

VDK Einzel- und Tandemmeisterschaft

Sportordnung

Verband Deutschsprachiger Kegler V.O.G.
B – 4700 Eupen, Neudorferstrasse 29, 4730 Raeren

Präsident	Jonny Deliége	Neudorferstrasse 29, 4730 Raeren	0490 430479
Schriftführerin	Svenja Scheiff	Kirchstraße 117, 4730 Hauseit	0460 694106
Kassierer	Werner Miessen	Hauptstrasse 155/3, 4730 Raeren	
Sportwart	Alfred Fohnen	Sebastianweg 4, 4770 Eibertingen	0475 754429

Bankkonto VDK	BE46 0689 3356 7736
Unternehmensnummer	0 419 262 605

Stand: Dezember 2025

1. Teilnahme

- 1.1. Die an der Meisterschaft teilnehmenden Spieler müssen den VDK-Jahresbeitrag bezahlt haben.
- 1.2. Für die Teilnahme an der VDK-Einzelmeisterschaft ist die Teilnahme an den jeweiligen Regionalmeisterschaften nicht erforderlich.
- 1.3. Für die Teilnahme bei nationalen Wettkämpfen muss die Teilnahme an mindestens einem der Vorläufe der VDK-Einzelmeisterschaft erfolgen.
- 1.4. Vor- oder Nachspielen bei einem der Vorläufe disqualifiziert den Spieler für eine mögliche Finalteilnahme. Die Kosten müssen in diesem Fall von dem Spieler gezahlt werden. Eine Zeitfrist von maximal 2 Wochen vor und nach dem festgelegten Termin des Vorlaufs muss eingehalten werden. Ein Vor- oder Nachspielen fließt nicht in die Wertung ein und zählt für die Statistiken.

2. Austragung

- 2.1. Die Organisation der Meisterschaften obliegt dem VDK-Sportwart. Er wird unterstützt von den Mitgliedern der Sportkommission.
- 2.2. Die Festlegung der Sektion, zur Durchführung der Meisterschaft, obliegt dem VDK-Sportwart. Diese werden in einer geregelten Reihenfolge bestimmt. Der jeweilige Sektionssportwart bestimmt den austragenden Verein.
- 2.3. Der austragende Verein muss ein Mitglied des VDK sein.
- 2.4. Der austragende Verein ist zuständig für den reibungslosen Ablauf der Wettkämpfe.

2.5. Voraussetzungen

- 2.5.1. Die Sportanlage muss sich in einem einwandfreien Zustand befinden.

2.6. Aufgaben des austragenden Vereins

- 2.6.1. Wenn das Anschreiben, der geworfenen Kugeln, nicht von einem Zentralcomputer bzw. von einem Bahntotalisator übernommen wird, muss der austragende Verein Anschreiber für die ersten Starter stellen.
- 2.6.2. Alle Ergebnisse, die von Hand angeschrieben wurden, müssen nachgezählt und kontrolliert werden.
- 2.6.3. Die kontrollierten Anschreibe Zettel müssen aufbewahrt werden.

- 2.6.4. Es muss gegebenenfalls dafür gesorgt werden, dass jeder Teilnehmer, der seinen Wettkampf beendet hat, den nachfolgenden Teilnehmer, der die gleiche Startbahn hat, anschreibt, wenn dies nicht anders möglich ist.
- 2.6.5. Der austragende Verein muss die Zwischenergebnisse sichtbar für Teilnehmer der Meisterschaft und Zuschauer, anbringen.
- 2.6.6. Der austragende Verein muss die Schiedsrichterfunktion übernehmen.

3. Spielsystem

3.1. Einzelmeisterschaft

- 3.1.1. Es gibt 2 Vorläufe und 1 darauffolgendes Finale.

3.2. Tandemmeisterschaft

- 3.2.1. Vorlauf und Finale finden in einem Durchgang statt. Somit gibt es in der VDK-Tandemmeisterschaft nur einen Start.

4. Spiel

4.1. Modus Einzelmeisterschaft

- 4.1.1. Die Vorläufe werden im kombinierten Wurfsystem mit 120 Kugeln, auf einer 2 Kegelbahn anlagen oder einer 4 Kegelbahn anlagen ausgetragen.
- 4.1.2. Das Finale wird im kombinierten Wurfsystem mit 120 Kugeln, auf einer 4 Kegelbahn anlagen ausgetragen.
- 4.1.3. Der Spielmodus auf einer 2 Kegelbahn anlagen wird in Punkt 8.1.3 der VDK-Interclub Sportordnung sowie auf einer 4 Kegelbahn anlagen in Punkt 8.1.4 der VDK-Interclub Sportordnung beschrieben.

