

VDK-Interclub Sportordnung

Verband Deutschsprachiger Kegler V.O.G.

B – 4700 Eupen, Neudorferstrasse 29, 4730 Raeren

Präsident	Jonny Deliége	Neudorferstrasse 29, 4730 Raeren	0490 430479
Schriftührerin	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

Gerichtsbezirk: Eupen

Stand: Dezember 2025

1. Allgemeines

- 1.1. Die Wettkämpfe der VDK-Divisionen werden in einer jährlich gestalteten Saison ausgetragen.
- 1.2. Ein Sportjahr geht von 01. Juli bis zum 30. Juni.
- 1.3. Jeder, dem VDK angeschlossener, Verein ist verpflichtet eine Mitgliederliste zu führen. Diese muss, alphabetisch sortiert, schriftlich, bis zum 1. September des laufenden Jahres, an den VDK-Vorstand übermittelt werden.
- 1.4. In dieser Sportordnung werden mit Spieler alle Personen betitelt, die an einem Wettkampf des VDK teilnehmen.

2. Sportanlage

- 2.1. VDK-Interclubspiele müssen auf einer 4 Kegelbahnanlage gespielt werden, wenn keine 4 Kegelbahnanlage zur Verfügung steht, darf auch auf einer 2 Kegelbahnanlage gespielt werden.
- 2.2. Die Kegelbahnanlage und das Zubehör müssen den technischen Bedingungen entsprechen. Die Überprüfung auf das Einhalten der technischen Bestimmungen obliegt der VDK-Sportkommission.
- 2.3. Kegelbahnen, auf denen VDK-Interclubspiele ausgetragen werden, werden von dem VDK-Vorstand auf ihre Korrektheit und Genauigkeit (Lauffläche, Kegelspiel, Schlagwände, usw.) kontrolliert. Verantwortlich für die Organisation der Kegelbahnabnahme ist der VDK-Vorstand. Bei großen Mängeln müssen diese behoben werden, ansonsten ist kein weiterer Spielbetrieb möglich. Die VDK-Sportkommission kann in solchen Fällen Ausnahmegenehmigungen erteilen.
- 2.4. Die Kegelkugeln müssen griffig und haltbar sein. Notfalls müssen der Vierpass und die Kegelkugeln mit geeigneten Mitteln gereinigt werden.
- 2.5. Die Nutzung persönlicher Kegelkugeln ist gestattet. Die Voraussetzungen sind der dazugehörige Kugelpass sowie dass der jeweilige Spieler dafür Sorge trägt, dass seine persönlichen Kegelkugeln auf seinem benutzten Kugelrücklauf liegen. Jeder Spieler trägt die Verantwortung für seine persönlichen Kegelkugeln und kann bei Schäden oder Sonstigem den Gastgeber nicht haftbar machen.

3. Startgeld

- 3.1. Für jede Mannschaft, die am VDK-Interclubspielbetrieb teilnehmen möchte, wird ein Startgeld erhoben. Es wird jährlich durch den VDK-Vorstand festgelegt und ist bis zu dem festgelegten Termin dem VDK 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 ausstehende Beträge aus der vorherigen Saison.

4. Divisionseinteilung

- 4.1. Eine VDK-Division darf aus maximal 10 Mannschaften bestehen, muss aber aus mindestens 4 Mannschaften bestehen. Die optimale Anzahl an Mannschaften der 1. VDK-Division ist 8.
- 4.2. Die Mannschaften eines neugegründeten Vereins, sowie zusätzliche Mannschaften eines bestehenden Vereins, beginnen in der untersten VDK-Division.
- 4.3. Falls die Anzahl Mannschaften, die im VDK-Interclubspielbetrieb teilnehmen, sich vor einer Saison ändert, wird die Anzahl Mannschaften pro VDK-Division von der VDK-Sportkommission neu festgelegt.
- 4.4. Bei Vereinsfusionen wird die Divisionszuteilung der Mannschaften übernommen, falls alle in Punkt 3 gelisteten Beträge beglichen wurden. In jedem Fall entscheidet die VDK-Sportkommission.

