müssen die gleiche Farbe wie die Sporthose haben.
- c) 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.
- d) Das Tragen von Werbung ist erlaubt. Die allgemeinverbindlichen Vorschriften der DCU (siehe Anhang) werden durch die Mitgliedsverbände

umgesetzt. Der DCU-Geschäftsstelle ist immer vor Spielrundenbeginn eine Liste der genehmigten Werbungen zu übermitteln.

9.4 Einspielzeit

- a) Allen Spielern steht eine Einspielzeit von maximal 5 Minuten auf ihrer Anfangsbahn zur Verfügung.
- b) Bei Verletzung während der Einspielzeit kann ein anderer Spieler eingesetzt werden. Dies zählt nicht als Auswechslung.
- c) 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.
- d) Die Einspielzeit kann nur einmal in Anspruch genommen werden. Ein Einwechselspieler hat keinen Anspruch auf Einspielzeit.

Abweichende Regelungen müssen in den Durchführungsbestimmungen für nationale Vereins- und Einzelmeisterschaften hinterlegt sein.

9.5 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)

- a) Das Betreten oder Verlassen der Bahnen ist dem Starter erst nach Beendigung aller Wurfserien bzw. mit Zustimmung des Schiedsrichters/ Spielleiter erlaubt. Das Anhalten der Zeit erfolgt nur durch Anweisung des Schiedsrichters/Spielleiters bei angezeigten Verletzungen, Bahnstörungen an den jeweiligen Pult- bzw. Bahndienst. Bei allen anderen Vorkommnissen obliegt es im Ermessen des Schiedsrichters/Spielleiters. Andere Personen sind nicht berechtigt unaufgefordert die Zeit anzuhalten. Eine Verletzung ist dem Schiedsrichter/Spielleiter vor Verlassen des Spielbereiches anzuzeigen, damit auch die Einhaltung der maximal 10-minütigen Verletzungspause kontrollierbar ist. Verlässt der Starter den Spielbereich während einer Wurfserie ohne Zustimmung des Schiedsrichters/Spielleiters oder wird er aus anderen Gründen als einer Verletzung ausgewechselt, wird die Zeit nicht angehalten. Verlässt er den Spielbereich während einer Wurfserie, wird die Zeit nicht angehalten. Ausnahme: Verletzung des Spielers.

Bei Auswechslung kann pro Spieler einer Wechsellpause von max. 10 Minuten stattfinden. Die Zeit ist hierfür anzuhalten. Der direkte

Gegenspieler kann entscheiden, ob er die Wurfserie weiterspielt oder (im Spielbereich) wartet

- b) Sofern der Kugelkasten außerhalb des Spielbereiches liegt, darf dieser Bereich nur zum Zweck der Kugelentnahme verlassen werden.
- c) Im Spielbereich, einschließlich Betreuer, darf sich nur jeweils eine Kugel befinden.

9.6 Wurfzeiten, -wertung

9.6.1 Wurfzeit

Als Wurfzeit stehen für alle Disziplinen im Einzel und im Mannschafts-wettbewerb für 50 Wurf (1 Wurfserie) maximal 20 Spielminuten zur Verfügung. Bei Wettbewerben mit abweichenden Wurfzahlen ist die Spielzeit proportional anzupassen.

9.6.2 Wurfwertung

- a) Bei der Bewertung gilt grundsätzlich die Anzahl der gefallen Kegel. Die Wertung erfolgt nach dem elektronischen Bildanzeiger. Der automatische Drucker ist nur ein Hilfsmittel
- b) Bei Fehlern in der Anzeige ist die Anlage durch den Schiedsrichter oder Spielleiter zu überprüfen. Er entscheidet über das Wurfresultat.
- c) Kegel, die durch zurückprallende Kugeln fallen, zählen als nicht gefallen.
- d) Entfällt dem Starter in der Startstellung die Kugel und rollt diese auf die Kugellauffläche, wird der Wurf als gültig gewertet.
- e) 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.
- f) Vor Abgabe eines Wurfs muss die Kegelstellvorrichtung aufnahmebereit sein, sonst ist der Wurf ungültig und muss wiederholt werden.
- g) Bei bewusstem Spiel in die nicht aufnahmebereite Kegelstellvorrichtung ist der Spieler vom Schiedsrichter / Spielleiter zu warnen. Im Wiederholungsfall wird der Wurf als Nullwurf gewertet.

