

| Verband Deutschsprachiger Kegler G.o.E | | | | | |
|--|---------------------------------|---------------------|-----------------------|---|------------------|
| B- 4700 Eupen, Hisselgasse 87-89 (Keglerheim) | | | | | |
| Präsident | Jonny Deliég | Haasstrasse 3 | 4700 Eupen | ☎ | 0490430479 |
| Sekretariat | Svenja Scheiff | Kirchstraße 117 | 4730 Haus | ☎ | 0495 / 793218 |
| Kassiere | Werner Miessen | An der Follmühle 11 | 4730 Haus | ☎ | 087 / 553027 |
| Sportwart | Horst Weinhol | Am Kalkofen 44 | 4701 Ketten | ☎ | 0049 15752423136 |
| Bankkonto | BE09 2480 1743 3657 - GEBA BEBB | | | | |
| Unternehmensnummer: | 419 262 605 | | Gerichtsbezirk: Eupen | | |

S P O R T O R D N U N G

VDK-Interclubmeisterschaft

1. Allgemeine Bestimmungen

- 1.1 Die Wettkämpfe der VDK-Divisionen werden in einer jährlich gestalteten Spielserie gespielt.
- 1.2 Es sind gemischte Mannschaften erlaubt.

2. Bahnanlagen / Kugeln

- 2.1 VDK-Interclubspiele müssen auf einer Doppelanlage durchgeführt werden. Da wo vier (4) Kegelbahnen zur Verfügung stehen, dürfen auch VDK-Interclubspiele über vier (4) Bahnen gespielt werden. Die Kegelbahnanlagen und das Zubehör müssen den technischen Bedingungen entsprechen. Die Bahnabnahme darf nicht älter als drei (3) Jahre sein.
- 2.2 Bahnen, auf denen VDK-Interclubspiele ausgetragen werden, werden alle drei Jahre auf ihre Genauigkeit (Lauffläche, Kegelspiel, Schlagwände usw.) kontrolliert. Verantwortlich für die Organisation ist der KBKV-Sportausschuss.
- 2.3 Jede Bahnanlage kann während der Saison auf Antrag des Sportwarts durch einen Bahnabnehmer auf Ungenauigkeiten in der Waage überprüft werden. Bei Abweichungen von mehr als +/- 0,6mm sind die Bahnabnehmer angewiesen, diese gleich zu beheben.
- 2.4 Die Kugeln müssen griffig sein. Notfalls müssen Vierpass und Kugeln mit geeigneten Mitteln gereinigt werden.
- 2.5 Ein Wechsel der Heimbahn muss bis 15.07. des Jahres gemeldet sein.

3. Nenngeld

- 3.1 Für die Teilnahme am VDK-Interclubspielbetrieb wird ein Nenngeld 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, welche alle geforderten Beträge termingerecht entrichtet haben. Zu diesen Beträgen 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 31.07. 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 Mannschaft(en) der fusionierenden Vereine ihre finanziellen Verpflichtungen der vorherigen Spielzeit erfüllt haben. In jedem Fall entscheidet die VDK-Sportkommission.

4. Klasseneinteilung und Divisionsstärke

- 4.1 Bei Acht (8) oder mehr gemeldeten Mannschaften werden zwei (2) VDK-Divisionen erstellt, ansonsten nur eine.
- 4.2 Mannschaften eines neugegründeten Vereins sowie zusätzliche Mannschaften eines bestehenden Vereins beginnen in der untersten VDK-Klassen.

4.3 Spielplan und Spieltermine

- 4.3.1 Die Spieltermine werden von der VDK-Sportkommission festgelegt. Die Reihenfolge der Spiele ergibt sich aus dem Spielplan. Der Spielplan ist in Spieltage aufgeteilt.
- 4.3.2 Ausgefallene bzw. abgebrochene Spiele müssen vor dem nächsten Spieltag ausgetragen bzw. vollendet werden.
- 4.3.3 Der Spielbeginn der VDK-Division sind bei zwei (2) Kegelbahnanlagen auf Sonntags Zehn (10) oder vierzehn (14) Uhr festgesetzt oder Samstags zwischen vierzehn (14) und sechzehn (16) Uhr. Bei vier (4) Kegelbahnanlagen ist der Spielbeginn an Sonntagen auf Zehn (10), Zwölf (12), vierzehn (14) und sechzehn (16) an zu setzen. Bei vier (4) Kegelbahnanlagen ist am Samstag kein Spielbeginn möglich. 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.

4.4 Spielverlegung

- 4.4.1 Die im Spielplan aufgeführten Spieltermine dürfen bei der Erfüllung nachfolgender 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) wenigstens 48 Stunden vor dem neuen Spielbeginn schriftlich (Fax oder E-Mail – es geht auch per SMS bzw. mit WhatsApp) mitteilen.
- 4.4.3 Die Reihenfolge der Spieltage muss eingehalten werden.
- 4.4.4 Eine Begegnung eines Spieltages darf nur vorverlegt werden in den Zeitraum zwischen dem zu verlegenden Spieltermin (wie im Spielplan angegeben) und dem im Spielplan festgelegten Termin des vorangegangenen Spieltags.
- 4.4.5 Das erste Spiel darf nicht vor dem 01.09. stattfinden. Die Begegnungen des letzten Spieltages dürfen verlegt werden, mit Ausnahme, wenn tabellarisch keine Veränderungen vorkommen können.
- 4.4.6 Nur der Sportwart und sein Stellvertreter können Ausnahmegenehmigungen erteilen.

