

# Landkreiskegelrunde Freising



## **Wettkampfordnung der Landkreiskegelrunde Freising**

### **1.**

#### **Teilnahmeberechtigung, Vertretung**

Teilnahmeberechtigt sind Kegelvereine und ihre Mannschaften, die ihren Sitz im Landkreis oder der Stadt Freising haben. Diese werden in Versammlungen oder ähnlichen Zusammenkünften in folgender Reihenfolge vertreten durch:

- a) die gewählten Vertreter der Vereine (Vorsitzender, Abteilungsleiter)
- b) den Mannschaftsführern der teilnehmenden Mannschaften
- c) jedem aktiven Landkreiskegler

### **2.**

#### **Mannschaften, Meldungen**

Jede Mannschaft besteht aus 4 Keglern, fällt während eines Wettkampfes ein Kegler durch Verletzung aus, kann ein Austauschspieler, der für diese Klasse spielberechtigt ist, innerhalb von 10 Minuten das Spiel fortsetzen; dieser kegelt auf das Ergebnis des Ausgeschiedenen weiter. Während des Wettkampfes dürfen bis zu 2 Austauschspieler eingesetzt werden.

Bis zu einem von der Vorstandschaft festgelegten Termin muss von den Vereinen eine Mannschaftsmeldung für die kommende Saison abgegeben werden; hierfür gehen den Vereinen entsprechende Formulare zu.

### 3.

#### **Spielberechtigung**

Für die laufende Saison erhält jeder Kegler eine Spielberechtigung. Der Kegler muss beim Spielleiter mit Namen und Geburtsdatum gemeldet sein.

### 4.

#### **Anmeldungen, Nachmeldungen, Ummeldungen von Spielern**

Ausgeholfen werden kann nur von den unteren in die oberen Ligen pro Kegler maximal Fünfmal pro Saison. Dies gilt sowohl für die Punkte- als auch für die Pokalrunde. Sollte trotzdem ein nicht berechtigter Spieler kegeln, so wird das Ergebnis vom Spielleiter abgezogen. Nach Absolvierung der fünf Spiele ist der Kegler nur mehr in seiner gemeldeten Mannschaft startberechtigt. Dies gilt auch für 2 Mannschaften in einer Spielgruppe, diese werden als (I) und (II) bezeichnet, es kann also nur II in I als Aushilfe eingesetzt werden.

Nachmeldungen und Vereinswechsel ist während der kompletten laufenden Saison möglich. Das Ummelden von bis zu maximal zwei Spielern pro Mannschaft in eine andere Mannschaft ist nur in der Zeit zwischen dem letzten Vorrundenspiel und dem ersten Rückrundenspiel möglich. Bei einem umgemeldeten Kegler werden die Aushilfen weiter gezählt.

### 5.

#### **Anwesenheit, Zeitregelung**

Zehn Minuten vor Spielbeginn sollte von beiden Mannschaften eine Spieleraufstellung vorgelegt werden. Reihenfolge kann im gegenseitigen Einvernehmen während des Wettkampfes geändert werden. Es sollte jedoch keine längere Unterbrechung als zehn Minuten entstehen. Ist ein Kegler unentschuldigt nach Ablauf dieser Zeit nicht am Start, wird er mit null Holz gewertet, dies ist in den Ergebnislisten zu vermerken.

Jeder Kegler darf für seine 50 Würfe (Rundenwettkampf und Pokalwettkampf) maximal 30 Minuten benötigen; bei Bahnfehlern gilt diese Zeitangabe nicht; ebenso gilt diese Zeit nicht bei den Einzelmeisterschaften, hier gelten 20 min. für die Nettospielzeit (Probeschub ausgenommen). Gespielt wird in der Regel auf Zwei Bahnen. Ausnahmen nur im gegenseitigen Einverständnis. Jeder Kegler hat fünf Probeschub, 25 Schub in die Vollen und direkt anschließend 25 Schub auf Abräumen; es kann wahlweise mit Voll- oder Lochkugel gekegelt werden. Die Benutzung eigener Kugeln ist erlaubt.

### 6.

#### **Wettkampfpläne**

Die vor Beginn der Saison zugestellten Spielpläne sind verbindlich und einzuhalten. Muss ein Wettkampf verlegt werden, ist grundsätzlich der Spielleiter zu informieren. Das Spiel sollte möglichst vor dem Datum gespielt werden, bei Terminproblemen bis

max. 14 Tage danach.

