

Deutsche Classic-Kegler Union
Regionsvertretung Rheinhessen – Pfalz e.V.

Durchführungsbestimmungen



Deutsche Classic-Kegler Union
Regionsvertretung Rheinhessen – Pfalz e.V.

Deutsche Classic-Kegler Union

Regionsvertretung Rheinhessen – Pfalz e.V.

1	Allgemeines.....	3
2	Ligen	3
3	Spielbestimmungen.....	3
4	Platzierung nach Abschluss der Spielrunde.....	4
5	Auf- und Abstieg.....	4
6	Spielverlegung und Ausfall einer Mannschaft.....	5
7	Startberechtigungen	5
8	Mannschaftsaufstellung	5
9	Organisation.....	7
10	Ahndungsvorschriften.....	7

Deutsche Classic-Kegler Union

Regionsvertretung Rheinhessen – Pfalz e.V.

1 Allgemeines

- 1.1 Für die Durchführung der Meisterschaftsrunde sind die DCU – Sportordnungen maßgebend.
- 1.2 Klarstellungen hierzu werden im Folgenden geregelt.
- 1.3 Der Text dieser Durchführungsbestimmungen gilt für die männliche und weibliche Sprachform. Zur besseren Verständlichkeit wird grundsätzlich die männliche Schreibweise verwendet.

2 Ligen

- 2.1 Gliederungen der Ligen

Männer/Frauen

Regionalliga

Landesliga Ost/West

Gruppenliga

In diesen Ligen darf nur jeweils eine Mannschaft eines Clubs spielen.

Weitere Ligeneinteilungen nehmen die sportlich Verantwortlichen nach Meldeeingang vor.

Die Bildung von Spielgemeinschaften sind zulässig.

- 2.3 Meldeschluss für die Mannschaftsmeldung zum Erstellen der Spielpläne und Anschriftenlisten in den Ligen (Regionalliga u. Landesligen) ist der 25.05.
Für alle anderen Ligen und Klassen der 01.07.
- 2.4 Das Spielen mit eigenen Kugeln ist gestattet
- 2.5 Es darf in allen Ligen der DCU-Regionsvertretung Rheinland-Pfalz mit Lochkugel gespielt werden.

3 Spielbestimmungen

- 3.1 Der jeweiligen Gastgeber ist für das ordnungsgemäße Ausfüllen des Spielberichtes verantwortlich
- 3.2 Es dürfen nur Spielberichte verwendet werden, deren Form vom der DCU genehmigt wurden.
- 3.3 Eine namentliche Nennung der Spieler, die voraussichtlich zum Einsatz kommen, muss vor Spielbeginn vorgenommen werden. Es dürfen maximal 10 Spieler benannt werden.
Eine Nachbenennung ist nicht möglich.

Deutsche Classic-Kegler Union

Regionsvertretung Rheinhessen – Pfalz e.V.

- 3.4 Die Mannschaftsführer beider Mannschaften sind auf dem Spielbericht mit "MF" zu kennzeichnen.
- 3.5 Nach Spielende wird der Spielbericht vollständig ausgefüllt. Beginn und Ende des Spiels sind einzutragen.
- 3.6 Durch Unterschrift der beiden Mannschaftsführer wird die Richtigkeit der Eintragungen bestätigt. Der Spielbericht ist immer zu unterschreiben – auch im Falle eines Protestes.
- 3.7 Ein Protest gegen die Spielwertung ist auf dem Spielbericht zu vermerken und innerhalb von 5 Tagen schriftlich (Postalisch, Fax, E-Mail) an den Ligenleiter einzureichen. Die Einspruchgebühr ist einzuzahlen. Ist kein Vermerk auf dem Spielschein gibt es keinen Protest. Bleibt der schriftliche Protest aus, wird der Protestierende nach den Ahnungsvorschriften bestraft. Weitere Maßnahmen nach der RVO der DCU zu prüfen.
 - Proteste, die sich aus der Spielführung ergeben, werden durch den Ligenleiter innerhalb von 14 Tagen nach Eingang des Protestes entschieden.Die Entscheidung des Ligenleiters muss den Betroffenen schriftlich mitgeteilt werden.
- 3.8 Der Rechtsausschuss ist zuständig für Behandlung von Protesten gegen die Entscheidungen des Ligenleiters. Solche Proteste können eingereicht werden durch Spieler, Clubs oder Vereine.
- 3.9 Die letzte Instanz und zuständig zur Behandlung von Protesten gegen Entscheidungen des Rechtsausschusses ist das Verbandsgericht.
- 3.10 Die Zustellung der Spielberichte an den Ligenleiter obliegt dem Gastgeber. Für die rechtzeitige und ordnungsgemäße Absendung ist der Gastgeber verantwortlich. Die Originale müssen jedoch bei Protesten oder auf Verlangen jederzeit vorgelegt werden.
- 3.11 Die Ligenleiter prüfen anhand der Spielberichte die ordnungsgemäße Durchführung der Wettkämpfe. Festgestellte Verstöße werden vom jeweiligen Ligenleiter geahndet.
- 3.12 Das Tragen von Werbung auf Trikots, Sporthose/-rock und Trainingsanzug ist genehmigungspflichtig und muss bei der Geschäftsstelle der DCU Rheinhessen - Pfalz unter Erhebung einer einmaligen Gebühr in Höhe von 30 € beantragt werden. Bestehende Werbeverträge (des LVF) sind nach wie vor gültig, mitzuführen und dem Schiedsrichter oder den Mannschaftsführern ohne Aufforderung vorzulegen.
- 3.13 Alle Mannschaften sind verpflichtet, für ein sportliches Verhalten ihrer Spieler, Mitglieder und Anhänger unmittelbar vor, während und nach dem Spiel zu sorgen. Für Spieler im Mannschaftsspielbetrieb gilt während des gesamten Wettkampfes bis nach der Absage Alkoholverbot (einschl. alkoholfreie Biere). Verstöße werden mit Kegelabzug der betroffenen Spieler geahndet.

