

Deutscher Keglerbund Classic e.V.



Sportordnung

Teil B

Stand 07.12.2009

Sportordnung des DKBC, Teil B

Inhaltsverzeichnis

B 1 Bahnanlagen und Spielmaterial.....	Seite 4
B 1.1 Bahnanlagen.....	Seite 4
B 1.2 Kugeln.....	Seite 5
B 1.3 Spielkleidung und Werbung.....	Seite 7
B 2 Spielbetrieb/Meisterschaften.....	Seite 8
B 2.1 Allgemeines.....	Seite 8
B 2.2 Meisterschaften.....	Seite 9
B 2.2.1 Klubmannschaften.....	Seite 9
B 2.2.2 Vereinsmannschaften.....	Seite 9
B 2.2.3 Einzelmeisterschaften.....	Seite 10
B 2.2.4 Weitere Disziplinen	Seite 10
B 2.2.5 Behindertenmeisterschaften.....	Seite 10
B 2.2.6 Ehrungen.....	Seite 11
B 2.2.7 Zuteilungen.....	Seite 11
B 2.2.8 Wurfzahlen.....	Seite 13
B 2.3 Mannschaftsstärke.....	Seite 14
B 2.4 Bahneinteilung und Wechsel.....	Seite 15
B 2.5 Spielarten.....	Seite 17
B 2.6 Spielwertung.....	Seite 17
B 2.6.1 Spielwertung Einzel.....	Seite 17

B 2.6.2 Spielwertung Mannschaft.....	Seite 18
B 2.7 Nichtantritt.....	Seite 18
B 2.8 Platzier. am Ende der Punktrunde.....	Seite 19
B 2.9 Auf- und Abstieg.....	Seite 20
B 2.10 Spielverlegungen.....	Seite 22
B 2.11 Teilnahme an intern. Meisterschaften.....	Seite 23
B 3 Spieldurchführung.....	Seite 25
B 3.1 Spielbeginn.....	Seite 25
B 3.2 Spielerpässe und Werbung.....	Seite 25
B 3.3 Spielbericht.....	Seite 26
B 3.4 Einspielzeit.....	Seite 26
B 3.5 Spielbereich.....	Seite 27
B 3.6 Wurfzahlen, -zeiten, -wertung.....	Seite 27
B 3.6.1 Wurfzahlen.....	Seite 27
B 3.6.2 Wurfzeiten.....	Seite 28
B 3.6.3 Wurfwertung.....	Seite 28
B 3.7 Spielunterbrechung.....	Seite 29
B 3.7.1 Ausfall.....	Seite 29
B 3.7.2 Spielabbruch.....	Seite 30
B 3.8 Schreibweise bei Fehl- und Nullwurf, Regelverstöße.....	Seite 31
B 3.8.1 Fehlwurf.....	Seite 31
B 3.8.2 Nullwurf.....	Seite 31

B 3.8.3 Regelverstöße.....	Seite 32
B 3.8.4 Erlaubt sind.....	Seite 33
B 3.9 Auswechselspieler.....	Seite 33
B 3.10 Betreuer.....	Seite 34
B 3.11 Begleiter.....	Seite 35
B 4 Spielaufsicht.....	Seite 36
B 4.1 Schiedsrichter/Aufsichtsführender.....	Seite 36
B 4.2 Verwarnungen/Spielausschluss.....	Seite 36
B 4.3 Ahndungen und Verstöße.....	Seite 37
B 5 Schiedsrichterordnung.....	Seite 38
B 6 Klassifizierung Kegelbahnen.....	Seite 38
B 7 Inkrafttreten.....	Seite 42

B 1 Bahnanlagen und Spielmaterial

B 1.1 Bahnanlagen

Bahnanlagen, auf denen Meisterschaften oder sonstige sportliche Veranstaltungen stattfinden, müssen den gültigen "Technischen Vorschriften" des Deutschen Keglerbundes e.V. (DKB) und der Bahnklassifizierung (siehe Punkt B 6.) entsprechen.

- a) Es darf nur das vom DKB zugelassene und abgenommene Material verwendet werden.
- b) Eine Bahnabnahme ist in einem Rhythmus von 3 Jahren durchzuführen. Durch die unabhängigen Sachverständigen erteilte Auflagen zur Abnahme sowie deren Beseitigung sind dem Spielleiter zur Kenntnis zu geben. Die gesetzten Termine sind einzuhalten.
- c) Neu am Spielbetrieb teilnehmende Mannschaften müssen vor dem 1. Spieltag eine Kopie der Anerkennungsurkunde der spielleitenden Stelle zusenden. Dies gilt auch bei Neuabnahmen von Kegelanlagen. Nichtbeachtung dieser Festlegung wird nach der RVO geahndet.
- d) Die Spielbahnen sind vor Spielbeginn durch den Schiedsrichter auf den ordnungsgemäßen Zustand zu überprüfen. Er kann dies während des gesamten Spieles und nach Spielende wiederholen. Auf Verlangen ist dem Schiedsrichter die gül-

tige Anerkennungsurkunde vorzulegen. Ist dies nicht möglich, wird eine Nachreichung innerhalb von sechs Tagen beim Spielleiter eingeräumt. Geschieht dies nicht, wird das betreffende Spiel mit einem Spielverlust geahndet.

- e) Über wie viel Bahnen gespielt wird, entscheiden die zuständigen Gremien.