## 7.

### **Leiter des Wettkampfes, Bahnenwahl**

Die beiden Mannschaftsführer oder deren Vertreter sind für den reibungslosen Ablauf der Wettkämpfe verantwortlich. Der Mannschaftsführer des gastgebenden Clubs hat zudem für einen ordentlichen Sportgruß zu sorgen. Der Heimmannschaft steht das Recht der Bahnenwahl zu, nach jedem Durchgang werden die Bahnen gewechselt.

## 8.

### **Fehlwurf**

Als Fehlwurf gilt das Berühren der Bande durch die Kugel, welcher manuell eingedrückt werden muss, falls die Bahn das nicht automatisch erfasst.

## 9.

### **Elektronische Anzeigen**

Es zählen nur die von der Automatik angezeigten Ergebnisse; Ausnahme: überspringt die Kugel die zweite (hintere) Lichtschranke und es erfolgt damit keine Anzeige an der Automatik, so muss der Schub wiederholt werden; auf vollautomatischen Bahnen ist die "Übertretungsschranke" während des Wettkampfes auszuschalten bzw. sind Vorkehrungen zu treffen, diese außer Funktion zu setzen oder den Übertritt zu löschen.

## 10.

### **Wertung der gefallenen Kegel**

Die Wertung der Ergebnisse erfolgt nach dem elektronischen Bildanzeiger; bei offensichtlichen Fehlern der automatischen Anzeige sind die gefallenen Kegel zu werten. Reklamationen über falsche Anzeigen können der betroffene Kegler und dessen Mannschaftsführer nur sofort vor dem nächsten Schub beim gegnerischen Mannschaftsführer vorbringen, beide Mannschaftsführer klären dann den Sachverhalt. Nach Abschluss eines Spieles und Anerkennung der Resultate durch die rechtsverbindliche Unterschrift der beiden Mannschaftsführer werden Proteste und

Einsprüche nicht mehr angenommen.

## 11.

### **Führung der Spielberichte**

Sofern keine elektronischen Ergebnisdrucker bzw. Anzeigen vorhanden sind, ist der Spielbericht für das Spiel jeweils von einem Mitglied der Gegenpartei fortzuführen; die Ergebnislisten sind sauber und gut lesbar zu führen. Über den Wettkampf ist ein Spielbericht zu führen, in dem folgendes beinhaltet ist:

Datum und Nummer des Spieltages, Punkt- oder Pokalspiel

Namen der Mannschaften

Vor und Zuname des jeweiligen Spielers

Spielereinzelergebnisse Volle, Räumer, Fehler

Gesamtergebnis pro Mannschaft

ggf. sonstige Vermerke (z.B. Auswechslungen, Name, Schubanzahl)

Eine Unterschrift pro Mannschaft

## 12.

### **Spielabbruch**

Fällt während eines Kampfes die komplette Bahnanlage durch technische Mängel aus und kann der Schaden nicht innerhalb einer halben Stunde behoben werden, ist der Wettkampf abubrechen. Durch den Spielabbruch wird das Spiel neu angesetzt und komplett neu gespielt.

Ein Spielabbruch muss dem Spielleiter mitgeteilt werden.

Wenn auf einer Mehrbahnen-Anlage eine Bahn durch technischen Defekt ausfällt, so ist die Begegnung auf der intakten Bahn weiterzuführen, der Spieler der Heimmannschaft setzt sein abgebrochenes Spiel als erster fort und nach dessen Beendigung setzt der Spieler der Gastmannschaft sein abgebrochenes Spiel fort; dann wird die Begegnung im gewohnten Rhythmus Heim-Gast-Heim usw. weitergeführt. Bei gegenseitigem Einvernehmen kann auf danebenliegenden Bahnen ausgewichen werden.

Wird ein Wettkampf wegen eines Todesfalles oder einer schwerwiegenden\_ medizinischen Maßnahme auf der Bahn abgebrochen, so wird dieser nicht mehr neu angesetzt bzw. fortgeführt, es erfolgt folgende Wertung: unentschiedener

Spielausgang; nach Abschluss der Saison wird der Saisonschnitt der jeweiligen Mannschaft als Ergebnis festgelegt, zur Schnittberechnung der einzelnen Spieler wird ebenfalls der Saisonschnitt zugrunde gelegt. Keine Wertung des Spiels. Nur bei Einverständnis beider Mannschaften ist eine Neuansetzung des Spieles mit Neustart erlaubt.

