

Verband Deutschsprachiger Kegler V.O.G.			
B- 4700 Eupen, Neudorferstrasse 29 4730 Raeren			
Präsident	Jonny Deliége	Neudorferstrasse 29 4730 Raeren	0490 430479
Sekretariat	Svenja Scheiff	Kirchstraße 117, 4730 Hauset	0460 694106
Kassierer	Werner Miessen	Hauptstrasse 155/3 4730 Raeren	
Sportwart	Alfred Fohnen	Sebastianweg 4, 4770 Eibertingen	0475 754429 / 080 349660
Bankkonto	VDK	BE46 0689 3356 7736	
Unternehmensnummer	0 419 262 605		Gerichtsbezirk: Eupen

Mai 2022

VDK Interclub Sportordnung

1. Allgemeine Bestimmungen

- 1.1 Die Wettkämpfe der VDK-Divisionen werden in einer jährlich gestalteten Saison ausgetragen.
- 1.2 Gemischte Mannschaften sind erlaubt.

2. Bahnanlagen / Kugeln

- 2.1 VDK-Interclubspiele müssen auf einer 4 Bahnen Anlage gespielt werden, wenn keine 4 Bahnen Anlage zur Verfügung steht, darf auch auf einer 2 Bahnen Anlage gespielt werden.
- 2.2 Die Kegelbahnanlage und das Zubehör müssen den technischen Bedingungen entsprechen.
- 2.3
- 2.4 Bahnen, auf denen VDK-Interclubspiele ausgetragen werden, werden von der VDK Sportkommission auf ihre Genauigkeit (Lauffläche, Kegelspiel, Schlagwände, usw.) kontrolliert. Verantwortlich für die Organisation der Bahnabnahme ist die VDK Sportkommission. Bei massiven Mängel müssen diese behoben werden, ansonsten ist kein weiterer Spielbetrieb möglich.
- 2.5
- 2.6 Die Kugeln müssen griffig sein. Notfalls müssen der Vierpass und die Kugeln mit geeigneten Mitteln gereinigt werden.
- 2.7 Die Nutzung persönlicher Kugeln ist gestattet. Die Voraussetzungen sind der dazugehörige Kugelpass, sowie dass der jeweilige Spieler dafür Sorge trägt,

dass seine persönlichen Kugeln auf seinem benutzten Kugellauf liegen. Jeder Spieler trägt die Verantwortung für seine persönlichen Kugeln und kann bei Schäden oder sonstigem, den Gastgeber nicht haftbar machen.

- 2.8** Ein Wechsel der Heimbahnen muss bis zum **31. Juli** des laufenden Sportjahres gemeldet worden sein.
- 2.9** Ein Wechsel der Heimbahnen während der Saison kann nur von der VDK Sportkommission genehmigt werden.
- 2.10** Die VDK Sportkommission kann Ausnahmen, dieser Regeln, erlauben.

3. Startgeld

- 3.1** Für die Teilnahme am VDK-Interclubspielbetrieb wird ein **für jede Mannschaft ein Startgeld** erhoben. Es wird jährlich durch den VDK-Vorstand festgelegt und ist bis zu dem festgelegten Termin auf das VDK-Konto zu überweisen.
- 3.2** Spielberechtigt sind nur die Mannschaften, die alle geforderten Beträge, fristgerecht entrichtet haben. Zu diesen Beträgen gehören auch alle eventuell noch geschuldeten Strafen oder andere Beträge aus der vorherigen Saison.
- 3.3** Abmeldungen, Klubfusionen oder neugegründete Vereine sind dem Sportwart in jedem Fall vor dem 31. Juli des laufenden Sportjahres zu melden. Bei Klubfusionen kann die Divisionszugehörigkeit der früheren Mannschaften für die nächste Saison nur berücksichtigt werden, wenn alle fusionierenden Vereine, ihre finanziellen Verpflichtungen der vorherigen Saison erfüllt haben. In jedem Fall entscheidet die VDK-Sportkommission.

4. Divisionseinteilung

- 4.1** Bei 10 oder mehr gemeldeten Mannschaften wird eine 2 VDK-Divisionen erstellt.
- 4.2** Mannschaften eines neugegründeten Vereins, sowie zusätzliche Mannschaften eines bestehenden Vereins, beginnen in der untersten VDK-Division.

4.3 Spielplan und Spieltage

- 4.3.1** Die Reihenfolge der Spiele ergibt sich aus dem Spielplan. Der Spielplan ist in Spieltage aufgeteilt. Die Datierung der Spieltage wird von der VDK-Sportkommission festgelegt.
- 4.3.2** Ausgefallene, bzw. abgebrochene Spiele müssen vor dem nächsten Spieltag ausgetragen, bzw. vollendet werden.

4.3.3 Der Spielbeginn in den VDK-Divisionen ist bei einer 2 Bahnen Anlage entweder sonntags um 10 Uhr oder 14 Uhr anzusetzen, oder samstags zwischen 14 Uhr und 16 Uhr. Bei 4 Bahnen Anlagen ist der Spielbeginn sonntags um 10 Uhr, um 12 Uhr, um 14 Uhr oder um 16 Uhr anzusetzen. In begründeten Fällen kann der Sportwart andere Zeiten ansetzen. Der Gastgeber ist verpflichtet, dafür zu sorgen, dass die Sportanlage mindestens eine halbe Stunde vor Spielbeginn geöffnet ist.

