

Durchführungsbestimmungen (DB) für den Wettspielbetrieb auf Kreisebene

Stand 07.08.2023

Inhaltsverzeichnis

0. Grundsatzbestimmungen
1. Allgemeiner Teil
 - 1.1. Allgemeines
 - 1.2. Technische Vorschriften
 - 1.2.1 Kugeln
2. Punktspielbetrieb
 - 2.1. Allgemeines
 - 2.2. Mannschaftsstärke, Spielsysteme
 - 2.3. Staffelstruktur, Auf - und Abstieg
 - 2.4. Mannschaftsmeldung
 - 2.4.1 Landesebene
 - 2.4.2 Kreisebene
 - 2.5. Gebühren, Beiträge
 - 2.6. Spielrecht
 - 2.6.1 Spielberechtigung
 - 2.6.2 Spielberechtigung für andere Altersklassen und gemischte Mannschaften
 - 2.6.3 Club- bzw. Vereinswechsel
 - 2.6.4 Rückmeldung im Club
 - 2.6.5 Spielberechtigung für mehrere Bahnarten
 - 2.6.6 Gastspielrecht
 - 2.6.7 Spielgemeinschaften
 - 2.6.8 Verzicht auf Spielrecht
 - 2.6.9 Startrecht
 - 2.7. Wettkampfdurchführung
 - 2.7.1 Mannschaftsaufstellung
 - 2.7.2 Allgemeines
 - 2.7.3 Verantwortliche
 - 2.7.4 Einspielphase
 - 2.7.5 Auswechselspieler
 - 2.7.6 Wurfzahl, Bahnwechsel, Zeit
 - 2.7.7 Ersatzspieler
 - 2.7.8 Spielbericht, Spielblätter
 - 2.8. Spielverlegungen
 - 2.9. Spielwertung
 - 2.9.1 100-Wurf-System
 - 2.9.2 120-Wurf-System
 - 2.10. Staffelleiter
 - 2.11. Einsprüche / Proteste
3. Kreiseinzelmeisterschaft
4. Kreispokal
5. KKV - Meisterschaften Sprint und Tandem
6. Ehrungen
7. Schlussabstimmungen
8. Anlagen
 - 8.1. Spielblatt
 - 8.2. Wertungspunktvergabe bei Turnieren
 - 8.3. Durchführungsbestimmungen zum Kreispokal
 - 8.4. Durchführungsbestimmungen KKV - Meisterschaften Sprint und Tandem

0. Grundsatzbestimmungen

Für die Durchführung des Sportbetriebes im KKV Schwarzakreis gilt grundsätzlich das gesamte Satzungs- und Ordnungswerk von DKB, DKBC und TKV.

Von besonderer Bedeutung sind dabei die DKBC-Sportordnung Teil A und B sowie die Durchführungsbestimmungen des TKV (TKV-DB) im Ansetzungsheft des TKV.

Als Ergänzung der o.g. Unterlagen sind ihre wichtigsten Punkte und kreisspezifische Festlegungen zusammenfassend in diesen Durchführungsbestimmungen aufgezeigt.

Festlegungen, die von übergeordneten abweichen, gelten nur auf Kreisebene.

1. Allgemeiner Teil

1.1 Allgemeines

Die Festlegungen der Durchführungsbestimmungen gelten für den Classic – Bereich.

Das Sportjahr beginnt am 1. Juli und endet am 30. Juni des folgenden Jahres.

1.2 Technische Vorschriften

1.2.1. Kugeln

Im KKV Schwarzakreis werden Wettspiele nur mit Vollkugel gespielt.

Als Ausnahme darf auf Kreisebene im Erwachsenenbereich mit eigenen Lochkugeln gespielt werden, wenn ein ärztliches Attest mit Begründung vorliegt.

Dazu ist ein Antrag an den Kreissportwart zu stellen (Formular des KKV nutzen!), dem das ärztliche Attest sowie der Kugelpass für die eigenen Kugeln beizulegen sind. Die darauf vom Kreissportwart ausgestellte Berechtigung ist beim Einsatz vorzuweisen.

Das Spielen mit eigenen Kugeln ist gestattet.

2. Punktspielbetrieb

2.1. Allgemeines

Spiele werden, wo diese vorhanden sind, über 4 Bahnen durchgeführt.

2.2. Mannschaftsstärke, Spielsysteme

Die **Mannschaftsstärke auf Kreisebene** beträgt in allen Klassen und Spielsystemen generell **4 Starter**.

Angeboten werden bei den Männern sowohl das Spiel über 100 Wurf als auch das über 120 Wurf.

Bei den Frauen werden 100 Wurf gespielt.

Bei der Jugend werden 120 Wurf gespielt.

2.3. Staffelstruktur, Auf- und Abstieg

Allgemeines

Werden durch Aufstieg oder Systemwechsel Plätze frei, steigen weniger Mannschaften ab.

Der Meldeumfang in den einzelnen Spielsystemen zum Wettbewerb im Folgejahr kann

Anpassungen der Staffelstruktur durch die Spielkommission erforderlich machen.

Männer

In beiden Systemen besteht die gleiche Staffelgrundstruktur, die entsprechend den eingegangenen Meldungen modifiziert wird.

Werden für ein Spielsystem weniger als 6 Mannschaften gemeldet, werden die Mannschaften in das andere Spielsystem eingeordnet.

Bei Wechsel des Spielsystems erfolgt die Einordnung immer in der untersten Spielklasse.

Kreisliga 1 Staffel mit 8 Mannschaften.

Entsprechend Meldeumfang ist ein Spielraum zwischen 6 und 10 Mannschaften möglich.

In der **Kreisliga** können **max. zwei Mannschaften eines Klubs** spielen.

Der Staffelsieger ist Kreismeister 100 Wurf bzw. Kreismeister 120 Wurf.

Die Zahl der Absteiger ist identisch mit der Zahl der nachfolgenden Staffeln.

Kreisklasse Entsprechend Meldeumfang ergibt sich die Anzahl der Staffeln mit 8 Mannschaften.

Entsprechend Meldeumfang ist ein Spielraum zwischen 6 und 10 Mannschaften möglich.

Die Staffelsieger steigen auf in die Kreisliga.

In beiden Ebenen ist der Einsatz gemischter Mannschaften (männlich/weiblich) möglich.

Der Einsatz von kompletten Frauenmannschaften im Männerspielbereich auf Kreisebene ist nur möglich, wenn weniger als 4 Frauenmannschaften für den Spielbetrieb Frauen auf Kreisebene melden.

Frauen

- Kreisliga** 1 Staffel mit 6 Mannschaften.
Entsprechend Meldeumfang ist ein Spielraum zwischen 4 und 10 Mannschaften möglich.
Wenn bei den Frauen eine Kreisklassenstaffel existiert, darf nur eine Mannschaft eines Klubs in der Kreisliga spielen.
Der Staffelsieger ist Kreismeister.
Die Zahl der Absteiger ist identisch mit der Zahl der nachfolgenden Staffeln.
- Kreisklasse** Entsprechend Meldeumfang ergibt sich die Anzahl der Staffeln mit 6 Mannschaften
Entsprechend Meldeumfang ist ein Spielraum bis zu 10 Mannschaften möglich.
Die Staffelsieger steigen auf in die Kreisliga.

Werden für das Sportjahr weniger als 4 Frauenmannschaften gemeldet, kann die Einordnung als gemischte Mannschaft (letzte Männermannschaft) in der Kreisklasse Männer erfolgen.