9.7 Spielunterbrechung

9.7.1 Ausfall

Bei kurzen technisch bedingten Unterbrechungen (Seilverwirrungen etc.) werden beim Spiel nur auf Anweisung des Schiedsrichters / Spielleiters die Bahnen angehalten. Nach Beendigung der Unterbrechung ist das Spiel sofort wieder aufzunehmen.

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

- a) Ist der eingetretene Schaden nicht zu beheben, muss durch den Schiedsrichter / Spielleiter eines Wettkampfes geprüft werden, ob der Wettkampf auf einer anderen Bahn der gleichen Anlage fortgesetzt wird.
- b) Dauert der technische Defekt länger als 10 Minuten, dürfen vor der Fortführung des Wettkampfes 5 Würfe ohne Kegelaufstellung ausgeführt werden.

9.7.2 Spielabbruch

Ein Spielabbruch ist nur dann durch den Schiedsrichter / Spielleiter eines Wettkampfes zu vollziehen, wenn der Schaden nachweislich nicht behoben werden kann und keine anderen freie Bahnen zur Verfügung stehen.

Bevor der Schiedsrichter / Spielleiter das Spiel endgültig wegen eines Schadens abbricht, sollte mit Einverständnis beider Mannschaften geprüft werden, ob man (z.B. bei einer 4er Bahnanlage) auf den noch zur Verfügung stehenden 3 Bahnen das Spiel beenden kann.

- a) Beim Spielabbruch aus technischen Gründen werden vollendete Wurfserien gewertet.
- b) Erfolgt ein Spielabbruch aus anderen Gründen werden vollendete Wurfserien gewertet.

In beiden Fällen entscheidet der zuständige Ligenleiter über die Wertung bzw. Neuansetzung des Spieles, wenn erforderlich nach der Rechts- und Verfahrensordnung (RVO).

9.8 Schreibweise bei Fehl- und Nullwurf sowie Regelverstöße

9.8.1 Fehlwurf

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

9.8.2 Nullwurf

Nullwürfe sind die nach einer Verwarnung nicht den Regeln entsprechend getätigte 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 Würfeln oder vor Beginn des Starts ausgesprochen, so wird der nächste Wurf als Nullwurf gewertet.

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

Nullwertung vor Abgabe der Kugel

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

9.8.3 Regelverstöße

Folgende Verstöße führen nach einer einmaligen Verwarnung zu einem Nullwurf:

- a) Kugeln, die nicht auf der Aufsatzbohle aufgelegt werden
- b) Übertreten der Markierung des Spielbereichs (außer bei Kugelaufnahme)
- c) Berühren des Bodens mit den Händen oder Knien
- d) Aufstützen auf dem Kugelrücklauf oder Abstützen an der Wand
- e) Unsportliches Verhalten ist insbesondere:
 - Nichtanerkennen von Entscheidungen der Schiedsrichter / Spielleiter eines Wettkampfes
 - Störung oder Behinderung des Gegners
 - zu lautes Sprechen mit dem Betreuer
 - Diskussionen mit den Zuschauern
 - Beleidigung von Schiedsrichtern / des Spielleiters, Sportfunktionären oder Zuschauern

9.8.4 Erlaubt sind:

a) Haftmittel zur besseren Kugelführung

Die Haftmittel dürfen jedoch keine gesundheitsschädigenden Substanzen beinhalten.

Vor dem Bahnwechsel müssen die benutzten Kugeln gereinigt werden. Bei einem gemeinsamen Kugelrücklauf muss gewährleistet sein, dass der Gegner mit einwandfreien Kugeln spielen kann.

b) Markierungen (Klebeband) für den Stand neben der Aufsatzbohle. Diese Markierungen müssen bei Bahnwechsel ohne Beschädigung der Anlage wieder entfernt werden.