4.4 Spielverlegung

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

4.4.2 Beide Vereine (Mannschaften) müssen dem Sportwart ihr Einverständnis, mit Angabe des neuen Spieltermins (Datum und Startzeit), mindestens 48 Stunden vor dem neuen Spielbeginn, schriftlich mitteilen.

4.4.3 Die Reihenfolge der Spieltage muss eingehalten werden.

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

4.4.5 Das erste Spiel darf nicht vor dem 01. September stattfinden.

4.4.6 Die Begegnungen des letzten Spieltages dürfen nicht verlegt werden. Mit Ausnahme, wenn die Begegnung keine Auswirkungen auf die Tabelle der Meisterschaft haben kann.

4.4.7 Nur der Sportwart und sein Stellvertreter können Ausnahmegenehmigungen erteilen.

4.5 Verspätungen

4.5.1 Alle Begegnungen beginnen pünktlich, an dem im Spielplan angegebenen Zeitpunkt und gemäß 4.3 festgelegten Terminen.

4.5.2 Bei Verspätung einer Mannschaft beginnt die anwesende Mannschaft das Spiel. Die verspätete Mannschaft startet sofort nach ihrem Eintreffen. Die verlorene Zeit kann jedoch nicht mehr berücksichtigt werden. Die Verspätung ist im Spielbericht zu vermerken.

4.5.3 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 in einem Zeitrahmen von 3 Tagen 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 für den Gast als verloren** 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

5.2 Ein Spieler darf an jedem Spieltag nur in einem Interclubspiel eingesetzt werden. Jeder Spieler kann pro Interclub Spieltag nur einen Start wahrnehmen. Im gegenteiligen Fall wird nur das erste Ergebnis gewertet. Es gilt, dass ein Interclub Spieltag als Kalenderwoche wahrzunehmen ist. Dabei sind verlegte Meisterschaftsspiele in ihrer ursprünglichen Kalenderwoche anzusehen.

5.3 Jeder Verein nennt schriftlich, bis zu dem vom VDK-Vorstand festgelegten jährlichen Datum, 4 Spieler pro Mannschaft. Dabei gelten freie Mannschaftsmeldungen.

5.4 Die Mannschaftsstärke in den VDK-Interclubdivisionen beträgt 4 Spieler. Diese müssen vor Beginn des Spiels namentlich im Spielbericht aufgeführt werden. Keiner dieser 4 Spieler darf als Ersatzspieler eingesetzt werden.

5.5 Bei den Interclub Meisterschaften dürfen beliebig viele Spieler, einer höher eingestuftem Mannschaft, in der **nächst** tiefer eingestuftem Mannschaft spielen. Ein Spieler, einer höher eingestuftem Mannschaft, kann eine oder mehrere Divisionen überspringen, wenn die nächst tiefere Mannschaft nicht in diesen Divisionen spielt. **Ausnahmen sind die Spieler, die in der höchsten Nationaldivision gemeldet sind. Von dort darf nur 1 Spieler in der nächst tieferen Mannschaft pro Spieltag eingesetzt werden.**

5.6 Aus tiefer eingestuftem Mannschaften dürfen Spieler unbegrenzt in höher eingestuftem Mannschaften spielen.

5.7 Jugendliche U14 dürfen mit 14er Kugeln spielen. Beim Spiel mit 14er Kugeln werden Durchläufer nicht gewertet, d.h. dass der Spieler den Wurf wiederholen darf. Allen Anlagen werden 14er Kugeln seitens des VDK zur Verfügung gestellt.

5.8 Nichtantritt („Forfait“)

- 5.8.1 Tritt eine Mannschaft an einem Spieltag nicht oder mit weniger als 3 Spielern an, gilt dies als „Forfait“. Diese Mannschaft erhält 0 Punkte. Die vollständig anwesende Mannschaft erhält die volle Punktzahl (3:0, 26:0).
- 5.8.2 Eine höher eingestufte Mannschaft kann an einem Spieltag kein „Forfait“ erklären, wenn eine tiefer eingestufte Mannschaft dieses Vereins an diesem Spieltag ein Spiel bestreitet. In diesem Fall muss die höher eingestufte Mannschaft mit Spielern, der tiefer eingestuftten Mannschaft/en aufgestockt werden, andernfalls wird das Ergebnis der tiefer eingestuftten Mannschaft annulliert.
- 5.8.3 Eine Mannschaft, welche nicht zu dem angegebenen Termin antritt, erhält 0 Punkte.
- 5.8.4 Die nicht angetretene oder aus weniger als 3 Keglern bestehende Mannschaft erhält die durch die Geschäftsordnung festgelegte Strafe. Auf begründeten Antrag des betroffenen Vereins an die VDK-Sportkommission, kann diese Strafe, durch die VDK-Sportkommission vermindert oder erlassen werden. Die durch Entscheid der VDK-Sportkommission festgelegte Strafe, ist in kürzester Zeit an den VDK zu zahlen.
- 5.8.5 Tritt eine Mannschaft in einer Spielzeit dreimal nicht an, wird sie aus der laufenden Meisterschaft ausgeschlossen. Alle Begegnungen mit Beteiligung dieser Mannschaft werden aus der Wertung genommen.
- 5.8.6
- 5.8.7 Bei einem „Forfait“ muss von der gastgebenden Mannschaft ein Spielbericht erstellt werden.

