



KONINKLIJKE BELGISCHE KEGELBOND

K B K V

UNION ROYALE BELGE DES QUILLEURS

U R B Q

KÖNIGLICHER BELGISCHER KEGLERVERBAND

K B K V

---

Lid van het "BELGISCH OLYMPISCH KOMITEE" en van de "FEDERATION INTERNATIONALE DES QUILLEURS"

Membre associé du "COMITE OLYMPIQUE BELGE" et de la "FEDERATION INTERNATIONALE DES QUILLEURS"

Mitglied des "BELGISCHEN OLYMPISCHEN KOMITEES" und der "FEDERATION INTERNATIONALE DES QUILLEURS"

---

## **KBKV - Interclubmeisterschaft**

### **1. Allgemeine Bestimmungen**

- 1.1 Die Wettkämpfe der KBKV – Divisionen werden in einer normalen Spielserie (Hin & Rückrunde) ausgetragen.
- 1.2 Es sind gemischten Mannschaften **erlaubt**.

### **2. Bahnanlagen / Kugeln**

- 2.1 KBKV-Interclubspiele müssen auf einer Doppel - oder Viereranlage durchgeführt werden. Die Anlage und das Zubehör müssen den technischen Bestimmungen entsprechen. Die Bahnabnahme darf nicht älter als **drei (3) Jahre** sein.
- 2.2 Bahnen, auf denen KBKV-Interclubspiele ausgetragen werden, werden jede drei Jahre auf ihre Genauigkeit (Lauffläche, Kegelspiel, Schlagwände usw.) kontrolliert werden
- 2.3 Jede Bahnanlage kann während der Saison auf Antrag des National-Sportwarts durch einen Bahnabnehmer auf Ungenauigkeiten überprüft werden. Bei Abweichungen 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 griffig sein. Notfalls müssen Vierpass und Kugeln mit geeigneten Mitteln gereinigt werden.

### **3. Nenngeld**

- 3.1 Für die Teilnahme am KBKV-Interclubspielbetrieb wird ein Nenngeld erhoben. Es wird jährlich durch den KBKV-Vorstand festgelegt und ist bis zu dem festgelegten Termin auf das Konto des KBKV zu überweisen.
- 3.2 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.
- 3.3 Abmeldungen, 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 ihren finanziellen Verpflichtungen der vorherigen Spielzeit nachgekommen sind. In jedem Fall entscheidet die Sportkommission.

## **4. Klasseneinteilung & Divisionsstärke**

4.1. Jeder KBKV-Division gehören bis zu acht (8) Mannschaften an.

### **Spieltermine**

#### **4.2. Spielplan**

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

4.2.2. Ausgefallene bzw. abgebrochene Spiele müssen vor dem nächsten Spieltag ausgetragen bzw. vollendet werden.

4.2.3. Die Spiele der. KBKV-Division sind auf sonntags 10 – 12 oder 14 Uhr festgesetzt oder samstags zwischen 14 und 16 Uhr. In begründeten Fällen kann der Sportwart andere Zeiten festsetzen. Der Gastgeber ist verpflichtet, dafür zu sorgen, dass die Bahnanlage mindestens eine **halbe** Stunde vor Spielbeginn geöffnet ist.

#### **4.3. Spielverlegung**

4.3.1. 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

4.3.2. Beide Vereine (Mannschaften) müssen dem Sportwart ihr Einverständnis mit Angabe des neuen Spieltermins (Datum und Startzeit) wenigstens 72 Stunden vor dem neuen Spielbeginn schriftlich (per Post oder E-Mail) mitteilen.

4.3.3. Die Reihenfolge der Spieltage muss eingehalten werden.

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

4.3.5. Die Begegnungen des letzten Spieltages dürfen nicht verlegt werden. Alle Begegnungen des letzten Spieltags einer Division beginnen zeitgleich.

4.3.6. Nur der Sportwart kann Ausnahmegenehmigung erteilen.

#### **4.4 Verspätungen**

4.4.1. Alle Begegnungen beginnen pünktlich: - an dem auf dem Spielplan eingetragenen Zeitpunkt - an dem gemäß § 5.2. festgelegten Termin

4.4.2. Bei Verspätung einer Mannschaft beginnt die anwesende Mannschaft. Die verspätete Mannschaft beginnt sofort bei ihrem Eintreffen. Die verlorene Zeit kann jedoch nicht mehr berücksichtigt werden. Die Verspätung ist im

Spielbericht zu vermerken.