4.5 Verspätungen

- 4.5.1 Alle Begegnungen beginnen pünktlich:
 - an dem auf dem Spielplan eingetragenen Zeitpunkt
 - demgemäß 4.3 festgelegten Termin.
- 4.5.2 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.
- 4.5.3 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 drei 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 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 eingesetzt werden.
- 5.3 Jeder Klub benennt schriftlich vor dem vom VKD-Vorstand festgelegten Datum eines jeden Jahres vier (4) Spieler pro Mannschaft. Es gelten freie Mannschaftsmeldungen.
- 5.4 Die Mannschaftsstärke in den VDK-Interclubdivisionen beträgt vier (4) Spieler. Diese müssen vor Beginn des Spiels namentlich auf dem Spielbericht aufgeführt werden. Keiner dieser vier (4) Spieler darf als Ersatzspieler eingesetzt werden.
- 5.5 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 worden.

5.6 Nichtantritt („Forfait“)

- 5.6.1 Tritt eine Mannschaft an einem Spieltag nicht oder mit weniger als drei (3) Spielern an, gilt dies als „Forfait“ und diese Mannschaft erhält null (0) Punkte. Die vollständig anwesende Mannschaft erhält die volle Punktzahl = 3 : 0 und 26 : 10
- 5.6.2 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, andernfalls wird das Ergebnis der tiefer eingestufteten Mannschaft annulliert.

- 5.6.3 Eine Mannschaft welche nicht zu dem angegebenen Termin oder mit weniger als 3 Keglern antritt, erhält 0 Punkte.
- 5.6.4 Die nichtangetreten 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 dann in kürzester Zeit zu zahlen.
- 5.6.5 Tritt eine Mannschaft in einer Spielzeit dreimal (3) nicht an, wird sie aus der laufenden Meisterschaft ausgeschlossen. Alle Begegnungen mit Beteiligung dieser Mannschaft werden aus der Wertung genommen.
- 5.6.6 Ausnahme bei der laufenden Meisterschaft ausgeschlossen zu werden, gilt nur für unterste VDK-Division.
- 5.6.7 Es muss auf jeden Fall von der Gastgebenden Mannschaft ein Spielbericht erstellt werden. Auf diesem Spielbericht müssen die Namen der Spieler des Gastgebers genannt sein.

5.7 Auswechselfpieler

- 5.7.1 Jeder Spieler kann pro Interclubspieltag nur einen Start wahrnehmen. Im gegenteiligen Fall wird nur das erste Ergebnis gewertet.
- 5.7.2 Bei den Interclubmeisterschaften darf nur ein Spieler einer höher eingestuftten Mannschaft in der nächst niedrigeren Mannschaft spielen. Ein Spieler einer höher eingestuftten Mannschaft kann eine oder mehrere Divisionen überspringen, wenn die nächst tiefere Mannschaft nicht in diesen Divisionen spielt.
- 5.7.3 Aus tiefer eingestuftten Mannschaften dürfen Spieler unbegrenzt in höher eingestuftten Mannschaften spielen.
- 5.7.4 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 Auswechselfpieler auf dem Spielbericht vermerkt, aber nicht eingesetzt, darf er für diesen Spieltag unter Beachtung von 5.6.1 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.
- 5.7.5 *Besondere Bestimmungen für Vereine/Klubs mit zwei Mannschaften in der gleichen Division*
- 5.7.5.1 In den VDK-Divisionen werden 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 Wettkamps auf jeder Bahn Zehn (10) Probewürfe absolvieren. Die Zwanzig (20) Probewürfe gehören nicht zum Spiel. Die Einteilung wird so vorgenommen, dass die letzten Zehn (10) Probewürfe auf der Startbahn kegegelt werden.

7. Spielmodus

- 7.1 Das Spiel wird im **kombinierten Wurfsystem** (120) Kugeln ausgetragen.

- 7.1.1 Das Spiel auf zwei (2) Bahnanlage : Pro Bahn =
15 Kugeln Linke Gasse Volle
15 Kugeln Rechte Gasse Abräumen mit Kranzwertung
15 Kugeln Rechte Gasse Volle
15 Kugeln Linke Gasse Abräumen mit Kranzwertung

Der Gast beginnt auf der linken Bahn, der Gastgeber auf der rechten Bahn.
Nach 60 Würfeln wechseln die Spieler die Bahnen

- 7.1.2 Das Spiel auf Vier (4) Bahnanlage :
Der Gast fängt immer auf den Bahnen mit den ungeraden Zahlen an (1-3-5-7)

Erste Bahn = 15 Kugeln Linke Gasse Volle
15 Kugeln Rechte Gasse Abräumen mit Kranzwertung

Zweite Bahn = 15 Kugeln Rechte Gasse Volle
15 Kugeln Linke Gasse Abräumen mit Kranzwertung

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 immer auf den Bahnen mit den graden Zahlen an (2-4-6-8)

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. Reservespieler müssen NICHT genannt werden, erst wenn sie eingesetzt Werden. Man KANN, muss ihn aber nicht eintragen.