5.9 Auswechsellspieler

- 5.9.1 Jede Mannschaft darf genau 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 Auswechsellspieler auf dem Spielbericht vermerkt, aber nicht eingesetzt, darf er für diesen Spieltag unter Beachtung von Punkt 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.

5.10 Vereine mit mehreren Mannschaften in der gleichen Division

5.10.1 Wenn in den VDK-Divisionen mehrere Mannschaften eines Vereins, in derselben Division spielen, wird der Spielkalender so aufgestellt, dass diese Mannschaften am Anfang der Saison gegeneinander antreten.

6. Training am Wettkampftag

6.1 Am 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 Wettkamps auf einer 2 Bahnen Anlage 10 Probewürfe pro Bah und auf einer 4 Bahnen Anlage 5 Probewürfe pro Bahn absolvieren. Die Probewürfe gehören nicht zum Spiel. Die Aufstellung der Spieler auf die Bahnen wird vorgenommen, sodass die letzten Probewürfe auf der Startbahn gekegelt werden

7. Spielmodus

7.1 Das Spiel wird im kombinierten Wurfesystem (120 Kugeln) ausgetragen.

7.1.1 Das Spiel auf einer 2 Bahnen Anlagen:

- Pro Bahn:
 - o 15 Kugeln linke Gasse Volle.
 - o 15 Kugeln rechte Gasse abräumen mit Kranzwertung.
 - o 15 Kugeln rechte Gasse Volle.
 - o 15 Kugeln linke Gasse abräumen mit Kranzwertung.

Der Gast beginnt auf der linken Bahn, der Gastgeber auf der rechten Bahn.

Nach 60 Würfen wechseln die Spieler die Bahnen.

7.1.2 Das Spiel auf einer 4 Bahnen Anlagen:

- Der Gast fängt auf den Bahnen 1/3 oder 5/7 an:
 - o Erste Bahn:
 - 15 Kugeln linke Gasse Volle.
 - 15 Kugeln rechte Gasse abräumen mit Kranzwertung.
 - o Zweite Bahn:
 - 15 Kugeln rechte Gasse Volle.
 - 15 Kugeln linke Gasse abräumen mit Kranzwertung.
 - o Dritte Bahn:

- 15 Kugeln linke Gasse Volle.
- 15 Kugeln rechte Gasse abräumen mit Kranzwertung.
- Vierte Bahn:
 - 15 Kugeln rechte Gasse Volle.
 - 15 Kugeln linke Gasse abräumen mit Kranzwertung.
- Der Gastgeber fängt auf den Bahnen 2/4 oder 6/8 an:
 - Erste Bahn:
 - 15 Kugeln rechte Gasse Volle.
 - 15 Kugeln linke Gasse abräumen mit Kranzwertung.
 - Zweite Bahn:
 - 15 Kugeln linke Gasse Volle.
 - 15 Kugeln rechte Gasse abräumen mit Kranzwertung.
 - Dritte Bahn:
 - 15 Kugeln rechte Gasse Volle.
 - 15 Kugeln linke Gasse abräumen mit Kranzwertung.
 - Vierte Bahn:
 - 15 Kugeln linke Gasse Volle.
 - 15 Kugeln rechte Gasse abräumen mit Kranzwertung.

7.2 Spielunterbrechung

7.2.1 Bei Ausfall einer Bahnanlage oder einer 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 werden kann. Bei darüberhinausgehenden Zeiträumen kann der Wettkampf durch Zustimmung der beteiligten Mannschaften zu Ende geführt werden. Lässt sich der Schaden der betroffenen Bahn nicht reparieren, kann auf eine Ersatzbahn ausgewichen werden.

7.2.2 Muss ein Spieler wegen eines technischen Defekts länger als 10 Minuten das Spiel unterbrechen, so darf er, vor der Fortsetzung des Spiels, 5 Würfe ohne Kegel ausführen.

7.3 Spielabbruch

7.3.1 Das Spiel ist abubrechen, wenn Schäden nicht behoben werden können.

7.3.2 Beim Spielabbruch aus technischen Gründen werden die vollendeten Einzelspiele gewertet. Bei abgebrochenen Einzelspielen, müssen die nicht vollendeten Würfe nachgespielt werden. Bei der Wiederholung des Spiels wird

auf das zuvor erzielte Teilresultat weiterspielt. Dazu beginnt der Spieler von vorne, aber lediglich die nachzuspielenden Würfe werden gewertet.

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

8. Spielwertung

8.1 Die Mannschaft mit den meisten erzielten Leistungspunkten erhält 2 Punkte, bei Leistungspunkten-Gleichstand erhält jede Mannschaft 1 Punkt.

8.2 Berechnung des Zusatzpunktes:

Die Spieler, der beiden teilnehmenden Mannschaften erhalten folgende Punkte:

- Der Spieler mit den meisten Leistungspunkten erhält 8 Einzelpunkte.
- Der Spieler mit den zweit meisten Leistungspunkten erhält 7 Einzelpunkte.
- Der Spieler mit den dritt meisten Leistungspunkten erhält 6 Einzelpunkte.
- Der Spieler mit den viert meisten Leistungspunkten erhält 5 Einzelpunkte.
- Der Spieler mit den fünft meisten Leistungspunkten erhält 4 Einzelpunkte.
- Der Spieler mit den sechst meisten Leistungspunkten erhält 3 Einzelpunkte.
- Der Spieler mit den siebt meisten Leistungspunkten erhält 2 Einzelpunkte.
- Der Spieler mit den acht meisten Leistungspunkten erhält 1 Einzelpunkt.