Jugend

Bei Vorhandensein von genügend Interessenten werden Staffeln mit Mannschaften U18, U14 bzw. U18/U14 gemischt gebildet. Dabei wird keine Unterscheidung gemacht, ob sich die Mannschaften nur aus männlichen, nur aus weiblichen oder aus männlichen und weiblichen Startern zusammensetzen. Die Staffelsieger der jeweiligen Altersklasse sind Kreismeister derselben.
Die Sieger einer AK- gemischten Staffel sind Kreismeister Jugend.
Existieren mehrere Staffeln einer AK, spielen die Staffelsieger um den Titel.
In Mannschaften U18 können Spieler U14 mitspielen. Sie spielen dabei nach den Kriterien U14 (kleine Kugeln, Durchläufer).
In Mannschaften U14 können nur Spieler U14 starten. Sie spielen nach den Kriterien U14.
Wird mit AK-gemischten Mannschaften gespielt, ist, wenn es mehrere Mannschaften eines Vereins gibt, die Mannschaftszugehörigkeit wie im Erwachsenenbereich anzugeben (I. Mannschaft, II. Mannschaft usw.).
Spielen keine Mannschaften auf Kreisebene, gibt es keinen Kreismeister Schwarzakreis.
Jugendmannschaften können auf Landesebene oder kreisübergreifend am Spielbetrieb nach den dort bestehenden Festlegungen teilnehmen. Bei zu geringem Meldeumfang kann vom Kreisjugendwart ein anderes (z.B. AK- offenes) Spielsystem angeboten werden.

Ein **Spieler der Altersklasse U10** (unter 10 Jahre) kann unter folgenden Bedingungen am Spielbetrieb auf Kreisebene teilnehmen:

1. Es ist ein schriftlicher Antrag an den Kreisjugendwart zu stellen
2. Dem Antrag ist die schriftliche Genehmigung der Eltern beizufügen
3. Dem Antrag ist die schriftliche Genehmigung eines kompetenten Arztes beizufügen
4. Der Spieler ist zum Termin des Spieleinsatzes mindestens 9 Jahre alt

Der Einsatz ist prinzipiell nur auf Kreisebene gestattet.

Einsatz in Mannschaften auf Kreisebene:

Der Start ist nur in einer Jugendmannschaft möglich. Dabei ist nach den Kriterien der U14 zu spielen.
Der Einsatz als Ersatzspieler in einer anderen Mannschaft (auch im Jugendbereich) ist nicht gestattet.

Der Einsatz in einer Pokal- oder Vereinsmannschaft ist nicht gestattet.

Einsatz bei Einzelwettbewerben auf Kreisebene:

KEM in der Altersklasse U10 werden im KKV Schwarzakreis nicht durchgeführt.

Bei KEM ist der Einsatz in der Altersklasse U14 möglich. Ein dort eventuell erworbenes Startrecht auf Landesebene kann nicht wahrgenommen werden.

Aufstieg zur Landesebene

Männer

Jeder Kreis kann nur 1 Mannschaft für den Aufstieg auf Landesebene melden.
Gemeldet werden kann für die im TKV nach Starter und Wurfzahl festgelegten Mannschaften.
Priorität für die Teilnahmeberechtigung hat der Kreismeister des Spielsystems, in dem am Saisonende die meisten Mannschaften am Spielbetrieb teilgenommen haben (System A).
Bei Verzicht haben die Möglichkeit zum Aufstieg in der Reihenfolge:
der KMM des anderen Systems (System B), oder der Zweite des Systems A, oder der Zweite des Systems B, oder der Dritte des Systems A, oder der Dritte des Systems B.

Frauen

Der Kreismannschaftsmeister ist berechtigt, an den Aufstiegsspielen teilzunehmen.
Gemeldet werden kann für die im TKV nach Starter und Wurfzahl festgelegten Mannschaften.
Bei Verzicht können die Zweit- oder die Drittplatzierten an den Aufstiegsspielen teilnehmen.

Jugend

Da gegenwärtig auf Landesebene die U18 nur mit Kreisauswahlen und die U14 in Paarkampf - Championaten spielen, ist ein Aufstieg von Clubmannschaften nicht möglich.

2.4. Mannschaftsmeldung

2.4.1. Landesebene

Siehe Pkt. 1.4 der TKV-DB.

Ein Duplikat der namentlichen Mannschaftsmeldung an den Staffelleiter ist an den Kreissportwart zu senden. Alle Veränderungen zur Mannschaftsmeldung während des Sportjahres sind dem Kreissportwart zu melden.

2.4.2. Kreisebene

Die **Meldung** der im kommenden Sportjahr auf Kreisebene spielenden Mannschaften **an den Kreissportwart** hat bis zum im Terminplan angegebenen Termin zu erfolgen. Zu melden sind **Mannschaft, Wurfzahl, Heimbahn** (bei Sechsbahnanlagen Angabe der Bahnen) sowie **Mannschaftsleiteranschrift** mit Telefon/Fax-Nr. und E-Mail-Adresse (soweit vorhanden). Dabei ist das **KKV-Formular** (Internet-Seite des KKV unter Formulare) zu **nutzen**.

Bei der Meldung von Jugendmannschaften ist die Altersklasse der Spieler (U18 oder U14) anzugeben und in welcher der unter dem Punkt "Jugend" genannten Gruppierung sie spielen möchten.

Die **Staffeileitung** sowie die Anschriften der Staffelleiter werden den Sektionen bis zum im Terminplan angegebenen Termin vom Kreissportwart übermittelt.

Die **namentliche Meldung** von mindestens 4 Stammspielern ist **mit den Spielerpässen** bis zum im Terminplan angegebenen Termin **an den zuständigen Staffelleiter** zu senden. Der Mannschaftsleiter mit Anschrift und Telefon/Fax-Nr. und E-Mail-Adresse (soweit vorhanden) ist nochmals zu benennen bzw. zu bestätigen. Dabei ist das **KKV-Formular** (Internet-Seite des KKV unter Formulare) zu **nutzen**.

Die **Staffelleiter** stellen eine **Übersicht der gemeldeten Stammspieler einschl.**

Mannschaftsleiteranschriften bis zum im Terminplan angegebenen Termin ins Internet (KKV-Ligaergebnisdienst der jeweiligen Staffel).

2.5. Gebühren, Beiträge

Die **Startgebühr** für die Teilnahme am Clubspielbetrieb auf **Landesebene** sowie der Modus ihrer Bezahlung ist den TKV-DB zu entnehmen.

Die Modalitäten (wie Höhe, Rechnungslegung, Termine, Konsequenzen) für Gebühren jeglicher Art auf Kreisebene sowie die Konsequenzen für nicht termingerechte Bezahlung sind in der Finanzordnung des KKV Schwarzkreis festgelegt.

Staffelleiter und, wenn zutreffend, KKV-Vorstandsmitglieder haben die erforderlichen Angaben zu im Laufe der Saison anfallenden Gebühren am Ende des Spieljahres dem Kreisfinanzwart mitzuteilen.

Bei **Zurückziehen** von Mannschaften von der KMM oder dem Kreispokal wird die Startgebühr trotzdem erhoben bzw. wird nicht zurückgezahlt oder verrechnet.

2.6. Spielrecht

2.6.1. Spielberechtigung

Spieler erhalten im gleichen Club innerhalb eines Sportjahres maximal zwei Spielberechtigungen.

Nach Erhalt der 2. Spielberechtigung ist der Einsatz als Ersatzspieler nicht mehr möglich.

Es ist darauf zu achten, dass Mannschaften **immer**, also auch nach dem Ausscheiden eines Spielers wegen 2. Spielberechtigung, die **erforderliche Anzahl von 4 Stammspielern** haben müssen.

Bei Nichteinhaltung werden durchgeführte Spiele als verloren gewertet.

2.6.2. Spielberechtigung für andere Altersklassen und gemischte Mannschaften

U18-Spieler sowie Senioren/innen A, B und C können in Mannschaften der Frauen bzw. Männer gemeldet werden.

