

SPORTORDNUNG der



Freizeit Kegler Vereinigung e.V.

aktuelle Fassung vom 28.08.2021

Aus Gründen der Lesbarkeit wird im Text die männliche Form gewählt, sämtliche im Folgenden gemachten Angaben beziehen sich auf Angehörige aller Geschlechter.

1. Durchführung der Spielrunde

Die jeweilige Ligenstärke und die Anzahl der Ligen für die neue Spielrunde, richten sich nach der Anzahl der gemeldeten Mannschaften.

Neuanmeldungen von Mannschaften werden prinzipiell der untersten Liga (sofern vorhanden) zugewiesen.

2. Spielbetrieb

Eine Mannschaft besteht aus 4 Spielern bzw. 6 Spielern. Jeder Spieler hat 100 Wurf (2 x 25 Volle, 2 x 25 Abräumen) mit Bahnwechsel.

Eine im 1. Durchgang des Wettkampfes erhaltene gelbe Karte (Übertritt, usw.) wird in den 2. Durchgang mit übernommen.

Das schlechteste Ergebnis der 6 Spieler wird gestrichen und kommt nicht in die Holzwertung des Mannschaftsergebnisses. Durch das Streichergebnis kann eine 6er Mannschaft auch mit nur 5 Spielern antreten. In der 4er Liga gibt es kein Streichergebnis.

In jeder Liga sind zwei Auswechselspieler erlaubt.

Das Anhalten der Uhr ist nur bei Verletzung eines Spielers, oder einer Bahnstörung gestattet.

Bei einer Bahnstörung werden die Bahnen rechts und links vom Bahndefekt angehalten. Bei einem größeren Defekt (länger als 5min.) sind alle 4 Bahnen anzuhalten.

Dauert die Reparatur länger als eine Stunde, muss das Spiel an einem neuen Termin fortgesetzt werden. Die bis dahin im Spielbericht dokumentierten Ergebnisse bleiben in der Wertung und das Spiel wird zu dem bis dahin notierten Spielstand fortgesetzt.

Ein aktiver Spieler darf die Spielzone nicht verlassen und keine Einstellungen am

Steuerpult (Zeit anhalten, Stellen Start, usw.) vornehmen.

Während des Spielbetriebes ist grundsätzlich Sportkleidung zu tragen.

Das Umziehen hat nur in den Umkleidekabinen zu erfolgen.

Auf der Kegelbahn herrscht gesetzliches Rauchverbot.

Alkoholverbot – **Die NADA-Bestimmungen sind zu beachten**

(Unfallgefahr – kompl. Versicherungsschutz entfällt).

3. Spielberichte Ergebnisse

Die Mannschaftsaufstellung mit Ersatzspielern ist vor dem Spiel auf dem Spielbericht einzutragen. Die links spielende Mannschaft füllt den Spielbericht mit den Ergebnissen aus.

Die einzelnen Ergebnisse der Spieler müssen für jeden sichtbar an der Tafel angeschrieben werden.

Die Spielberichte müssen sorgfältig und leserlich ausgefüllt werden, d.h. Namen und Zahlen müssen gut lesbar sein, ebenfalls müssen Auswechslungen klar vermerkt (Ein-bzw. Auswechslung erfolgte bei Wurf....) und erkennbar sein.

Nach dem Spiel müssen die Mannschaftsführer die Ergebnisse kontrollieren, ggfs. korrigieren und mit Unterschrift bestätigen.

Der Spielbericht erhält durch die Unterschriften seine vorläufige Gültigkeit.

Der Spielbericht ist anschließend in den dafür vorgesehenen Kasten einzuwerfen.

Sollte der Ligenleiter Abweichungen beim kontrollieren der Spielberichte feststellen, werden diese von ihm korrigiert und die Clubs darüber informiert.

Bei fehlendem Spielbericht werden der Mannschaft, die den Spielbericht auszufüllen hatte, 5 € Bearbeitungsgebühr berechnet.

4. Spieleinsätze

Jeder Spieler hat gemäß seiner Ligenzugehörigkeit entsprechende Spieleinsätze (z.B. 6er Liga 7 Mannschaften – 12 Spiele Hin und Rückrunde/ 4er Liga 8 Mannschaften Hin und Rückrunde - 14 Spiele).