7.3 Spielunterbrechung

- 7.3.1 Bei Ausfall einer Bahnanlage oder Einzelbahn kann der Wettkampf auch nach einer längeren Unterbrechung fortgeführt werden. Die Fortsetzung muss auf jeden Fall erfolgen, wenn der Schaden innerhalb einer Stunde behoben wird. Bei darüber hinaus gehenden Zeiträumen kann der Wettkampf bei Einigung der beteiligten Mannschaften zu Ende geführt werden. Lässt sich der Schaden der betroffenen Bahn nicht reparieren, kann auf eine Ersatzbahn ausgewichen werden.
- 7.3.2 Muss ein Spieler wegen eines technischen Defekts länger als zehn (10) Minuten das Spiel unterbrechen, so darf er vor der Fortsetzung des Spiels fünf (5) Wurf ohne Kegel ausführen.

7.4 Spielabbruch

- 7.4.1 Das Spiel ist abzubrechen, wenn Schäden nicht behoben werden können.
- 7.4.2 Beim Spielabbruch aus technischen Gründen werden vollendete Einzelspiele gewertet. Bei abgebrochenen Einzelspielen müssen die nicht vollendeten Würfe nachgespielt werden. Bei der Wiederholung wird auf das Teilresultat weiterspielt. Dazu beginnt der Spieler von vorne, aber lediglich die nachzuspielenden Würfe werden gewertet.
- 7.4.3 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 LP erhält zwei (2) Punkte, bei LP-Gleichstand erhält jede Mannschaft einen (1) Punkte.
- 8.1.1 Berechnung des Zusatzpunktes :
Der Spieler(in) von beiden teilnehmenden Mannschaften (GastMannschaft / GastgeberMannschaft) mit der höchsten erspielten Holzzahl erhält acht (8) Punkte, der Spiele (in) mit der zweit höchsten erspielten Holzzahl Sieben (7) Punkte, der Spieler(in) mit der dritt höchsten erspielten Holzzahl Sechs (6) Punkte, der Spieler(in) mit der viert höchsten erspielten Holzzahl Fünf (5) Punkte, der Spiele (in) mit der dritt höchsten erspielten Holzzahl Vier (4) Punkte, der vorletzte Spiele (in) Zwei (2) Punkte und der Spiele (in) mit der niedrigsten erspielten Holzzahl Ein (1) Punkt.
Erreicht die Gastmannschaft in der Summe der Vier (4) Spieler zusammen Fünfzehn (15) Punkte oder mehr, erhält sie den Zusatzpunkt. Erreicht die Gastmannschaft diese Fünfzehn (15) Punkte nicht, erhält der Gastgeber den Zusatzpunkt. Treten beide Mannschaften mit nur drei (3) regulären Spielern an, so bleibt die Punktzahl für den Zusatzpunkt bei Fünfzehn (15).
- 8.2 Mögliche Wertungen: 3:0, 2:1, 1:2, 0:3,
- 8.3 Die Klassierung (Tabelle) der Mannschaften erfolgt nach
 - 8.3.1. Addition der erzielten Punkte.
 - 8.3.2. Bei Gleichheit der erzielten Punkte kommen zuerst die Einzelwertungspunkte, dann die erzielten Auswärtspunkte und als drittes (3.) der direkte Vergleich.

9. Spielbericht

- 9.1. Über jedes Spiel ist ein Spielbericht zu erstellen und bis spätestens 15:00 Uhr des folgenden Montags an die Fax-Nummer 080 70 72 71 zu faxen.
- 9.1.2. Bei Forfait-Spiele bzw. bei Spielabbruch muss die Gastgebende Mannschaft einen Spielbericht erstellen. Es sind die Namen der startenden Spieler auf diesem Spielbericht zu nennen, sowie der Forfaitgrund, bzw. Grund des abgebrochenen Spieles und bei der unter 9.1. angegebenen Fax-Nr. zu senden.
- 9.2. Falsch oder nicht vollständig ausgefüllte Spielberichte und das nicht rechtzeitige Versenden der Spielberichte werden mit einer nach der VDK-Geschäftsordnung festgelegten Strafe geahndet.