Bei U18-Spielern ist vor der Mannschaftsmeldung an den Staffelleiter die schriftliche Bestätigung des Kreisjugendwartes einzuholen und der Mannschaftsmeldung beizufügen.

Voraussetzung für den Einsatz eines U14-Spielers in Männer-, Frauen- oder gemischten Mannschaften (Stamm- oder Ersatzspieler) auf Kreisebene, ist ein durch den Kreisjugendwart bestätigter Antrag (KKV-Formular), auf dem u.a. die Zustimmung der Eltern vermerkt ist. Der bestätigte Antrag ist der Mannschaftsmeldung beizulegen bzw. vor allen Einsätzen vorzulegen. Es wird nach U14-Kriterien gespielt. Für die Bereitstellung des geeigneten Kugelmateriale ist der Spieler bzw. sein Mannschaftsleiter verantwortlich.

Im Kreis können gemischte Mannschaften (männlich/weiblich) auf allen Spielerebenen der Männer gemeldet werden (siehe auch 2.3 Absatz Männer).

2.6.3. Club- bzw. Vereinswechsel

Bei Wechsel zwischen dem 01.04. und dem 30.06. eines Jahres ist der Spieler ab 01.07. ohne Sperre startberechtigt.

Ein Wechsel nach dem 01.07. ist **einmal** im Sportjahr möglich. Das Spielrecht für den neuen Verein ist dann aber erst nach einer **Sperre von 3 Monaten** ab dem Austrittsdatum möglich.

Der Pass ist an die Passstelle des KKV einzusenden. Der bisher zuständige Staffelleiter ist zu informieren.

2.6.4. Wechsel zwischen Mannschaften eines Clubs

Siehe Pkt. 2.2.3 der TKV-DB.

Das Festspielen als Ersatzspieler ist verbunden mit Erlangung einer zweiten Spielberechtigung und zieht keine Spielsperre nach sich (siehe auch 2.7.7.1).

2.6.5. Spielberechtigung für mehrere Bahnarten

Der Erhalt einer zusätzlichen Spielberechtigung für andere Bahnarten ist möglich.

Wird in einem Verein eine Bahnart nicht gespielt, so können Spieler für diese Bahnart eine Gastspielberechtigung in einem anderen Verein erwerben.

Das zusätzliche Spielen in einer Mannschaft einer anderen Bahnart ist kein Grund zur Verlegung eines Spieles in der Bahnart Classic!

2.6.6. Gastspielrecht

Siehe Pkt. 2.3.1 der TKV-DB.

Das Startrecht für Einzelwettkämpfe und Kreispokal bleibt beim Stammclub.

2.6.7. Spielgemeinschaften

Grundsätzlich regelt sich die Bildung von Spielergemeinschaften nach Pkt. 2.3.4 der DB des TKV.

Das Startrecht für Einzelwettkämpfe und Kreispokal bleibt beim Stammclub.

2.6.8. Verzicht auf Spielrecht (Mannschaftsrückzug)

Siehe Pkt. 2.2.4 der TKV-DB.

2.6.9. Startrecht

Siehe Pkt. 2.3.5 der TKV-DB.

Stichtag für das Vorhandensein der Beitragsmarke ist der 01. Januar. Ein Start ab dem 01. Januar ohne gültige Beitragsmarke gilt als unberechtigter Einsatz.

2.7. Wettkampfdurchführung

2.7.1 Mannschaftsaufstellung

100 Wurf: Beide Mannschaften benennen ihre Spieler und die eventuell einzusetzenden Ersatzspieler (keine zahlenmäßige Begrenzung) schriftlich und durch Übergabe der Startunterlagen (Spielerpass und Spielblatt).

Nur Spieler, die benannt wurden und deren Spielerpass und Spielblatt vorliegt, dürfen als Ersatzspieler eingesetzt werden.

Eine Festlegung der Startreihenfolge ist nicht zwingend erforderlich, sollte aber aus organisatorischen Gründen für die Spielprotokollführung und Auswertung erfolgen.

Ein Tausch in der evtl. vorher festgelegten Reihenfolge oder von Startern zählt nicht als Auswechslung.

120 Wurf: Siehe Pkt. 2.4.4 der TKV-DB.

Auf Kreisebene beträgt die Mannschaftsstärke generell 4 Starter.

2.7.2. Allgemeines

Der Gastgeber beginnt das Spiel auf der Bahn links neben seinem Gegner.

Bei kurzen bahntechnischen Problemen wird beim Spiel auf Zwei- oder Vierbahnanlagen das Spiel auf allen Bahnen, bei sechs und mehr Bahnen das Spiel auf der betroffenen und den Nachbarbahnen angehalten (Zeitstopp) und nach Behebung sofort fortgesetzt. Dauert die Schadensbeseitigung länger als 20 Minuten, dürfen vor Fortführung des Wettkampfes 5 Wurf ohne Kegelaufstellung gespielt werden.

Bei Ausfall eines Kegelstellautomaten siehe Punkte 1.2.5.2 bis 1.2.5.7 der TKV-DB.

Ein Spieler einschl. seines eventuellen Auswechslerspieler kann eine oder mehrere Verletzungspausen von zusammengerechnet max. 10 Minuten in Anspruch nehmen. Danach darf die Zeit aus derartigem Grund nicht mehr angehalten werden.

2.7.3. Verantwortlicher

Sofern nichts anderes festgelegt ist, ist der Mannschaftsleiter der gastgebenden Mannschaft für den ordnungsgemäßen Ablauf des Spieles verantwortlich. Unabhängig davon sind **beide** Mannschaftsleiter vor Spielbeginn für die Kontrolle der Spielerpässe und Spielblätter verantwortlich.

2.7.4. Einspielphase

Als Einspielphase sind zu Beginn des Wettkampfes je Starter max. 5 Minuten erlaubt.

Jeder Spieler entscheidet selbst, wie lange er spielt. Bei Einverständnis aller kann die Einspielphase vorzeitig beendet werden bzw. es kann eine bestimmte Kugelzahl vereinbart werden.

Bei Verletzung während der Einspielphase kann ein anderer Spieler eingesetzt werden. Dies zählt sowohl im 100- Wurf-als auch im 120-Wurf-System als Auswechslung. Die Einspielzeit wird dabei nicht verlängert.

2.7.5 Auswechselfspieler

Jede **Vierermannschaft** kann **während eines Spieles einen Spieler austauschen**.

Ausnahme: In Vierermannschaften der Jugend können 2 Spieler eingewechselt werden.

Jeder Spieler kann während eines Wettkampfes nur einmal eingesetzt werden.

Eingewechselte Spieler spielen sofort in der Wertung.

2.7.6. Wurfzahl, Bahnwechsel, Zeit

Männer

Mannschaftsspiel über 100 Wurf

Jeder Spieler spielt über 2 Bahnen jeweils 50 Wurf kombiniert (jeweils 25 Volle und 25 Abräumer).

Der nachfolgende Spieler einer Mannschaft beginnt immer auf der Bahn, auf der sein Vorgänger sein Spiel beendet hat.

Pro Wurfserie von 50 Wurf stehen jedem Spieler 20 Minuten zur Verfügung.

Mannschaftsspiel über 120 Wurf

Siehe Pkt. 2.4.3 der TKV-DB.

Der nachfolgende Spieler beginnt auf der Bahn, auf der sein Vorgänger sein Spiel beendet hat.

Frauen

Entsprechend Männer Mannschaftsspiel über 100 Wurf.

Jugend

Entsprechend Männer Mannschaftsspiel über 120 Wurf.

2.7.7. Ersatzspieler

2.7.7.0 Siehe auch Pkt. 2.5 der TKV-DB.

In einer Saison kann ein Spieler **in Summe aller Möglichkeiten** aller Spielebenen **max. fünf Einsätze** als Ersatzspieler absolvieren.

