

SPORTORDNUNG

BelNed-Interclubmeisterschaft

1. Allgemeine Bestimmungen

- 1.1. Die Wettkämpfe der BelNed-Division werden in einer normalen Spielserie (Hin- und Rückspiel) ausgetragen. Der Spielplan muss vor dem 1. August erstellt sein.
- 1.2. Gemischte Mannschaften (maximal 1 Dame) sind startberechtigt, komplette Damenmannschaften hingegen nicht.
- 1.3. Änderungen in der Sportordnung können nur von den Generalversammlungen der Nationalverbände angenommen und beschlossen werden.

2. Bahnanlagen / Kugeln

- 2.1. BelNed-clubspiele können sowohl auf einer Doppelanlage als auch auf einer Viereranlage durchgeführt werden. Die Anlage und das Zubehör müssen den technischen Bestimmungen entsprechen. Die letzte Bahnabnahme darf nicht älter als drei (3) Jahre sein.
- 2.2. Jede Anlage kann während der Saison auf Antrag des Sportwarts durch einen Bahnabnehmer auf die Einhaltung der technischen Bestimmungen kontrolliert werden. Dem Antrag des Sportwarts muss eine Bemerkung auf einem Spielbericht zugrundeliegen.
- 2.3. Jede Bahnanlage kann während der Saison auf Antrag des Sportwarts durch einen Bahnabnehmer auf Ungenauigkeiten in der Waage überprüft werden. Bei Abweichungen von mehr als +/- 0,6 mm sind die Bahnabnehmer angewiesen, diese gleich zu beheben. Die Clubs haben dafür zu sorgen, dass die passenden Stellschlüssel zur Verfügung stehen.
- 2.4. Die Kugeln müssen den technischen Bestimmungen entsprechen. Ist dies nicht der Fall, muss es auf dem Spielbericht vermerkt werden.

3. Sportkleidung

- 3.1. Die Teilnahme an Wettkämpfen ist nur in Sportkleidung erlaubt. Der Trainingsanzug ist nicht Bestandteil der Sportkleidung.
- 3.2. Mannschaften müssen grundsätzlich einheitlich gekleidet sein, mit Ausnahme der Schuhe. Die einheitliche farbliche Gestaltung unterliegt keinen Vorschriften.
- 3.3. Das Anbringen von Werbung auf der Spielkleidung ist gestattet. Diese darf nicht gegen die guten Sitten oder die im Sport gültigen Grundsätze verstossen. Werbung für Tabakwaren oder Spirituosen ist nicht gestattet.

4. Nenngeld

4.1. Für die Teilnahme am BelNed-clubspielbetrieb wird ein Nenngeld erhoben. Es wird jährlich durch den BelNed-Vorstand festgelegt und ist bis zu dem festgelegten Termin auf das Konto des BelNed zu überweisen.

4.2. Spielberechtigt sind nur die Mannschaften welche alle geforderten Beiträge termingerecht entrichtet haben. Zu diesen Beiträgen gehören auch alle eventuell noch geschuldeten Strafen oder andere Beträge aus der vorigen Spielzeit.

4.3. Abmeldungen einer Mannschaft sind vor dem 30/06 zu tätigen.

4.4. Eine Klubfusion oder die Bildung einer Klubgemeinschaft ist dem Sportwart in jedem Fall vor dem 30-06 des laufenden Sportjahres zu melden. Bei Klubfusionen oder Klubgemeinschaften kann die Divisionszugehörigkeit der früheren Mannschaft(en) für die nächste Spielzeit nur berücksichtigt werden, wenn alle Mannschaften der fusionierenden Vereine ihre finanziellen Verpflichtungen der vorherigen Spielzeit erfüllt haben. In jedem Fall entscheidet die Sportkommission. Ausnahmen können nur durch die Nationalverbände genehmigt werden.