Die Anzahl der maximalen Spieleinsätze werden nach dem 3. Spieltag entsprechend der gespielten Einsätze eines Spielers in den jeweiligen Ligen ermittelt und sind bis Rundenende gültig.

Jeder Spieler hat pro Spieltag nur eine Einsatzmöglichkeit. Auswechselspieler die nicht zum Einsatz gekommen sind aber auf dem Spielschein vermerkt sind können in einer zweiten Mannschaft am gleichen Spieltag eingesetzt werden.

Spielerinnen und Spieler, deren Mannschaft in der gleichen Liga spielen, sind nur für eine Mannschaft innerhalb eines Spieles gegeneinander startberechtigt. Ein Doppelstart ist nicht erlaubt.

Bei Ein - bzw. Auswechslung wird dies als voller Spieleinsatz gewertet, selbst wenn nur eine Kugel gespielt wurde.

Es dürfen auch Gastspieler eines Clubs in anderen Mannschaften spielen. Voraussetzung dafür ist, dass er keinen Einsatz in der laufenden Spielrunde hatte. Der Spieler ist für den Rest der Spielrunde an den Club gebunden für den er als Gastspieler seinen Einsatz hatte.

5. Schnittliste

Für Clubs, die mehr als eine Mannschaft bei der FKV gemeldet haben, gilt folgende Regelung:

Die vier schnittbesten Spieler der ersten Mannschaft (bei 6er Mannschaften) und die 3 schnittbesten Spieler der ersten Mannschaft (bei 4er Mannschaften) eines Clubs der vorangegangenen Spielrunde sind am ersten Spieltag der neuen Spielrunde für die 2. (und ggf. 3., usw.) Mannschaft des zugehörigen Clubs gesperrt.

Bei Neustart der Runde (Ausfall der vorangegangenen Runde z.B. nach einer Pandemie,) gilt:

Nach dem ersten Spieltag der neuen Runde wird der Schnitt der Spieler aus den neuen Ergebnissen ermittelt. Die dann ermittelten vier schnittbesten Spieler der ersten Mannschaft eines Clubs sind dann ab dem nächsten Spieltag für die 2., (3.usw.) Mannschaft nicht mehr startberechtigt. Sie werden nach jedem Spiel immer wieder neu ermittelt.

Für die Schnittliste werden die Ergebnisse aller eingesetzten Spieler gewertet. In der Schnittliste werden bei Auswechslung vollendete 50 Wurf gewertet. Die Schnittliste muss von jedem Club geführt werden und vor Spielbeginn einsehbar sein.

Die Schnittliste wird zusätzlich von der Ligenleitung geführt.

Bei jedem unberechtigten Einsatz eines Spielers in der 2.,(3., usw.) Mannschaft erfolgt die Streichung der Holzzahl aus dem Mannschaftsergebnis und das Spiel wird als verloren gewertet.

Wird ein Spieler ohne gültigen DKB-Pass eingesetzt, gilt das Spiel ebenfalls als verloren, auch wenn der unberechtigt eingesetzte Spieler das Streichergebnis gewesen wäre.

6. Spieltermine – Verlegungen

Die Clubs erhalten vor Erstellung des entgeltigen Spielplanes, von der Ligenleitung rechtzeitig einen vorläufigen Spielplan um Terminänderungen angeben zu können. Danach wird der entgeltige Spielplan erstellt. Alle Wettkämpfe müssen dann nach dem entgeltigen erstellten Spielplan durchgeführt werden.

Spielverlegungen sind nicht gestattet.
Ausnahmen gelten nur aufgrund höherer Gewalt .

Die Entscheidung für eine Spielverlegung aufgrund höherer Gewalt trifft die Ligenleitung in Abstimmung mit dem geschäftsführenden Vorstand.

Der Termin für ein Nachholspiel wird von der Ligenleitung zeitnah festgesetzt. Bei Rundenende muss das Nachholspiel bis spätestens eine Woche nach dem Rundenende durchgeführt sein, damit ein fristgerechter Rundenabschluss möglich bleibt.

7. Meisterschaft 6er Liga (Final Four)

Dieser Punkt tritt nur ein wenn die 6er Liga kein Hin und Rückrunde spielt.

Nach dem letzten Spieltag spielen die vier bestplatzierten Clubmannschaften eine Finalrunde (Final Four) aus.