4 Platzierung nach Abschluss der Spielrunde

- a) Bei Punktgleichheit von mehreren Mannschaften wird zur Ermittlung des Tabellenplatzes und unter Berücksichtigung der gegeneinander erzielten SWP eine gesonderte Tabelle erstellt.
Ist hier Gleichheit vorhanden, wird wenn es um Platz 1 und 2 bzw. Auf – oder Abstieg geht, möglichst auf neutraler Bahnanlage ein Entscheidungsspiel ausgetragen. Hierbei entscheidet das bessere Mannschaftsergebnis.
- b) Sind sonstige Platzierungen betroffen, wird zur Ermittlung des Tabellenplatzes bei Gleichheit die Differenz der gegeneinander erzielten Ergebnisse bewertet.

Deutsche Classic-Kegler Union

Regionsvertretung Rheinhessen – Pfalz e.V.

5 Auf- und Abstiegsregelung

- 5.1 Die Meister haben Aufstiegsrecht.
- 5.2 Die Anzahl der Absteiger richtet sich in Abhängigkeit der Ligenstärke nach der von oben kommenden Anzahl von Mannschaften. In der Regionalliga und in den Landesligen steigt der Tabellenletzte **immer** ab.
- 5.3 Aus einer 200er-Liga kann keine Mannschaft in eine 100er Klasse absteigen. Aus einer 100er Klasse kann man nur auf freiwilliger Basis in die unterste 200er Liga aufsteigen.
- 5.4 Verzichtet ein Meister oder Aufstiegsberechtigter auf den Aufstieg zum zweiten Mal in Folge, wird die Mannschaft in der neuen Spielrunde eine Liga/Klasse tiefer eingestuft, sie gilt als erster Absteiger.
- 5.5 Bei Abstieg einer Mannschaft aus einer Liga/Klasse kann eine Mannschaft des **gleichen** Clubs aus der nächstniederen Liga/Klasse **nicht** aufsteigen.

6 Spielverlegung und Ausfall einer Mannschaft

- 6.1 Die angesetzten Spieltermine/-tage im Spiel-/Rahmenplan sind verbindlich.
- 6.2 In allen Ligen können Spielverlegungen genehmigt werden.
(Formular mit Unterschrift beider Clubs/Vereine an den Ligenleiter)
- 6.3 Eine Verlegung der letzten zwei Spieltage ist grundsätzlich nicht möglich.

7 Startberechtigung

- 7.1 Für die Spielberechtigung in den Ligen ist pro Mannschaft ein Startgeld zu zahlen. Ist das Startgeld bis zum 1.Spieltag nicht eingegangen, erlischt die Startberechtigung bis Zahlungseingang.
- 7.2 Startberechtigt sind nur Spieler, die einen gültigen Spielerpass besitzen.
- 7.3 Kann ein Spielerpass nicht vorgelegt werden, ist dies im Spielbericht zu vermerken. Der Pass ist innerhalb von 6 Tagen dem zuständigen Ligenleiter vorzulegen. Wird der Pass nicht innerhalb dieser Frist vorgelegt, wird die Kegelzahl des Spielers dessen Pass gefehlt hat am Spielergebnis abgezogen.