5. Mannschaften

- 5.1. Die Meldung der Anzahl Mannschaften eines Vereins, neue Mannschaften durch Vereinsfusionen oder Mannschaften von neugegründeten Vereinen, die am VDK-Interclubspielbetrieb teilnehmen möchten, sind dem VDK-Sportwart vor dem 31. Juli des laufenden Jahres zu melden.
- 5.2. Die Mannschaftsmeldungen müssen bis zum 1. September des laufenden Jahres schriftlich an den VDK-Vorstand geschickt werden. Die Mannschaftsmeldungen bestehen aus der Nennung von mindestens 4 Spielern pro Mannschaft inklusiver der Niveaukategorie der jeweiligen Spieler. Dabei gelten freie Mannschaftsmeldungen. Alle Spieler, die an einem Spiel oder einem anderen Wettkampf des VDKs teilnehmen möchten, müssen in der Mannschaftsmeldung ihres Vereins aufgeführt sein.

- 5.3. Jede Mannschaft muss einen Wechsel der Heimkegelbahnen bis zum 31. Juli des laufenden Jahres an den VDK-Sportwart melden.
- 5.4. Ein Wechsel der Heimkegelbahnen während einer Saison kann nur von der VDK-Sportkommission genehmigt werden.

6. Spielplan

- 6.1. Der Spielplan der VDK-Divisionen wird vom VDK-Sportwart erstellt.
- 6.2. Der Spielplan besteht aus einer Hinserie und einer Rückserie.
- 6.3. Die VDK-Sportkommission entscheidet jährlich, ob es zusätzliche Play-Offs um die Meisterschaft, den Abstieg und den Aufstieg gibt.

6.4. Besonderheit: Mehrere Mannschaften in einer Division

- 6.4.1. Wenn in einer VDK-Division mehrere Mannschaften eines Vereins spielen dann wird der Spielkalender so aufgestellt, dass diese Mannschaften innerhalb der ersten 3 Spieltage der Saison gegeneinander antreten. Der VDK-Sportwart kann begründete Ausnahmen dieser Regel durchführen.

7. Spieltage

- 7.1. 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.
- 7.2. Ein, durch die VDK-Sportkommission festgelegter, Spieltag wird als Kalenderwoche gewertet. Dabei sind verlegte Meisterschaftsspiele in ihrer ursprünglichen Kalenderwoche anzusehen.
- 7.3. Der Spielbeginn eines Spiels an einem Spieltag in den VDK-Divisionen hat folgende Möglichkeiten zur Ansetzung:
 - Bei einer 2 Kegelbahnanlage:
 - Sonntags um 10 Uhr oder um 14 Uhr
 - Samstags zwischen 14 Uhr und 16 Uhr.
 - Bei einer 4 Kegelbahnanlage:
 - Sonntags um 10 Uhr, um 12 Uhr, um 14 Uhr oder um 16 Uhr.

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 und zugänglich ist.

- 7.4. Ausgefallene, bzw. abgebrochene Spiele müssen vor dem nächsten Spieltag ausgetragen, bzw. vollendet werden.

7.5. Verlegung

- 7.5.1. Die im Spielplan aufgeführten Spieltermine dürfen, unter nachfolgenden Bedingungen und Einschränkungen, vorverlegt werden. Bei Nichtbeachtung wird jedes unerlaubt verlegte Spiel für beide Mannschaften als verloren gewertet.
- 7.5.2. Die beteiligten Mannschaften müssen dem VDK-Sportwart ihr Einverständnis, mit Angabe des neuen Spielterms (Datum und Spielbeginn), mindestens 48 Stunden vor dem neuen Spielbeginn, schriftlich mitteilen.
- 7.5.3. Die Reihenfolge der Spieltage muss eingehalten werden. Das heißt, dass eine Begegnung eines Spieltages nur in den Zeitraum vorverlegt werden darf, zwischen dem zu verlegenden Spieltermin, wie im Spielplan angegeben, und dem im Spielplan festgelegten Termin des vorangegangenen Spieltags.
- 7.5.4. Das erste Spiel darf nicht vor dem 1. September des laufenden Jahres stattfinden.
- 7.5.5. Die Begegnungen des letzten Spieltages dürfen nicht verlegt werden. Außer, wenn die Begegnung keine Auswirkungen auf die Tabelle der VDK-Divisionen haben kann.
- 7.5.6. Nur der VDK-Sportwart darf Ausnahmegenehmigungen erteilen.