5. Klasseneinteilung und Divisionsstärke

5.1. Die BelNed-Division umfasst acht (8) Mannschaften.

5.2. Für die Saison 2017-18 sind 10 Mannschaften zugelassen. Die 2 letztplatzierten belgischen steigen ab. Die drittletzte belgische Mannschaft spielt ein Entscheidungsspiel gegen einen eventuellen Aufstiegs Kandidaten aus der KBKV-Division. Somit wird BelNed für die Saison 2018-19 wieder auf 8 Mannschaften zurückgeführt und anschliessend verliert Art. 5.2 seine Gültigkeit.

6. Spieltermine

6.1. Spielplan

6.1.1. Die Spieltermine werden von der BelNed-Sportkommission festgelegt. Die Reihenfolge der Spiele ergibt sich aus dem Spielplan. Der Spielplan ist in Spieltage aufgeteilt.

6.1.2. Ausgefallene bzw. abgebrochene Spiele müssen innerhalb eines Monats ausgetragen bzw. vollendet werden. Für am vorletzten Spieltag ausgefallene Spiele legen die Verbände den Nachholspieltermin fest .

6.1.3. Der Spielbeginn für die BelNed-Division wird auf 10:00 Uhr sonntags festgesetzt. In begründeten Fällen kann der Sportwart beim Erstellen des Spielkalenders andere Zeiten festsetzen. Der Gastgeber ist verpflichtet, dafür zu sorgen, dass die Bahnanlage mindestens eine halbe Stunde vor Spielbeginn geöffnet ist.

6.2. Spielverlegung

6.2.1. Die im Spielplan aufgeführten Spieltermine dürfen bei Erfüllung nachfolgender Bedingungen und Einschränkungen vorverlegt werden. Bei Nichtbeachtung wird jedes unerlaubt verlegte Spiel für beide Mannschaften als verloren gewertet

6.2.2. Der Gastgeber muss dem Gast innerhalb 72 Stunden 7 mögliche Termine innerhalb der 4 Wochen (siehe Art.6.1.2) nennen, von denen der Gast verpflichtet ist, einen anzunehmen.

Ansonsten wird das Spiel mit 3-0 (26-0) für den Gastgeber gewertet..

6.2.3. Die Reihenfolge der Spieltage muss eingehalten werden, Ausnahmen nur im Einklang mit Art. 6.1.2

6.2.4. Eine Begegnung eines Spieltages darf nur vorverlegt werden in den Zeitraum zwischen dem zu verlegenden Spieltermin (wie im Spielplan angegeben) und dem im Spielplan festgelegten Termin des vorangegangenen Spieltags.

6.2.5. Das erste Spiel darf nicht vor dem 01-09 stattfinden. Die Begegnungen des letzten Spieltages dürfen nicht verlegt werden. Alle Begegnungen des letzten Spieltags beginnen zeitgleich.

6.2.6. Nur der Sportwart kann Ausnahmegenehmigung erteilen.

6.3. Verspätungen

6.3.1. Alle Begegnungen beginnen pünktlich: - an dem auf dem Spielplan eingetragenen Zeitpunkt - an dem gemäß 6.2. festgelegten Termin.

6.3.3. Eine Verspätung durch höhere Gewalt (Unfall, usw.) muss dem Verantwortlichen des Austragungsortes schnellstmöglich mitgeteilt werden. Die "höhere Gewalt" ist durch zweckdienliche Unterlagen zu belegen und diese sind dem Sportwart und den Nationalverbänden umgehend zuzustellen. Geschieht dies nicht oder wird festgestellt, dass die angeführte Begründung nicht zutrifft, gilt der Start der betreffenden Mannschaft als unberechtigt und das Spiel wird als verloren gewertet. Ist die Begegnung, in Absprache mit der gegnerischen Mannschaft, noch am gleichen Tag möglich, wird sie ausgetragen. Die Übereinkunft muss im Spielbericht als angenommen vermerkt sein. Ist es nicht mehr möglich, das Spiel am gleichen Tag durchzuführen, tritt Art. 6.1.2 in Kraft..