B 1.2 Kugeln

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

- a) Spielt auf einer Bahn mit einem Rücklauf ein Voll- und ein Lochkugelspieler, sind je 3 Kugeln aufzulegen. Bei einer Doppelbahn mit einem Rücklauf sind je 5 Voll- und Lochkugeln aufzulegen. Bei zwei Lochkugelspielern sind 5 Lochkugeln aufzulegen.
- b) Das Spielen mit eigenen Kugeln ist gestattet. Sie müssen ausnahmslos gekennzeichnet und durch einen Kugelpass des DKB für einen namentlich benannten Spieler oder eine namentlich benannte Mannschaft zugelassen sein. Nicht beim DKB registrierte und gekennzeichnete Kugeln sind im Spielbetrieb nicht erlaubt. Zum Spiel müssen bei Verwendung von eigenen Kugeln von einem Spie-

ler mindestens zwei auf ihn selbst oder die Mannschaft zugelassenen Kugeln aufgelegt werden. Der Gegenspieler darf diese Kugeln nicht benutzen. Es ist jedoch erlaubt, während der Spielerie zusätzlich auch oder ausschließlich mit den aufgelegten Kugeln des Veranstalters zu spielen. Für alle auftretenden Schäden an den Kugeln haftet ausschließlich der Eigentümer. Kann der Original Kugelpass vor dem Spiel nicht vorgelegt werden, so kann unter folgenden Bedingungen dennoch mit den eigenen Kugeln gespielt werden:

- im Ligaspielbetrieb sind die Kugelnummern und der Name des Spielers auf dem Spielbericht zu vermerken und der Kugelpass ist innerhalb von sechs Tagen beim Spielleiter nachzureichen.
- Bei Deutschen Meisterschaften ist der Kugelpass bis zum Ende des Wettbewerbs bei der Wettkampfleitung nachzureichen.

Nichteinhaltung der Nachreichungsfristen bedeutet Streichen des Ergebnisses des betreffenden Spielers bzw. Disqualifikation.

B 1.3 Spielkleidung und Werbung

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

- a) Einheitliche Spielkleidung ist auch dann gegeben, wenn kurze oder lange Hosen, Radlerhosen oder Röcke in der gleichen Farbe und gleichfarbige Socken mit unterschiedlichen Emblemen oder Verzierungen getragen werden.
- b) Radlerhosen, die zusätzlich unter der Sporthose getragen werden, müssen die gleiche Farbe wie die Sporthose haben.
- c) Spieler, die sich über den Rahmen des Vereins hinaus an Meisterschaften beteiligen, sind Starter des Vereins. Der Verein entscheidet, ob bei Meisterschaften Vereins- oder Klubspielkleidung getragen wird.
- d) Das Tragen von Werbung während des Wettkampfes durch Spieler, Betreuer und Begleiter ist gestattet und bedarf der Genehmigung durch den zuständigen Landesverband. Die Werbung darf nicht gegen die guten Sitten oder die im Sport allgemein gültigen Grundsätze verstoßen.

Spieler, deren Kleidung im Sinne dieser Regelung vorschriftswidrig ist oder deren mit Werbung versehene Kleidung nicht genehmigt ist, dürfen in dieser Kleidung nicht starten. Bei nicht vorgelegter Werbegenehmigung gelten die Festlegungen von Ziffer B 3.2 analog.

- e) Die Rechtsgültigkeit der Werbung ist der spielleitenden Stelle anzuzeigen.
- f) Der Disziplinverband schließt ausdrücklich jede Zuständigkeit und Verantwortlichkeit bei Streitigkeiten aus den Werbeverträgen aus.

B 2 Spielbetrieb/Meisterschaften

B 2.1 Allgemeines

Der Spielbetrieb des DKBC gliedert sich in verschiedene Wettbewerbsarten, wie Mannschafts- und Einzelwettbewerbe. Auf DKBC Ebene gibt es Meisterschaften auf Klub- und Vereinsebene. Die Qualifikation dorthin obliegt den Ländern. Zuteilungen und Durchführung auf DKBC Ebene werden in den Ordnungen sowie zusätzlich in den jeweiligen Durchführungsbestimmungen geregelt.

B 2.2 Meisterschaften

B 2.2.1 Klubmannschaften

Klubmannschaften ermitteln den Deutschen Meister Damen und Herren in den höchsten Spielligen des DKBC. Die Struktur der Klubmannschaften auf DKBC Ebene wird in der Sportordnung Teil C dargestellt und vom Ländersportrat beschlossen.

Die Strukturen in den Ländern werden von den Ländern geregelt. Grundsätzlich kann mit Hin- und Rückspielen in Ligen und Klassen oder in Turnierform gespielt werden. Die Entscheidungen über Auf- und Abstieg in Play Off Runden bleibt in der Zuständigkeit der Untergliederungen.

Die Durchführungsbestimmungen erarbeitet der Sportdirektor mit seinen zuständigen Referenten.

B 2.2.2 Vereinsmannschaften

Deutsche Meisterschaften für Vereinsmannschaften werden für Senioren A, Senioren B, Seniorinnen, U18 m + w und U14 m + w ausgetragen. Die Durchführungsbestimmungen erarbeitet der Sportdirektor mit seinen zuständigen Referenten, sowie der Vorstand der DKBC-Jugend für die Jugend.

B 2.2.3 Einzelmeisterschaften

Deutsche Meisterschaften werden für alle Altersklassen, außer der U 10 ausgetragen:

- U14 männlich und weiblich
- U18 männlich und weiblich
- U23 männlich und weiblich
- Damen und Herren
- Seniorinnen und Senioren A und B

Die Durchführungsbestimmungen erarbeitet der Sportdirektor mit seinen zuständigen Referenten, sowie der Vorstand der DKBC-Jugend für die Jugend.

Die Teilnehmer sind Vereinsstarter.

B 2.2.4 Weitere Disziplinen

Für weitere Disziplinen können durch die zuständigen Organisationen entsprechende Durchführungsbestimmungen im Teil C erlassen werden.

B 2.2.5 Behindertenmeisterschaften

Der Disziplinverband tritt mit dem Deutschen Behindertensportverband (DBS) als Mitveranstalter bei den Deutschen Behinderten Meisterschaften auf.