7.6. Nichtantritt

- 7.6.1. Tritt eine Mannschaft an einem Spieltag nicht oder mit weniger als 3 Spielern an, gilt dies als „Forfait“.
- 7.6.2. Eine höher eingestufte Mannschaft eines Vereins kann an einem Spieltag kein „Forfait“ erklären, wenn eine tiefere eingestufte Mannschaft dieses Vereins an diesem Spieltag ein Spiel bestreitet. In diesem Fall muss die höher eingestufte Mannschaft mit Spielern, der tieferen eingestuften Mannschaft aufgestockt werden, andernfalls wird das Ergebnis der tiefen eingestuften Mannschaft annulliert.
- 7.6.3. Die nicht angetretene oder aus weniger als 3 Spielern bestehende Mannschaft erhält die durch die VDK-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.

7.6.4. 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. Mannschaften aus der untersten VDK-Division werden nicht vom laufenden Spielbetrieb ausgeschlossen und die gespielten Begegnungen werden auch nicht aus der Wertung genommen.

8. Spiel

8.1. Modus

8.1.1. Die Mannschaftsstärke in einem Spiel in den VDK-Divisionen beträgt 4 Spieler. Diese müssen vor Beginn des Spiels namentlich im Spielbericht aufgeführt werden. Keiner dieser 4 Spieler darf als Ersatzspieler eingesetzt werden. Ein Reservespieler muss nicht vor dem Spiel auf dem Spielbericht genannt werden.

8.1.2. Das Spiel wird im kombinierten Wurfsystem mit 120 Kugeln ausgetragen.

8.1.3. Das Spiel wird auf einer 2 Kegelbahnanlagen wie folgt, Pro Kegelbahn, gespielt:

- 15 Kugeln linke Gasse in die Vollen.
- 15 Kugeln rechte Gasse Kranzabräumen.
- 15 Kugeln rechte Gasse in die Vollen.
- 15 Kugeln linke Gasse Kranzabräumen.

Bei 2 Mannschaften beginnt der Spieler der Gastmannschaft auf der ersten Kegelbahn, der Spieler der gastgebenden Mannschaft auf der zweiten Kegelbahn. Nach 60 gespielten Würfen wechseln die Spieler die Kegelbahn.

8.1.4. Das Spiel wird auf einer 4 Kegelbahnanlagen wie folgt gespielt:

- Auf der zweiten und vierten Kegelbahn:
 - 15 Kugeln rechte Gasse in die Vollen.
 - 15 Kugeln linke Gasse Kranzabräumen.
- Auf der ersten und dritten Kegelbahn:
 - 15 Kugeln linke Gasse in die Vollen.
 - 15 Kugeln rechte Gasse Kranzabräumen.

Bei 2 Mannschaften beginnen 2 Spieler der Gastmannschaft auf der ersten und dritten Kegelbahn, 2 Spieler der gastgebenden Mannschaft auf der zweiten und vierten Kegelbahn. Gezählt werden die Kegelbahnen von links nach rechts. Nach 30 gespielten

Würfen wechseln die Spieler auf die nächste Kegelbahn. Der Wechsel erfolgt im Uhrzeigersinn.