Erreicht die Gastmannschaft in der Summe der Spieler zusammen 15 Einzelpunkte oder mehr, erhält sie den Zusatzpunkt. Erreicht die Gastmannschaft diese 15 Einzelpunkte nicht, erhält der Gastgeber den Zusatzpunkt. Treten beide Mannschaften mit nur 3 regulären Spielern an, bleibt die Einzelpunktzahl für den Zusatzpunkt bei 15.

8.3 Mögliche Spiel Wertungen:

- 3:0
- 2:1
- 1:2
- 0:3

8.4 Die Klassierung (Tabelle) der Mannschaften erfolgt durch die Summierung der erzielten Punkte.

8.4.1 Bei Gleichheit der erzielten Punkte, gilt folgende Reihenfolge:

- 1) Die erspielten Einzelwertungspunkte
- 2) Die erzielten Auswärtspunkte
- 3) Der direkte Vergleich

4) Entscheidungsspiel auf neutralem Boden

9. Wurfwertung

- 9.1 Die Wertung erfolgt nach Holz. Jeder gefallene Kegel ist ein Holz.
- 9.2 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.
- 9.3 Wenn einem Spieler, nach Einnehmen der Grundstellung, die Kugel entfällt und diese den Spielbereich verlässt, zählt dies als gültiger Wurf.
- 9.4 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.
- 9.5 Wenn Kegel, nach dem Kugelabwurf, aber vor dem Kugeleinschlag, umfallen, zählt der Wurf nicht. In diesem Fall muss der Wurf wiederholt werden.
- 9.6 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.
- 9.7 Anfänger, die in ihrer ersten Saison sind, sowie Kegler, die über 75 Jahre alt sind, bekommen im Abräumen nach 5 Kugeln ein neues Bild aufgestellt.

10. Spielbericht

- 10.1 Über jedes Spiel ist ein Spielbericht zu erstellen und bis spätestens sonntags 20 Uhr, des laufenden Spieltags, an den Internetadministrator, den Sportwart, den Präsidenten sowie den Pressewart zu senden.
 - 10.1.1 Auch wenn eine Mannschaft „Forfait“ anmeldet oder das Spiel abgebrochen wird, muss die gastgebende Mannschaft einen Spielbericht erstellen. Der Grund des „Forfait“ oder des Abbruchs muss auf dem Spielbericht vermerkt werden.
- 10.2 Falsch oder nicht vollständig ausgefüllte Spielberichte und das nicht rechtzeitige Versenden der Spielberichte, werden mit einer, nach der VDK-Geschäftsordnung, festgelegten Strafe geahndet.

11. Meisterschaft – Aufstieg und Abstieg

- 11.1 Meister ist die bestplatzierte Mannschaft der jeweiligen VDK-Division.
- 11.2 In jeder VDK-Division ist die bestplatzierte Mannschaft Aufsteiger und die letztplatzierte Mannschaft Absteiger.
- 11.3 Sollte aus einem beliebigen Grund eine Mannschaft, die nicht auf einem abstiegsgefährdeten Platz steht, auf ihre Zugehörigkeit in dieser Division verzichten, so steigt in der betreffenden Division keine Mannschaft ab.
- 11.4 Verzichtet die bestplatzierte Mannschaft auf den Aufstieg, qualifiziert sich die zweit bestplatzierte Mannschaft für den Aufstieg, verzichtet die zweit bestplatzierte Mannschaft auf den Aufstieg, qualifiziert sich die dritt bestplatzierte Mannschaft für den Aufstieg, usw.
- 11.5 Wenn Mannschaften auf ihr Aufstiegsrecht verzichten, müssen sie dies dem VDK-Sportgremium bis zum 31. Juli des laufenden Sportjahres schriftlich mitteilen.
- 11.6 Wird die Meisterschaft, aus einem beliebigen Grund, abgebrochen wird diese gewertet, wenn zum Zeitpunkt des Abbruchs ein eindeutiger Sieger feststeht. Ist dies nicht gegeben, wird die Meisterschaft nicht gewertet abgebrochen.

12. Aufstieg in die KBKV-Division

- 12.1 Die bestplatzierte Mannschaft der 1. VDK-Division steigt in die KBKV-Division auf. Verzichtet diese, tritt Punkt 11.4 in Kraft.

13. Entscheidungsspiele

- 13.1 Entscheidungsspiele werden in Hin- und Rückspiele gemäß Punkt 8.1 bis 8.3 ausgetragen.
- 13.2 Zur Ermittlung des Siegers gelten nach beiden Spielen folgende Kriterien:
 - 1) Anzahl der erzielten Spielpunkte gemäß 8.3.
 - 2) Gesamtzahl der erzielten Leistungspunkte jeder Mannschaft.
 - 3) Gesamtzahl des Abräumergebnisses jeder Mannschaft.

- 4) Gesamtzahl der erspielten Einzelwertungspunkte. Bei Holzgleichheit erhalten die Spieler die gleiche Punktzahl und die nächste Einzelwertung entfällt.