Der Erste der Tabelle spielt gegen den Dritten, der Zweite gegen den Vierten. Die jeweiligen Sieger spielen um Platz 1 und 2, die Verlierer um Platz 3 und 4.

8. Meisterschaft 6er/4er Liga

Bei Punktgleichheit von mehreren Mannschaften zählt bei der Ermittlung der Meisterschaft als Erstes die Gesamtholzzahl, dann der direkte Vergleich. Sollte auch hier Gleichheit vorhanden sein, wird ein Entscheidungsspiel ausgetragen.

Hier entscheidet dann das bessere Mannschaftsergebnis.

Ist auch hier wieder Gleichheit gegeben, entscheidet in der Reihenfolge: das bessere Gesamtabräumergebnis, die niedrigste Gesamtanzahl Fehlwürfe und dann das höchste Einzelergebnis eines Spielers.

9. Regelung Auf - und Abstieg

Wird im Bedarfsfall(mehrere Ligen und Gruppen) neu eingearbeitet.

10. Wechsel der Ligen

Ein Wechsel einer Mannschaft von einer 6er in eine 4er Liga und umgekehrt ist nur vor Erstellung des Spielplanes einer neuen Spielrunde möglich.

11. Spiel- und Startberechtigung

Spielberechtigt für die laufende Spielrunde sind nur Clubs, die das Startgeld zum entsprechenden Termin bezahlt haben.

Startberechtigt sind alle Spieler/innen, die einem in der FKV gemeldeten Kegelclub angehören und im Besitz eines gültigen DKB Keglerpasses mit Lichtbild, gültiger Beitragsmarke und Vermerk Breitensport/F sind. Der DKB-Pass wird von der FKV Ludwigshafen e.V. (Kassier) ausgestellt. Der DKB-Pass muss bei jedem Start vorliegen, oder zumindest beantragt sein (Kassier) damit die Startberechtigung geprüft werden kann.

12. Clubwechsel

Sportkegler (DKBC und alle anderen Verbände) sind in der Freizeitkeglerunde und an allen anderen Wettkämpfen der Freizeitkegler nicht zugelassen.

Sportkegler (DKBC und alle anderen Verbände) können jederzeit zu den Freizeitkeglern wechseln.

Freizeitkegler anderer Landesverbände sind bei Wechsel zum Landesverband Rheinlandpfalz in der FKV Lu e.V. Spielrunde sofort startberechtigt.

Wurde von einem FKV Mitglied in seinem bisherigen Club kein Spieleinsatz getätigt, so ist dieser bei einem Wechsel innerhalb der FKV in einen anderen Club sofort für alle Spiele spielberechtigt.

Die Sperrfrist von bereits in einem Club eingesetzten Spielern, die während einer laufenden Spielrunde in einen anderen Club innerhalb der FKV Ludwigshafen wechseln, beträgt 3 Monate.

Außerhalb der Spielrunde ist ein Wechsel zu einem anderen Club jederzeit ohne Sperre möglich.

13. Meldungen bei Wechsel und Neuanmeldungen Austritt

Das Datum des Austritts eines Spielers ist vom bisherigen Club im Spielerpass einzutragen. Der neue Club des Spielers meldet den Spieler unverzüglich mit dem Ummeldeformular bei der FKV Lu (Kassier) um und vermerkt den Eintritt im Pass.

Neuanmeldungen und Austritte bei der FKV Lu e.V. sind ebenfalls unverzüglich der FKV Lu (Kassier) mit dem entsprechenden Formular zu melden.

Alle Änderungen eines Mitgliedes (Adresse, Telefonnummer, usw.) sind ebenfalls unverzüglich der FKV Lu (Kassier) zu melden.

Die entsprechenden Formulare sind auf unserer Homepage abrufbar und auszudrucken. Sie sind auch bei der FKV Lu (Kassier) erhältlich.

14. Beiträge

Alle Clubs müssen ihren Mitgliederbestand bis zum 30.11. des laufenden Jahres der FKV (Kassier) namentlich melden.

Die Mitgliedsbeiträge sind bis spätestens 31. Januar des laufenden Jahres zu entrichten.

Bei Neuanmeldungen wird der Mitgliedsbeitrag mit der Anmeldung fällig.

Der Mitgliedsbeitrag ist ein Jahresbeitrag, tritt ein Mitglied während des Jahres ein, ist der volle Beitrag fällig. Scheidet ein Mitglied vor Jahresende aus, wird kein Beitrag erstattet.