10. Meisterschaft / Aufstieg und Abstieg

- 10.1. Meister ist die bestplatzierte Mannschaft in den VDK-Divisionen.
- 10.2. Der Meister der 1. VDK-Division ist qualifiziert für den Aufstieg in die KBKV-Division.
- 10.3. In jeder VDK-Division ist der Bestplatzierte Aufsteiger und der Letztplatzierte Absteiger.
- 10.4. Sollte aus welchem Grund auch immer eine Mannschaft, die nicht auf einem abstiegsgefährdeten Platz steht, auf ihre Zugehörigkeit in der 1. VDK-Division verzichten, so steigt in der betreffenden Division keine Mannschaft ab.
- 10.5. Verzichtet die bestplatzierte Mannschaft auf den Aufstieg, qualifiziert sich die 2., verzichtet die 2. qualifiziert sich die 3. usw.
- 10.6. Wenn Mannschaften nicht aufsteigen möchten, müssen sie dieses dem VDK-Sportgremium bis zum 15.07. schriftlich mitteilen.

11. Aufstieg in die KBKV-Division

- 11.1. Die erstplatzierte Mannschaft der 1. VDK-Division steigt in die KBKV-Division auf. Verzichtet diese, tritt Punkt 10.5 in Kraft.

12. Entscheidungsspiele

- 12.1. Werden Hin- und Rückspiele gemäß Punkt 8.1 bis 8.3 ausgetragen
- 12.2. Zur Ermittlung des Siegers bzw. Verlierers gelten nach beiden Spielen nachfolgende Kriterien:
 1. Anzahl der erzielten Spielpunkte gemäß 8.3
 2. Gesamtzahl der erzielten Kegel jeder Mannschaft
 3. Gesamtzahl des Abräumergebnisses jeder Mannschaft
 4. Gesamtzahl der erzielten Einzelwertungspunkte. Der Spieler mit der höchsten Zahl erhält 8 Punkte, der nächste 7 Punkte usw. Bei Holzgleichheit erhalten die Spieler die gleiche Punktzahl und die nächste Einzelwertung entfällt.

13. Allgemeines

13.1. Werbung

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

13.2. Sportkleidung

Das Trikot kann mit folgenden Aufschriften versehen sein:

- eines Verbandes
- eines an den VDK angeschlossenen Verein
- Firmenaufschriften (abgesehen von Alkohol- und Tabakvertrieben)
- mit Spielernamen

13.3. Die VDK-Sportkommission legt für alle Vergehen bezüglich dieser Sportordnung Strafen fest. Fälle, die nicht durch die VDK-Sportordnung geregelt sind, werden durch die VDK-Sportkommission in außergewöhnlichen Sitzungen besprochen und festgelegt.

Diese Sportordnung wurde am 21. 08 .2015 auf der ordentlichen Versammlung des VDK-Sportgremiums erstellt und tritt gemäß Beschluss sofort in Kraft.

KSK Manderfeld

SK Kelmis

KSC-31-Brettrein Hauset

SK Windstärke Neun

Eifeler Holzknacker

KSK Eupen-Raeren

VDK – Pokal - Sportordnung

1. Teilnahme

- 1.1 . Mannschaften der 1.VDK – Division sind zur Teilnahme verpflichtet.
- 1.1.1. Für die Mannschaften der folgenden VDK-Ligen ist die Teilnahme freiwillig.
- 1.2 . Mannschaften aus der KBKV – Division können auf freiwilliger Basis teilnehmen.
- 1.3 . Mannschaften aus der BelNed – Division sind nicht Teilnahme berechtigt.
- 1.3.1 Spieler, die in der BelNed gemeldet sind, sind nicht für die Teilnahme bei den VDK-Pokalspielen berechtigt.

2. Auslosung

- 2.1. Jede Runde wird neu ausgelost. Sind mehr als 8 Mannschaften gemeldet, wird eine Qualifikationsrunde aus allen gemeldeten Mannschaften ausgelost, sodass nur noch 8 Mannschaften für die 1. Hauptrunde übrig bleiben.
- 2.1.1 Der letztjährige Pokalsieger setzt in dieser Qualifikationsrunde automatisch aus.
- 2.2 Innerhalb einer Frist ab Veröffentlichung der Auslosung, muss die Heimmannschaft der Gastmannschaft mindestens 3 Termine vorschlagen. Beide Mannschaften müssen sich auf einen dieser Termine einigen, oder den äußersten Spieltermin einhalten. Der Gastmannschaft und dem Sportwart ist dieser Termin schriftlich (per E-Mail; per SMS; per Fax; per WhatsApp) mitzuteilen. Meldet sich der Gastgeber nicht innerhalb dieser Frist, und hat er sich bis zum äußersten Spieltermin nicht gemeldet, gilt der Gastgeber als Verlierer und ist im Pokal - Wettbewerb ausgeschieden.
Antwortet die Gastmannschaft nicht auf die vorgeschlagenen 3 Termine und ist der äußerste Spieltermin verstrichen, so gilt die Gastmannschaft als Verlierer und ist im Pokal – Wettbewerb ausgeschieden.
In jedem Fall ist der Sportwart zu informieren und ein Spielbericht zu schreiben und zu versenden (Fax 080 707271).
- 2.3 Es gelten die Regeln der KBKV – Division (Spielermeldungen -- Lizenzen, ...).
Spieler, deren Mannschaft im laufenden Pokalwettbewerb ausgeschieden ist, dürfen im weiteren Wettbewerbsverlauf in höheren gemeldeten Mannschaften eingesetzt werden.
Die Mannschaftszugehörigkeit ergibt sich aus der namentlichen Meldung vor Beginn der Meisterschaft. Es dürfen keine Spieler eingesetzt werden, die in der BelNed gemeldet sind.
- 2.4 Bis zum Halbfinale haben VDK-Mannschaften, die in den unteren Ligen spielen, Heimrecht. Also, tiefer eingestufte Mannschaften bekommen automatisch das Heimrecht zugesprochen. Ab Halbfinale gilt die Auslosung.
- 2.5 Das Finale wird immer dort ausgetragen, wo kein Finalteilnehmer Heimrecht hat. Das Finale kann auf allen VDK-Kegelbahnanlagen ausgetragen werden, in Rotation aller Kegelbahnanlagen. Diese Rotation wird in einer Liste als Anhang der VDK-Pokal-Sportordnung angehängt.
- 2.6 Die VDK-Pokalspielberichte müssen immer unter 080 707271 gefaxt werden.