4.2. Modus Tandemmeisterschaft

- 4.2.1. Es werden 120 Kugeln Kranzbräumen im Blockstartsystem, auf einer 4 Kegelbahn anlagen. Der Spielmodus wird in Punkt 8.1.4 der VDK-Interclub Sportordnung beschrieben, mit der Änderung, dass alle Würfe im Kranzbräumen gespielt werden.
- 4.2.2. Nach 15 Kugeln erfolgt ein Gassenwechsel, siehe Punkt 8.1.4 der VDK-Interclub Sportordnung. Dabei wird ein neues volles Bild aufgestellt.

4.2.3. Spielmodus Team-Doppel: Es starten beide Spieler eines Tandempaars, dabei spielt jeder Spieler 60 Kugeln im kombinierten Wurfsystem, auf 2 Kegelbahnen, wobei 30 Kugeln auf jeder Kegelbahn gespielt werden. Das Team bestimmt selbst welcher Spieler auf welchen Bahnen spielt. Entweder Bahn 1 und Bahn 2 oder Bahn 3 und Bahn 4. Spieler 1 von jedem Team startet auf der Bahn, auf der das Tandem gestartet hat. Von Bahn 1 bzw. Bahn 3 wechselt der Spieler auf Bahn 2 bzw. Bahn 4. Von Bahn 2 bzw. Bahn 4 wechselt der Spieler auf Bahn 1 bzw. Bahn 3. Nach 30 Kugeln auf jeder Bahn, beginnt der zweite Spieler des Teams. Dieser startet 2 Bahnen weiter als die Startbahn des ersten Spielers. Zum Beispiel: War die Startbahn Bahn 3, startet der zweite Spieler auf Bahn 1. Spieler 2 wechselt die Bahn wie oben beschrieben. Nach 30 Kugeln auf jeder Bahn ist der Wettkampf für das Team beendet. Das Ergebnis summiert sich aus den erzielten Leistungspunkten des Tandems und der Einzelspiele der beiden Spieler eines Paars.

4.3. Voraussetzungen

- 4.3.1. Jeder Teilnehmer muss sich mindestens 15 Minuten vor der angegebenen Startzeit bei der Aufsichtsperson melden.
- 4.3.2. Jeder Teilnehmer muss sich rechtzeitig, in Sportkleidung, auf seiner Startbahn aufstellen.

4.4. Verspätung und Nichtantritt

- 4.4.1. Wenn ein Teilnehmer verletzungsbedingt oder krankheitsbedingt nicht antreten kann, muss er sich abmelden und ein ärztliches Attest einreichen.
- 4.4.2. Im Falle von Verspätungen oder Absage durch höhere Gewalt (Verkehrsunfall, schlechte Straßenverhältnisse, usw.) muss sich der Spieler bei der verantwortlichen Aufsichtsperson oder dem Sportwart schnellstmöglich melden. Wenn es möglich ist, muss der Spieler ein offiziell ausgestelltes Dokument beim Sportwart nachreichen.

4.5. Auswechselung bei einer Tandemmeisterschaft

- 4.5.1. Pro Tandempaar darf nur eine Auswechselung vorgenommen werden, d.h. einer der beiden Spieler muss durchspielen. Der eingewechselte Spieler darf nicht an der laufenden Tandemmeisterschaft teilgenommen haben und die sich ergebende Kategorie, laut Punkt 7, darf sich nicht verändern.

4.5.2. Die Auswechselung ist dem Sportwart mitzuteilen und auf dem Startzettel zu vermerken.

4.6. Training

4.6.1. Den Spielern ist ein Training auf der Kegelbahnanlage, auf der das Spiel stattfindet, am selben Tag vor dem Spiel untersagt.

4.6.2. Jeder Spieler kann vor Beginn des Spiels Probewürfe absolvieren. Die Probewürfe gehören nicht zum Spiel. Die Aufstellung der Spieler auf die Kegelbahnen wird vorgenommen, sodass die letzten Probewürfe auf der Startkegelbahn gespielt werden.

4.6.3. Die Anzahl Probewürfe bei einer Einzelmeisterschaft ist abhängig von der Kegelbahnanlage:

- Auf einer 2 Kegelbahnanlage: 10 Probewürfe Pro Bahn
- Auf einer 4 Kegelbahnanlage: 5 Probewürfe Pro Bahn

4.6.4. Die Anzahl Probewürfe bei einer Tandemmeisterschaft sind 6 Probekugeln pro Tandempaar pro Bahn.

5. Wurfwertung

5.1. Die Wertung erfolgt nach Holz. Jeder gefallene Kegel ist ein Holz.

5.2. Die Wurfwertung erfolgt nach Anzahl der gefallenen Kegel. Kegel, die schräg stehen, gelten als nicht gefallen. Bei Kegelstellautomaten erfolgt die Wertung nach dem elektrischen Bildanzeiger. Offensichtliche Fehler in der Anzeigevorrichtung sind durch die sportliche Leitung zu überprüfen. Kann ein Defekt nicht behoben werden, werden die tatsächlich gefallenen Kegel gewertet.