Die Ausschreibung für Behinderten-Meisterschaften geschieht in Zusammenarbeit zwischen den Landesverbänden und des DBS sowie dem DBS und dem Disziplinverband

B 2.2.6 Ehrungen

Grundsätzlich werden folgende Ehrungen vorgenommen:

- 1 Ehrung bei 3 Meldungen
- 2 Ehrungen bei bis zu 5 Meldungen
- 3 Ehrungen bei mehr als 5 Meldungen

Ehrung bei Deutschen Meisterschaften – Einzelwettbewerbe:

- 1. Platz eine Goldmedaille und eine Urkunde mit dem Text "Deutscher Meister"
- 2. Platz eine Silbermedaille und eine Urkunde mit dem Text – den "2. Platz"
- 3. Platz eine Bronzemedaille und eine Urkunde mit dem Text – den "3. Platz"

Ehrung bei Deutschen Meisterschaften – Mannschaften:

- Damen und Herren 10 Medaillen/Mannschaft
- Jugend und Senioren 2 zusätzliche Medaillen/Mannschaft

B 2.2.7 Zuteilungen

a) Disziplin Einzel Damen/Herren/U23 m + w

- je Landesverband 1 Grundzuteilung = 13 Teilnehmer
- Deutscher Meister des Vorjahres = 1 Teilnehmer
- Platz 1 - 10 des Vorjahres = 10 Teilnehmer
- Endlaufteilnehmer pro Disziplin = 12 Teilnehmer

In dem Sportjahr in dem eine Mannschafts-WM der Damen und Herren oder eine WM der U23 ausgetragen wird, erhalten die Teilnehmenden Nationalspieler automatisches Startrecht. Das Starterfeld wird um diese Anzahl aufgestockt. Bei der Startplatzvergabe werden nur die tatsächlich vorhandenen Startplätze berücksichtigt.

Beispiel: Hat ein Landesverband aus dem Vorjahr 3 regulär erspielte Startplätze und es kommen in einem WM Jahr zum Beispiel noch 2 Nationalspieler hinzu, können nur die 3 Besten von diesen insgesamt 5, Startplätze für das darauf folgende Jahr erspielen.

Nimmt ein Deutscher Meister sein Startrecht nicht wahr, geht der Startplatz an den 11. des Vorjahres über.

b) Disziplin Einzel Senioren A und B sowie Seniorinnen A und B

- je Landesverband 1 Grundzuteilung = 13 Teilnehmer
- Deutscher Meister des Vorjahres = 1 Teilnehmer
- Platz 1 - 10 des Vorjahres = 10 Teilnehmer
- Endlaufteilnehmer pro Disziplin = 12 Teilnehmer

Nimmt ein Deutscher Meister sein Startrecht nicht wahr, geht der Startplatz an den 11. des Vorjahres über.

c) Disziplin Vereinsmannschaftsmeisterschaft Senioren A und B sowie Seniorinnen

- je LV 1 Grundzuteilung = 13 Mannschaften
- Platz 1 - 3 des Vorjahres = 3 Mannschaften

je Disziplin darf aus einem Verein nur eine Mannschaft teilnehmen.

B 2.2.8 Wurfzahlen

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

Wurfzahlen auf der Basis der Wurfserie über 50 Kugeln:

Einzelwettbewerbe – Vor- und Endlauf:

- Herren / U23 männlich / Senioren max. 400
Wurf/Tag
- Damen / U23 weiblich / Seniorinnen 240
Wurf/Tag

B 2.3 Mannschaftsstärke

Altersklasse	Länder- mannschaften	Vereins- mannschaften	Klub- mannschaften
U14 m	max. 6	4	-
U14 w	max. 6	4	-
U18 m	max. 6	4	-
U18 w	max. 6	4	-
U23 m	max. 6	6	-
U23 w	max. 6	6	-
Herren	max. 6	6	6
Senioren A	max. 6	6	6
Senioren B	max. 6	4	4
Damen	max. 6	6	6
Seniorinnen	max. 6	4	4

Klubmannschaften im Ligenspielbetrieb Damen und Herren bestehen aus jeweils 6 weiblichen bzw. 6 männlichen Sportlern. Den Ländern bleibt es überlassen, in ihrem Bereich mit abweichender Mannschaftsstärke zu spielen.

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

B 2.4 Bahneinteilung und Wechsel

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

- a) Bei Einzelwettbewerben entscheidet über die Startbahn die Platzierung des Vorjahres bzw. des Vorlaufs.
- b) Bei Mannschaftswettbewerben, die auf Heim- bzw. Auswärtsbahnen stattfinden, beginnt die Heimmannschaft auf den Bahnen 1 und 3 (Vierbahnenanlage) bzw. 1, 3 und 5 (Sechsbahnenanlage). Der Gast beginnt auf den Bahnen 2 und 4 (Vierbahnenanlage) bzw. 2, 4 und 6 (Sechsbahnenanlage). Beim Spiel über zwei Bahnen beginnt die Heimmannschaft auf der linken Bahn.
- c) Die nachfolgenden Starter beginnen bei Mannschaftswettbewerben auf den Bahnen, die der Vorstarter zuletzt bespielt hat.
- d) Bei Wettbewerben auf neutralen Anlagen werden die Bahnen ausgelost.
- e) Der Bahnwechsel beim Spiel über 4 Bahnen erfolgt nach folgendem Schema:

f)

Bahn 1	Bahn 2	Bahn 3	Bahn 4
A 1	B 1	A 2	B 2
B 1	A 1	B 2	A 2
B 2	A 2	B 1	A 1
A 2	B 2	A 1	B 1

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

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

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

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

B 2.5 Spielarten

Alle Wettbewerbe werden kombiniert durchgeführt.

Spiel ins Volle Bild:

Nach jedem Wurf werden die Kegel wieder aufgestellt.

Abräumen:

Es wird so lange auf das verbleibende Kegelbild gespielt, bis alle neun Kegel gefallen sind. Dann wird neu aufgestellt.

Kombiniertes Spiel:

Die erste Hälfte wird ins Volle, die zweite ins Abräumen gespielt.

Abweichende Regelungen sind den Ländern und den Untergliederungen in besonderen Wettbewerben gestattet.

B 2.6 Spielwertung

Vom Teil B abweichende Varianten müssen von den Untergliederungen im Teil C dargestellt werden.

B 2.6.1 Spielwertung Einzelwettbewerbe

- a) In der Wertung ist derjenige besser platziert, der die meisten Kegel gespielt hat.
- b) Bei gleicher Anzahl gespielter Kegel ist derjenige besser platziert, der das bessere Abräumergebnis hat.