3. Spielmodus

3.1 *Zwei (2) Kegelbahnanlagen*

- 3.1.1. Spieler 1 der Gastmannschaft spielt 60 Wurf kombiniert auf Bahn 1.
Gleichzeitig spielt Spieler 1 des Gastgebers 60 Wurf kombiniert auf Bahn 2.
Anschließend bilden Spieler 1 und Spieler 2 der Gastmannschaft ein Tandempaar und spielen 60 Wurf Abräumen auf Bahn 1.
Gleichzeitig bilden Spieler 1 und Spieler 2 des Gastgebers ein Tandempaar und spielen 60 Wurf Abräumen auf Bahn 2.
Danach spielt Spieler 2 der Gastmannschaft 60 Wurf kombiniert auf Bahn 1.
Gleichzeitig spielt Spieler 2 des Gastgebers 60 Wurf kombiniert auf Bahn 2.

Jetzt erfolgt der Bahnwechsel.

- Spieler 3 der Gastmannschaft spielt 60 Wurf kombiniert auf Bahn 2.
Gleichzeitig spielt Spieler 3 des Gastgebers 60 Wurf kombiniert auf Bahn 1.
Anschließend bilden Spieler 3 und Spieler 4 der Gastmannschaft ein Tandempaar und spielen 60 Wurf Abräumen auf Bahn 2.
Gleichzeitig bilden Spieler 3 und Spieler 4 des Gastgebers ein Tandempaar und spielen 60 Wurf Abräumen auf Bahn 1.
Das Abräumen der Tandempaare besteht aus 15 Kugeln links, 15 Kugeln rechts, 15 Kugeln rechts, 15 Kugeln links. (nach jeden 15 geworfenen Kugeln werden alle neun Kegeln aufgestellt)
Zuletzt spielt Spieler 4 der Gastmannschaft 60 Wurf kombiniert auf Bahn 2.
Gleichzeitig spielt Spieler 4 des Gastgebers 60 Wurf kombiniert auf Bahn 1.
- 3.1.2. Jeder Spieler hat 10 Probekugeln auf seiner Startbahn
3.1.3 Bei Holzgleichheit siegt der Gast.

3.2. *Vier (4) Kegelbahnanlagen*

- 3.2.1. Spieler 1 der Gastmannschaft startet auf Bahn 1/5, und Spieler 3 der Gastmannschaft startet auf Bahn 3/7 zur gleichen Zeit.

Gleichzeitig startet Spieler 1 des Gastgebers auf Bahn 2/6 und Spieler 3 des Gastgebers auf Bahn 4/8 ebenfalls zur gleichen Zeit.

Spieler 1 der Gastmannschaft spielt auf Bahn 1/5 dreißig (30) Wurf kombiniert und wechselt danach auf die Bahn 2/6 und spielt dann nochmals dreißig (30) kombiniert. Spieler 3 der Gastmannschaft spielt auf Bahn 3/7 dreißig (30) kombiniert und wechselt danach auf die Bahn 4/8 um dort nochmals dreißig (30) Wurf kombiniert zu spielen. Spieler 1 des Gastgebers spielt dreißig (30) Wurf kombiniert auf der Bahn 2/6 und wechselt danach auf die Bahn 1/5 um nochmals dreißig (30) Wurf kombiniert zu spielen. Spieler 3 des Gastgebers spielt auf der Bahn 4/8 dreißig (30) kombiniert und wechselt danach auf die Bahn 3/7 um nochmals dreißig (30) Wurf kombiniert zu spielen.

Anschließend bilden Spieler 1 und Spieler 2 der Gastmannschaft ein Tandempaar und spielen zuerst auf der Bahn 1/5 dreißig (30) Wurf abräumen, danach wechseln sie auf die Bahn 2/6 um ebenfalls nochmals dreißig (30) Wurf abräumen zu spielen.

Gleichzeitig bilden Spieler 1 und Spieler 2 des Gastgebers ein Tandempaar und spielen zuerst auf der Bahn 2/6 dreißig (30) Wurf abräumen und wechseln danach auf die Bahn 2/6 dreißig (30) Wurf abräumen und wechseln danach auf die Bahn 1/5 um dreißig (30) abräumen zu spielen.