Ein sechster Einsatz ist entweder unberechtigt und führt zu Punktverlust oder erfordert eine zweite Spielberechtigung, mit der ein weiterer Einsatz als Ersatzspieler nicht mehr möglich ist.

Sollte eine 2. Spielberechtigung erforderlich sein, ist diese innerhalb von 3 Tagen nach dem 6. Einsatz beim für dieses Spiel zuständigen Staffelleiter zu beantragen (Sportausweis und Spielblatt einsenden!)

Das Erlangen einer zweiten Spielberechtigung zieht keine Spielsperre nach sich (siehe auch 2.6.4).

Dabei ist es egal, in welchem Spielsystem (100 oder 120 Wurf) die Mannschaft spielt. Maßgebend ist die Zahl hinter der Mannschaftsbezeichnung.

In einem Spiel können max. 2 Spieler aus einer höheren Mannschaft eingesetzt werden.

Beachte: Bez. max. 2 Spieler gilt als höhere Mannschaft

bei Einsatz in der gleichen Altersklasse die Zahl hinter der Mannschaftsbezeichnung (2.7.7.1).

bei Einsatz in einer anderen Altersklasse die, die auf einer höheren Spielebene, egal welcher Altersklasse oder welches Spielsystems, spielt. Spielebenen sind z.B. Kreisklasse, Kreisliga, 2. Landesklasse, 1. Landesklasse usw. (2.7.7.2 bis 2.7.7.6).

Möglich ist auch ein Einsatz vor Ende des Spieles seiner Stammmannschaft oder der Mannschaft, in der er als Ersatzspieler gestartet ist. Die fehlende Platzierung im Spielblatt ist bis vor den nächsten Einsatz selbständig nachzutragen und durch den eigenen Mannschaftsleiter zu bestätigen.

Bei Aufstiegs- oder Relegationsspielen haben Spieler höherklassiger Mannschaften bzw. aus Seniorenmannschaften **kein Startrecht**.

Für den Wettspielbetrieb auf Landesebene gelten die Festlegungen nach Pkt.2.5. TKV-DB!

2.7.7.1 Jeder Spieler kann fünfmal als Ersatzspieler in einer höheren oder der nachfolgenden Mannschaft derselben Altersspielklasse unabhängig von seiner Platzierung in der Stammmannschaft eingesetzt werden. Dabei spielt es keine Rolle, ob er auf Kreis- oder Landesebene eingesetzt wird.

Ein 6. Einsatz erfordert eine zweite Spielberechtigung für die Mannschaft, in der er den sechsten Einsatz absolvierte.

2.7.7.2 Senioren A/B/C, die eine Spielberechtigung für Mannschaften einer Seniorenaltersklasse besitzen, dürfen max. 5 Einsätze in einer Männermannschaft absolvieren.

Ein 6. Einsatz erfordert eine zweite Spielberechtigung für die Mannschaft, in der sie den sechsten Einsatz absolvierten.

2.7.7.3 Seniorinnen A/B/C, die eine Spielberechtigung für Mannschaften einer Seniorenaltersklasse besitzen, dürfen max. 5 Einsätze in einer Frauenmannschaft absolvieren.

Sie dürfen, wenn dies die letzte des Clubs ist, in der letzten Mannschaft der Männer auf Kreisebene (kann auch gemischte sein) max. 5-mal als Ersatzspieler eingesetzt werden.

Ein 6. Einsatz erfordert eine zweite Spielberechtigung für die Mannschaft, in der sie den sechsten Einsatz absolvierten.

2.7.7.4 Starterinnen, die eine Spielberechtigung für Frauenmannschaften besitzen, dürfen, wenn dies die letzte des Clubs ist, in der letzten Mannschaft der Männer auf Kreisebene (kann auch gemischte sein) max. 5-mal als Ersatzspieler eingesetzt werden.

Ein 6. Einsatz erfordert eine zweite Spielberechtigung für die Mannschaft, in der sie den sechsten Einsatz absolvierten.

2.7.7.5 Starterinnen, egal welcher Altersklasse, die eine Spielberechtigung für gemischte Mannschaften auf Kreisebene oder für Mannschaften der 2. Landesklasse Männer besitzen, dürfen in Frauenmannschaften auf Kreis- oder Landesebene 5 Einsätze als Ersatzspieler absolvieren.

Ein 6. Einsatz erfordert eine zweite Spielberechtigung für die Mannschaft, in der sie den sechsten Einsatz absolvierten.

2.7.7.6 speziell für den Kreis wird festgelegt, dass Starter aus der letzten Mannschaft einer Spielgemeinschaft der Frauen oder Senioren in der letzten Männer- bzw. gemischten Mannschaft ihres Stammclubs auf Kreisebene, unabhängig von ihrer Platzierung in ihrer Stammmannschaft max. fünfmal als Ersatzspieler eingesetzt werden können.

Ein 6. Einsatz erfordert eine zweite Spielberechtigung für die Mannschaft, in der sie den sechsten Einsatz absolvierten.

2.7.7.7 Jugendliche A (U18), die eine Spielberechtigung für Mannschaften ihrer Altersklasse besitzen, dürfen max. 5 Einsätze in Frauen- bzw. Männermannschaften absolvieren. Dabei sind Spielklasse ihrer Stammmannschaft sowie Platzierung in deren Spielen bedeutungslos.

Ein 6. Einsatz von U18-Spielern aus Jugendmannschaften in Erwachsenenmannschaften ist nicht zulässig.

2.7.7.8 Jugendliche A (U18), die in Männer- oder Frauenmannschaften Stammspieler sind, können **auf Kreisebene max. 5 Einsätze als Ersatzspieler** in Mannschaften **ihrer Altersklasse** absolvieren.

Ein **6. Einsatz** von **U18-Spielern**, die Stammspieler auf Kreisebene sind, erfordert die Erteilung einer **2. Spielberechtigung**. Sind sie Stammspieler auf Landesebene, ist ein weiterer Einsatz auf Kreisebene nicht zulässig.

Bei jeder Veränderung der Mannschaftszugehörigkeit ist bei allen betroffenen Mannschaften die Mindestzahl der Stammspieler sicherzustellen.

2.7.8. Spielbericht, Spielblätter

Spielberichte sind **vom Wettspielleiter vollständig auszufüllen** und von den beteiligten Mannschaftsleitern gegenzuzeichnen.

Der **Einsatz** eines **Ersatzspielers** ist **deutlich zu kennzeichnen**. Dies erfolgt bei einer nachfolgenden Mannschaft mit "oE", in einer höheren mit "E".

Die Eintragung der Spielerpassnummer kann entfallen, wenn Name, **vollständiger Vorname** und der Geburtsjahrgang eingetragen werden.

Fehlende Dokumente sind aufzuführen.

Ein gut lesbarer Spielbericht ist dem zuständigen Staffelleiter unmittelbar nach Wettspielende, spätestens bis **Montag 21.00 Uhr**, zu übergeben (Fax, E-Mail o.ä.).

Terminüberschreitungen werden mit einer **Gebühr** entsprechend Finanzordnung des KKV Schwarzakreis geahndet.

Die **Spielblätter aller Wettkampfteilnehmer sind nach Abschluss des Wettkampfes vom Wettspielleiter auszufüllen** (siehe Anlage 1).

Die geforderte **Unterschrift** auf den Spielblättern leistet der **Verantwortliche der Gastmannschaft**.

Jeder **Spieler** hat **eigenverantwortlich zu kontrollieren**, dass sein Einsatz korrekt im Spielblatt vermerkt ist. Entfällt ab Spieljahr 2023-24

2.8. Spielverlegungen

Spielverlegungen sind zu vermeiden.