14. Allgemeines

14.1 Werbung

14.1.1 Auf der Sportbekleidung darf Werbung angebracht werden. Die Werbung für Alkohol und Tabakwaren ist grundsätzlich nicht erlaubt. Trainingsanzüge sind von dieser Regelung ausgenommen.

14.2 Sportkleidung

14.2.1 Das Sporttrikot kann mit folgenden Aufschriften versehen sein:

- Eines Verbandes
- Eines an den VDK angeschlossenen Vereins
- Firmenaufschriften (abgesehen von Alkohol- und Tabakvertrieben)
- Spielernamen

14.3 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.

Eifeler Holzknacker

KSC Brettrein-Hauset

KSK Eupen-Raeren

KSK Manderfeld

SK Kelmis

SKC Hoensbroek

Verband Deutschsprachiger Kegler V.O.G.			
B- 4700 Eupen, Neudorferstrasse 29 4730 Raeren			
Präsident	Jonny Deliége	Neudorferstrasse 29 4730 Raeren	0490 430479
Sekretariat	Svenja Scheiff	Kirchstraße 117, 4730 Hauset	0460 694106
Kassierer	Werner Miessen	Hauptstrasse 155/3 4730 Raeren	
Sportwart	Alfred Fohnen	Sebastianweg 4, 4770 Eibertingen	0475 754429 / 080 349660
Bankkonto	VDK BE46 0689 3356 7736		
Unternehmensnummer	0 419 262 605	Gerichtsbezirk: Eupen	

Mai 2022

VDK-Pokal Sportordnung

1. Teilnahme

- 1.1** Für Mannschaften, die in einer der VDK-Divisionen spielen, ist die Teilnahme am VDK-Pokal freiwillig.
- 1.2** Für Mannschaften, die in den KBKV-Divisionen spielen, ist die Teilnahme am VDK-Pokal freiwillig.
- 1.3** Die Mannschaften, die in der **höchsten Nationaldivision** spielen, sind nicht für die Teilnahme am VDK-Pokal berechtigt.
- 1.3.1** Die Spieler, die in der **höchsten Nationaldivision** gemeldet sind, dürfen nicht an VDK-Pokalspielen teilnehmen.

2. Spielmodus – Auslosung – Teilnahmebedingungen

- 2.1** Die VDK Sportkommission entscheidet jede Saison anhand der Anmeldungen das Spielsystem. Dies wird rechtzeitig, mindestens einen Monat vor dem ersten Spiel, jedem Verein mitgeteilt.
- 2.2** Im VDK-Pokal gelten die Regeln des Interclubs, bezüglich Spielermeldungen, Lizenzen, usw.
- 2.3** Spieler, dessen Mannschaft im laufenden VDK-Pokal Wettbewerb ausgeschieden ist, dürfen im weiteren Wettbewerbsverlauf in höheren gemeldeten Mannschaften eingesetzt werden. Die Mannschaftszugehörigkeit der Spieler ergibt sich aus den Meldungen der Mannschaften vor Beginn der Saison.

- 2.4** Die Gastmannschaft ist immer dazu verpflichtet einen schriftlichen Spielbericht an den Internetadministrator, den Präsidenten, den Sportwart und den Pressewart zu senden.

3. Spielmodus – Spielwertung

- 3.1** Die VDK Sportkommission entscheidet jede Saison den Spielmodus. Dies wird rechtzeitig, mindestens einen Monat vor dem ersten Spiel, jedem Verein mitgeteilt.
- 3.2** Es gewinnt die Mannschaft mit den meisten erspielten Leistungspunkten. Die Leistungspunkte der Mannschaft besteht aus den geworfenen Holzzahlen der Einzelspieler und der Tandempaare.
- 3.3** Bei Holzgleichheit gewinnt die Gastmannschaft.

4. Wurfwertung

- 4.1** Die Wertung erfolgt nach Holz. Jeder gefallene Kegel ist ein Holz.
- 4.2** 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 Fehler nicht behoben werden, werden die tatsächlich gefallenen Kegel gewertet.
- 4.3** Wenn einem Spieler, nach Einnahme der Grundstellung, die Kugel fällt und diese den Spielbereich verlässt, zählt dies als gültiger Wurf.
- 4.4** 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.
- 4.5** Wenn Kegel, nach dem Kugelabwurf, aber vor dem Kugeleinschlag, umfallen, zählt der Wurf nicht. In diesem Fall muss der Wurf wiederholt werden.
- 4.6** 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.
- 4.7** Anfänger, die ihre erste Saison spielen, bekommen im Abräumen nach 5 Kugeln ein neues Bild, alle 9 Kegel, aufgestellt.

5. Allgemeines

5.1 Werbung

5.1.1 Auf der Sportbekleidung darf Werbung angebracht werden. Die Werbung für Alkohol und Tabakwaren ist grundsätzlich nicht erlaubt. Trainingsanzüge sind von dieser Regelung ausgenommen.

5.2 Sportkleidung

5.2.1 Das Sporttrikot kann mit folgenden Aufschriften versehen sein:

- Eines Verbandes
- Eines an den VDK angeschlossenen Vereins
- Firmenaufschriften (abgesehen von Alkohol- und Tabakvertrieben)
- Spielernamen

5.3 Die VDK-Sportkommission legt für alle Vergehen, bezüglich dieser Sportordnung, die Strafen fest. Fälle, die nicht durch diese Sportordnung geregelt sind, werden durch die VDK-Sportkommission in außerordentlichen Sitzungen entschieden.