- c) Ist auch hier Gleichheit, entscheidet über die Platzierung die geringere Anzahl der Fehlwürfe.
- d) Wenn noch keine Rangfolge zu ermitteln ist, wird das niedrigste Ergebnis einer Serie aus Vor- und Endlauf zu Ungunsten des Betreffenden gewertet. Ist auch hier Gleichheit, wird das zweitniedrigste Ergebnis genommen usw.

B 2.6.2 Spielwertung Mannschaften

- a) Die Wertung der Spiele im Hin- und Rückspielsystem erfolgt nach gespielten Kegel und Spielwertungspunkten (SWP). Die Mannschaft mit den meisten gespielten Kegeln hat das Spiel gewonnen und erhält 2 Pluspunkte und der Verlierer 2 Minuspunkte (SWP). Bei einem Unentschieden (gleiche Kegelanzahl) erfolgt die Wertung 1:1 SWP.
- b) In Mannschaftswettbewerben, bei denen ein Unentschieden nicht möglich ist, bestimmt sich die Reihenfolge entsprechend Ziffer B 2.6.1.a - c. Ist danach noch keine Reihenfolge zu ermitteln, entscheidet das niedrigste Ergebnis eines Starters zu Ungunsten der Mannschaft. Ist auch dies gleich, wird das zweitniedrigste Ergebnis herangezogen usw.

B 2.7 Nichtantritt

Alle Spiele haben zu den in den Spielplänen festgesetzten Zeiten zu beginnen.

Tritt eine Mannschaft, verursacht durch höhere Gewalt, zum Beispiel Verspätung der öffentlichen Verkehrsmittel, Pannen und Unfälle, wobei unbedingt ein entsprechender Nachweis zu führen ist, zu einem Spiel nicht oder nicht rechtzeitig an, entscheidet über Wertung oder Neuansetzung der zuständige Staffel- bzw. Spielleiter.

- a) Sind jedoch von jeder Mannschaft 2 Spieler anwesend, muss gespielt werden. Ausnahme ist das Spiel über 6 Bahnen. Hier müssen 3 Spieler anwesend sein.
- b) Mannschaften, die freiwillig oder aufgrund von Eigenverschulden ihr Startrecht zweimal nicht wahrnehmen, sind 1. Absteiger und alle Spiele dieser Mannschaft werden aus der Wertung genommen.
- c) Das Unterlaufen der festgelegten Mannschaftsstärke ist nicht erlaubt. Tritt eine Mannschaft ein zweites Mal in einer Spielsaison mit einem Starter weniger an, ist dies mit einem Verweis zu ahnden. Jeder weitere Verstoß führt zum Abstieg und die Spiele dieser Mannschaft werden aus der Wertung genommen.

B 2.8 Platzierung nach Abschluss der Spielrunde

- a) Bei Punktgleichheit von mehreren Mannschaften wird zur Ermittlung des Tabellenplatzes und unter Berücksichtigung der gegeneinander erzielten SWP eine gesonderte Tabelle erstellt.

Ist hier Gleichheit vorhanden, wird, wenn es um Platz 1 und 2 bzw. Auf- oder Abstieg geht, auf neutraler Bahnanlage ein Entscheidungsspiel ausgetragen.

Hierbei entscheidet das bessere Gesamtmannschaftsergebnis. Ist auch hier Gleichheit gegeben, entscheidet in der Reihenfolge das Gesamtabräumergebnis, die Gesamtanzahl Fehlwürfe und dann das niedrigste Gesamtergebnis eines Starters, dann des Folgenden usw.

- b) Sind sonstige Platzierungen betroffen, wird zur Ermittlung des Tabellenplatzes bei Gleichheit die Differenz der gegeneinander erzielten Ergebnisse bewertet.

B 2.9 Auf- und Abstieg

- a) Der gleitende Auf- und Abstieg:
Auf- und Abstieg erhöhen oder reduzieren sich, je nachdem wie viele Mannschaften beim Abstieg von oben kommen und beim Aufstieg oben frei werden.

Bei einer pyramidalen Ligenorganisation reduzieren sich die Aufsteiger je Spielgruppe entsprechend.

Beispiel:

Die Untergliederung (Liga) besteht aus zwei Spielgruppen, die obere Liga aus einer Spielgruppe. Dann steigt aus der unteren grundsätzlich nur eine Mannschaft auf. Diese Regelung kann zu erhöhtem Aufwand durch Entscheidungsspiele führen.

Weitere Möglichkeit:

Es steigen grundsätzlich zwei Mannschaften auf und ab. Erhöhter Aufstieg nach oben zieht eine entsprechende Erhöhung der Aufsteiger von unten nach sich. Analog müssen bei einem erhöhten Abstieg von oben mehr Mannschaften absteigen.

b) Der gleitende Abstieg

Hier steigen grundsätzlich zwei Mannschaften ab.

Die Anzahl der Aufsteiger wird fest definiert.

Nachdem die Aufsteiger klar definiert sind, richtet sich in Abhängigkeit der Ligenstärke die Zahl der Absteiger nach der Anzahl der freien Plätze in der jeweiligen Liga.

Weitere Möglichkeit:

Hier wird die Zahl der Aufsteiger fest definiert.

Die Anzahl der Absteiger richtet sich in Abhängig-

keit der Ligenstärke nach der von oben kommenden Anzahl von Mannschaften.

- c) feste Definition Auf- und Abstieg
Nimmt eine Mannschaft das Aufstiegsrecht nicht wahr, so geht es an den Nächstplatzierten der Gruppe oder an den dritten über. Verzichten auch diese, bleibt der letzte Absteiger in der Liga. Bedingt eine variable Ligenstärke

Wenn bei Erhöhung der Ligenstärke, auch bei keinem Absteiger, die geplante Ligenstärke nicht erreicht werden kann, werden die fehlenden Plätze durch die nächstplatzierten Mannschaften der unteren Ligen aufgefüllt.

Befinden sich nach einer Fusion und nach vollzogenem Auf- und Abstieg mehr als eine Mannschaft in einer Liga/Klasse, so verbleibt die besser Platzierte als 1. Mannschaft des neuen Klubs in dieser Liga. Die weitere(n) Mannschaft(en) gelten als erste(r) Absteiger.

Abweichungen von diesen Regelungen müssen in den jeweiligen Durchführungsbestimmungen geregelt sein.