### 13.

#### **Punktewertung**

Sieger ist die Mannschaft mit der höheren Gesamtpunktzahl. In der Punkterunde erhält der Sieger zwei Punkte, bei Holzgleichheit erfolgt Punkteteilung. In der Pokalrunde gilt das K.-O.-System. (siehe Pkt. 22)

### 14.

#### **Tabellenübermittlung**

Nach jeder abgelaufenen Spielrunde wird vom Spielleiter die Ergebnisliste und der Tabellenstand aktualisiert. Diese können auf der Homepage der Landkreiskegelrunde "<https://www.landkreiskegelrunde-freising.de>" abgerufen werden.

### 15.

#### **Punktgleichheit beim Abschluss**

Sind zwei Mannschaften beim Tabellenendstand punktgleich, so entscheidet der direkte Vergleich.

Sind beim Tabellenendstand drei oder mehrere Mannschaften punktgleich, entscheiden die auswärts erzielten Siege (dieser Mannschaften in den Wettkämpfen untereinander), bei erneuter Punktgleichheit entscheidet die "Differenzzahl" der Abschlusstabelle und wenn dann nochmals Gleichheit besteht, entscheidet letztendlich das Los.

### 16.

#### **Auf- und Abstieg / Relegation**

Die letzte Mannschaft einer Klasse steigt ab, die erste Mannschaft steigt auf. Pro Spielklasse dürfen nur zwei Mannschaften eines Vereins spielen, eine Ausnahme bildet die unterste Klasse. Bei eventuellen Neuanmeldungen oder Abmeldungen für die nächstfolgende Saison entscheidet die Vorstandschaft gegebenenfalls über eine zweckmäßig erforderliche Einteilung der unteren Klassen, hierbei kann u.U. auch Absatz 1 außer Kraft gesetzt werden.

Relegation spielt der jeweils Tabellenvorletzte gegen den Tabellenzweiten der unteren Klasse in einem Spiel. Das Relegationsspiel findet auf einer neutralen Bahn statt, welche die beiden Mannschaftsführer und der Spielleiter festlegen.

## 17.

### **Nichtantreten einer Mannschaft**

Es gilt anzustreben, den Gegner bis zum Spielbeginn telefonisch zu erreichen und eine Chance zum Antritt zu gewähren. Tritt eine Mannschaft danach innerhalb von 30 Min. nach dem vereinbarten Termin unentschuldigt nicht an, so ist die gegnerische Spalte mit "nicht angetreten" auszufüllen, gewertet wird für die angetretene Mannschaft das Ergebnis des Mannschaftsschnittes in der laufenden Saison; die nicht angetretene Mannschaft wird mit null Punkten und null Holz gewertet, für die persönliche Wertung in der Schnittliste wird der bis dahin erzielte Schnitt eingetragen (für die Statistik erforderlich). Der Spielleiter ist umgehend zu verständigen. Bei Unklarheiten kann der Vorstand zu Rate gezogen werden. Die Landkreiskegelrunde sollte bemüht sein, die Spiele im Sinne des Fairplay ausführen zu können.

Bei zweimaligem unentschuldigtem Nichtantreten einer Mannschaft wird diese aus dem Wettbewerb genommen, die Tabelle wird ohne die Ergebnisse dieser Mannschaften ab dem ersten Spieltag neu berechnet, diese Mannschaft gilt als nicht teilgenommen und muss bei einer erneuten Meldung für die kommende Saison in der untersten Klasse wieder beginnen.

## 18.

### **Ergebnismeldung**

Der Mannschaftsführer der Heimmannschaft ist für die Absendung der Ergebnisliste an den Spielleiter verantwortlich.

Absendung: sollte nach dem Wettkampf zeitnah als WhatsApp (lesbar !!!) oder per EMail erfolgen.

## 19.

### **Bahnkosten**

Die Bahnkosten trägt die Heimmannschaft, pro Bahn müssen zwei Loch- und zwei Vollkugeln, Ø 159 bis 161 mm vorhanden sein.

## 20.

### **Haftung**

Für Versicherungsschutz hat jeder Kegler selbst zu sorgen. Der Veranstalter lehnt jegliche Haftung, die im Zusammenhang mit der Ausrichtung dieser Kegelrunde steht (z.B. fahren mit PKW, Verletzung auf der Kegelbahn usw.) ab; dieser

Haftungsausschluss gilt durch die Meldung als anerkannt.