Sofern die allgemeine Spieldurchführung nicht gefährdet ist, können **Spielvorverlegungen zwischen den beteiligten Mannschaftsleitern** abgestimmt werden.

Andere Spielverlegungen sind **kostenpflichtig (siehe Finanzordnung des KKV Schwarzakreis)** und beim zuständigen Staffelleiter **baldmöglichst** und vor dem ursprünglichen Spieltermin zu **beantragen**.

Anzustreben ist, dass die beteiligten Mannschaften einen **baldmöglichsten Ausweichtermin** abstimmen und dem Staffelleiter mitteilen.

Terminneuefestlegungen durch den Staffelleiter sollten die Ausnahme bleiben.

Die Staffelleiter registrieren alle Spielverlegungen und melden diese nach Saisonende an den KFW.

Spielverlegungen sind **nur bis vor den letzten Spieltag** zulässig.

2.9. Spielwertung

2.9.1 100-Wurf-System

Sieger ist die Mannschaft mit der höheren Gesamtkegelzahl.

Die Wertungspunktvergabe bei Spielen zwischen zwei Mannschaften erfolgt für den Sieger mit 2: 0, für den Verlierer mit 0: 2. Bei gleicher Kegelzahl erhalten beide 1: 1 Wertungspunkte.

Auch bei Turnieren werden Plus- und Minuspunkte vergeben. Jede Mannschaft erhält so viele Pluspunkte, wie Mannschaften der Staffel weniger Kegel erzielt haben, und so viel Minuspunkte, wie Mannschaften mehr Kegel erzielt haben. Bei Kegelgleichheit werden die Punkte geteilt (siehe auch Anlage 3).

Bei Wertungspunktgleichheit nach Abschluss aller Spiele und Punktgleichheit in den Spielen gegeneinander wird, wenn es um den Kreismeistertitel geht, ein Entscheidungsspiel auf einer neutralen Bahnanlage angesetzt.

Ansonsten erfolgt die Wertung nach Pkt. 2.8.1 der TKV-DB.

2.9.1 120-Wurf-System

Siehe Pkt. 2.4.4 und 2.8.2 der TKV-DB.

Gehen Spieler, entgegen der Aufstellung, auf andere als ihnen zugewiesene Bahnen und spielen somit gegen andere als in der Aufstellung vorgesehenen Gegner, so wird deren Kegelergebnis mit 0 Kegel gewertet. Eine Korrektur der Bahnen ist während des Einspielens bzw. nach Beendigung einer Wurfserie oder durch Auswechslung möglich. Die bis dahin erzielten Kegel des ausgewechselten Spielers werden gestrichen. Ist einer Mannschaft nur eine Auswechslung möglich, wird das Ergebnis des nicht ausgewechselten Spielers komplett gestrichen.

2.10. Staffelleiter

Die Staffelleiter sind verantwortlich für den Ablauf des Clubspielbetriebs in ihren Staffeln und halten dabei engen Kontakt mit Mannschaftsleitern und Kreissportwart.

Im „Programm Auswertung Kegeln“ des TKV werden die Mannschafts- und Einzelergebnisse des Clubspielbetriebs erfasst und ausgewertet.

Baldmöglichst ist die Auswertung bekanntzumachen.

Dies erfolgt im Internet unter www.schwarzakreis.tkv-kegeln.de bzw. beim TKV unter Kreisdienste KKV Schwarzakreis.

2.11. Einsprüche / Proteste

Einsprüche/Proteste zur Wettspieldurchführung werden nur behandelt, wenn neben der erforderlichen Begründung auch die entsprechenden Punkte der Sport- bzw. Rechtsordnung aufgeführt sind, gegen die verstoßen wurde.

Einsprüche/Proteste zur Wettspieldurchführung werden in erster Instanz gebührenfrei durch den zuständigen Staffelleiter behandelt.

Einsprüche/Proteste gegen Staffelleiterentscheidungen werden durch eine vom Vorstand des KKV Schwarzakreis berufene Rechtskommission behandelt und sind über den Vorsitzenden des KKV einzuleiten, wobei die Einzahlung einer Gebühr entsprechend Finanzordnung des KKV Schwarzakreis (Einzahlungskopie beifügen, Konto siehe dort) Voraussetzung für die Bearbeitung ist.

3. Kreiseinzelmeisterschaft

Für die Teilnahme sind **Startgebühren entsprechend Finanzordnung des KKV Schwarzakreis** zu zahlen.

Folgende Wurfzahlen werden gespielt:

AKU14 u. AKU18 weibl. u. männl. 4x30 Wurf gemischtes Spiel im Vor- und Endlauf.

Alle Erwachsenenklassen im Vorlauf und Endlauf 4x30 Wurf gemischtes Spiel über 4 Bahnen.

Die KEM wird an einem Wochenende durchgeführt.

Samstag Vorrunde Sonntag Endrunde

FINALFOUR für Frauen – Juniorinnen – Männer – Junioren

Die Startplatzzuweisung erhalten die Sektionen vom Kreissportwart entspr. Terminplan.

Jede Sektion erhält für die Altersklasse, in der sie Mitglieder besitzt, einen Startplatz.

Zusätzlich erhalten die Clubs auf der Basis der Platzierungen im Vorjahr weitere Startplätze, und zwar bei

Senioren C	Platz 1 - 8	Seniorinnen C	Platz 1 - 4
Senioren B	Platz 1 - 8	Seniorinnen B	Platz 1 - 4
Senioren A	Platz 1 - 8	Seniorinnen A	Platz 1 - 6
Männer	Platz 1 - 12	Frauen	Platz 1 - 10
U23 männl.	Platz 1 - 4	U23 weibl.	Platz 1 - 4
U18 männl.	Platz 1 - 8	U18 weibl.	Platz 1 - 4
U14 männl.	Platz 1 - 6	U14 weibl.	Platz 1 - 4

Entsprechend der Spielstärke in den einzelnen Altersklassen und bei Altersstrukturänderungen kann entsprechend Beschluss des KKV die Zahl der zusätzlichen Startplätze verringert oder erhöht und in der Starterzuteilung berücksichtigt werden.

Alle vorgenannten Startplätze sind nicht personengebunden.

Zusätzliches personengebundenes Startrecht haben die **Vorjahreskreismeister**, wenn sie in der gleichen Altersklasse startberechtigt sind.

Entsprechend Terminplan haben die Clubs dem Kreissportwart auf der Basis der Startplatzzuweisung die genaue Zahl der Starter, möglichst namentlich, in den einzelnen Altersklassen zu melden.

Nicht genutzte Plätze eines Clubs können nicht von anderen Clubs genutzt werden, d.h. in den Vorläufen gibt es keine "Nachrücker".

Die Endläufe werden mit folgenden Starterzahlen ausgetragen:

Senioren C	8	Senioren B	8	Senioren A	8	Männer	12	U23 männl.	4
Seniorinnen C	4	Seniorinnen B	4	Seniorinnen A	8	Frauen	12	U23 weibl.	4
U18 männl.	8	U14 männl.	8	U18 weibl.	4	U14 weibl.	4		

Entsprechend der Zahl der Meldungen kann entsprechend Beschluss des KKV die Zahl der Endlaufstarter verringert oder erhöht und in der Vorlaufausschreibung berücksichtigt werden.

Im Endlauf durch Verzicht freigewordene Plätze können unter strikter Beachtung der erspielten Reihenfolge im Vorlauf, durch den für die entsprechende AK KKV-Verantwortlichen besetzt werden.

Für gemeldete, aber **nicht genutzte Startplätze im Vorlauf** ist **ohne Ausnahme** die **Startgebühr zu zahlen**.

Für den **Nichtantritt im Endlauf** ist **ohne Ausnahme** die **Startgebühr zu zahlen**.

Beide Gebühren werden mit den Mannschaftsgebühren für das Folgejahr in Rechnung gestellt.