15. Durchführung von Landesmeisterschaften

Landesmeisterschaften werden jährlich in folgenden Disziplinen ausgetragen:

Mannschaften: Frauen, Männer, Mixed

Hier können Frauen und Männer einmal in einer Frauen/Männermannschaft und einmal in einer Mixedmannschaft antreten.

Einzel: Frauen, Männer (in jeweiligen Altersklassen)

Paar: Frauen, Männer, Mixed

Tandem: Frauen, Männer, Mixed

Die Starttage werden von der Vorstandschaft festgelegt und von der Sparte Organisation/Planung rechtzeitig zur Meldung bekannt gegeben.

Die Ausschreibung erfolgt durch den Referenten.

Pro Spieltag dürfen pro Person maximal 300 Wurf gespielt werden.

Mehrfachstarts sind nicht erlaubt. Zwischen 2 Startterminen muss eine minimale Pause von einem Durchgang liegen. Die Meldung der gewünschten Startzeiten erfolgt durch den Starter. Die Einteilung der Bahnen für die gemeldeten Starts erfolgt durch die Sparte Organisation/Planung.

An einem Starttag sollen Mehrfachstarts eines Spielers auf den gleichen Bahnen vermieden werden.

Die Bildung von Spielgemeinschaften mit Spielern aus verschiedenen Clubs (max. 2 Clubs) sind erlaubt und müssen mit SG (für Spielgemeinschaft) und den entsprechenden Doppelnamen gekennzeichnet sein.

Jede Konstellation ist erlaubt.

Pro Mannschaft darf ein Auswechselspieler eingesetzt werden. Dieser spielt sofort auf das Ergebnis des ausgewechselten Spielers.

Die Landesmeisterschaften sind die Qualifikation für die jeweiligen Deutschen Meisterschaften. Ein qualifizierter Spieler/Mannschaft muss nicht zwingend zur Deutschen Meisterschaft antreten. Ein Verzicht ist möglich, die nachrangigen Spieler und Mannschaften können dann entsprechend nachnominiert werden.

16. Durchführung Vereinspokal

Die Starttage werden von der Ligenleitung festgelegt und rechtzeitig zur Meldung bekannt gegeben. Meldungen erfolgen an die Ligenleitung.

Die Ausschreibung erfolgt durch den Vorstand.

Spielmodus:

- 4er Mannschaften 120 Wurf (4x30 Wurf, kombiniert)
- Von einem Club können so viele Mannschaften gemeldet werden, wie in jeder Liga vertreten.
- Spielgemeinschaften sind nicht gestattet.
- Spieler aus ausgeschiedenen Mannschaften sind im weiteren Turnierverlauf nicht mehr spielberechtigt.

- Bei Mehrfachmeldungen von Mannschaften eines Clubs müssen die Spieler vor der Auslosung namentlich der jeweiligen Mannschaft zugeordnet und bei der Ligenleitung gemeldet werden.
- Pro Mannschaft können zwei Ersatzspieler eingesetzt werden.
- Gespielt wird in Paarungen nach Auslosung im K.O.-System, der Sieger jeder Paarung geht in die nächste Runde, bei ungerader Anzahl der Meldungen für den Vorlauf wird zum Weiterkommen ein Freilos ermittelt.
- Bei ungerader Anzahl Mannschaften für die Zwischenrunde kommt der Holzbeste aus dem Vorlauf ebenfalls eine Runde weiter.

Meldegebühr:

- pro Mannschaft werden 10 Euro Meldegebühr erhoben.
- Die Meldungen sind verbindlich.
- Startberechtigt sind alle Mannschaften, die ihre Meldegebühr bar oder per Überweisung rechtzeitig geleistet haben.
- Die Meldegebühr wird bei Nichtantritt nicht erstattet.

Diese Sportordnung ist für alle FKV Mitglieder verbindlich und einzuhalten.
Bei Nichtbeachtung erfolgt die Disqualifikation aus dem laufenden Spielbetrieb, ohne Erstattung der angefallenen Gebühren.

Mit dieser Ausgabe verlieren alle vorrangegangenen Sportordnungen ihre Gültigkeit.

September 2021 geändert am 28.08.2021

FKV Freizeitkeglerversammlung
 Ludwigshafen e.V.
 Die Vorstandschaft