7. Spielrecht - Mannschaftsmeldung - Mannschaftsstärke

7.1. Spieberechtigt ist ein Spieler wenn sein Startrecht durch seinen Nationalverband belegbar ist..

7.2. Jeder Klub muss vor dem 31/08 eines jeden Jahres vier Spieler pro Mannschaft benennen. Die Sportkommission entscheidet über die leistungsgemäße Meldung. Alle Spieler müssen auf der vorgeschriebenen Meldeliste aufgeführt sein.

7.3. Die Mannschaftsstärke in der BelNed-division beträgt vier (4) Spieler. Diese müssen vor Beginn des Spieles namentlich auf dem Spielbericht aufgeführt werden. Keiner dieser vier (4) Spieler darf als Ersatzspieler eingesetzt werden.

7.4. Nichtantritt („Forfait“)

7.4.1. Tritt eine Mannschaft an einem Spieltag nicht oder mit weniger als drei (3) Spielern an, gilt dies als „Forfait“ und diese Mannschaft erhält null (0) Punkte. Die anwesende Mannschaft erhält die volle Punktzahl.

7.4.2. Eine höher eingestufte Mannschaft kann an einem Spieltag kein Forfait erklären, wenn eine tiefer eingestufte Mannschaft dieses Klubs an diesem Spieltag ihr Spiel bestreitet; d.h. in diesem Fall muss die höher eingestufte Mannschaft mit tiefer gemeldeten Spielern bis auf vier (4) aufgestockt werden, anderenfalls wird das Ergebnis der tiefer eingestuften Mannschaft annulliert.

7.4.3. Eine Mannschaft welche nicht zu dem angegebenen Termin oder mit weniger als 3 Keglern antritt erhält 0 Punkte, die anwesenden Spieler dürfen aber spielen.

7.4.4. Die Nichtangetretene oder aus weniger als 3 Keglern bestehende Mannschaft erhält die durch die Geschäftsordnung festgelegte Strafe. Auf begründeten Antrag des betroffenen Vereins an die Sportkommission kann diese Strafe durch die Sportkommission vermindert oder erlassen werden. Die dann durch Entscheid der Sportkommission festgelegte Strafe ist dann in kürzester Zeit zu zahlen. Wird diese Strafe nicht entrichtet, wird die betreffende Mannschaft/Klub für die nächste Spielzeit gesperrt.

7.4.5. Tritt eine Mannschaft in einer Spielzeit dreimal (3) nicht an, wird sie aus der laufenden Meisterschaft ausgeschlossen. Alle Begegnungen mit Beteiligung dieser Mannschaft werden aus der Wertung genommen.

7.5. Auswechsellspieler

7.5.1. Jeder Spieler kann pro Interclubspieltag nur einen Start wahrnehmen. Im gegenteiligen Fall wird nur das erste Ergebnis gewertet. .

7.5.3. Aus tiefer eingestuften Mannschaften dürfen Spieler unbegrenzt in höher eingestuften Mannschaften spielen.

7.5.4. Jede Mannschaft darf nur einen Spieler auswechseln. Der eingewechselte Spieler muss namentlich auf dem Spielbericht eingetragen werden. Er darf am gleichen Tag einen weiteren Start wahrnehmen, wenn er weniger als 30 Wurf absolviert hat. Der ausgewechselte Spieler darf auf keinen Fall einen weiteren Start wahrnehmen.

7.5.5. Einem verletzten Spieler wird eine einmalige, maximal 10-minütige, Behandlungspause zugestanden. Ist er nach Ablauf dieser Behandlungspause nicht wieder spielfähig, kann er nur durch den Reservespieler ersetzt werden.

