



Sportordnung

Verein Nürnberger Privatkegler e. V.



Fassung Stand September 2019

A) Allgemeine Sportordnung

- § 1 Anmeldung Punkterunde / Pokalrunde
- § 2 Namentliche Meldung der Keglerinnen und Kegler
- § 3 Pässe und Einlegeblätter
- § 4 Mixmannschaften
- § 5 Ummeldung
- § 6 Ersatzspieler
- § 7 Vereinswechsel
- § 8 Wechsel von 100-Schub-Klasse in 50-Schub-Klasse und umgekehrt
- § 9 Auswechseln
- §10 Spielberichte
- §11 Spielverlegungen
- §12 Spielabbruch
- §13 Bahnwechsel wegen eines Defekts
- §14 Unentschuldigtes Fernbleiben bei Punkt- und Pokalspielen
- §15 Kugelmaterial
- §16 Sonstige Regelungen
- §17 Durchläufer bei Jugendkugeln / Kugelwahl
- §18 Probewürfe und Einspielzeit
- §19 Einspruch gegen eine Spielwertung
- §20 Verspäteter Antritt einer Mannschaft
- §21 Rechenmodus bei Punktgleichheit

B) Pokalrunde

- § 1 Austragungsmodus der Pokalrunde
- § 2 Pokalregeln
- § 3 Spielberichte

C) Stadtmeisterschaft

- § 1 Austragungsmodus Stadtmeisterschaft
- § 2 Regeln für die Stadtmeisterschaft

A) Allgemeine Sportordnung

§1 Anmeldung Punkterunde / Pokalrunde

Die Anmeldung / Abmeldung der Mannschaften für die neue Spielsaison erfolgt über das dafür vorgesehene Formular. Der Abgabetermin wird von der Vorstandschaft in der Jahreshauptversammlung bekannt gegeben.

Für die Klasseneinteilung ist ausschließlich die Vorstandschaft zuständig.

Die Einteilung der Klassen erfolgt nach 50 Schubklassen und 100 Schubklassen.

§2 Namentliche Meldung der Keglerinnen und Kegler

Werden mehr als eine Mannschaft (getrennt nach 50er Schub- und 100er Schubklassen) zur Punkterunde gemeldet, müssen die vier Spieler der jeweils 1. / 2. usw. Mannschaften schriftlich in dem dafür vorgesehenen Formular mit Namen der Spielleitung mitgeteilt werden. Die 50er Schubklassen sind der 100er Schubklassen untergeordnet. Die 50er Spieler können somit in den höheren 100er Schubklassen als Ersatz aushelfen.

Die Rangfolge wäre z. B. bei vier 100-Schub- und zwei 50-Schub-Mannschaften:

1. Rangfolge 1 Klasse 100; 2. Rangfolge 2 Klasse 100; 3. Rangfolge 3 Klasse 100; 4. Rangfolge 4 Klasse 100; 5. Rangfolge A Klasse 50; 6. Rangfolge B Klasse 50.

Ab zwei gemeldeten Mannschaften müssen die in der jeweiligen höheren Mannschaft gemeldeten Spieler in der Vorrunde mindestens 3 Spiele absolvieren, ansonsten können sie nicht zur Halbzeit in eine andere Mannschaft gemeldet werden.

Meldungen können für Keglerinnen und Kegler ab dem vollendeten 12. Lebensjahr abgegeben werden.

§3 Pässe und Einlegeblätter

Jede gemeldete Keglerin bzw. jeder gemeldete Kegler erhält vom VNP einen Spielerpass und ein Einlegeblatt ausgestellt. Nur der Spielerpass und das Einlegeblatt zusammen berechtigen die Keglerinnen und Kegler zur Teilnahme an der Punkte- bzw. Pokalrunde der jeweiligen Spielzeit und sind unaufgefordert beim Kampf vorzulegen. Das Einlegeblatt ist jedoch nur für eine Spielzeit gültig und setzt die namentliche Meldung der Keglerinnen und Kegler voraus.

Aus dem Einlegeblatt ist die Klasseneinteilung für die aktuelle Spielzeit ersichtlich. Für die Ersatzspielerregelung sind entsprechende Einträge im Einlegeblatt gemäß Punkt 6 vorzunehmen.