- 4.4.3.** Eine Verspätung durch höhere Gewalt (Unfall, usw.) muss dem Verantwortlichen (siehe Liste mit Telefonnummern) des Austragungsortes schnellstmöglich mitgeteilt werden. Die "höhere Gewalt" ist durch zweckdienliche Unterlagen zu belegen und diese sind dem Sportwart 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 ist mit 3-0 zu werten. 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, wird ein Nachholspiel durch den Sportwart festgelegt.

## **5 Spielrecht – Mannschaftsmeldung – Mannschaftsstärke**

- 5.1.** Spielberechtigt ist ein Spieler, wenn die Lizenz mit einem ärztlichen Attest dem Vorstand vorliegt
- 5.2.** Pro Spieltag darf ein Spieler nur in einem Interclubspiel (BeiNed oder KBKV) eingesetzt werden.
- 5.3.** Jeder Klub muss vor dem vom Vorstand festgelegten Datum eines jeden Jahres vier Spieler pro Mannschaft benennen. Alle Spieler müssen auf der vorgeschriebenen Meldeliste aufgeführt sein. **Fair-Play wird gefragt.**
- 5.4.** Die Mannschaftsstärke in den KBKV- Interclubdivisionen 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.
- 5.5. Nichtantritt („Forfait“)**
- 5.5.1.** Tritt eine Mannschaft an dem angegebenen Termin 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.
- 5.5.2.** 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 aufgestockt werden, anderenfalls wird das Ergebnis der tiefer eingestufteten Mannschaft annulliert.  
Bei der Anmeldung muss jede Mannschaft in der gleichen Division mit 1 oder 2 bezeichnet werden.
- 5.5.3** Die Nichtangetretene oder aus weniger als drei (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 in kürzester Zeit zu zahlen.
- 5.5.4** 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.

## **5.6. Auswechselfspieler**

- 5.6.1** Jeder Spieler kann pro Interclub Wochenende (Nr. Spielkalender) nur einen Start wahrnehmen. Im gegenteiligen Fall wird nur das erste Ergebnis gewertet.
- 5.6.2** Bei den Interklubmeisterschaften darf nur ein Spieler einer höher eingestuftten Mannschaft in der nächstniedrigeren Mannschaft spielen. Ein Spieler einer höher eingestuftten Mannschaft kann eine oder mehrere Divisionen überspringen, wenn die nächsttiefere Mannschaft nicht in diesen Divisionen spielt.
- 5.6.3** Aus tiefer eingestuftten Mannschaften dürfen Spieler unbegrenzt in höher eingestuftten Mannschaften spielen.
- 5.6.4.** Jede Mannschaft darf nur einen Spieler auswechseln. Der eingewechselte Spieler muss namentlich auf dem Spielbericht eingetragen werden. Der ein- sowie ausgewechselte Spieler darf am gleichen Spieltag nicht mehr eingesetzt werden. Wurde der Auswechselspieler auf dem Spielbericht vermerkt, aber nicht eingesetzt, darf er für diesen Spieltag unter Beachtung von § 6.5. in einer anderen Mannschaft eingesetzt werden. 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.
- 5.6.5** Besondere Bestimmungen für Vereine/Klubs mit zwei Mannschaften in der gleichen Division
- 5.6.5.1.** In den KBKV-Divisionen dürfen mehrere Mannschaften eines gleichen Klubs in der gleichen Division spielen. Der Spielkalender wird so aufgestellt, dass diese Mannschaften am Anfang der Saison gegeneinander antreten.

## **6. Training am Wettkampftag**

- 6.1** Am Ligen Spieltag und bei Spielen der Meister- bzw. Abstiegsrunde, sowie eventuellen Relegationsspielen ist den beteiligten Mannschaften ein Training auf den Spielbahnen untersagt.
- 6.2.** Jeder Spieler kann vor Aufnahme des Wettkampfes auf jeder Bahn zehn (10) Würfe absolvieren. Die 20 Probewürfe gehören nicht zum Spiel. Die Einteilung wird so vorgenommen, dass die letzten Probewürfe auf der Startbahn gekegelt werden.