- 8.1.5. Gezählt werden die aktiven Kegelbahnen von links nach rechts.
- 8.1.6. Wenn mehr als 2 Mannschaften an einem Spiel teilnehmen, gelten die, von der VDK-Sportkommission vorher definierten, Startplätze.

8.2. Auswechseln

- 8.2.1. Jede Mannschaft darf genau einen Spieler auswechseln. Der eingewechselte Spieler muss, bei seiner Einwechslung, namentlich auf dem Spielbericht eingetragen werden. Der eingewechselte Spieler sowie der ausgewechselte Spieler dürfen am gleichen Spieltag nicht mehr in einer anderen Mannschaft eingesetzt werden.
- 8.2.2. Jedem 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.

8.3. Unterbrechung

- 8.3.1. Bei Ausfall einer Kegelbahnanlage oder einer Kegelbahn 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 Kegelbahn nicht reparieren, kann auf eine Ersatzbahn ausgewichen werden, falls diese Alternative besteht.
- 8.3.2. 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.

8.4. Abbruch

- 8.4.1. Das Spiel ist abzubrechen, wenn aufgetretene Schäden nicht behoben werden können oder eine Unterbrechung länger als 1 Stunde dauert und die beteiligten Mannschaften sich auf einen Abbruch einigen.
- 8.4.2. Bei einem 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 weitergespielt. Dazu beginnt der Spieler von vorne, aber lediglich die nachzuspielenden Würfe werden gewertet.

- 8.4.3. Erfolgt ein Spielabbruch aus anderen Gründen, entscheidet die VDK-Sportkommission über die Wertung des Spiels.
- 8.4.4. Abgebrochene Spiele müssen vor dem nächsten Spieltag vollendet werden.

8.5. Verspätung

- 8.5.1. Alle Begegnungen beginnen pünktlich, an dem im Spielplan angegebenen Zeitpunkt und gemäß in Punkt 7 festgelegten Terminen.
- 8.5.2. 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.
- 8.5.3. Eine Verspätung durch „höhere Gewalt“ muss dem Verantwortlichen der gegnerischen Mannschaft 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 das Spiel für die betreffenden Mannschaft 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 VDK-Sportwart festgelegt.
- 8.5.4. Ausgefallene Spiele müssen vor dem nächsten Spieltag ausgetragen werden.

8.6. Training

- 8.6.1. Den Spielern der teilnehmenden Mannschaften ist ein Training auf der Kegelbahnanlage, auf der das Spiel stattfindet, am selben Tag vor dem Spiel untersagt.
- 8.6.2. 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.
Die Anzahl Probewürfe ist abhängig von der Kegelbahnanlage:
 - Auf einer 2 Kegelbahnanlage: 10 Probewürfe Pro Kegelbahn

- Auf einer 4 Kegelbahnanlage: 5 Probewürfe Pro Kegelbahn

8.7. Wertung

- 8.7.1. Die Mannschaft mit der meisten erzielten Holzzahl erhält 2 Punkte, bei Holzzahl-Gleichstand erhält jede Mannschaft 1 Punkt.
- 8.7.2. Jeder Spieler erhält Einzelpunkte. Die Anzahl Einzelpunkte die Pro Spiel gewonnen werden können ist gleich der Anzahl teilnehmender Spieler. Der schlechteste Spieler erhält 1 Punkt, jeder bessere Platz erhält 1 Punkt mehr bis zum besten Spieler, der erhält so viele Punkte wie Spieler an dem Spiel teilgenommen haben.
- 8.7.3. Die Gastmannschaft bekommt 1 Zusatzpunkt, wenn die Spieler zusammen 15 Einzelpunkte oder mehr erreichen. In der 1. VDK-Division müssen die Spieler 16 Einzelpunkte oder mehr erreichen. Schafft die Gastmannschaft dies nicht, bekommt die gastgebende Mannschaft 1 Zusatzpunkt.
- 8.7.4. Tritt eine Mannschaft mir weniger als 4 Spielern an, bleibt die Einzelpunktzahl für den Zusatzpunkt gleich.
- 8.7.5. Mögliche Spielwertungen sind:
- 3:0
 - 2:1
 - 1:2
 - 0:3
- 8.7.6. Eine Mannschaft, welche nicht zu dem angegebenen Termin antritt oder ein Forfait anmeldet, erhält 0 Punkte und 0 Einzelpunkte. Die gegnerische vollständig anwesende Mannschaft erhält die volle Punktzahl: 3 Punkte sowie 26 Einzelpunkte.
- 8.7.7. Wenn mehr als 2 Mannschaften an einem Spiel teilnehmen, gilt die, von der VDK-Sportkommission vorher definierte, Wertung des Spiels.