5.3. Wenn einem Spieler, nach Einnahme der Grundstellung, die Kugel fällt und diese den Spielbereich verlässt, zählt dies als gültiger Wurf.

5.4. Bevor ein Spieler seinen Wurf ausführen darf, muss die Kegelstellvorrichtung aufnahmebereit sein. Wenn dies nicht der Fall ist, ist der Wurf ungültig und muss wiederholt werden.

5.5. Wenn Kegel, nach dem Kugelabwurf, aber vor dem Kugleinschlag, umfallen, zählt der Wurf nicht. In diesem Fall muss der Wurf wiederholt werden.

5.6. Bei einem Wurf in die falsche Gasse wird dieser für ungültig erklärt und gestrichen, wenn ein Betreuer, ein Zuschauer, ein anderer Spieler oder der Spieler selbst, dies feststellen und darauf aufmerksam machen. Die Reklamation einer falschen Gasse

muss unmittelbar nach dem Wurf erfolgen. Ansonsten darf dieser nicht stattgegeben werden. Sollte der Teilnehmer weiterhin die falsche Gasse spielen, werden alle darauffolgenden Würfe für ungültig erklärt. Der VDK-Sportwart oder sein Stellvertreter sind berechtigt die Teilnehmer von der Bahn zu verweisen.

- 5.7. Jugendliche U14 dürfen mit 14er Kegelkugeln spielen. Beim Spiel mit 14er Kegelkugeln werden Durchläufer nicht gewertet, d.h. dass der Spieler den Wurf wiederholen darf. Allen Kegelbahnanlagen werden 14er Kugeln seitens des Verbands zur Verfügung gestellt.
- 5.8. Anfänger, die in ihrer ersten Saison sind, sowie Spieler, die über 75 Jahre alt sind, bekommen im Abräumen nach 5 Kugeln ein neues Bild aufgestellt. Diese Regelung gilt nicht für ein Finale.

6. Spielwertung

- 6.1. Die Wertung erfolgt nach den geworfenen Holzzahlen.
- 6.2. Für die Qualifizierung eines Finals werden die gespielten Holzzahlen der Vorläufe summiert. Die 4 besten Teilnehmer jeder Kategorie qualifizieren sich für ein Finale.
- 6.3. Bei der Tandemmeisterschaft ergibt sich die gesamt Holzzahl aus dem gespielten Tandem sowie aus einem möglichen Team-Doppel.

6.4. Wertung bei Holzgleichheit Einzelmeisterschaft

- 6.4.1. Wenn 2 Spieler die gleiche Holzzahl erzielen, wird die bessere Platzierung der Einzelmeisterschaft wie folgt ermittelt:
 - I. Durch das bessere Gesamtabräumergebnis.
 - II. Der Spieler, mit dem niedrigsten Abräumergebnis, welches in einer Gasse geworfen wurde, ist schlechter platziert. Wenn dabei auch Gleichheit besteht, ist der Spieler, mit dem zweitniedrigsten Abräumergebnis, welches in einer Gasse erzielt wurde, schlechter platziert. Diese Regelung wird durchgeführt, bis alle Abräumgassen ausgewertet wurden.
 - III. Größere Anzahl von Neunen und Kränzen, die mit einem Wurf geworfen wurden.
 - IV. Besteht überall Gleichheit sind die Spieler gleich platziert.

6.5. Wertung bei Holzgleichheit Tandemmeisterschaft

6.5.1. Wenn 2 Paare die gleiche Holzzahl erzielen, wird das bessere platzierte Paar der Tandemmeisterschaft wie folgt ermittelt:

- I. Das Paar mit dem niedrigsten Abräumergebnis, welches in einer Gasse geworfen wurde, ist schlechter platziert. Wenn dabei auch Gleichheit besteht, ist das Paar, mit dem zweitniedrigsten Abräumergebnis, welches in einer Gasse erzielt wurde, schlechter platziert. Diese Regelung wird durchgeführt, bis alle Abräumgassen ausgewertet wurden.
- II. Größere Anzahl von Neunen und Kränzen, die mit einem Wurf geworfen wurden.
- III. Besteht überall Gleichheit sind die Paare gleich platziert.