Verband Deutschsprachiger Kegler V.O.G.			
B- 4700 Eupen, Neudorferstrasse 29 4730 Raeren			
Präsident	Jonny Deliége	Neudorferstrasse 29 4730 Raeren	0490 430479
Sekretariat	Svenja Scheiff	Kirchstraße 117, 4730 Hauset	0460 694106
Kassierer	Werner Miessen	Hauptstrasse 155/3 4730 Raeren	
Sportwart	Alfred Fohnen	Sebastianweg 4, 4770 Eibertingen	0475 754429 / 080 349660
Bankkonto	VDK	BE46 0689 3356 7736	
Unternehmensnummer	0 419 262 605		Gerichtsbezirk: Eupen

Mai 2022

VDK Einzelmeisterschaft Sportordnung

1. Allgemeine Bestimmungen

- 1.1 Die Organisation der Einzelmeisterschaft obliegt dem VDK-Sportwart. Er wird unterstützt von den Mitgliedern der Sportkommission.
- 1.2 Der austragende Verein ist zuständig für den reibungslosen Ablauf der Wettkämpfe.
- 1.3 Für die Einzelmeisterschaft, aus einem beliebigen Grund, abgebrochen, wird diese nicht gewertet.

2. Austragungsort

- 2.1 Es gibt 2 Vorläufe und das darauffolgende Finale.
- 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.

3. Aufgaben des austragenden Vereins

- 3.1 Die Sportanlage muss sich in einem einwandfreien Zustand befinden.
- 3.2 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.

- 3.3** Alle Ergebnisse, die von Hand angeschrieben wurden, müssen nachgezählt und kontrolliert werden.
- 3.4** Es muss gegebenenfalls dafür gesorgt werden, dass jeder Sportler, der seinen Wettkampf beendet hat, den nachfolgenden Spieler, der die gleiche Startbahn hat, anschreibt, wenn dies nicht anders möglich ist.
- 3.5** Der austragende Verein muss die Zwischenergebnisse, sichtbar anbringen für Teilnehmer der Meisterschaft und Zuschauer.
- 3.6** Die kontrollierten Anschreibe Zettel müssen aufbewahrt werden.
- 3.7** Der austragende Verein muss die Schiedsrichterfunktion übernehmen.

4. Teilnahme

- 4.1** Jeder Spieler muss den VDK Jahresbeitrag bezahlt haben.
- 4.2** Für die Teilnahme an der VDK Einzelmeisterschaft ist die Teilnahme an den jeweiligen Regionalmeisterschaften nicht erforderlich.

5. Aufgabe der Teilnehmer

- 5.1** Jeder Spieler muss sich mindestens 15 Minuten vor der angegebenen Startzeit bei der Aufsichtsperson melden.
- 5.2** Jeder Spieler muss sich rechtzeitig, in Sportkleidung, auf seiner Startbahn aufstellen.
- 5.3** 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.
- 5.4** Wenn ein Spieler verletzungsbedingt oder krankheitsbedingt nicht antreten kann, muss er sich abmelden und ein ärztliches Attest einreichen.
- 5.5** Wenn das Anschreiben nicht von einem Zentralcomputer oder einem Bahntotalisator übernommen wird, muss jeder Spieler, nach Beendigung seines Wettkampfs, den auf seiner Startbahn folgenden Starter anschreiben. Ist ihm dies nicht möglich muss er für Ersatz sorgen. Grundsätzlich muss jeder gefallene Kegel angeschrieben werden.

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

6. Altersklassen

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

6.2 Folgende Altersklasse gibt es:

- U14 / Jugend B: 9 – 14 Jahre. Spieler dieser Altersklasse müssen mit 14er Kugeln spielen. Durchläufer werden wiederholt.
- U18 / Jugend A: 15 – 18 Jahre.
- U24 / Junioren/innen: 19 – 24 Jahre.
- Damen und Herren: ab 25 Jahre.
- Damen A / Seniorinnen: ab 45 Jahre.
- Herren A / Senioren: ab 50 Jahre.
- Damen B / Seniorinnen: ab 55 Jahre.
- Herren B / Senioren: ab 60 Jahre.

6.3 Vor dem Wettkampf muss jeder Spieler seine Altersklasse bzw. Kategorie in den Anmeldeformularen angeben. Jeder Spieler hat die Möglichkeit in einer „höheren“ Kategorie zu starten, als seine eigene. Die gewählte Kategorie kann in der laufenden Meisterschaft nicht geändert werden.

6.4 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.

6.5 Nach den Vorläufen qualifizieren sich die 4 besten Teilnehmer jeder Kategorie für das Finale. Gewertet wird die Summe der erzielten Leistungspunkte in beiden Vorläufen.

6.6 Nur im Finale wird für Anfänger, die ihre erste Saison spielen, beim Abräumen nach 5 Wurf kein neues Bild aufgestellt.

7. Spielmodus

7.1 Die Vorläufe werden im kombinierten Wurfssystem (120 Kugeln), auf einer 2 Bahnen Anlage oder einer 4 Bahnen Anlage ausgetragen.