9. Klassierung

- 9.1. Die Klassierung (Tabelle) der Mannschaften erfolgt durch die Summierung der erzielten Punkte.
- 9.2. Bei Gleichheit der erzielten Punkte, gilt folgende Reihenfolge:
- I. Die erspielten Einzelpunkte der eingesetzten Spieler
 - II. Die erzielten Auswärtspunkte
 - III. Der direkte Vergleich

IV. Entscheidungsspiel auf einer neutralen Kegelbahnanlage

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 VDK-Sportwart, den VDK-Präsidenten sowie den VDK-Pressewart zu senden.
- 10.2. Die Ergebnisse der 1. VDK-Division müssen von den gastgebenden Mannschaften direkt nach Spielende, schriftlich per Textnachricht an den VDK-Präsidenten und den VDK-Pressewart geschickt werden.
- 10.3. Auf einem Spielbericht müssen das Datum, der Ort, die vollständigen Namen der Mannschaften sowie aller Spieler stehen. Ebenfalls müssen das Endresultat und die erzielten Einzelpunkte jedes Spielers vermerkt sein. Zum Schluss müssen das Gesamtresultat jeder Mannschaft sowie die erzielten Einzelpunkte jeder Mannschaft angegeben sein.
- 10.4. Der Spielbericht muss von jeder beteiligten Mannschaft unterschrieben werden. Wenn dies nicht passiert, sind Reklamationen im Nachgang nicht möglich.
- 10.5. Falls ein Spiel aufgrund eines Nichtantritts einer Mannschaft nicht stattfindet oder ein Spiel, aus einem beliebigen Grund abgebrochen werden muss, muss die gastgebende Mannschaft ein Spielbericht erstellen. Der Grund des Nichtantritts oder des Abbruchs muss auf dem Spielbericht vermerkt werden.
- 10.6. Falsch oder nicht vollständig ausgefüllte Spielberichte und das nicht rechtzeitige Versenden der Spielberichte, werden mit einer, nach der VDK-Geschäftsordnung, festgelegten Strafe geahndet.

11. Startrecht

- 11.1. Es gibt keine Geschlechter Trennung innerhalb einer Mannschaft. Geschlechter gemischte Mannschaften sind erlaubt.
- 11.2. Ein Spieler darf an jedem Spieltag nur in einem Interclubspiel eingesetzt werden. Jeder Spieler kann pro Spieltag nur einen Start wahrnehmen. Im gegenteiligen Fall wird nur das erste Ergebnis gewertet.
- 11.3. Aus höher eingestuften Mannschaften darf nur 1 Spieler pro Spieltag in der nächsttieferen Mannschaft eingesetzt werden.

- 11.4. Aus tieferen eingestuften Mannschaften dürfen pro Spieltag beliebig viele Spieler in höher eingestuften Mannschaften eingesetzt werden.
- 11.5. Ein Spieler, einer höher eingestuften Mannschaft, kann eine oder mehrere Divisionen überspringen, wenn die nächsttiefe Mannschaft nicht in diesen Divisionen spielt.
- 11.6. Wurde ein Spieler als Auswechselspieler auf dem Spielbericht vermerkt, aber nicht eingesetzt, darf er für diesen Spieltag in einer anderen Mannschaft eingesetzt werden.