7. Kategorien

7.1. Maßgebend für die Einstufung in die jeweilige Altersklasse ist das Lebensalter, das im Kalenderjahr erreicht wird.

7.2. Folgende Altersklasse gibt es:

- U14 / Jugend B: 9 – 14 Jahre.
- U18 / Jugend A: 15 – 18 Jahre.
- U24 / Junioren: 19 – 24 Jahre.
- Damen und Herren: ab 25 Jahre.
- Seniorinnen A: ab 50 Jahre.
- Senioren A: ab 55 Jahre.
- Seniorinnen B: ab 60 Jahre.
- Senioren B: ab 65 Jahre.

7.3. In den Meisterschaften werden keine Kategorien nach Altersklasse gespielt.

7.4. Einzelmeisterschaft

7.4.1. Folgende Kategorien gibt es:

- Kategorie A
- Kategorie B
- Kategorie C
- Senioren A
- Senioren B

7.4.2. Der Meister der jeweiligen Kategorie muss in der darauffolgenden Saison eine Kategorie „höher“ spielen, falls dies möglich ist.

7.4.3. Die Auswahl der gespielten Kategorien und die Einteilung der teilnehmenden Spieler in die Kategorien obliegt dem VDK-Sportwart.

7.5. Tandemmeisterschaft

7.5.1. Ein Tandempaar spielt immer in der Klasse, der der höchstklassierte Spieler des Paares angehört.

7.5.2. Folgende Kategorien gibt es:

- Damen
- Herren
- Mixed

Alternative:

- Kategorie A
- Kategorie B
- Kategorie C

7.6. Die Auswahl der gespielten Kategorien und die Einteilung der teilnehmenden Tandempaare in die Kategorien obliegt dem VDK-Sportwart.

7.7. Wenn in einer Kategorie weniger als 3 Teilnehmer an den Start gehen, wird diese mit einer anderen Kategorie, ohne jegliche Begrenzungen, zusammengelegt. Bei den Kategorien Jugend A und Jugend B kann der Sportwart eine Ausnahme zulassen.

7.8. Der Meister der jeweiligen Kategorie muss in der darauffolgenden Saison eine Kategorie „höher“ spielen, falls dies möglich ist.

8. Sonstiges

8.1. Wird eine Meisterschaft, aus einem beliebigen Grund, abgebrochen, wird diese nicht gewertet.

8.2. Jährlich wird von der VDK-Sportkommission oder der VDK-Generalversammlung entschieden, ob in der Tandemmeisterschaft zusätzlich zum Tandem, ein Team-Doppel gespielt wird.

8.3. Die Medaillengewinner müssen bei der Siegerehrung in Sportkleidung anwesend sein. Ist dies nicht der Fall, wird von der VDK-Sportkommission eine Strafe festgelegt.

- 8.4. Bei der belgischen Meisterschaft ist es Pflicht das VDK-Trikot zu tragen. Wenn ein Spieler dieses Trikot nicht besitzt, kann er es beim VDK-Vorstand anfragen. In Ausnahmefällen kann ein Spieler, der kein VDK-Trikot besitzt, bei der belgischen Meisterschaft mit einem anderen Trikot antreten. Der VDK verleiht seine Trikots an Spieler, die dem VDK angeschlossen sind. Wenn ein Spieler, 3 Jahre hintereinander nicht mehr an der belgischen Meisterschaft teilnimmt, muss er das VDK-Trikot zurückgeben.
- 8.5. Ein Tandempaar muss die gleiche Sportkleidung tragen. In der Mixed Kategorie müssen die Paar nur das gleiche Trikot tragen.
- 8.6. Das Sporttrikot kann mit folgenden Aufschriften versehen sein:
 - Eines Verbandes
 - Eines an den belgischen Verband angeschlossenen Vereins
 - Eines an den VDK angeschlossenen Vereins
 - Firmenaufschriften (abgesehen von Alkohol- und Tabakvertrieben)
 - Spielernamen
 - Neutral, d.h. ohne jegliche Aufschriften.
- 8.7. Auf der Sportkleidung darf Werbung angebracht werden. Die Werbung für Alkohol und Tabakwaren ist grundsätzlich nicht erlaubt. Trainingsanzüge sind von dieser Regelung ausgenommen.
- 8.8. Die VDK-Sportkommission legt für alle Vergehen bezüglich dieser Sportordnung die Strafen fest. Fälle, die nicht durch diese Sportordnung abgedeckt sind, werden durch die VDK-Sportkommission, in außerordentlichen Sitzungen, entschieden.