Sowohl die Pässe als auch die Einlegeblätter sind vor dem Einsatz einer Keglerin bzw. eines Keglers gegenseitig von den verantwortlichen der Mannschaften zu kontrollieren. Sollte eine Keglerin bzw. ein Kegler zum Beginn der Paarung seinen Pass und Einlegeblatt nicht vorlegen können, so hat er Zeit bis zum Ende des angesetzten Spieles, beides vorzulegen. Ist dies nicht der Fall, gilt das Spiel für die zuwiderhandelnde Mannschaft als verloren. Ein entsprechender Eintrag ist auf dem Spielbericht zu vermerken. Die Verantwortung für die Richtigkeit der ordnungsgemäßen Abwicklung tragen ausschließlich die gegeneinander antretenden Mannschaften selbst.

§4 Mannschaften

Die Mannschaften bestehen aus vier Spielern in beliebiger Zusammensetzung von Damen und Herren. Es sind auch 4 Damen oder 4 Herren in einer Mannschaft möglich.

Die Teilnahme von Spielgemeinschaften (SpG) bei der Meisterschaft (Tabellen) ist erlaubt, muss jedoch durch Angabe des Doppelnamens und SpG für Spielgemeinschaft gekennzeichnet sein. Die Teilnehmer dieser SpG dürfen maximal aus zwei Clubs in der Spieler-Kombination 2/2 oder 3/1 bestehen. Teilnehmende Spieler dürfen trotzdem in ihrem Club als Ersatzspielern aushelfen.

Diese SpG beginnen bei neuer Zusammensetzung in der untersten Klasse.

Zum Beispiel: SpG SC04 Maxvorstadt/NN-Technik

§5 Ummeldung

Nach der Vorrunde können Keglerinnen und Kegler schriftlich in eine andere Mannschaft umgemeldet werden, soweit sie die Voraussetzungen gemäß §2 erfüllen. Wenn die Ummeldung in eine tiefere Klasse erfolgte, ist ein Aushelfen in eine höhere Klasse nicht möglich.

Während der Saison kann ein Spieler nicht spielberechtigt in einen anderen Verein wechseln.

§6 Ersatzspieler

Entsprechend der namentlichen Meldung der Keglerinnen und Kegler dürfen Spielerinnen und Spieler von unteren Klassen bis zu drei Mal in höheren Klassen in der Punkterunde eingesetzt werden. Beim vierten Einsatz müssen die Spieler in der Klasse verbleiben, in der sie zuletzt eingesetzt waren und dürfen für die laufende Saison nicht mehr zurückgemeldet werden.

Die Ersatzspielerregelung findet bei Pokalspielen keine Anwendung, ein Eintrag im Einlegeblatt ist nicht erforderlich. Dennoch darf eine Keglerin bzw. ein Kegler einer höheren Klasse nicht in einer unteren Klasse eingesetzt werden. Bei Nichtbeachtung gilt das Spiel für die zuwiderhandelnde Mannschaft als verloren.

§7 Vereinswechsel

In der laufenden Saison kann ein Privat- oder Sportkegler aus einem nicht dem VNPk angeschlossenen Verein zur Rückrunde für seinen neuen Verein starten, wenn er der Spielleitung 14 Tage vorher schriftlich gemeldet wird.

§8 Wechsel von 100-Schub-Klasse in 50-Schub-Klasse und umgekehrt

Beim Wechsel einer Mannschaft aus der 100-Schub-Klasse in die 50-Schub-Klasse und umgekehrt muss in der jeweils untersten Klasse begonnen werden.

§9 Auswechseln

Jede Mannschaft hat die Möglichkeit, bei einem Punkte- oder Pokalspiel eine Keglerin bzw. einen Kegler auszuwechseln. Es ist dabei ohne Bedeutung, aus welchen Gründen dies geschieht. Die Auswechslung muss auf dem Spielbericht vermerkt werden.

Der/die Ersatzspieler/in hat mit einer Frist von 10 Minuten den Spielbetrieb wiederaufzunehmen.

§10 Spielberichte

Die Spielberichte der Punkterunde müssen bis spätestens eine Woche nach dem angesetzten Spieltag bei der Spielleitung eingetroffen sein. **Mit der Ausgabe der Rückrundentermine wird das**

Datum vom Saisonende mit bekannt gegeben. Spätesten drei Tage nach diesem Termin haben alle Spielberichte der Vorstandschaft nachweislich vorzuliegen, ansonsten erfolgt keine Punktvergabe.

Es ist besonders darauf zu achten, dass die Spielnummer sowie **die Spielgruppe** gemäß Spielplan und die Namen der Vereine auf dem Spielbericht eingetragen sind. Wird eine Spielpaarung (Heimmannschaft / Gastmannschaft) vertauscht, ist dies im Spielbericht besonders mit „Heimrechttausch“ zu vermerken.