11.7. Besonderheit: Mehrfach spielen

- 11.7.1. In der untersten VDK-Division ist es erlaubt, wenn eine Mannschaft nur mit 3 Spielern antritt und ohne Reservespieler, dass entweder ein Spieler 2-mal spielt oder sich 2 Spieler der Mannschaft den letzten Start teilen. Die Teilung muss genau Hälften-Hälften betragen. In jedem Fall ist die gegnerische Mannschaft vor Spielbeginn darüber zu informieren.
- 11.7.2. In der untersten VDK-Division darf eine Mannschaft, die mit 4 Spielern antritt und ohne Reservespieler, einen Spieler 2-mal spielen lassen, wenn dieser sich das zweite-mal genau Hälften-Hälften mit einem anderen Spieler, der noch nicht gespielt hat, teilt. In jedem Fall ist die gegnerische Mannschaft vor Spielbeginn darüber zu informieren.

12. Wurfwertung

- 12.1. Die Wertung erfolgt nach Holz. Jeder gefallene Kegel ist ein Holz.
- 12.2. 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 vor Ort zu überprüfen. Kann ein Defekt nicht behoben werden, werden die tatsächlich gefallenen Kegel gewertet.
- 12.3. Wenn einem Spieler, nach Einnehmen der Grundstellung, die Kugel entfällt und diese den Spielbereich verlässt, zählt dies als gültiger Wurf.
- 12.4. Bevor ein Spieler seinen Wurf ausführen darf, muss die Kegelstellvorrichtung aufnahmefähig sein. Wenn dies nicht der Fall ist, ist der Wurf ungültig und muss wiederholt werden.
- 12.5. Wenn Kegel, nach dem Kugelabwurf, aber vor dem Kugleinschlag, umfallen, zählt der Wurf nicht. In diesem Fall muss der Wurf wiederholt werden.

- 12.6. 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.
- 12.7. 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. Ebenfalls dürfen Spieler der untersten VDK-Division freiwillig mit 14er Kegelkugeln spielen. In diesem Fall werden Durchläufer gewertet. Das Wechseln der Kegelkugelgröße während eines Spiels ist nicht erlaubt.
- 12.8. 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.

13. Meisterschaft – Aufstieg – Abstieg

- 13.1. Meister ist die bestplatzierte Mannschaft der jeweiligen VDK-Division.
- 13.2. In jeder VDK-Division ist die bestplatzierte Mannschaft Aufsteiger und die letztplatzierte Mannschaft Absteiger. Die bestplatzierte Mannschaft der 1. VDK-Division erhält das Recht, in die Nationaldivision aufzusteigen.
- 13.3. 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.
- 13.4. Sollte aus einem beliebigen Grund eine Mannschaft, die nicht auf einem Abstiegsplatz steht, auf ihre Zugehörigkeit in dieser Division verzichten, so steigt in der betreffenden Division keine Mannschaft ab. Verzichtet eine Mannschaft auf ihre Zugehörigkeit zur Nationaldivision, so wird diese der 1. VDK-Division zugeordnet.
- 13.5. Mannschaften, die auf ihr Aufstiegsrecht verzichten, müssen dies dem VDK-Sportwart bis zum 31. Mai des laufenden Jahres schriftlich mitteilen.
- 13.6. 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.