## **7. Spielmodus**

- 7.1** Das Spiel wird im kombinierten Wurfsystem (120 Kugeln) ausgetragen. Es wird auf 2 oder 4 Bahnen gespielt.
- Auf einer zwei Bahnanlage:** 15 Kugeln links "Volle" 15 Kugeln rechts "abräumen mit Kranzwertung 15 Kugeln rechts "Volle" 15 Kugeln links "abräumen" mit Kranzwertung". Nach 60 Würfeln wechseln die Spieler die Bahnen. Der Gast beginnt auf der linken Bahn, der Gastgeber auf der rechten Bahn.
- Auf einer vier Bahnanlage** wird auf krummen (Ungeraden) Bahnen 15 links „Volle“ 15 Kugeln rechts "abräumen mit Kranzwertung" und auf gerade Bahnen: 15 Kugeln rechts „Volle“, 15 Kugeln links Abräumen mit Kranzwertung.
- Der Gast beginnt immer auf den krummen (ungeraden) Bahnen (1-3-5-7) und der Gastgeber immer auf den geraden Bahnen (2-4-6-8). **Nach 30** Würfeln wechseln die Spieler die Bahnen. Der Start ist immer auf der Bahn wo die letzte

Trainingskugel geworfen wurde.

## 7.2. Spielunterbrechung

7.2.1. 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 darüberhinausgehenden Zeiträumen kann der Wettkampf bei Einigung der beteiligten Mannschaften zu Ende geführt werden.

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

## 7.3. Spielabbruch

7.3.1 Das Spiel ist abzurechnen, wenn der Schaden nicht behoben werden kann.

7.3.2 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. **Hier ist der Verlauf auf Papierblatt per Hand zu erfassen.**

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

## 8. Spielwertung

8.1 Die Mannschaft mit den meisten erzielten LP erhält

zwei (2 Pkte) Bei LP Gleichstand erhält jede Mannschaft einen Punkt. Falls die Gastmannschaft bei den individuellen Punkten ihrer Spieler fünfzehn (15) Punkten nicht erreicht erhält die Heimmannschaft den Zusatzpunkt.

8.2 Die Individuelle Punkte der Spieler errechnen sich daraus, dass der beste Spieler beider Mannschaften acht (8) Punkte erhält und so weiter bis zur niedrigsten Zahl, die nur einen Punkt erhält. Das Zusammenzählen der hier oben erwähnten Punkte ergibt den Erhalt des Zusatzpunktes. Die Gastmannschaft erhält den Zusatzpunkt bei Erreichen von 15 individuellen Punkten ansonsten geht der Zusatzpunkt an die Heimmannschaft.

8.3 Möglichen Wertungen: 3-0 / 2-1 / 1-2 / 0-3. Treten beide Mannschaften bei nur 3 regulären Spielern an ergibt sich die Punkten Verteilung identisch wobei, bei der individuellen Punkten Verteilung der Zusatzpunkt 1 und 2 wegfallen. Bei Forfait wird das Spiel 26 zu 40 **0** für die angetretene Mannschaft gewertet.

8.4 Bei Punktgleichheit Ende der Meisterschaft wird ein Testspiel auf neutraler Anlage stattfinden.

## 9. Spielbericht

9.1. Über jedes Spiel (auch bei nicht antreten einer Mannschaft) ist ein Spielbericht zu erstellen und bis spätestens Sonntag abends an den Verantwortlichen die vor jeder Meisterschaft bekannt gegeben werden. zu mailen Die Resultate der Bel/Ned Spielen sind bis **15 Uhr**, per SMS (**0490 430 479**) an **Jonny Deliege** zu richten.

9.2. Falsch oder nicht vollständig ausgefüllte Spielberichte und das nicht rechtzeitige Zusenden der Spielberichte

werden mit einer nach der Geschäftsordnung festgelegten Strafe geahndet.