Bei **unentschuldigtem Fehlen** im Endlauf erhält der Verein im Folgejahr in der betreffenden Altersklasse einen Startplatz weniger. Der/ die betreffenden Spieler/Spielerin erhält altersklassenübergreifend ein **Startverbot für die nächste KEM**.

Im Wiederholungsfall erhält er/sie **ständiges Startverbot** für die KEM.

Die Entschuldigung hat beim für die Durchführung Verantwortlichen zu erfolgen.

Begründete, kurzfristig erforderliche Starteränderungen sind möglich.

Clubs und Vereine können sich bei der Spielkommission schriftlich um die Durchführung von KEM auf ihren Bahnen bewerben.

Die Festlegung der Bahnen zur Durchführung der KEM erfolgt durch den KKV in Abstimmung mit den für die Bahnen verantwortlichen Clubs bzw. Vereinen.

Letztere erhalten **auf schriftlichen Antrag** für die Durchführung von KEM eine **Bahnnutzungsgebühr** entsprechend Finanzordnung des KKV Schwarzakreis.

Da die Termine für die Durchführung der KEM-Läufe rechtzeitig im Terminplan festliegen, ist ein **Vorstart nicht möglich**.

Die 3 Erstplatzierten erhalten bei entsprechender Starterzahl Pokale und Urkunden.

4. Kreispokal

siehe Anlage 3

5. KKV - Meisterschaften in Sprint und Tandem

Als Saisonauftaktveranstaltung wird bei Mindestbeteiligung o.g. Meisterschaft ausgetragen.

Teilnahmeberechtigt sind je Club je ein männl. bzw. ein weiblicher Starter, sowie ein Paar, unabhängig von der Spielebene.

Die Meldung hat bis 10.08. an den Kreissportwart zu erfolgen.

Einzelheiten in Anlage 4.

6. Ehrungen

Ehrungen werden auf der Basis der Starterzahlen (siehe DKBC-Sportordnung Teil B 2.2.6) in folgenden Disziplinen auf Kreisebene vorgenommen:

KMM Männer 100 Wurf, Männer 120 Wurf, Frauen, Jugend

Sieger Kreisliga = Kreismeister erhält Pokal und Urkunde

Zweiter und Dritter erhalten Urkunden

Staffelsieger Kreisklasse erhalten Urkunde

KEM alle Altersklassen männlich und weiblich

die 3 Erstplatzierten erhalten Pokal und Urkunde

Kreispokal

Sieger erhält Wanderpokal, Pokal und Urkunde

der Zweite erhält Urkunde

Sprint und Tandem Männer, Frauen, Paare

die 3 Erstplatzierten erhalten Urkunde

7. Schlussbestimmung

Die mit Antrag vorgeschlagenen Anpassungen bzw. Ergänzungen wurden am 17.06.2023 beschlossen und sind mit **Sportjahresbeginn 2023 / 2024** gültig.

Alle vorher datierten Durchführungsbestimmungen sind damit ungültig.

Anlage 1

zu den Durchführungsbestimmungen für den Wettspielbetrieb auf Kreisebene vom **23.07.2022**

Spielblatt

Das Spielblatt ist für die Mannschaftsleiter das entscheidende Dokument, aus dem sie ersehen können, ob ein Spieler startberechtigt ist.

Dies gilt besonders für den Einsatz als Ersatzspieler in einer höheren bzw. in der nachfolgenden Mannschaft.

Der Besitzer des Spielblattes ist allein verantwortlich, dass es exakt vom Wettspielleiter ausgefüllt und vom Verantwortlichen der Gastmannschaft unterschrieben wird.

Da dies speziell in der Spalte „Mannschaft“ oft falsch erfolgt, hier nochmals einige Hinweise.

Die **Außenseite** wird vom zuständigen **Staffelleiter** ausgefüllt.

Die **Innenseite** wird vom jeweiligen **Wettspielleiter** ausgefüllt.

- **Spalte „Datum“:** Einzutragen ist das Datum, an dem das Spiel ausgetragen wird.
- **Spalte „Eigene Mannschaft“:** Einzutragen ist die eigene Mannschaft, in der der Einsatz erfolgt!
z.B.: 1. Frauenmannschaft → 1.F, 3. Männermannschaft → 3.M, 1. Jugendmannschaft → 1.J, 2. Seniorenmannschaft → 2.S! Die Verwendung von römischen Ziffern für Mannschaftszugehörigkeit ist nicht gestattet.
Spielt er in seiner Stamm-Mannschaft, muss die Mannschaftsangabe identisch mit der auf der Außenseite sein.
Wird er als Ersatzspieler eingesetzt, ist die Mannschaft einzutragen, in der er als Ersatzspieler spielt.
Der Einsatz eines Ersatzspielers ist vor der Datumsspalte mit "E" zu kennzeichnen.
- **Spalte „Gegner“:** Einzutragen ist die gegnerische Mannschaft in Kurzform (z.B. Ort u. Mannschaft).
- **Spalte „Kegelzahl“:** Einzutragen sind die erzielten Kegel.
- **Spalte „Wurfzahl“:** Einzutragen ist die gespielte Wurfzahl.
- **Spalte „Platz“:** Einzutragen ist der innerhalb der eigenen Mannschaft erreichte Platz.
Bei gleicher Gesamtkegelzahl entscheiden für eine bessere Platzierung die höhere Zahl der im Abräumen erzielten Kegel und, wenn auch diese gleich sind, die geringere Fehlwurfzahl.
- **Spalte „Wettspielleiter“:** Hier unterzeichnet der Mannschaftsleiter der Gastmannschaft bzw. bei Turnieren der Turnierleiter für die Richtigkeit und Vollständigkeit der Angaben.

Kommt ein in keiner Stamm-Mannschaft gemeldeter Ersatzspieler zum Einsatz, ist der Spielerpass innerhalb von 3 Tagen dem Staffelleiter zur Ausstellung des Spielblattes zuzusenden.
In diesem Fall erfolgen die Eintragungen für dieses erste Spiel durch den Staffelleiter.

Anlage 2

zu den Durchführungsbestimmungen für den Wettspielbetrieb auf Kreisebene vom 06.07.2020

Wertungspunktvergabe bei Turnieren

Es werden Plus- und Minuspunkte vergeben.

Die Zahl der Pluspunkte sagt aus, wie viele Mannschaften der Staffel weniger Kegel im Turnier erzielt haben.

Die Zahl der Minuspunkte sagt aus, wie viele Mannschaften der Staffel mehr Kegel im Turnier erzielt haben. In der Tabelle sind die Gesamtpluspunkte gleich der der Gesamtminuspunkte.

Gesamtplus- und Gesamtminuspunkte sind ungleich, wenn mehr als eine Mannschaft nicht zum Turnier angetreten ist.

Staffel mit 6 Mannschaften

1. 5: 0
2. 4: 1
3. 3: 2
4. 2: 3
5. 1: 4
6. 0: 5

Staffel mit 5 Mannschaften

1. 4: 0
2. 3: 1
3. 2: 2
4. 1: 3
5. 0: 4

Staffel mit 4 Mannschaften

1. 3: 0
2. 2: 1
3. 1: 2
4. 0: 3

Staffel mit 3 Mannschaften

1. 2: 0
2. 1: 1
3. 0: 2

Beispiele bei gleicher Kegelzahl

- | | |
|------------------------|------------------------|
| 1. 2403 Kegel 5: 0 | 1. 2409 Kegel 4,5: 0,5 |
| 2. 2379 Kegel 3,5: 1,5 | 1. 2409 Kegel 4,5: 0,5 |
| 2. 2379 Kegel 3,5: 1,5 | 3. 2367 Kegel 3: 2 |
| 4. 2350 Kegel 2: 3 | 4. 2350 Kegel 1: 4 |
| 5. 2309 Kegel 0,5: 4,5 | 4. 2350 Kegel 1: 4 |
| 5. 2309 Kegel 0,5: 4,5 | 4. 2350 Kegel 1: 4 |

Beispiele bei Nichtantritt

- | | |
|---------|---------|
| 1. 5: 0 | 1. 4: 0 |
| 2. 4: 1 | 2. 3: 1 |
| 3. 3: 2 | 3. 2: 2 |
| 4. 0: 5 | 4. 0: 4 |
| 5. 0: 5 | 5. 0: 4 |
| 6. 0: 5 | |

Anlage 3

zu den Durchführungsbestimmungen für den Wettspielbetrieb auf Kreisebene vom 06.07.2020

Durchführungsbestimmungen zum Kreispokal

Der Kreispokal wird ausgespielt, wenn mindestens 4 Mannschaften gemeldet haben.