14. Play Offs

- 14.1. An Play Offs für die Meisterschaft und für den Aufstieg nehmen die 4 bestplatzierten Mannschaften nach Punkt 9 der jeweiligen Division teil. An Play Offs für den Abstieg nehmen die restlichen Mannschaften der jeweiligen Division teil. Wenn kein Absteiger in einer Division ermittelt wird, bleibt die Teilnahme an den Play Offs freiwillig.
- 14.2. An jedem Play Off Spiel nehmen alle Mannschaften teil. Dabei hat jede Mannschaft 1 Heimspiel. Dabei ist die Reihenfolge der Heimspiele in umgekehrter Reihenfolge der Tabellenplatzierung nach Hin- und Rückrunde. Wenn eine Kegelbahnanlage nicht zur Verfügung steht, kann der VDK-Sportwort diese Reihenfolge ändern.
- 14.3. Die Wertung eines Play Off Spiels erfolgt nach der meisten erzielten gesamt Holzzahl.
- 14.4. Die Anzahl Punkte die Pro Play Off Spiel gewonnen werden können ist gleich der Anzahl teilnehmender Mannschaften. Die schleteste Mannschaft erhält 1 Punkt, jeder bessere Platz erhält 1 Punkt mehr bis zur besten Mannschaft, die erhält so viele Punkte wie Mannschaften teilgenommen haben.
- 14.5. Aus der regulären Hin- und Rückrunde nehmen die Mannschaften Punkte durch ihre Tabellenplatzierung mit in die Play Offs. Die Mannschaft, die in der Abschlusstabelle der Hin- und Rückrunde am schlechtesten platziert ist, erhält 1 Punkt. Jeder Tabellenplatz besser gibt 1 Punkt mehr.
- 14.6. Die Klassierung (Tabelle) folgt nach erzielten Punkten. Bei Punktgleichheit zählt:
 - I. Die erspielten Einzelpunkte der eingesetzten Spieler
 - II. Die gesamt Holzzahl aller Play Off Spiele
- 14.7. Der Spielmodus wird jährlich von der VDK-Sportkommission bestimmt.

15. Entscheidungsspiel

- 15.1. Entscheidungsspiele werden in Hin- und Rückspiele gemäß Punkt 8 ausgetragen.
- 15.2. Zur Ermittlung des Siegers gelten nach beiden Spielen folgende Kriterien:
 - I. Anzahl der erzielten Punkte gemäß Punkt 8.7.
 - II. Die erzielte gesamt Holzzahl.
 - III. Die erzielte gesamt Holzzahl im Kranzabräumen.
 - IV. Die erzielten Einzelpunkte.

16. VDK-Sportkommission

- 16.1. Den Vorsitz der VDK-Sportkommission hat der VDK-Sportwart.
- 16.2. Stimmberechtigt ist jeder Verein des VDKs sowie der VDK-Präsident und der VDK-Sportwart.
- 16.3. Jährlich findet mindestens eine Versammlung der VDK-Sportkommission statt. Diese soll mindestens eine Woche vor Beginn des ersten Spieltags einberufen werden, optimal Ende August oder Anfang September. Der Ort wird in einem regelmäßigen Turnus geändert. Die Organisation der jährlichen Versammlung obliegt dem VDK-Sportwart.
- 16.4. Die VDK-Sportkommission ist berechtigt die genannten Entscheidungen in dieser Sportordnung zu treffen sowie Änderungen dieser Sportordnung vorzuschlagen und zu beschließen.
- 16.5. 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.
- 16.6. Jeder Verein hat das Recht eine außerordentliche Sitzung der VDK-Sportkommission einzuberufen.
- 16.7. Die VDK-Sportkommission kann Entscheidung und Beschlüsse durch eine Wahl per Handzeichen in einer Versammlung, digital sowie in Präsenz, beschließen. Ebenfalls ist eine schriftliche Abstimmung möglich, wenn alle Mitglieder der VDK-Sportkommission dem zustimmen. In außerordentlichen Fällen kann eine geheime Abstimmung angeordnet werden.

17. Sonstiges

- 17.1. Auf der Sportbekleidung darf Werbung angebracht werden. Die Werbung für Alkohol und Tabakwaren ist grundsätzlich nicht erlaubt. Trainingsanzüge sind von dieser Regelung ausgenommen.
- 17.2. Das Sporttrikot kann mit folgenden Aufschriften versehen sein:
 - Eines Verbandes oder eines an den VDK angeschlossenen Vereins
 - Firmenaufschriften (abgesehen von Alkohol- und Tabakbetrieben)
 - Spielernamen