## **10. Meisterschaft / Aufstieg und Abstieg**

- 10.1. Belgischer Meister ist die bestplatzierte belgische Mannschaft in der BelNed-Division.
- 10.2. Der Meister der 1. KBKV-Division ist qualifiziert für den Aufstieg in die BelNed-Division.
- 10.3. Am Ende der Meisterschaft ist in jeder KBKV - Division die bestplatzierte Mannschaft Aufsteiger und die letztplatzierte Mannschaft Absteiger.
- 10.4. Acht Mannschaften dürfen nur die KBKV Division bilden. Sollten drei Mannschaften aus den Regionalverbänden aufsteigen wollen muss der letzte der KBKV Division und die drei Kandidaten eine Aufstiegsrunde (Barrage) bestreiten.
- 10.5. Sind zwei belgische Mannschaften Absteiger aus der BelNed-Division steigen in allen KBKV Division ebenfalls die zwei letztplatzierten Mannschaften ab (steigen aber zwei belgische Mannschaften in die BelNed-Division auf, bleibt es bei einem Absteiger). Im Falle wo keine belgische Mannschaft aus der BelNed-Division absteigt, steigen jeweils die zwei bestplatzierten Mannschaften von der 2. in die KBKV-Division auf.
- 10.6. Sollte, aus welchem Grunde auch immer, eine Mannschaft, die nicht auf einem abstiegsgefährdeten Platz steht, auf ihre Zugehörigkeit zu dieser KBKV-Division verzichten, so steigt in der betreffenden Division keine Mannschaft ab.
- 10.7. Ist die maximale Anzahl Mannschaften in einer Division nicht erreicht, gibt es keine Absteiger.

## **11. Aufstieg in die niedrigste KBKV - Division**

- 11.1. Jeder Regionalverband **kann** einen Aufsteiger stellen.
- 11.2. Ist die maximale Anzahl Mannschaften nicht erreicht kann jeder Regionalverband weitere Aufsteiger stellen.  
Gibt es mehr Bewerber als freie Plätze erfolgen Entscheidungsspiele gemäß Punkt 12.

## **12. Entscheidungsspiele**

- 12.1. Die Aufstiegsrunde werden auf neutraler Anlage ausgetragen.
- 12.2. Zur Ermittlung des Siegers bzw. Verlierers gelten nachfolgende Kriterien:
  1. Gesamtzahl der erzielten Kegel jeder Mannschaft
  2. Gesamtzahl des Abräumergebnisses jeder Mannschaft
  3. Gesamtzahl der erzielten Einzelwertungspunkte. Bei Holzgleichheit erhalten die Spieler die gleiche Punktzahl und die nächste Einzelwertung entfällt

## **KBKV – Pokal**

### **1. Teilnahme**

Alle belgischen Clubs der Bel/Ned so wie KBKV Divisionen **müssen** mit einer Mannschaft am Pokal teilnehmen. **Andere belgische** Vereine dürfen mit einer Mannschaft teilnehmen.

## 1 Spielmodus

Die Vorrunde in zwei Gruppen (nicht am gleichen Tag) werden innerhalb einen Tag alternativ in den verschiedenen Verbänden gespielt. Die vier Ersten qualifizieren sich für das Finale, welches auch alternativ in den Verbänden vergeben wird.

## 2 Spielmodus: Bei Gleichstand

- 1 Total der Kegeln (Mannschaft)
- 2 bei gleichstand Gesamtabräumergebnis
- 3 Anzahl 9 und Kränze

## 3 bestes Einzelergebnis

# KBKV Einzelmeisterschaft

## 1. Allgemeines

- 1.1. Die Organisation der belgischen Einzelmeisterschaften obliegt dem Nationalsportwart, unterstützt von den Mitgliedern der Sportkommission.
- 1.2. Der ausführende Regionalverband ist zuständig für den reibungslosen Ablauf der Wettkämpfe. Bei Sportproblemen ist ausschließlich der nationale Sportwart oder dessen Delegierter der Sportkommission zuständig. Vier Anschreiber müssen anwesend sein auch dort wo mit EDV- Anlage angeschrieben wird. Pro Spieler müssen die Totalpunkte auf den Spielbericht aufgeschrieben werden