- 7.2** Das Finale wird im kombinierten Wurfsystem (120 Kugeln), auf einer 4 Bahnen Anlage ausgetragen.
- 7.3** Siehe für den Spielmodus auf einer 2 Bahnen Anlage Punkt 7.1.1 der VDK Interclub Sportordnung und für den Spielmodus auf einer 4 Bahnen Anlage Punkt 7.1.2 der VDK Interclub Sportordnung.

8. Wurfwertung

- 8.1** Die Wertung erfolgt nach Holz. Jeder gefallene Kegel ist ein Holz.
- 8.2** 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.
- 8.3** Wenn einem Spieler, nach Einnahme der Grundstellung, die Kugel fällt und diese den Spielbereich verlässt, zählt dies als gültiger Wurf.
- 8.4** 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.
- 8.5** Wenn Kegel, nach dem Kugelabwurf, aber vor dem Kugeleinschlag, umfallen, zählt der Wurf nicht. In diesem Fall muss der Wurf wiederholt werden.
- 8.6** 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. Sollte der Spieler weiterhin die falsche Gasse spielen, werden alle darauffolgenden Würfe für ungültig erklärt. Der VDK-Sportwart oder sein Stellvertreter sind berechtigt den Spieler von der Bahn zu verweisen.

9. Wertung bei Holzgleichheit

- 9.1** Wenn 2 Spieler die gleiche Holzzahl erzielen, wird der Sieger der Einzelmeisterschaft wie folgt ermittelt:
- 1) Durch das bessere Gesamtabräumergebnis.
 - 2) 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.

3) Größere Anzahl von Neunen und Kränzen, die mit einem Wurf geworfen wurden.

4) Besteht überall Gleichheit sind die Spieler gleich platziert.

10. Allgemeines

10.1 Werbung

10.1.1 Auf der Sportbekleidung darf Werbung angebracht werden. Die Werbung für Alkohol und Tabakwaren ist grundsätzlich nicht erlaubt. Trainingsanzüge sind von dieser Regelung ausgenommen.

10.2 Sportkleidung

10.2.1 Das Sporttrikot kann mit folgenden Aufschriften versehen sein:

- Eines Verbandes
- Eines an den KBKV angeschlossenen Vereins
- Firmenaufschriften (abgesehen von Alkohol- und Tabakvertrieben)
- Spielernamen
- Neutral, d.h. ohne jegliche Aufschriften.

10.2.2 Bei der belgischen Einzelmeisterschaft 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 hat, bei der belgischen Einzelmeisterschaft mit dem Trikot seines Vereins oder seiner Sektion 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.

10.3 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.

Verband Deutschsprachiger Kegler V.O.G.			
B- 4700 Eupen, Neudorferstrasse 29 4730 Raeren			
Präsident	Jonny Deliége	Neudorferstrasse 29 4730 Raeren	0490 430479
Sekretariat	Svenja Scheiff	Kirchstraße 117, 4730 Hauset	0460 694106
Kassierer	Werner Miessen	Hauptstrasse 155/3 4730 Raeren	
Sportwart	Alfred Fohnen	Sebastianweg 4, 4770 Eibertingen	0475 754429 / 080 349660
Bankkonto	VDK	BE46 0689 3356 7736	
Unternehmensnummer	0 419 262 605		Gerichtsbezirk: Eupen

Mai 2022

VDK Tandemmeisterschaft Sportordnung

1. Allgemeine Bestimmungen

- 1.1** Die Organisation der Tandemmeisterschaft obliegt dem VDK-Sportwart. Er wird unterstützt von den Mitgliedern der Sportkommission.
- 1.2** Der austragende Verein ist zuständig für den reibungslosen Ablauf der Wettkämpfe.

2. Austragungsort

- 2.1** Vorlauf und Finale finden in einem Durchgang statt. Somit gibt es in der VDK Tandemmeisterschaft nur einen Start.
- 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 Ausrichter muss ein Mitglied im VDK sein.

3. Aufgaben des austragenden Vereins

- 3.1** Die Sportanlage muss sich in einem einwandfreien Zustand befinden.
- 3.2** 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.

- 3.3** Alle Ergebnisse, die von Hand angeschrieben wurden, müssen nachgezählt und kontrolliert werden.
- 3.4** Es muss gegebenenfalls dafür gesorgt werden, dass jedes Paar, das seinen Wettkampf beendet hat, das nachfolgende Paar derselben Startbahn anschreibt, wenn dies nicht anders möglich ist.
- 3.5** Der austragende Verein muss die Zwischenergebnisse sichtbar für Teilnehmer der Meisterschaft und Zuschauer, anbringen.
- 3.6** Die kontrollierten Anschreibe Zettel müssen aufbewahrt werden.
- 3.7** Der austragende Verein muss die Schiedsrichterfunktion übernehmen.

4. Teilnahme

- 4.1** Die Spieler müssen den VDK Jahresbeitrag bezahlt haben.