7.5.6. Besondere Bestimmungen für Vereine/Klubs mit zwei Mannschaften in der gleichen Division :

7.5.6.1 .In allen BelNed-Divisionen dürfen mehrere Mannschaften eines gleichen Klubs spielen, jedoch nicht auf den gleichen Bahnen. Außerdem müssen beide Mannschaften am 1. Spieltag der Hin- und Rückrunde gegeneinander spielen, wenn es der Bahnbelegungsplan es ermöglicht.

7.5.6.2 .Ein Spieler der 1. Mannschaft kann nur in der 2. Mannschaft eingesetzt werden, wenn er zwischenzeitlich aus gesundheitlichen Gründen mindestens 2 Monate nicht spielen konnte (durch ärztliches Attest zu belegen). Der Klub muss dann einen neuen Stammspieler für die 1. Mannschaft benennen.

8. Training am Wettkampftag

8.1. Am Ligenspieltag und bei Spielen der Meister- bzw. Abstiegsrunde, sowie eventuellen Relegationsspielen ist den beteiligten Mannschaften ein Training auf den Spielbahnen untersagt.

8.2. Jeder Spieler kann vor Aufnahme des Wettkampfes auf jeder Bahn zehn (10) Probewürfe absolvieren. Die Probewürfe gehören nicht zum Spiel. Die Einteilung wird so vorgenommen, dass die letzten Probewürfe auf der Startbahn gekegelt werden.

9. Spielmodus

9.1. Das Spiel wird im **kombinierten Wurfsystem** (120 Kugeln) ausgetragen. Es wird auf 2 Bahnen oder auf 4 Bahnen gespielt: auf Zweieranlagen pro Bahn: 15 Kugeln links "Volle" 15 Kugeln rechts "abräumen mit Kranzwertung" 15 Kugeln rechts "Volle" 15 Kugeln links "abräumen" mit Kranzwertung" Der Gast beginnt auf der linken Bahn, der Gastgeber auf der rechten Bahn. Nach 60 Würfeln wechseln die Spieler die Bahnen. Auf Viereranlagen werden 30 Wurf pro Bahn gespielt, auf Bahn 1: 15 Wurf links Volle 15 Wurf rechts abräumen, Bahn 2: 15 rechts volle, 15 links abräumen, Bahn 3 wie Bahn 1, Bahn 4 wie Bahn 2. Die Spieler des Gastgebers beginnen auf den Bahnen 2 und 4 Die Gäste spieler auf 1 und 3. Der Bahnwechsel nach 30 Wurf erfolgt im Uhrzeigersinn.

9.2. Zehn (10) Minuten vor Spielbeginn muss der Gastgeber dem Gast den Namen des ersten Heimspielers bekannt geben und auf dem Spielbericht vermerken. Fünf (5) Minuten vor Spielbeginn muss die Gastmannschaft den Namen des ersten Gastspielers bekannt geben und auf dem Spielbericht vermerken. Anschließend hat die Heimmannschaft vor dem 61. Wurf des Heimspielers den nächsten Heimspieler zu benennen. Vor dem 91. Wurf des Gastspielers muss die Gastmannschaft den nächsten Gastspieler benennen. Versäumt eine Mannschaft die rechtzeitige Benennung des nächsten Spielers, kann die Gegenmannschaft den nächsten Spieler dieser Mannschaft benennen. Beim Spiel über 4 Bahnen benennt der Gastgeber 2 Spieler und legt fest, welcher von beiden auf Bahn 2 und welcher auf Bahn 4 beginnt, der Gast setzt dagegen.

9.3. Spielunterbrechung

9.3.1. Bei Ausfall einer Bahnanlage oder Einzelbahn kann der Wettkampf auch nach einer längeren Unterbrechung fortgeführt werden. Die Fortsetzung muss auf jeden Fall erfolgen, wenn der Schaden innerhalb einer Stunde behoben wird. Bei darüber hinaus gehenden Zeiträumen kann der Wettkampf bei Einigung der beteiligten Mannschaften zu Ende geführt werden.