## 2. Aufgaben der Regionalverbände:

- 2.1., dass die Anlagen sich in einem einwandfreien Zustand befindet.
- 2.2., dass, auch wenn das Anschreiben von einem Zentralcomputer oder Bahntotalisator übernommen wird, vier Anschreiber für die ersten Starter des Tages die Gesamtpunkte aufschreiben.
- 2.3., dass der Anschreiber die Zwischenresultate einträgt.
- 2.4., dass jeder Sportler, der seinen Wettkampf beendet hat, dem nachfolgenden Spieler, der die gleiche Startbahn hat anschreibt.
- 2.5. Das sichtbare Anbringen der Ergebnisse für die Zuschauer und die Teilnehmer.
- 2.6. Die erzielten und kontrollierten anschreibe Berichte dem Nationalsportwart schnellstmöglich zu übermitteln. Wenn möglich die Resultate und Zwischenresultate (jede 15 Kugeln) dem Sportwart per mail mitteilen.
- 2.7. Einen Schiedsrichter zu stellen, falls dies von der Sportkommission gewünscht wird, oder von dem organisierenden Regionalverband als notwendig erachtet wird.
- 2.8. Anlässlich des Finales die Nationalflagge anbringen, Podest zur Verfügung halten und das Abspielen der

Nationalhymne zu gewährleisten.

### 3. Teilnahme

- 3.1. Die Lizenz mit dem ärztlichen Attest muss dem KBKV-Vorstand vorliegen und der Jahresbeitrag eingezahlt sein.
- 3.2. Die Teilnahme an der belgischen Meisterschaft ist nur den Sportlern gestattet, die von den Regionalverbänden gemeldet werden.

### 4. Aufgaben der Teilnehmer

- 4.1. Sich mindestens 15 Minuten vor der angegebenen Startzeit bei der Aufsicht führenden Person melden.
- 4.2. Rechtzeitig in Sportkleidung (T-Shirt, Short und Strumpfe) auf der Startbahn erscheinen.
- 4.3. Im Falle höherer Gewalt (Verkehrsunfall, schlechte Straßenverhältnisse usw.) sich telefonisch auf der Anlage melden und wenn möglich ein von der Polizei ausgestelltes Dokument nachreichen.
- 4.4. Bei Verletzung oder Krankheit ein ärztliches Attest einreichen.
- 4.5. Wenn das Anschreiben nicht von einem Zentralcomputer oder Bahntotalisator übernommen wird, muss jeder Spieler nach Beendigung seines Wettkampfes für den ihm auf seiner Startbahn folgenden Sportler anschreiben. Bei Nichtbeachtung dieser Regel wird das Ergebnis des den Anschreibdienst nicht gewährleistenden Spielers annulliert, es sei denn er sorgt für Ersatz.
- 4.6. Medaillengewinner müssen bei der Siegerehrung in Sportkleidung anwesend sein, ist dies nicht der Fall, wird das erzielte Resultat annulliert.

### 5. Altersklassen

Maßgebend für die Einstufung in die jeweiligen Altersklassen ist das Lebensalter, das im Meisterschaftsjahr (Kalenderjahr Sportjahr) erreicht wird.

**U 14 (Jugend-B):** 9 – 14 Jahre (müssen mit 14er Kugeln spielen, Durchläufer werden wiederholt)

**U 18 (Jugend-A):** 15 – 18 Jahre

**U 24 (Juniorinnen und Junioren):** 19 – 24 Jahre

**Damen und Herren:**

**ab 25 bis 44 Jahre Damen**

**ab 25 bis 49 Jahre Herren**

**ab 45 bis 54 Jahre Damen A (Seniorinnen)**

**ab 50 bis 59 Jahre Herren A (Senioren)**

**ab 55 bis >>> Jahre Damen-B (Seniorinnen-B):**

**ab 60 bis >>> Jahre Herren-B (Senioren-B)**

Wenn in einer Klasse weniger als 4 Teilnehmer an den Start gehen, wird in dieser keine Meisterschaft ausgetragen und die gemeldeten Starter spielen in der nächst höheren Klasse.

### 6. Spielmodus



Gespielt werden 120 Wurf kombiniert im Blockstartsystem auf 4-Bahnanlagen.

**Bahn 1** : 15 Kugeln links Volle, 15 Kugeln rechts abräumen

**Bahn 2** : 15 Kugeln rechts Volle, 15 Kugeln links abräumen

**Bahn 3** : wie Bahn 1

**Bahn 4** : wie Bahn 2

Der Spieler hat Anrecht auf 5 Probekugeln Pro Bahn.