## 21.

### **Einzelmeisterschaft**

Nach der Saison findet der Wettbewerb um die Einzelmeisterschaft auf einer noch zu benennenden Bahn statt. Der Termin hierfür wird den Vereinen rechtzeitig bekanntgegeben. Zu diesem Wettbewerb kann jeder Verein doppelt so viele Spieler melden, wie er Mannschaften im Spielbetrieb hat (bei 1 Mannschaft 2 Spieler, bei 2 Mannschaften 4 Spieler usw.). Die drei Erstplatzierten der vergangenen Saison sind zusätzlich startberechtigt. Fällt ein gesetzter Spieler infolge Verletzung oder Krankheit oder aber auch durch Abwesenheit (Urlaub, Terminüberschneidungen usw.) aus, ist umgehend der Spielleiter zu informieren, da somit der Nächstfolgende startberechtigt ist. Bei Verhinderung eines gemeldeten Spielers ist für dessen Ersatz zu sorgen bzw. ist der Spielleiter unverzüglich zu benachrichtigen, damit ein Nachrücker gefunden werden kann. An der Einzelmeisterschaft kann nur teilnehmen, wer in der jeweils laufenden Saison in mindestens 3 Pflichtspielen (Punkte- oder Pokalrunde) eingesetzt war, dies gilt auch für die gesetzten Spieler.

Gekegelt werden 5 Probeschub, 100 Schub kombiniert mit Bahnwechsel nach Anordnung der Spielleitung; bei Holzgleichheit zählt das bessere Abräumergebnis. Die besten 24 (6 Bahnen) oder 18 (4 Bahnen) Einzelkegler aus dem Vorlauf bestreiten den Endlauf mit 100 Schub kombiniert; die Zahl der Damen, die den Endlauf erreichen, richtet sich nach der Teilnehmerzahl, sie sollte jeweils so festgelegt sein, dass eine oder mehrere komplette Bahnbelegungen erreicht werden.

## 22.

### **Pokalrunde**

Jeder Verein ist berechtigt, an der Pokalrunde mit allen gemeldeten Mannschaften teilzunehmen; die Pokalrunde wird ausgelost und im K.O.-System durchgeführt. Der Spielleiter legt den Zeitraum fest, in welchem sich die jeweils gelosten Parteien terminlich zu einigen haben. Der festgelegte Spieltermin ist von beiden Mannschaftsführern dem Spielleiter zu bestätigen. Heimrecht hat immer die unterklassige Mannschaft bzw. die Erstgeloste.

Bei Unentschieden muss eine zweite Begegnung ausgetragen werden, die auf der Heimbahn des Gegners stattfindet. Sollte es bei beiden Spielen zu einem Unentschieden kommen, zählt das bessere Abräumergebnis beider Spiele.

Das Endspiel wird auf einer neutralen Bahn ausgetragen, die von der Vorstandschaft im Einvernehmen mit den Finalisten festgelegt wird; bei Unentschieden wird das Endspiel im Einvernehmen mit den beiden Finalisten neu angesetzt. Startberechtigt ist jeder Spieler in der Pokalrunde ab dem Halbfinale nur, wer in der laufenden Saison in mindestens 3 Punktspielen eingesetzt war.

## **23.**

### **Ehrengaben**

Jede an der Landkreiskegelrunde teilnehmende Mannschaft, welche auf den Plätzen eins bis drei in jeder Spielgruppe liegt, erhält eine Ehrengabe. Dies gilt auch für die jeweils drei Erstplatzierten in der Einzelmeisterschaft und in der Pokalrunde für den Sieger (Wanderpokal) und dem Finalisten.

## **24.**

### **Startgelder**

Für den Spielbetrieb anfallende Kosten werden als Startgebühr pro Mannschaft erhoben, die Höhe wird von der Versammlung festgelegt. Überweisung wird bis 15.09. jeden Jahres fällig, sollte nicht pünktlich überwiesen werden, verliert der Verein die Startberechtigung bei den Einzelmeisterschaften.

### **Die Vorstandschaft**

Juni 1987  
Mai 1994  
Mai 1999  
Juli 2000  
Mai 2002  
Aug 2002  
Mai 2003  
Aug 2006  
Mai 2007  
Mai 2008  
Mai 2017  
Okt 2020  
Aug 2021