B 2.10 Spielverlegungen

Spielverlegungen können genehmigt, müssen aber vor dem festgesetzten Termin durchgeführt werden.

- a) Dem Antrag müssen beiliegen:

- Schriftliche Einverständniserklärung des Spielgegners.
- Nachweis der Einzahlung der Verwaltungsgebühr auf das betreffende Konto.

Der Antrag muss spätestens 4 Wochen vor dem festgelegten Spieltermin beim zuständigen Spielleiter und Schiedsrichterwart vorliegen.

- b) Ausnahme: Sonderspielrechte (Nachverlegungen sind möglich)
- c) Eine Verlegung innerhalb der gleichen Spielwoche bedarf keiner Genehmigung.
- d) Bei Wahrnehmung von Sonderspielrechten nach Teil A der Sportordnung muss der Antrag der Verlegung grundsätzlich vier Wochen vor dem angesetzten Termin, spätestens bis 8 Tage nach Anforderung des Spielers, einschließlich der Stellungnahme der Beteiligten (Gegner und Sportverantwortliche) beim zuständigen Spielleiter eingegangen sein. Andere Regelungen sind nur über den Sportdirektor des DKBC oder den in den Ländern zuständigen Sportverantwortlichen möglich.
- e) Eine Verlegung der letzten zwei Spieltage ist nicht möglich.

B 2.11 Teilnahme an internationalen Meisterschaften

- a) Deutscher Klubmannschaftsmeister Damen/Herren ist berechtigt am Welpokal teilzunehmen. Bei Verzicht regelt das Präsidium die Teilnahme.
- b) Der jeweilige Vizemeister nimmt am Europapokal teil. Bei Verzicht regelt das Präsidium die Teilnahme.
- c) Der DKBC- Pokalsieger /ggf. der Zweit- bzw. Drittplatzierte nimmt am NBC-Pokal teil. Bei einer Startberechtigung zu Ziffer a) bzw. b) und gleichzeitigem Verzicht der anderen Finalisten unter Ziffer c) hat das Präsidium die Möglichkeit der Nominierung.
- d) Die Deutschen Einzelmeister Damen/Herren sind beim Welpokal Einzel startberechtigt.
- e) Verzichtet einer dieser Startberechtigten, entscheidet das Präsidium des DKBC über die Nominierung eines Vertreters.
- f) Starter bei internationalen Meisterschaften sowie Turnieren werden vom Präsidium benannt.

B 3 Spieldurchführung

B 3.1 Spielbeginn

Der Spielbeginn ist in den Durchführungsbestimmungen, Spielplänen oder in den Ausschreibungen festzulegen.

Über die Wertung von Spielen, die nicht entsprechend des Spielplanes oder der Durchführungsbestimmungen begonnen werden, entscheidet der zuständige Staffelleiter/Spielleiter.

B 3.2 Spielerpässe und Werbung

Kontrolle der Pässe, Werbeunterlagen und Kugelpässe erfolgen durch den Schiedsrichter/ Aufsichtsführenden vor Spielbeginn. Kann der Spielerpass nicht vorgelegt werden, hat sich der betreffende Spieler durch Vorlage eines Personalausweises oder Führerscheines zu legitimieren. Das Fehlen von Unterlagen ist sofort auf dem Spielbericht zu vermerken. Der betroffene Mannschaftsführer hat diesen Vermerk abzuzeichnen. Fehlende Unterlagen sind dem zuständigen Spielleiter innerhalb einer Frist von sechs Tagen zuzuleiten. Für die Rücksendung der übersandten Unterlagen ist ein ausreichend frankierter und adressierter Briefumschlag mitzuschicken.

B 3.3 Spielbericht

Über jedes Spiel ist ein Spielbericht vom Gastgeber anzufertigen.

Die im Vordruck verlangten Angaben sind vollständig auszufüllen, vom Schiedsrichter zu kontrollieren, abzeichnen und mit seiner Lizenznummer zu versehen.

Die Zustellung der Spielberichte obliegt dem Gastgeber.

Die Spielberichte dürfen auch an den zuständigen Staffelleiter/Spielleiter und den Ergebnisdienst gefaxt oder per e-Mail zugestellt werden.

Die Originale müssen jedoch bei Protesten oder auf Verlangen jederzeit vorgelegt werden können.

B 3.4 Einspielzeit

- a) Allen Spielern steht eine Einspielzeit von maximal 5 Minuten auf ihrer Anfangsbahn zur Verfügung.
- b) Bei Verletzung während der Einspielzeit kann ein anderer Spieler eingesetzt werden. Dies zählt nicht als Auswechslung.
- c) Das Spiel der einzelnen Starter beginnt mit dem Kommando des Schiedsrichters / Aufsichtsführenden „Spiel aufnehmen, Zeit läuft“ oder mit der Abgabe der 1. zu wertenden Kugel.
- d) Die Einspielzeit kann nur einmal in Anspruch genommen werden. Ein Einwechselspieler hat keinen Anspruch auf Einspielzeit.

Abweichende Regelungen müssen in den Durchführungsbestimmungen hinterlegt sein.

B 3.5 Spielbereich

Die Begrenzungslinien des Spielbereichs dürfen ab Einnehmen der Grundstellung bis unmittelbar nach dem Kugeleinschlag betreten, jedoch nicht übertreten werden (Maße und Darstellung siehe Technische Vorschriften)

- a) Das Betreten oder Verlassen der Bahnen ist dem Starter erst nach Beendigung aller Wurfserien bzw. mit Zustimmung des Schiedsrichters, Aufsichtsführenden erlaubt.

Verlässt er den Spielbereich während einer Wurfserie, wird die Zeit, außer bei Verletzung nicht angehalten.

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

B 3.6 Wurfzahlen, -zeiten, -wertung

B 3.6.1 Wurfzahlen

Die Wurfzahlen auf Landesebene regeln die Länder.

Für die DKBC - Ebene gelten folgende Festlegungen

- a) Herren/U23 männlich/Senioren 4x50 Wurf = 200 Wurf
- b) alle anderen Altersklassen 2x50 Wurf = 100 Wurf

Im Classic-Pokal sind abweichende Regelungen zugelassen.