Durch Unterschrift (ohne Protestvermerk) der beiden Mannschaftsführer erhält das Ergebnis Gültigkeit. Mit Protestvermerk ist die Begründung innerhalb einer Woche schriftlich bei der Spielleitung einzureichen. Über die Konsequenzen des Protestes wird durch die Vorstandschaft innerhalb eines Monats entschieden. Dies kann in Form einer Streichung von Punkten ausgesprochen werden.

Die Mannschaftsführer sind auf dem Spielbericht mit einem **X** zu markieren.

Ersatzspieler müssen auf dem Spielbericht mit einem **E** markiert werden.

§11 Spielverlegungen

Spielverlegungen sind grundsätzlich zwischen den Kegelvereinen selbst zu vereinbaren. Dabei ist darauf zu achten, dass der neue Spieltermin möglichst vor dem vorgegebenen Termin liegt. Der gastgebende Verein muss die Spielverlegung der Spielleitung unverzüglich mitteilen. Verlegungen, die der Spielleitung nicht mitgeteilt wurden, können keinen Protest nach sich ziehen.

Die Mannschaft, die den Termin wahrgenommen hätte, erhält automatisch die Punkte. Ein Antritt beim Austragungsort ist nicht mehr notwendig. Die Absage sollte jedoch zum eigenen Schutz in einer Schriftform nachweisbar sein. Beiden Mannschaften wird die durchschnittliche Holzzahl zuerkannt.

§12 Spielabbruch

Sollte ein Spielabbruch (z.B. defekte Kegelbahn) notwendig werden, so muss die Heimmannschaft mit Einverständnis des Gegners und der Spielleitung einen neuen Termin festlegen.

Das Spiel wird dann bei jenen Keglern wiederaufgenommen (ab dem 1. Schub), bei denen es abgebrochen wurde. Die bereits absolvierten Paarungen bleiben gültig. Die evtl. entstehenden Bahnkosten gehen zu Lasten der Heimmannschaft.

Sollte generell eine Spielfortsetzung der Mannschaft aus gesundheitlich Gründen nicht mehr möglich sein, so wird diese aus dem Spielbetrieb genommen. Die Spielaufnahme in der neuen Saison erfolgt dann, wie bei einem Abstieg, in der nächsttieferen Spielklasse.

§13 Bahnwechsel wegen eines Defekts

Steht bei einem Defekt eine andere Bahn zur Verfügung, muss in jeden Fall gewechselt werden. Dabei ist darauf zu achten, dass jede Mannschaft die gleiche Anzahl Schub auf der neuen Bahn erreicht.

§14 Unentschuldigtes Fernbleiben bei Punkt- und Pokalspielen

Wenn eine Mannschaft unentschuldig bei einem Punkte- oder Pokalkampf fernbleibt, bekommt die Mannschaft die Punkte zugeschrieben, die zum Spieltermin anwesend ist. Beiden Mannschaften wird die durchschnittliche Holzzahl zuerkannt.

§15 Kugelmaterial

Vor Spielbeginn sind die Kugeln aufzulegen. Während des Wettkampfes dürfen die Kugeln nicht ausgewechselt werden.

- a) Das Spielen mit eigenen Kugeln ist gestattet. Es muss jedoch für diese Kugeln ein **DKB**-Kugelpass vorliegen. Im Kugelpass muss auch hervorgehen, ob nur der Spieler oder die gesamte Mannschaft einen Zugriff auf diese Kugeln haben. Die gegnerische Mannschaft hat den Pass zu überprüfen.
- b) Zum Spiel müssen bei Verwendung eigener Kugeln von einem/r Spieler/in mindestens zwei auf ihn/sie 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 der Veranstalter zu spielen. Es darf auf die eigenen Kugeln nicht gewartet werden, solange weitere nutzbare Kugeln des Veranstalters aufliegen. Für alle auftretenden Schäden an den Kugeln haftet ausschließlich der Eigentümer.

Die Regelung wird aufgenommen, um eine Teilnahme beim VBFK zu nationalen und internationalen Meisterschaften und Pokalrunden zu ermöglichen.

§16 Sonstige Regelungen

- Einsatz der Spieler

Ein Kegler darf nicht in mehreren Punkterunden gleichzeitig spielen. Innerhalb des VNPk darf ein Spieler nur für einen Verein Punkt- und Pokalspiele bestreiten.