## 7. Wertung bei Holzgleichheit

Bei der gleichen Anzahl von Holz werden die Sieger bei Einzelwettbewerben wie folgt ermittelt:

- Durch das bessere Gesamt – Abräumergebnis - Besteht hier Gleichheit, ist der Spieler mit dem niedrigsten Räumergebnis, welches in einer Gasse erzielt wurde, schlechter platziert. - Sollte auch hier Gleichheit bestehen, ist der Spieler mit dem zweitniedrigsten Räumergebnis, welches in einer Gasse erzielt wurde, schlechter platziert.
- Diese Regelung wird durchgeführt, bis alle Räumgassen ausgewertet wurden.
- Größere Anzahl von Neunen und Kränzen, die mit einem Wurf zu Fall gebracht werden.
- Losentscheid.

## 7 Kann Belgischer-Meister werden

ein Spieler der Belgier ist oder mindestens **fünf aufeinanderfolgende Jahre die belgische Interclubmeisterschaft gespielt hat.**

**Ein Spieler, der für ein anderes Land spielt kann nur Internationaler Belgischer Meister werden.**

## 9 Der National Sportwart

mit der Sportkommission entscheidet jährlich vor dem Meisterschaftsstart wo die Ausscheidungen und Finale zur belgische Meisterschaften stattfinden.

## **KBKV Tandemmeisterschaft**

### 1. Allgemeines

- 1.1. Ein Tandempaar spielt immer in der Klasse, dem der höchstklassierte der beiden Spieler angehört.
- 1.2. Im Tandem müssen beide Partner gleiche Sportkleidung tragen, im Mixed gleiche Trikots.

### 2. Spielmodus

- 2.1. Gespielt werden 120 Wurf abräumen im Blockstartsystem auf **4-Bahnanlagen.**

werden 180 Wurf abräumen im Blockstartsystem auf **6 Bahnen**

Bahn 1 : 15 Kugeln links abräumen, 15 Kugeln rechts abräumen

Bahn 2 : 15 Kugeln rechts abräumen, 15 Kugeln links abräumen

Bahn 3 : wie Bahn 1

Bahn 4 : wie Bahn 2

- 2.2. **Jedes** Tandempaar hat Anrecht auf 5 Probewürfe auf jeder zu spielenden Bahn.

### 3. Wertung bei Holzgleichheit

3.1. Ist das Holz –Ergebnis am Ende gleich, werden die Sieger wie folgt ermittelt: -

Besteht hier Gleichheit, ist das Tandem – Paar mit dem niedrigsten Räumergebnis, welches in einer Gasse erzielt wurde, schlechter platziert. - Sollte auch hier Gleichheit bestehen, ist das Tandem – Paar mit dem zweitniedrigsten Räumergebnis, welches in einer Gasse erzielt wurde, schlechter platziert. - Diese Regelung wird durchgeführt, bis alle Räumgassen ausgewertet wurden. - Größere Anzahl von Neunen und Kränzen, die mit einem Wurf zu Fall gebracht wurden. - Losentscheid.

### 4. Auswechslung

4.1. Pro Tandem darf nur eine Auswechslung vorgenommen werden, d.h. dass einer der beiden Teilnehmer von Anfang bis Ende durchspielen muss. Der eingewechselte Spieler darf nicht an der Meisterschaftsdisziplin teilgenommen haben und die sich ergebende Klasse laut 1.1 darf sich nicht verändern.

4.2. Das Auswechseln ist der sportlichen Leitung anzuzeigen und von dieser auf dem Startzettel zu vermerken.

4.3. Kann Belgischer-Meister werden Spieler(innen) der/die Belgier ist/sind oder mindestens **fünf aufeinanderfolgende Jahre die belgische Interclubmeisterschaft gespielt haben.**

4.4. Der national Sportwart mit der Sportkommission entscheidet jährlich vor dem Meisterschaftsstart wo die Ausscheidungen und Finale zur belgische Meisterschaften stattfinden.

## Allgemeines

1. **Werbung** Auf der Spielkleidung darf Werbung bis zu einer Größe von jeweils maximal 300 cm<sup>2</sup> angebracht werden. Die Werbung für Alkohol ist nicht erlaubt.

2. **Sportkleidung:** - Alle in gleicher Sportkleidung antreten,

- Das Trikot kann mit folgenden Aufschriften versehen sein:

- eines Verbandes

- eines an den KBKV angeschlossenen Verein

- neutral d.h. ohne jegliche Aufschrift.

3 **Eigene Kugeln** werden auf belgische Meisterschaften genehmigt jedoch auf eigene Verantwortung