Zur gleichen Zeit

bilden Spieler 3 und Spieler 4 der Gastmannschaft ein Tandempaar und spielen zuerst auf der Bahn 3/7 dreißig (30) Wurf abräumen, danach wechseln sie auf die Bahn 4/8 um ebenfalls dreißig (30) Wurf abräumen zu spielen.

Gleichzeitig bilden Spieler 3 und Spieler 4 des Gastgebers ein Tandempaar und spielen zuerst auf der Bahn 4/8 dreißig (30) Wurf abräumen und wechseln danach auf die Bahn 3/7 um dreißig (30) Wurf abräumen zu spielen.

Jetzt erfolgt der Bahnwechsel

Spieler 2 der Gastmannschaft startet auf Bahn 1/5, Spieler 4 der Gastmannschaft startet auf Bahn 3/7 zur gleichen Zeit.

Gleichzeitig startet Spieler 2 des Gastgebers auf Bahn 2/6 und Spieler 4 des Gastgebers auf Bahn 4/8 ebenfalls zur gleichen Zeit.

Spieler 2 der Gastmannschaft spielt auf Bahn 1/5 dreißig (30) Wurf kombiniert und wechselt danach auf die Bahn 2/6 und spielt dann nochmals dreißig (30) Wurf kombiniert. Spieler 4 der Gastmannschaft spielt auf Bahn 3/7 dreißig (30) Wurf kombiniert und wechselt danach auf die Bahn 4/8 um dort nochmals dreißig (30) Wurf kombiniert zu spielen. Spieler 2 des Gastgebers spielt dreißig (30) Wurf kombiniert auf der Bahn 2/6 und wechselt danach auf die Bahn 1/5 um nochmals dreißig (30) Wurf kombiniert zu spielen. Spieler 4 des Gastgebers spielt auf der Bahn 4/8 dreißig Wurf kombiniert und wechselt danach auf die Bahn 3/7 um nochmals dreißig (30) Wurf kombiniert zu spielen.

4. Wurfwertung

- 4.1 Die Wertung erfolgt nach Holz. Jeder gefallene Kegel ist ein Holz.
- 4.2 Die Wurfwertung erfolgt nach Anzahl der gefallen Kegel. Schräggehende Kegel 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. Ist ein Defekt nicht zu beheben, werden die tatsächlich gefallen Kegel gewertet.
- 4.3 Wenn dem Spieler nach Einnehmen der Grundstellung die Kugel entfällt und diese den Spielbereich verlässt, zählt dies als gültiger Wurf.
- 4.4 Vor Abgabe eines Wurfes muss die Kegelstellvorrichtung aufnahmebereit sein, sonst ist der Wurf ungültig und muss wiederholt werden. Kegel, die nach dem Kugelabwurf, jedoch vor dem Kugeleinschlag umfallen, zählen nicht. Der Wurf muss wiederholt werden.

5. Allgemeines

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

Diese Sportordnung wurde am 21.08.2015 auf der ordentlichen Generalversammlung der VDK-Sportkommission erstellt und tritt gemäß Beschluss sofort in Kraft.

VDK Tandemmeisterschaft-Sportordnung

1. Allgemeines

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

2. Ausrichtungsorte

- 2.1 Vorlauf und Finale finden in einem Durchgang statt. Somit findet die VDK-Tandemmeisterschaft mit nur einem Start statt.
- 2.2 Die Festlegung der ausführenden Sektion obliegt dem VDK-Sportwart und werden in einer geregelten Reihenfolge bestimmt.
- 2.3 Der Ausrichter kann nur ein Mitglied des VDK's sein. Der VDK-Sportwart ernennt für die Durchführung der Meisterschaft die ausführende Sektion.
- 2.3.1. Der genannte Ausrichter ist für den organisatorischen und geregeltem Ablauf der Tandemmeisterschaft verantwortlich. Sollten bei dem Ausrichter keine computertechnische Möglichkeiten zur Registrierung der Wurfzahl geben, muss der Ausrichter dem entsprechende Anzahl an Aufschreiber stellen.

3. Spielmodus

- 3.1 Gespielt werden 120 Kugeln Abräumen im Blockstartsystem auf 4- Bahnen Anlagen.
Bahn 1: 15 Kugeln links abräumen, 15 Kugeln rechts abräumen.
Bahn 2: 15 Kugeln rechts abräumen, 15 Kugeln links abräumen.
Bahn 3: 30 Kugeln wie Bahn 1
Bahn 4: 30 Kugeln wie Bahn 2
Danach wird Team-Doppel gespielt, wobei jeder Spieler(in) auf 2 Bahnen 60 Wurf kombiniert spielt. Das Tandempaar bestimmt selber, welcher Spieler(in) auf welchen zwei Bahnen (1-2/5-6 bzw. 3-4/7-8) startet.
Gespielt wird wie im Interclub-Spielsystem auf einer Zwei (2) Kegelbahnanlage. Nur das jeder Spieler(in) Sechzig (60) Kugeln und keine Hundertzwanzig (120) spielt.
- 3.2 Jedes Tandempaar hat Anrecht auf 10 Probekugeln auf der für sie beginnenden Bahn.