Wird ein Spieler entgegen den Bestimmungen der Sportordnung eingesetzt, muss die Mannschaft am Saisonende in die nächste niedrigere Klasse absteigen.

- Lichtschranken

Sind Lichtschranken (Übertrittsanzeigen) vorhanden, müssen diese eingeschaltet werden.

- Übertreten und Zeitüberschreitung

Das Spiel über 50 Wurf kombiniert beträgt 20 Minuten.

Bei mehrmaligem sichtbarem Übertreten spricht der Spielführer der gegnerischen Mannschaft den Spielführer des Keglers an, damit dieser seinen Spieler darauf hinweist.

Sollte danach in gleicher Weise weitergekegelt werden, so ist dieser Kegler namentlich an die Spielleitung zu melden. (Vermerk im Spielbericht).

Gehen wiederholt Proteste über denselben Kegler/in ein, kann nach Anhörung der betreffenden Vereine durch die Vorstandschaft diese/r Kegler/in für den Rest der Saison gesperrt werden.

- Werfen von Sandhasen

Beim Werfen von sichtbaren Sandhasen, kann der Spielführer der gegnerischen Mannschaft den Spielführer des Keglers ansprechen, die Kugel nicht in die Bahn zu werfen. Der muss seinen Kegler darauf hinweisen, die Kugel auf der Auflage abzugeben.

- Zählen der Holz

Grundsätzlich wird die Holanzahl gezählt, die auf der elektronischen Anzeige erscheint. Dies gilt jedoch nur, wenn der Schub korrekt ausgeführt wurde (z.B. keine Bande oder zurücklaufende Kugel, usw.) Sollte die richtige Kegeldarstellung danach in der elektronischen Anzeige unterm Sportprogramm nicht mehr funktionieren, so kann das Sportprogramm verlassen und die Restschübe per Hand notiert werden. Sollte die gesamte Elektronik nicht mehr funktionieren, so kann nach § 12 bzw. § 13 verfahren werden.

Verstoßen beide Mannschaften bewusst gegen diese Regel und der Kampfausgang ist nicht eindeutig festzustellen, so erhalten beide Mannschaften keine Punkte.

Springt die Kugel über die Lichtschranke und der Schub wird nicht gezählt, so wird bei dem Bild weitergekegelt, das wieder aufgestellt wird.

- **Verlassen der Kegelbahn**

Während der Spielzeit **darf der Spielbereich** der Bahn nicht verlassen werden, Getränke sind durch den Betreuer zu reichen.

- **Nachweis der Einzelergebnisse**

Zum Nachweis der Einzelergebnisse gilt die automatisch erzeugte Aufzeichnung der an den Kegelautomaten angeschlossenen Drucker. Um Problemen bei der Anerkennung der Einzelergebnisse vorzubeugen, ist bei Druckerausfall oder Nichtvorhandensein eines Druckers der Nachweis der Einzelergebnisse manuell durchzuführen. Es wird empfohlen, entsprechende Formulare für diese Fälle vorzuhalten.

§17 Durchläufer bei Jugendkugeln / Kugelwahl

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

- a) Wenn beim Spiel in die Vollen die Kugel zwischen den vorderen 5 Kegeln 1, 2, 3, 4, 6 durchläuft, ist der Wurf zu wiederholen, auch wenn die hinteren Kegel 5, 7, 8, 9 gefallen sind.
- b) Wenn beim Abräumen die Kugel zwischen zwei in der Diagonale unmittelbar nebeneinanderstehende Kegel durchläuft, ist der Wurf zu wiederholen.

Den Jugendlichen ist freigestellt, ob sie Jugendkugeln benutzen oder nicht.

Sollte der Heimverein keine dieser Kugeln bereitstellen können, so darf der Jugendliche mitgebrachte Kugeln verwenden.

§18 Probewürfe und Einspielzeit

Jede Keglerin bzw. jeder Kegler erhält vor Beginn des eigenen Spiels fünf Probewürfe. Ob diese genutzt werden, ist jeder Keglerin bzw. jedem Kegler selbst überlassen. Ein Trainieren oder Kegeln der am Wettkampf teilnehmenden Spieler/innen der Heimmannschaft (ausgenommen Ersatz) ist nur bis 10 Minuten vor dem offiziellen Wettkampfbeginn erlaubt.

Hat eine Keglerin bzw. Kegler den Wettkampf absolviert, kann sie/er wieder auf freien Bahnen trainieren bzw. bei Bedarf auch in einem Wettkampf einer anderen Mannschaft ihres/seines Vereins als Ersatz eingesetzt werden (Doppelkampf).