Am Kreispokal können gemeinsam Männer-, Frauen- und gemischte Mannschaften teilnehmen.

Startberechtigt sind Sportfreunde, die im Spieljahr **nicht Stammspieler oberhalb der Kreisebene** sind.

Die Mannschaftsstärke beträgt 4 Starter aller Altersklassen außer Jugend B.

Der Nachweis der Spielberechtigung erfolgt durch Vorlage des Spielerpasses und des Spielblattes (Kontrolle durch den Mannschaftsleiter der gegnerischen Mannschaft).

Die Meldung zum Kreispokal erfolgt mit der Meldung zur KMM auf dem gleichen, erweiterten Formular.

Dabei ist für jede Mannschaft ein Mannschaftsleiter mit Kontaktdaten (Adresse, Telefon, E-Mail) zu benennen.

Bei Meldung mehrerer Mannschaften zur Teilnahme am Kreispokal sind für diese Mannschaften des Clubs oder der Spielgemeinschaft, mit Ausnahme einer Mannschaft, mind. 4 Stammspieler zu melden.

In einer Mannschaft gemeldete bzw. eingesetzte Spieler dürfen in der laufenden Saison im Kreispokal in keiner anderen Mannschaft eingesetzt werden (gilt auch für eingesetzte Ersatzspieler).

In einer Mannschaft ist je Spiel eine Auswechslung erlaubt.

Entsprechend der Anzahl der gemeldeten Mannschaften werden die Paarungen der 1. Runde ausgelost (16, 8).

Danach werden über die Spielnummern alle weiteren Runden ausgelost.

Das Finalspiel findet in Turnierform mit vier Mannschaften statt.

Es gibt keine Sonderregelungen bezüglich Heimrechts.

Die Ansetzungen der 1. Runde und die Auslosung der weiteren Ansetzungen werden mit den Wettspielansetzungen veröffentlicht. Die Termine aller Runden sind im Terminplan verankert.

Vor Spielbeginn gibt der Gastgeber seine Startreihenfolge vor. Der Gegner setzt seine Starter dagegen.

Im Finale übergeben die Mannschaftsleiter vor Spielbeginn unabhängig voneinander ihre Mannschaftsaufstellung in Startreihenfolge dem Wettspielleiter.

In jedem Fall sind die eventuell einzusetzenden Ersatzspieler entsprechend Pkt. 2.7.1 zu benennen.

Jeder Starter hat am Spielbeginn einmal max. 5 Minuten als Einspielphase.

Austragungsmodus: Gespielt wird mit vier Spielern / Spielerinnen pro Mannschaft, wobei eine Auswechslung erfolgen kann. Jede /r Spieler / in spielt nach internationalem Modus 4 X 30 Wurf (15 Volle und 15 Abräumer) gegen denselben / dieselbe Gegner / in mit Bahnwechsel nach jeweils 30 Wurf. Gewertet wird nach jeweils 30 Wurf, wobei der / die Spieler / in mit der höheren Kegelzahl einen Satzpunkt (nachfolgend auch mit SP bezeichnet) erhält. Besteht Kegelgleichheit in einem Satz, wird jedem/ r Spieler / in 0,5 SP angerechnet. Nach Beendigung der vier Sätze ergibt sich somit eines der folgenden Wertungsergebnisse: 4:0 Satzpunkte oder 3,5:0,5 SP oder 3:1 SP oder. . . usw. Der direkte Vergleich Spieler / in gegen Spieler / in führt aufgrund der Wertungsergebnisse aus den vier Sätzen zur Vergabe eines Mannschaftspunktes (nachfolgend auch mit MP bezeichnet). Einen Mannschaftspunkt erhält ein / e Spieler / in, wenn er oder sie mehr als zwei Satzpunkte erspielt hat oder beim Stand vom 2:2 SP in der Summe der vier Sätze gegen über seinem / r Gegner / in mehr Kegel getroffen hat. Sind sowohl die Satzpunkte als auch die Anzahl der Kegel gleich, wird der zu vergebende Mannschaftspunkt halbiert und jeder Mannschaft 0,5 MP zugerechnet. Nach Abschluss der vier direkten Vergleiche erhält die Mannschaft mit der höheren Anzahl getroffener Kegel weitere zwei Mannschaftspunkte. Bei Kegelgleichheit wird jeder Mannschaft ein Mannschaftspunkt zugesprochen. Nach Beendigung des Spiels ergibt sich somit eines der folgenden Wertungsergebnisse: 6:0 MP oder 5,5:0,5 MP oder 5:1 MP oder 4,5:1,5 MP oder. . . usw. Gewinner und damit eine Runde weiter ist die Mannschaft mit der höheren Anzahl der Mannschaftspunkte. Bei einem möglichen Stand von 3:3 MP wird zur Wertung des Spieleschlusses das Verhältnis der erzielten Satzpunkte herangezogen. Ist hier auch Gleichstand (8:8 SP) zu verzeichnen, wird das Spiel im »Sudden Victory« durch jeweils drei Wurf des Spielers vier jeder Mannschaft (zwei Bahnen) oder der Spieler drei und vier jeder Mannschaft (vier Bahnen) entschieden. Die Heimmannschaft auf den ungeraden Bahnen legt immer vor und die Gastmannschaft auf den geraden Bahnen spielt abwechselnd nach. Ist nach jeweils drei Würfen noch immer keine Entscheidung gefallen (Gleichstand), wird der »Sudden Victory« nach jeweiligem Bahnwechsel im vollen Umfang (drei Wurf je Mannschaft) so lange wiederholt, bis das Siegerteam nach Anzahl der gefallenen Kegel ermittelt wurde. Das Finalspiel findet in Turnierform mit jeweils vier Frauen- bzw. vier Männermannschaften statt. Gespielt wird mit vier Spielerinnen / vier Spielern je Mannschaft im internationalen Modus über 4 x 30 Wurf. In jedem Satz spielt jeweils eine Keglerin / ein Kegler pro Mannschaft, auf die sich die zu vergebenden Satzpunkte verteilen (4 – 3 – 2 – 1). Bei gleicher Kegelzahl wird die Summe der Satzpunkte geteilt. Pokalsieger ist die Mannschaft mit den meisten Satzpunkten. Haben mehrere Mannschaften die gleiche Anzahl an Satzpunkten, gewinnt das Team mit der höheren Gesamtkegelzahl. Ist hier auch Gleichstand zu verzeichnen, wird die Platzierung im »Sudden Victory« durch jeweils drei Wurf der letzten Starter auf ihren letzten Bahnen entschieden. Sollte nach jeweils drei Würfen noch immer keine Entscheidung gefallen sein, wird der »Sudden Victory« nach jeweiligem Bahnwechsel in vollem Umfang (drei Wurf je Mannschaft) bis zur Entscheidung wiederholt

Als Spielbericht dient der **Spielbericht KKV-Pokal**

(Formular auf der Internet-Seite des KKV unter Formulare).