9.9 Betreuer und Begleiter

9.9.1 Betreuer

Der Betreuer darf sich nur in Sportkleidung und Sportschuhen bei einem Spieler aufhalten, muss aber hinter der Aufsatzbohle sitzen.

a) Ist die Platzierung hinter der Aufsatzbohle aus bahnspezifischen Gründen nicht möglich, darf er sich im Spielbereich des eigenen Spielers befinden. Es darf aber keine Behinderung des Gegenspielers dadurch entstehen und muss vom Schiedsrichter/Spielleiter genehmigt werden.

b) Anfeuerungsrufe und Beifallklatschen sind dem Betreuer untersagt.

c) Der Betreuer kann zugleich Begleiter sein.

d) Aufnahme und Wechsel der Betreuung sind nur mit Beginn von Wurfserien und bei Auswechslungen bezüglich der aus- und eingewechselten betreuten Spieler möglich.

e) Bei geschlossenen Anlagen ist das Öffnen der Türen als Störung anzusehen, mit Ausnahme der folgenden beiden Fälle.

- Die Türen dürfen nur nach beendeten Wurfserien geöffnet werden
- Zur Behebung von Defekten an der Bahnanlage bei Verletzung eines Spielers und bei Spielerauswechslung kann die Tür geöffnet werden.

9.9.2 Begleiter

Für jeden Spieler kann ein Begleiter gestellt werden. Er überwacht nur die Würfe und Eintragungen auf den Wurfscheinen und ihm steht ein Platz neben dem Schreibpult zu.

10 Wurfzahlen

Grundsätzlich ist eine unterschiedliche Anzahl von Würfeln gestattet. Die jeweilige Entscheidung muss in den Durchführungsbestimmungen niedergelegt und durch die Sport-Konferenz beschlossen werden.

Es gelten folgende Höchstgrenzen pro Starter und Wettkampftag:

- Männer/U23 männlich/Senioren max. 400 Wurf/Tag
- Frauen/U23 weiblich/Seniorinnen max. 200 Wurf/Tag
- U 18 w max. 200 Wurf/Tag
- U 18 m max. 300 Wurf/Tag
- U10 / U14 m/w max. 200 Wurf/Tag

Die Wurfzahlen auf LV/RV-Ebene regeln die LV / RV / Untergliederungen.

10.1 Mannschaftsstärke

Altersklasse	LV / RV	Verein	Klub
U10 w + m	max. 4	4	-
U14 w + m	max. 6	4	-
U18 w + m	max. 6	4	-
U23 w+ m	max. 6	4	-
Frauen / Männer	max. 6	6	6
Senioren A	max. 6	6	6
Senioren B	max. 6	4	4
Seniorinnen	max. 6	4	4

Klubmannschaften im Ligenspielbetrieb, Frauen und Männer, bestehen aus jeweils 6 weiblichen bzw. 6 männlichen Sportlern. Den LV / RV / Untergliederungen bleibt es überlassen, in ihrem Bereich mit abweichender Mannschaftsstärke zu spielen.

Ebenso kann bei Jugend, sonstigen Veranstaltungen und im Pokal davon abgewichen werden. Abweichungen müssen jedoch in den jeweiligen Durchführungsbestimmungen geregelt sein.

10.2 Bahneinteilung und Wechsel

Für alle Einzel- und Mannschaftswettbewerbe ist Blockstart über 2, 4 sowie 6 oder mehr Bahnen vorgeschrieben.

- Bei Einzelwettbewerben entscheidet über die Startbahn die Platzierung des Vorjahres bzw. des Vorlaufs.