9.3.2. Muss ein Spieler wegen eines technischen Defektes länger als zehn (10) Minuten das Spiel unterbrechen, so darf er vor der Fortsetzung des Spieles fünf Wurf ohne Kegel ausführen.

9.4. Spielabbruch

9.4.1. Das Spiel ist abzubrechen, wenn der Schaden nicht behoben werden kann.

9.4.2. Beim Spielabbruch aus technischen Gründen werden vollendete Einzelspiele gewertet. Bei abgebrochenen Einzelspielen müssen die nicht vollendeten Würfe nachgespielt werden. Bei der Wiederholung wird auf das Teilresultat weiterspielt. Dazu beginnt der Spieler von vorne, aber lediglich die nachzuspielenden Würfe werden gewertet.

9.4.3. Erfolgt ein Spielabbruch aus anderen Gründen entscheidet die Sportkommission über die Wertung des Spiels.

10. Spielwertung

10.1. Die Wertung erfolgt mit 3 Punkten und zwar

Für das gewonnene Spiel 2 Punkte, für das verlorene Spiel 0 Punkte

Bei Unentschieden 1-1 Punkte

Zusatzpunkt für Einzelwertung 1 Punkt.

Die Gesamtwertung kann somit 3-0, 2-1, 1-2, 0-3 lauten.

Ermittlung der Einzelwertung: Die Vergabe des Zusatzpunktes erfolgt aufgrund der erzielten

Einzelwertungspunkte. Diese werden wie folgt ermittelt: Spieler mit Höchstergebnis 8 Punkte, Spieler mit dem zweithöchsten Ergebnis 7 Punkte usw. bis zum Spieler mit dem kleinsten Ergebnis 1 Punkt.

Bei Holzgleichheit erhält der Gastspieler die höhere Punktzahl. Die Punkte jeder Mannschaft werden addiert. Der Gast erhält bei 16 Punkten und mehr den Zusatzpunkt.

Die Einzelwertungspunkte gelten als zweites Wertungskriterium und werden von der Tabelle separat mitgeführt.

11. Spielbericht

11.1. Über jedes Spiel ist ein Spielbericht zu erstellen und **sofort – spätestens um 15 Uhr** – an den Sportwart und an den Ergebnisverwalter zu mailen.

Aktuell authelet.marc@gmail.com und clemens.wirtz@skynet.be.

11.2. Besondere Vorkommnisse (Bahnrekord, Auswechslung, Beschwerde ...) sind auf dem Spielbericht zu vermerken. Der Spielbericht ist durch die entsprechenden Mannschaftsführer zu unterzeichnen. Bei Nichtunterzeichnung geht der betroffenen Mannschaft jegliches Recht auf Einspruch verloren. Von beiden Mannschaften unterschriebene Spielberichte können nicht mehr beanstandet werden.

11.3. Falsch oder nicht vollständig ausgefüllte Spielberichte und das nicht rechtzeitige Versenden der Spielberichte werden mit einer nach der Geschäftsordnung festgelegten Strafe geahndet.

12. Meisterschaft/Aufstieg und Abstieg

12.1. Sollte, aus welchem Grunde auch immer, eine Mannschaft, die nicht auf einem abstiegsgefährdeten Platz steht, auf ihre Zugehörigkeit zu dieser BelNed-Division verzichten, so steigt in der betreffenden Division keine Mannschaft ab.

12.2. **Abstieg** Die beiden letztplatzierten Mannschaften (laut der Klassierung 10.4) steigen in die Nationaldivisionen ab. (Sonderregelung unter 5.2)

12.3. Meisterschaft/Aufstieg

12.3.1. Die gemäß 11.4 ermittelte Siegermannschaft der 1. BelNed-Division erhält den Titel „BelNed-Meister für Herren-Klubmannschaften 20..“.

12.3.2. Jeder Nationalverband bestimmt jeweils einen Aufsteiger in die BelNed-Division.

12.3.3. Sollte ein Land keinen Aufsteiger stellen können, so stellt der andere Verband zwei Aufsteiger.