Ein Zweitstart am gleichen Wettkampftag lässt eine Verdoppelung der Wurfzahl zu.

Höchstgrenze für U 18 je Wettkampftag beträgt 240 Wurf

B 3.6.2 Wurfzeit

Als Wurfzeit stehen für alle Disziplinen im Einzel und im Mannschafts-wettbewerb für 50 Wurf (1 Wurfserie) maximal 20 Spielminuten zur Verfügung. Für eine Wurfserie von 30 Wurf stehen jedem Spieler 12 Spielminuten zur Verfügung.

B 3.6.3 Wurfwertung

- a) Bei der Bewertung gilt grundsätzlich die Anzahl der gefallen Kegel. Bei Automatik erfolgt die Wertung nach dem elektronischen Bildanzeiger. Der automatische Drucker ist nur ein Hilfsmittel
- b) Bei Fehlern in der Anzeige ist die Anlage durch den Schiedsrichter oder Aufsichtsführenden zu überprüfen. Er entscheidet über das Wurfergebnis.
- c) Kegel, die durch zurückprallende Kugeln fallen, zählen als nicht gefallen.
- d) Entfällt dem Starter in der Startstellung die Kugel und rollt diese auf die Kugellauffläche, wird der Wurf als gültig gewertet.

- e) Fallen nach dem Abwurf und vor dem Einschlag der Kugel ein oder mehrere Kegel, oder werden durch den Stellautomaten die Kegel hochgezogen, ist der Wurf ungültig und muss in jedem Fall wiederholt werden. Dies gilt auch, wenn die Kugel die Bahn verlassen hat oder ein Nullwurf getätigt wurde.
- f) Vor Abgabe eines Wurfes muss die Kegelstellvorrichtung aufnahmebereit sein, sonst ist der Wurf ungültig und muss wiederholt werden.
- g) Bei bewusstem Spiel in die nicht aufnahmebereite Kegelstellvorrichtung ist der Spieler vom Schiedsrichter / Aufsichtsführenden zu warnen. Im Wiederholungsfall wird der Wurf nicht gewertet.

B 3.7 Spielunterbrechung

B 3.7.1 Ausfall

Bei kurzen technisch bedingten Unterbrechungen (Seilverwirrungen etc.) werden beim Spiel über 4 Bahnen alle Bahnen, beim Spiel über 6 und mehr Bahnen mindestens die beiden unmittelbar an die betroffene Bahn angrenzenden Bahnen auf Anweisung des Schiedsrichters / Spielleiters angehalten. Nach Beendigung der Unterbrechung ist das Spiel sofort wieder aufzunehmen.

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

- a) Ist der eingetretene Schaden nicht zu beheben, muss durch den Schiedsrichter/ Aufsichtsführenden geprüft werden, ob der Wettkampf auf einer anderen Bahn der gleichen Anlage fortgesetzt werden kann.
- b) Dauert der technische Defekt länger als 20 Minuten, dürfen vor der Fortführung des Wettkampfes 5 Würfe ohne Kegelaufstellung ausgeführt werden.
- c) Spieler der Nachbarbahnen beenden die für den Durchgang erforderliche Wurfzahl und dürfen mit den letzten 5 Würfeln des Nachspielenden auf den von ihnen zuletzt bespielten Bahnen 5 Würfe ohne Kegelaufstellung spielen. Erst dann erfolgt Bahnwechsel!

3.7.2 Spielabbruch

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

- a) Beim Spielabbruch aus technischen Gründen werden vollendete Wurfserien gewertet.
- b) Erfolgt ein Spielabbruch aus anderen Gründen, entscheidet der zuständige Staffelleiter über die Wertung bzw. Neuansetzung des Spieles, wenn

erforderlich nach der Rechts- und Verfahrensordnung (RVO) des Disziplinverbandes Classic (DKBC).

B 3.8 Schreibweise bei Fehl- und Nullwurf sowie Regelverstöße

3.8.1 Fehlwurf

Ein Fehlwurf ist das Nichttreffen von Kegeln, Anbanden oder Ablaufen der Kugel in die Fehlwurfrinnen. Dieser Wurf wird mit X geschrieben, bei Automatik mit einer 0.

3.8.2 Nullwurf

Nullwürfe sind die nach einer Verwarnung nicht den Regeln entsprechend getätigte Würfe. Sie werden wie folgt geschrieben:

- Volle: Getroffene Kegel werden geschrieben und mit "X" durchgestrichen (entwertet).
- Abräumen: Getroffene Kegel werden geschrieben und mit "X" durchgestrichen (entwertet) aber nicht wieder aufgestellt. Auf das verbliebene Bild muss weitergespielt werden.

Grundsätzlich wird der Wurf als Nullwurf gewertet, der zu einer Verwarnung geführt hat. Wird die 2. Verwarnung zwischen zwei Würfen oder vor Beginn des Starts ausgesprochen, so wird der nächste Wurf als Nullwurf gewertet.

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

Nullwertung vor Abgabe der Kugel

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

3.8.3 Regelverstöße

Folgende Verstöße führen nach einer einmaligen Verwarnung zu einem Nullwurf:

- a) Kugeln, die nicht auf der Aufsatzbohle aufgelegt werden
- b) Übertreten der Markierung des Spielbereichs (außer bei Kugelaufnahme)
- c) Berühren des Bodens mit den Händen oder Knien
- d) Aufstützen auf dem Kugelrücklauf oder Abstützen an der Wand
- e) Unsportliches Verhalten, dies ist:
 - Nichtanerkennung von Entscheidungen der Schiedsrichter/ Aufsichtsführenden
 - Störung oder Behinderung des Gegners
 - zu lautes Sprechen mit dem Betreuer
 - Diskussionen mit den Zuschauern
 - Beleidigung von Schiedsrichtern / Aufsichtsführenden, Sportfunktionären oder Zuschauern
 - Verzehr von Alkohol eines Spielers entsprechend Teil A der Sportordnung

3.8.4 Erlaubt sind:

- a) Haftmittel zur besseren Kugelführung
Die Haftmittel dürfen jedoch keine gesundheits-schädigenden Substanzen beinhalten.