- b) Bei Mannschaftswettbewerben, die auf Heim- bzw. Auswärtsbahnen stattfinden, beginnt die Heimmannschaft auf den Bahnen 1 und 3 (Vierbahnenanlage) bzw. 1, 3 und 5 (Sechsbahnenanlage). Der Gast beginnt auf den Bahnen 2 und 4 (Vierbahnenanlage) bzw. 2, 4 und 6 (Sechsbahnenanlage). Beim Spiel über zwei Bahnen beginnt die Heim-mannschaft auf der linken Bahn. Bei anders lautenden Bahnnummern ist entsprechend zu verfahren.
- c) Die nachfolgenden Starter beginnen bei Mannschaftswettbewerben auf den Bahnen, die der Vorstarter zuletzt bespielt hat.
- d) Bei Wettbewerben auf neutralen Anlagen werden die Bahnen ausgelost.
- e) Der Bahnwechsel beim Spiel über 4 Bahnen erfolgt nach folgendem Schema:

f)

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

- g) Bei 6er-Mannschaften spielen jeweils drei Starter auf den Bahnen 1 und 2 und je 3 Starter auf den Bahnen 3 und 4.
- h) Bei 4er-Mannschaften spielen jeweils zwei Starter auf den Bahnen 1 und 2 und je zwei Spieler auf den Bahnen 3 und 4.
- i) Der Bahnwechsel von zwei Mannschaften über sechs Bahnen erfolgt nach folgendem Schema:

Bahn 1	Bahn 2	Bahn 3	Bahn 4	Bahn 5	Bahn 6
A 1	B 1	A 2	B 2	A 3	B 3
B 1	A 1	B 2	A 2	B 3	A 3
B 3	A 3	B 1	A 1	B 2	A 2
A 3	B 3	A 1	B 1	A 2	B 2

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

10.3 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 den LV / RV / Untergliederungen in besonderen Wettbewerben (z.B. Pokal) gestattet.

10.3.1 Spielwertung Einzelwettbewerbe

- a) In der Wertung ist derjenige besser platziert, der die meisten Kegel gespielt hat.
- b) Bei gleicher Anzahl gespielter Kegel ist derjenige besser platziert, der das bessere Abräumergebnis hat.
- c) Ist auch hier Gleichheit, entscheidet über die bessere Platzierung die geringere Anzahl der Fehlwürfe.
- d) Wenn noch keine Rangfolge zu ermitteln ist, wird das niedrigste Einzelbahnergebnis aus Vor- und Endlauf zu Ungunsten des Betreffenden gewertet. Ist auch hier Gleichheit, wird das zweitniedrigste Einzelbahnergebnis genommen usw.

10.3.2 Spielwertung Mannschaften

- a) Die Wertung der Spiele im Hin- und Rückspielsystem erfolgt nach gespielten Kegel und Spielwertungspunkten (SWP). Die Mannschaft mit den meisten gespielten Kegeln hat das Spiel gewonnen und erhält 2 Pluspunkte und der Verlierer 2 Minuspunkte (SWP). Bei einem Unentschieden (gleiche Kegelanzahl) erfolgt die Wertung 1:1 SWP.
- b) In Mannschaftswettbewerben, bei denen ein Unentschieden nicht möglich ist, bestimmt sich die Reihenfolge entsprechend Ziffer 10.3.1.a) – c).
- c). 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.

11 Nicht sportgerechte Namen

Mannschaften, die keinen sportgerechten Namen haben, können an nationalen Meisterschaften nicht teilnehmen. Den LV / RV wird empfohlen, in gleicher Weise zu verfahren.

12 Sonstige sportliche Veranstaltungen

BKSA-Wettbewerbe:

Antrags- und Durchführungsbestimmungen siehe BKSA-Bestimmungen der DCU.

13 Rechtswesen

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

14 Inkrafttreten

Diese Sportordnung tritt zum 20.04.2024 in Kraft. Die vorherige Sportordnung Teil „Grundsätze“ tritt mit gleichem Datum außer Kraft. Eine Änderung zur Sportordnung Teil „Grundsätze“ ist ausschließlich durch Beschluss der DCU-Konferenz zulässig.

Eppelheim, den 12.07.2024