§19 Einspruch gegen eine Spielwertung

Ein Einspruch gegen eine Spielwertung kann nur von der Heim- bzw. Gastmannschaft erfolgen, jedoch nicht von dritter Seite.

§20 Verspäteter Antritt einer Mannschaft

Tritt eine Mannschaft, verursacht durch höhere Gewalt, z.B. durch unvorhergesehene Pannen und Unfälle, nicht rechtzeitig an und hat der anderen Mannschaft dies nicht telefonisch gemeldet (die Gastgebermannschaft ist nach Möglichkeit telefonisch in Kenntnis zu setzen), sind als angemessene Wartezeit für verspätetes Eintreffen der Gastmannschaft bis zu 30 Min. anzusehen.

Danach gilt der Wettkampf für die säumige Mannschaft als verloren, soweit sich nicht beide Mannschaften auf einen späteren Beginn oder anderen Termin einigen. **Die Punkte werden der Mannschaft zugeschrieben, die zum Spieltermin anwesend ist. Beiden Mannschaften wird die durchschnittliche Holzzahl zuerkannt.**

§21 Rechenmodus bei Punktgleichheit

Berechnung bei Punktgleichheit:

	NN-Technik	STV Deutenbach	Ja gibt's dös a	FCR Gassenhauer	Holzzahl	Punkte	Platz
NN-Technik		2120 2020	2007 2039	2146 2029		8 : 4	1
STV Deutenbach	2045 2114		2056 1985	2076 2036	Plus 71	6 : 6	2
Ja gibt's dös a	2022 1964	2042 2010		2009 2016	Plus 32	6 : 6	3
FCR Gassenhauer	2072 2116	2119 2135	2138 2026			4 : 8	4

B) Pokalrunde

§ 1 Austragungsmodus Pokalrunde

Der Pokal der Privatkegler wird im KO-System ausgetragen. Die Begegnungen werden an vorher bekannt gegebenen Terminen ausgelost. Die Spiele müssen dann in einem von der Spielleitung bestimmten Zeitraum abgewickelt werden. Die Heimmannschaft muss der Gastmannschaft zwei Spieltermine zur Auswahl anbieten. Abweichungen sind der Spielleitung unverzüglich mitzuteilen. Bei einem Unentschieden entscheidet das bessere Abräumergebnis. Ist auch das Abräumergebnis gleich, entscheidet die Anzahl der Fehler (Sieger ist die Mannschaft mit der geringeren Anzahl der Fehler). Sind auch diese gleich, wird der Sieger im Rahmen einer Verwaltungssitzung durch Losentscheid ermittelt.

Die Austragung erfolgt über 50 Schub à vier Kegler pro Mannschaft in beliebiger Zusammensetzung der Geschlechter.

§ 2 Pokalregeln

Soweit nichts anderes vereinbart wurde, gelten die „Allgemeinen Sportregeln des VNPk“

§ 3 Spielberichte

Spielberichte von den Pokalspielen müssen spätestens drei Tage vor der nächsten Auslosung abgegeben werden.

C) Stadtmeisterschaft

§ 1 Austragungsmodus Stadtmeisterschaft

Die Stadtmeisterschaft wird nach Möglichkeit innerhalb von 14 Tagen ausgeführt.

Daran teilnehmen können auch Kegelmannschaften und Kegler/innen, die weder beim VNPk noch in einem anderen Kegelverband gemeldet sind.

Der Austragungsmodus, welche Mannschaftswettbewerbe und Einzelwettbewerbe erfolgen, wird von der Vorstandschaft, nach Möglichkeit mit Absprache der Mitglieder, festgelegt. Dies kann sich von Jahr zu Jahr ändern, wenn die jeweilige Teilnahme an einen Wettbewerb zu gering ist.

Beispiele von Wettbewerben: 100er Mannschaften, 100er Herren Einzel, 100er Damen Einzel, 100er Tandem, 100er Parlauf.

Die Vergabe von Pokalen oder Preisgeldern für die ersten Plätze wird von der Vorstandschaft festgelegt und richtet sich nach den Einnahmen. Das Startgeld für die Mannschaften oder den Einzelspielern wird ebenfalls von der Vorstandsschaft festgelegt.

§ 2 Regeln für die Stadtmeisterschaft

Soweit nichts anderes vereinbart wurde, gelten die „Allgemeinen Sportregeln des VNPk“