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

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

B 3.9 Auswechselfspieler

Bei Sechsermannschaften ist die Einstellung von zwei Auswechselfspielern erlaubt. Er spielt sofort auf das Ergebnis des ausgewechselten Spielers weiter. Bei Vierermannschaften darf nur einmal ausgewechselt werden.

- a) Jeder Spieler kann eine oder mehrere Verletzungspausen von zusammengerechnet 10 Minuten in Anspruch nehmen. Danach darf die Spielzeit aus einem derartigen Grund nicht mehr angehalten werden.

Kommt ein Einwechselfspieler zum Einsatz, muss die Einwechslung ohne Spielzeitverlust innerhalb der für diese Verletzungsunterbrechung noch zur Verfügung stehenden Zeit erfolgen.

- Der eingewechselte Spieler hat im Falle einer Verletzung nur noch eine Spielzeitunterbrechung im Umfang der von seinem Vorgänger von den 10 Minuten noch nicht in Anspruch genommen Zeit.
- b) Nach Ausschöpfung des Auswechsellkontingents kann auch ein Verletzter nicht mehr ersetzt werden.
 - c) Der Wechsel ist dem Schiedsrichter bzw. der Aufsicht vorher zu melden, auf dem Spielberichtsbogen u. auf dem Wurfschein zu vermerken.
 - d) Ein im Wettkampf eingesetzter Spieler kann in diesem Wettkampf nicht noch einmal eingesetzt werden.

B 3.10 Betreuer

Der Betreuer darf sich nur in Sportkleidung und Sportschuhen bei einem Spieler aufhalten.

- a) Er darf den Spielbereich des eigenen Spielers betreten, muss aber hinter der Aufsatzbohle sitzen. Eine Behinderung des Spielbetriebes darf durch den Betreuer nicht entstehen. Eine Behinderung des Spielbetriebes darf durch den Betreuer nicht entstehen.
- b) Anfeuerungsrufe und Beifallklatschen sind dem Betreuer untersagt.
- c) Der Betreuer kann zugleich Begleiter sein.

- d) Aufnahme und Wechsel der Betreuung sind nur mit Beginn der Wurfserien möglich.
- e) Bei geschlossenen Anlagen ist das Öffnen der Türen als Störung anzusehen.
 - Die Türen dürfen nur geöffnet werden: nach beendeten Wurfserien
 - zur Behebung von Defekten an der Bahnanlage bei Verletzung eines Spielers und bei Spielerauswechslung

B 3.11 Begleiter

Für jeden Spieler kann ein Begleiter gestellt werden. Er überwacht nur die Würfe und Eintragungen auf den Wurfscheinen.

- a) Fehlt der Begleiter, gibt es keine Einspruchsmöglichkeit bei eventuell unrichtigen Eintragungen, einschließlich der Schreibautomaten.
- b) Dem Begleiter steht ein Platz neben dem Schreibpult zu.

B 4 Spielaufsicht

B 4.1 Schiedsrichter/Aufsichtsführender

Zur Durchführung des Spielbetriebes des Disziplinverbandes müssen ausgebildete und zugelassene Schiedsrichter eingesetzt werden. Der Einsatz und die Einteilung der Schiedsrichter sind in der Schiedsrichterordnung geregelt. Ein durch den Schiedsrichterwart eingeteilter Schiedsrichter kann nicht abgelehnt werden. Die Länder

regeln ihr Schiedsrichterwesen und deren Einsätze selbst.

B 4.2 Verwarnungen/Spielausschluss

- a) Verwarnungen/Spielausschlüsse sind Sofortmaßnahmen des Schiedsrichters/ Spielleiters und personengebunden und nicht übertragbar. Sie sind mit Begründung auf dem Spielbericht zu vermerken.
- b) Die erste Verwarnung ist dem Betroffenen durch Hochhalten der gelben Karte anzuzeigen (unter Beachtung von Buchstabe d) und hat Gültigkeit für alle weiteren Verstöße gegen die Sportordnung oder Sportdisziplin. Ab der zweiten Verwarnung werden dem Betroffenen die gelbe und rote Karte gezeigt (unter Beachtung von Buchstabe d) und die betreffenden Würfe als Nullwürfe gewertet. Das Gesamtergebnis ist zu berichtigen.
- c) Bei besonders unsportlichem Verhalten kann eine Disqualifikation bzw. ein Spielausschluss erfolgen, dies wird durch Zeigen der roten Karte allein angezeigt. Im Mannschaftsspiel kann ein anderer Spieler den Platz des ausgeschlossenen Spielers einnehmen, wenn nicht das Auswechsellkontingent erschöpft ist. Über die Maßnahme hat der Schiedsrichter einen separaten Bericht an den Spielleiter zu übergeben.
- d) Verwarnungen sind dem Spieler sofort bekannt zu geben. Der Schiedsrichter hat die entsprechende(n) Kar-

te(n) zu zeigen und deutlich zu machen, welcher Verstoß begangen wurde. Ausgenommen hiervon sind Regelverstöße wegen Übertretens des Spielbereichs nach vorn, die durch Aufleuchten der Lampe an der Anzeige angezeigt und automatisch bei der Wertung berücksichtigt werden. Liegen den angezeigten Regelverstößen technische Probleme zugrunde ist/ sind die Verwarnung/en zu revidieren.

e) Unterlässt der Schiedsrichter das Zeigen der Karte(n), darf der Spieler nicht durch einen anderen Teilnehmer verwarnt werden. Eine nachträglich ausgesprochene Verwarnung nach dem nächsten Wurf ist unzulässig.

B 4.3 Ahndungen und Verstöße gegen die Sportordnung und Sportdisziplin

Alle Verstöße gegen die Sportordnung oder Sportdisziplin werden mit einer Verwarnung geahndet. Nach einmaliger Verwarnung bleiben alle folgenden, nicht den Regeln entsprechenden, Würfe ohne Wertung.

B 5. Schiedsrichterordnung

Zur Durchführung eines der DKBC-Sportordnung entsprechenden Sportbetriebes wird eine Schiedsrichterordnung erlassen. Sie ist durch Bestätigung des Ländersportrates bindend.