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. Schräggestehende Kegel 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. Ist ein Defekt nicht zu beheben, werden die tatsächlich gefallenen Kegel gewertet.
- 4.3 Wenn dem Spieler nach Einnehmen der Grundstellung die Kugel entfällt und diese den Spielbereich verlässt, zählt dies als gültiger Wurf.
- 4.4 Vor Abgabe eines Wurfes muss die Kegelstellvorrichtung aufnahmebereit sein, sonst ist der Wurf ungültig und muss wiederholt werden. Kegel, die nach dem Kugelabwurf, jedoch vor dem Kugeleinschlag umfallen, zählen nicht. Der Wurf muss wiederholt werden.
- 4.5 Bei Anwurf in die falsche Gasse, wird der Wurf gestrichen, wo der Trainer, ein Zuschauer oder der Spieler selbst bzw. sein Tandempartner dieses feststellen. Sollte der Spieler weiterhin falsche Gasse anspielen, wird das Spiel des Teams für ungültig erklärt. Der VDK-Sportwart oder sein Stellvertreter sind berechtigt, die Spieler von der Bahn zu verweisen.

5. Wertung bei Holzgleichheit

- 5.1 Ist das Holz – Ergebnis am Ende gleich, werden die Sieger wie folgt ermittelt:
 - besteht hier Gleichheit, ist das Tandemteam mit dem niedrigsten Räumergebnis, welches in einer Gasse erzielt wurde, schlechter platziert.
 - sollte auch hier Gleichheit bestehen, ist das Tandemteam mit dem zweitniedrigsten Räumergebnis, welches in einer Gasse erzielt wurde, schlechter platziert.
 - Diese Regelung wird durchgeführt, bis alle Räumgassen ausgewertet wurden.
 - Danach größere Anzahl von Neunern und Kränzen, die mit einem Wurf zu Fall gebracht wurden.
 - Zu aller Letzt : Losentscheid

6. Auswechslung

- 6.1 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 Tandem – Meisterschaft teilgenommen haben und die sich Ergebende Klasse laut Punkt 1.1 darf sich nicht verändern.
- 6.2 Das Auswechslern ist dem Sportwart mitzuteilen und ebenfalls auf dem Startzettel zu vermerken

7. Allgemeines

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

Diese Sportordnung wurde am 10.08.2015 auf der ordentlichen Generalversammlung der VDK-Sportkommission erstellt und tritt gemäß Beschluss sofort in Kraft.

VDK Einzelmeisterschaft-Sportordnung

1. Allgemeines

- 1.1 Die Organisation der Einzelmeisterschaft obliegt dem Nationalsportwart, unterstützt von den Mitgliedern der Sportkommission.
- 1.2 Die Organisation der VDK Einzelmeisterschaft obliegt dem VDK-Sportwart nach Absprache mit dem Nationalsportwart und mit Unterstützung von den Sektionssportwarten
- 1.3 Der ausführende Verein ist zuständig für den reibungslosen Ablauf der Wettkämpfe

2. Ausrichtungsorte

- 2.1 Es gibt immer zwei (2) Vorläufe und das darauf folgende Finale.
- 2.2 Die Festlegung der ausführenden Sektionen obliegt dem VDK-Sportwart und werden in einer geregelten Reihenfolge bestimmt.
- 2.3 Der Ausrichter kann nur ein Mitglied des VDK's sein. Der VDK-Sportwart ernennt für die Durchführung der Meisterschaft die ausführende Sektion. Der jeweilige Sektionssportwart benennt den ausführenden Verein.

3. Aufgaben des ausführenden Vereins

- 3.1 Die Anlage muss sich in einem einwandfreien Zustand befinden.
- 3.2 Wenn das Anschreiben nicht von einem Zentralcomputer bzw. von einem Bahntotalisator übernommen wird, müssen Anschreiber diese Aufgabe für die ersten Starter des Tages gewährleistet sein.
- 3.3 Alle handgeschriebenen Ergebnisse müssen nachgezählt und kontrolliert werden. Die Aufsichtsperson trägt die Zwischenresultate ein.
- 3.4 Dafür zu sorgen, dass jeder Sportler der seinen Wettkampf beendet hat, dem nachfolgenden Spieler, der die gleiche Startbahn hat, anschreibt.
- 3.5 Das sichtbare Anbringen der Ergebnisse für die Teilnehmer und Zuschauer
- 3.6 Die erzielten und kontrollierten Anschreibezettel dem VDK-Sportwart schnellstmöglich zu übermitteln.
- 3.7 Die Schiedsrichterfunktion zu übernehmen.

4. Teilnahme

- 4.1 Die Lizenz mit dem ärztlichem Attest muss dem KBKV-Vorstand vorliegen, und der Jahresbeitrag eingezahlt sein.
- 4.2 Für die Teilnahme an der VDK-Einzelmeisterschaft ist die Teilnahme an den jeweiligen Regionalmeisterschaften nicht erforderlich.