An gleicher Stelle befindet sich ein Ausfüllbeispiel.

Eventuell erforderliche Entscheidungskämpfe (Sudden Victory) sind auf der Rückseite zu dokumentieren.

Ein gut lesbarer Spielbericht ist dem Kreissportwart unmittelbar nach Wettspielende, spätestens bis

Montag 21.00 Uhr, zu übergeben (Fax, E-Mail o.ä.).

Rückzug oder Nichtantritt gemeldeter Mannschaften werden mit einer Gebühr entsprechend Finanzordnung des KKV Schwarzakreis geahndet.

Bei Vier- bzw. Sechsbahnanlagen wird über 4 Bahnen wie folgt gespielt:

Bahn 1	Durchgang 1	H1	G1	G2	H2	Durchgang 2	H3	G3	G4	H4
Bahn 2		G1	H1	H2	G2		G3	H3	H4	G4
Bahn 3		H2	G2	G1	H1		H4	G4	G3	H3
Bahn 4		G2	H2	H1	G1		G4	H4	H3	G3

Das Finale wird auf neutralen Bahnen unter Leitung des KKV ausgetragen.

Die Sieger erhält einen Wanderpokal. Die Finalteilnehmer erhalten eine Urkunde.

Anlage 4

zu den Durchführungsbestimmungen für den Wettspielbetrieb auf Kreisebene vom 06.07.2020

KKV - Meisterschaften im Sprint und Tandem

Allgemeines

Ausgespielt werden die Disziplinen

Sprint männlich

Sprint weiblich

Tandem

Startberechtigt sind Starter aller Spielebenen der Altersklassen ab Junioren aufwärts.

Jeder Club/Verein kann in jeder Disziplin nur einen Startplatz belegen.

Im Sprint gemeldete Starter können auch im Tandem spielen.

Im Tandem können auch clubübergreifend Paare gemeldet werden, wobei zu beachten ist, dass jeder Club/Verein nur ein Paar melden kann.

Die Meldung hat per E-Mail, Fax oder Post zu erfolgen. Eine Fehlmeldung ist erforderlich. Dabei ist möglichst das entsprechende Formular auf der KKV-Seite zu nutzen.

Die Startgebühr beträgt im Sprint 4,00 € und im Tandem 8,00 €.

Die Startgebühren werden den meldenden Sektion in der üblichen Art für jeden gemeldeten Starter in Rechnung gestellt.

Voraussetzung für die Durchführung eines Wettbewerbs nach unten genanntem Modus ist die Meldung von **mindestens 4 Startern** in einer Disziplin.

Die jeweiligen drei Erstplatzierten erhalten eine Urkunde.

Die Sieger qualifizieren sich für den Wettbewerb auf TKV-Ebene. Bei eventuellem Ausfall haben die Nächstplatzierten Startrecht.

Durchführung Sprint

Gespielt wird über 2 Bahnen je 20 Wurf (10 Volle + 10 Abräumer).

Zunächst wird eine Qualifikationsrunde auf Ergebnis gespielt.

Die Startreihenfolge und die Bahnzuordnung erfolgen nach der aufsteigenden Reihenfolge der Klubnummern.

Entsprechend der Ergebnisse erfolgt die Bildung der Paare, die im KO-System die nächsten Runden spielen.

Dabei spielt der Erste gegen den Letzten, der Zweite gegen den Vorletzten usw. (siehe auch Anhang 1 und 2).

Je Bahn erhält der Spieler mit der höheren Kegelzahl 1 Satzpunkt.

Bei **Kegelgleichheit** entscheidet "**Sudden Victory**".

Dabei wird auf der zuletzt gespielten Bahn beginnend mit dem Spieler der linken Bahn **ein Wurf in die Vollen** gespielt, bei Kegelgleichheit wird nach Bahnwechsel in gleicher Art weitergespielt bis zur Entscheidung.

Bei **Satzpunktgleichheit** entscheidet erneut **Sudden Victory**.

Dabei werden auf der zuletzt gespielten Bahn beginnend mit dem Spieler der linken Bahn abwechselnd **drei Wurf in die Vollen** gespielt, bei Kegelgleichheit wird nach Bahnwechsel in gleicher Art weitergespielt bis zur Entscheidung.

Je nach Meldeumfang erfolgt die erste Runde mit 32, 16, 8 oder 4 Startplätzen.

Es wird im KO-System bis zum Finale weitergespielt.

Parallel zum Finale wird ein kleines Finale ausgespielt.

Durchführung Tandem

Gespielt wird über 2 Bahnen je 30 Wurf (15 Volle + 15 Abräumer).

Zunächst wird eine Qualifikationsrunde auf Ergebnis gespielt.

Die Startreihenfolge und die Bahnzuordnung erfolgen nach der aufsteigenden Reihenfolge der Klubnummern.

Entsprechend der Ergebnisse erfolgt die Bildung der Paarungen, die im KO-System die nächste Runde spielen.

Dabei spielt der Erste gegen den Letzten, der Zweite gegen den Vorletzten usw. (siehe auch Anhang 1 und 2).

Die Wurfabgabe erfolgt innerhalb des Tandems im Wechsel. Nach erfolgtem Wurf nimmt der Spieler die nächste Kugel und übergibt sie seinem Mitspieler. Auf der ersten Bahn beginnt der Mann, auf der zweiten die Frau.

Je Bahn erhält das Tandem mit der höheren Kegelzahl 1 Satzpunkt.

Bei **Kegelgleichheit** entscheidet "**Sudden Victory**".

Dabei wird auf der zuletzt gespielten Bahn beginnend mit dem Spieler des Tandems der linken Bahn **ein Wurf in die Vollen** gespielt. Dabei entscheidet das Tandem, welcher Spieler das erste "Sudden Victory" spielt.

Bei erneuter Kegelgleichheit wird ohne Bahnwechsel aber mit Spielerwechsel in gleicher Art weitergespielt. Wenn erforderlich wird nach Bahnwechsel nach der gleichen Prozedur bis zur Entscheidung weitergespielt.

Bei **Satzpunktgleichheit** entscheidet erneut "**Sudden Victory**".

Dabei spielt **jeder Spieler des Tandems einen Wurf in die Vollen**. Dabei entscheidet das Tandem, welcher Spieler den ersten Wurf" spielt. Das Paar auf der linken Bahn beginnt. Die Reihenfolge der Würfe ist Spieler A1, Spieler B1, Spieler A2, Spieler B2. Das Tandem mit der höheren Kegelzahl ist Gewinner.

Bei Kegelgleichheit wird nach Bahnwechsel nach gleichem Modus bis zur Entscheidung weitergespielt.

Je nach Meldeumfang erfolgt die erste Runde mit 32, 16, 8 oder 4 Startplätzen.

Es wird im KO-System bis zum Finale weitergespielt.

Parallel zum Finale wird ein kleines Finale ausgespielt.

Durchführung bei weniger Startern bzw. Paaren

Sind **weniger als 32 bzw. 16 bzw. 8 Starter bzw. Paare** gemeldet, wird die jeweilige Runde durch Freilose aufgefüllt.

Dabei hat der Starter bzw. das Paar mit Freilos diese Runde ohne Gegner zu spielen.

Wenn **nur 3 Starter bzw. Paare** gemeldet sind, spielen diese über **4 Bahnen jeweils 10 Volle und 10 Abräumer**.

Gewertet wird nach Kegelzahl. Bei Gleichheit entscheiden Abräumer bzw. Fehlwürfe.

Wenn **nur 2 Starter bzw. Paare** gemeldet sind, spielen diese über **4 Bahnen jeweils 10 Volle und 10 Abräumer**.

Bei **Kegelgleichheit** entscheidet "**Sudden Victory**".