B 6. Klassifizierung Kegelbahnen

Für Deutsche Meisterschaften, DKBC-Pokalfinale und internationale Veranstaltungen werden gesonderte Verträge geschlossen.

Folgende Voraussetzungen gem. den Technischen Vorschriften des DKB müssen vorhanden sein :

Zulassungsvoraussetzung für die höchste Spielklasse im DKBC :

Kegelbahn Klasse A :

- 1.) Mindestens 4 Bahnen-Anlage, offen oder geschlossen.
- 2.) Keine Abweichungen im technischen Teil von den Technischen Vorschriften des DKB und den internationalen Bestimmungen der WNBA und somit für alle nationalen und internationalen Veranstaltungen zugelassen.

Zuschauerraum gem. Ziff. 1.2.2 :

u.a. von jedem Punkt des Zuschauerbereichs sollen die Bahneinheiten gut eingesehen werden können. Die Grundfläche des Zuschauerbereichs richtet sich nach der Anzahl der Bahneinheiten und sollte je Bahneinheit mindestens 15m² betragen. Für Deutsche Meisterschaften und DKBC-Pokalfinale wird dies gesondert geregelt. Umkleideräume, Wasch- und Duschräume gem. Ziff. 1.2.3.: In jeder Kegelsportanlage müssen mindestens 2 Umklei-

deräume vorhanden sein. Die Größe dieser Räume richtet sich nach der Zahl der Bahneinheiten, sollte aber mindestens für eine Mannschaftsstärke ausreichend sein.

Die Wasch- und Duschräume sollen sich im Bereich der Umkleieräume befinden.

Es muss ausreichende Duschgelegenheit und evtl. auch ein Waschbecken mit Warm- und Kaltwasser vorhanden sein.

Sanitäre Anlagen gem. Ziff. 1.2.4.:

Die sanitären Anlagen sollten für die bei Veranstaltungen mögliche Personenzahl (Akteure und Zuschauer) bemessen sein.

Wenn möglich sollen für Akteure und Zuschauer getrennte Anlagen vorhanden sein.

Bei WC-Anlagen im Bereich der Umkleieräume muss der Zugang zu diesen ohne Durchquerung eines Wasch- oder Duschräumes möglich sein.

„Erste Hilfe“ Platz und Sanitätsraum gem. Ziff. 1.2.5.:

In jeder Kegelsportanlage muss für Sportverletzungen eine „Erste Hilfe“ Versorgung mit einem Sanitätskasten vorhanden sein.

Bei Großveranstaltungen (u.a. Deutsche Meisterschaften) wird dies gesondert geregelt.

Kegelbahn Klasse B :

Zulassungsvoraussetzung für alle anderen Bundesligen des DKBC :

- 1.) Mindestens 4 Bahnen-Anlage, offen oder geschlossen.
- 2.) Keine Abweichungen vom technischen Teil der Technischen Vorschriften des DKB
- 3.) Die Größe des Zuschauerraumes richtet sich nach den örtlichen Gegebenheiten.

Bei den anderen räumlichen Voraussetzungen sind folgende Abweichungen zulässig (Räume müssen aber vorhanden sein) :

Umkleide-, Wasch- bzw. Duschräume müssen für jede Mannschaft getrennt vorhanden und zumutbar sein, die Größe der Räume sollte Mannschaftsstärke haben.

Ein „Erste Hilfe“ Platz bzw. Sanitätskasten muss vorhanden sein.

Kegelbahn Klasse C :

Zulassungsvoraussetzung für die obersten Ligen der Länder und DKBC-Pokal :

- 1.) Mindestens 4 Bahnen-Anlage, offen oder geschlossen
- 2.) Folgende Einschränkungen der Technischen Vorschriften des DKB sind zulässig:
 - a) Mindestlänge des Spielbereichs 6,00 m
 - b) Seilzugwiderstand maximal 80 g bei Kegelbahnen die vor 1996 gebaut oder geplant waren

c) Seillänge kürzer als gemäß Ziffer 2.1 der Technischen Vorschriften des DKB, wenn aus technischen Gründen bei Bahnen die vor 1996 gebaut oder geplant waren eine Änderung nicht möglich ist

d) Vorhanden sein müssen entsprechend den Technischen Vorschriften des DKB:

- Zeituhren
- Übertrittsanzeige
- Evtl. Bandenanzeige
- Schreibautomaten

Es müssen Umkleide-, Wasch- bzw. Duschräume in zumutbarer Größe vorhanden sein (mindestens Mannschaftsstärke, evtl. auch gemeinsam), ebenso ein WC. Ein „Erste Hilfe“ Sanitätskasten muss vorhanden sein.

Kegelbahn Klasse D :

Zulassungsvoraussetzung für alle weiteren Ligen der Länder :

Alle Bahnen welche die Voraussetzungen der Klassen A – C nicht erfüllen.

Alle Regelungen hierzu treffen die Länder in eigener Zuständigkeit.

B 6.1 Kegelbahnen Klasse A

Zur Durchführung von Deutschen Meisterschaften sowie dem Finale des Classic-Pokals, sowie Mannschaften der höchsten deutschen Spielklasse wird eine Kegelbahn der Klasse A vorgeschrieben.

B 6.2 Kegelbahnen Klasse B

Alle anderen Bundesligen benötigen zur Durchführung ihres Spielbetriebes eine Bahnanlage der Klasse B.

B 6.3 Einhaltung

Die Einhaltung der Punkte 6.1 und 6.2 ist ab dem 01.07.2011 zwingend vorgeschrieben. Abweichungen bis zu diesem Zeitpunkt sind genehmigungspflichtig!

B 7. Inkrafttreten

Nach Beschluss der Classic-Konferenz des DKBC tritt diese Sportordnung ab 01.07.2004 in Kraft. Änderungen zur Sportordnung, Teil B sind durch Beschluss des Ländersportrates zulässig.

Änderungen vom 08.06.2007, 26.04.2008, 13.06.2008 und 15.11.2008 durch den Ländersportrat, sowie vom 07.12.2009 durch Präsidiumsbeschluss.