5. Aufgaben der Teilnehmer

- 5.1 Sich mindestens 15 Minuten vor der angegebenen Startzeit bei der Aufsicht führenden Person melden.
- 5.2 Rechtzeitig in Sportkleidung auf der Startbahn erscheinen
- 5.3 Im Falle höherer Gewalt (Verkehrsunfall, schlechte Straßenverhältnisse usw.) sich telefonisch auf der Anlage, bzw. sich beim Sportwart zu melden und wenn möglich, ein von der Polizei ausgestellt Dokument nachreichen.
- 5.4 Bei Verletzung oder Krankheit ein ärztliches Attest einreichen.
- 5.5 Wenn das Anschreiben nicht von einem Zentralcomputer oder Bahntotalisator übernommen wird, muss jeder Spieler nach Beendigung seines Wettkampfes dem ihm auf seiner Startbahn folgenden Starter anschreiben. Ist es ihr/ihm nicht möglich, muss sie/er für Ersatz sorgen. Grundsätzlich muss jeder gefallene Kegel angeschrieben werden, damit jeder Wurf erkennbar ist.
- 5.6 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 U 14 : Jugend B 9 – 13 Jahre
müssen mit 14er Kugeln spielen. Durchläufer werden wiederholt
U 18 : Jugend A 14 – 17 Jahren auch Jugend B Anfänger
U 24 : Junioren/innen 18 – 23 Jahren
Damen und Herren : ab 24 Jahren
Damen A : Seniorinnen ab 45 Jahren
Herren A : Senioren ab 50 Jahren
Damen B : Seniorinnen ab 55 Jahren
Herren B : Senioren ab 60 Jahren
- 6.3 Die Altersklasse bzw. Kategorie muss jeder Starter in den Anmeldeformulare vorher angeben und kann sie nicht während der laufenden Meisterschaft ändern.
- 6.4 Wenn in einer Klasse weniger als drei (3) Teilnehmer an den Start gehen, werden diese mit anderen Kategorien, ohne jegliche Begrenzungen, zusammengelegt.
- 6.5 Im Finale, und nur im Finale, werden für Anfänger beim Räumen nicht nach Fünf (5) Wurf wieder ein neues Bild aufgestellt. Das gilt für Anfänger, die in ihrer Ersten (1.) Ligen-Saison spielen.

7. Spielmodus

- 7.1 Gespielt werden 120 Wurf kombiniert im Blocksystem auf 2- und 4 – Bahnenanlagen.
Bahn 1: 15 Kugeln Links Volle, 15 Kugeln Rechts Räumen
Bahn 2: 15 Kugeln Rechts Volle, 15 Kugeln Links Räumen
Bahn 3: wie Bahn 1
Bahn 4: wie Bahn 2

8. Wurfwertung

- 8.1 Die Wertung erfolgt nach Holz. Jeder gefallene Kegel ist ein Holz.
8.2 Die Wurfwertung erfolgt nach Anzahl der gefallen Kegel. Schräggestehende Kegel 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. Ist ein Defekt nicht zu beheben, werden die tatsächlich gefallen Kegel gewertet.
8.3 Wenn dem Spieler nach Einnehmen der Grundstellung die Kugel entfällt und diese den Spielbereich verlässt, zählt dies als gültiger Wurf.
8.4 Vor Abgabe eines Wurfs muss die Kegelstellvorrichtung aufnahmebereit sein, sonst ist der Wurf ungültig und muss wiederholt werden. Kegel, die nach dem Kugelabwurf, jedoch vor dem Kugeleinschlag umfallen, zählen nicht. Der Wurf muss wiederholt werden.
8.5 Bei Anwurf in die falsche Gasse, wird der Wurf gestrichen, wo der Couch, ein Zuschauer oder der Spieler selbst dieses feststellen. Sollte der Spieler weiterhin die falsche Gasse anspielen, werden alle darauf folgende 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 Bei der gleichen Anzahl von Holz werden die Sieger der Einzelmeisterschaft wie folgt ermittelt:
- Durch das bessere Gesamt – Abräumergebnis
 - Besteht hier Gleichheit, ist der Spieler mit dem niedrigstem Räumergebnis, welches in einer Gasse erzielt wurde, schlechter platziert.
 - Sollte auch hier Gleichheit erzielt werden, 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 wurden.
 - Losentscheid

10. Allgemeines

10.1 Werbung

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

10.2. Sportkleidung

10.2.1 Das Trikot kann mit folgenden Aufschriften versehen sein:

- eines Verbandes sowie eines an den KBKV angeschlossenen Verein.
- alle Firmen, die nicht mit Alkohol und Tabakwaren in Verbindung gebracht werden
- neutral, d.h. ohne jegliche Aufschrift.

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

Diese Sportordnung wurde am 21.08.2015 auf der ordentlichen
Generalversammlung der VDK-Sportkommission erstellt und tritt gemäß
Beschluss sofort in Kraft.