5. Aufgabe der Teilnehmer

- 5.1** Jedes Paar muss sich mindestens 15 Minuten vor der angegebenen Startzeit bei der Aufsichtsperson melden.
- 5.2** Jedes Paar muss sich rechtzeitig in Sportkleidung auf seiner Startbahn aufstellen.
- 5.3** Im Falle von Verspätungen oder Absage durch höhere Gewalt (Verkehrsunfall, schlechte Straßenverhältnisse, usw.) muss sich das Paar bei der verantwortlichen Aufsichtsperson oder dem Sportwart schnellstmöglich melden. Wenn es möglich ist, muss das Paar ein offiziell ausgestelltes Dokument beim Sportwart nachreichen.
- 5.4** Wenn ein Paar verletzungsbedingt oder krankheitsbedingt nicht antreten kann, muss es sich abmelden und ein ärztliches Attest einreichen.
- 5.5** Wenn das Anschreiben nicht von einem Zentralcomputer oder einem Bahntotalisator übernommen wird, muss jedes Paar, nach Beendigung seines Wettkampfs, das auf seiner Startbahn folgende Paar anschreiben. Ist ihnen dies nicht möglich, muss es für Ersatz sorgen. Grundsätzlich muss jeder gefallene Kegel angeschrieben werden.
- 5.6** Die Medaillengewinner müssen bei der Siegerehrung in Sportkleidung anwesend sein. Ist dies nicht der Fall, wird von der VDK-Sportkommission eine Strafe festgelegt.

6. Kategorien

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

6.2 Folgende Kategorien gibt es:

- Damen
- Herren
- Mixed

7. Spielmodus

7.1 Es werden 120 Kugeln Abräumen mit Kranzwertung im Blockstartsystem, auf einer 4 Bahnen Anlage, gespielt:

- Bahn 1: 15 Kugeln linke Gasse, 15 Kugeln rechte Gasse.
- Bahn 2: 15 Kugeln rechte Gasse, 15 Kugeln linke Gasse.
- Bahn 3: wie Bahn 1.
- Bahn 4: wie Bahn 2.

Danach spielt jedes Paar ein Team-Doppel. Dabei spielt jeder Spieler 60 Kugeln im kombinierten Wurfsystem, auf 2 Bahnen wobei 30 Kugeln auf jeder Bahn gespielt werden. Das Paar bestimmt selber welcher Spieler auf welchen Bahnen spielt. Entweder Bahn 1 und Bahn 2 oder Bahn 3 und Bahn 4. Spieler 1 von jedem Paar startet auf der Bahn, auf der das Paar zuerst Tandem gespielt 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 Paares. 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 Paar beendet. Das Ergebnis summiert sich aus den erzielten Leistungspunkten des Tandems und der Einzelspiele der beiden Spieler eines Paares.

7.2 Jedes Paar hat Anrecht auf 10 Probekugeln, auf seiner Startbahn.

8. Wurfwertung

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

- 8.2** 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.
- 8.3** Wenn einem Spieler, nach Einnahme der Grundstellung, die Kugel fällt und diese den Spielbereich verlässt, zählt dies als gültiger Wurf.
- 8.4** 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.
- 8.5** Wenn Kegel, nach dem Kugelabwurf, aber vor dem Kugeleinschlag, umfallen, zählt der Wurf nicht. In diesem Fall muss der Wurf wiederholt werden.
- 8.6** 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. Sollte das Paar weiterhin die falsche Gasse spielen, werden alle darauffolgenden Würfe für ungültig erklärt. Der VDK-Sportwart oder sein Stellvertreter sind berechtigt das Paar von der Bahn zu verweisen.

9. Wertung bei Holzgleichheit

- 9.1** Wenn 2 Paare die gleiche Holzzahl erzielen, wird der Sieger der Tandemmeisterschaft wie folgt ermittelt:
- 1) 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.
 - 2) Größere Anzahl von Neunen und Kränzen, die mit einem Wurf geworfen wurden.
 - 3) Besteht überall Gleichheit sind die Paare gleich platziert.

10. Auswechslung

- 10.1** Pro Tandempaar darf nur eine Auswechslung 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 6.1, darf sich nicht verändern.
- 10.2** Die Auswechslung ist dem Sportwart mitzuteilen und auf dem Startzettel zu vermerken.

11. Allgemeines

11.1 Werbung

- 11.1.1 Auf der Sportbekleidung darf Werbung angebracht werden. Die Werbung für Alkohol und Tabakwaren ist grundsätzlich nicht erlaubt. Trainingsanzüge sind von dieser Regelung ausgenommen.

11.2 Sportkleidung

- 11.2.1 Das Sporttrikot kann mit folgenden Aufschriften versehen sein:
- Eines Verbandes
 - Eines an den KBKV angeschlossenen Vereins
 - Firmenaufschriften (abgesehen von Alkohol- und Tabakvertrieben)
 - Spielernamen
 - Neutral, d.h. ohne jegliche Aufschriften.
- 11.2.2 Bei der belgischen Tandemmeisterschaft 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 Paar, bei dem mindestens einer der Spieler kein VDK-Trikot besitzt, bei der belgischen Tandemmeisterschaft mit einem anderen Trikot antreten. Der VDK verleiht seine Trikots an Spieler, die dem VDK angeschlossenen sind. Wenn ein Spieler, 3 Jahre hintereinander nicht mehr an der belgischen Meisterschaft teilnimmt, muss er das VDK-Trikot zurückgeben.
- 11.2.3 Ein Tandempaar muss die gleiche Sportkleidung tragen. In den Mixed Kategorien müssen die Paar nur das gleiche Trikot tragen.
- 11.3** 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.

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