8 Mannschaftsaufstellung (Gilt auch für das Herabstellen aus den Bundesligen)

- 8.1 Man kann bis zur
 - 10er Liga = insges. 18 Einsätze*)
 - 11er Liga = insges. 20 Einsätze
 - 12er Liga = insges. 22 Einsätzehaben.

* gilt auch für Ligen mit weniger als 10 Mannschaften.

Deutsche Classic-Kegler Union

Regionsvertretung Rheinhessen – Pfalz e.V.

- 8.2 Die Spielwoche (Montag-Sonntag), lt. Terminplan des Spielleiters, lässt 2 Einsätze pro Spieler im Ligabetrieb zu
- 8.3 Bis einschließlich 12. Spieltag dürfen maximal zwei Spieler von Spiel zu Spiel, in der nächstniederen Mannschaft zum Einsatz kommen.

Nach dem 12. Spieltag können bei 6er-Mannschaften die vier schnittbesten Spieler einer Mannschaft, bei 4er-Mannschaften, die zwei schnittbesten Spieler einer Mannschaft nicht mehr in einer niedrigeren Mannschaft zum Einsatz kommen. Es gilt der Gesamtschnitt (jeweilige Liga) nach dem 12. Spieltag.

Ein Einsatz der restlichen Spieler (lt. Einstufung) ist nur in der nächstniederen Mannschaft möglich.

Der Einsatz in höheren Mannschaften ist die ganze Spielrunde möglich.

Bei Mannschaftswettbewerben der DCU können bei 6er Mannschaften je Spiel maximal zwei Spieler eingewechselt werden. Bei 4er Mannschaften 200 Wurf gilt die gleiche Regelung. Bei 4er Mannschaften 100 Wurf darf nur 1x ausgewechselt werden.

- 8.4 Zuordnung zur Mannschaft erfolgt nach 8.3 (Ein Spieler wird der Mannschaft zugeordnet, in der die meisten Einsätze absolviert wurden. Bei gleicher Anzahl von Spielen wird der Spieler der höheren Mannschaft zugeordnet.). Wobei mindestens 3 Spiele erforderlich sein müssen, damit es zu einer Festschreibung kommen kann.
- 8.5 Werden aus Spielermangel obere Mannschaften aufgefüllt, kann/können auf Antrag beim Ligenleiter, der/die Spieler direkt in die ursprüngliche Mannschaft am darauf folgenden Spieltag zurückgeführt werden - ansonsten gilt 8.3
- 8.6 Spieler, die an drei aufeinander folgenden Meisterschaftsspiele nicht zum Einsatz kamen, können in jeder Mannschaft eingesetzt werden. Maßgebend für das dreimalige Aussetzen sind die Spieltermine der Mannschaft des letzten Einsatzes!

Für nach dem Stichtag gilt: Die Einstufung/Zuordnung bleibt für den Spieler weiterhin gültig. Spieler, die an drei aufeinander folgenden Spieltagen nicht zum Einsatz kamen, können in jeder Mannschaft eingesetzt werden. Nach dem Wiedereinstieg kann der Spieler bis zur zugeordneten Mannschaft (nach 8.4) nur in der Mannschaft des letzten Einsatzes oder höher eingesetzt werden.

- 8.7 Der Einsatz eines Ein- und Auswechselspielers gilt als Start.
- 8.8 Zusatz für Entscheidungs-/Aufstiegsspiele / Relegation
- Einsatz nur Spieler, die der entsprechenden Mannschaft zugeordnet wurden und darunter!
 - Zusätzlich Spieler der nächsthöheren Mannschaft, die bei einer 6er-Mannschaft nicht unter den sechs schnittbesten Spielern dieser Mannschaft sind!

Deutsche Classic-Kegler Union

Regionsvertretung Rheinhessen – Pfalz e.V.

9 Organisation

- 9.1 Duschen sind den Gastmannschaften kostenlos und betriebsbereit zur Verfügung zu stellen.
- 9.2 Das Startgeld pro Spieltag zahlt die gastgebende Mannschaft.

10 Ahndungsvorschriften

- 10.1 Kleinere Verstöße gegen geltende Bestimmungen werden nach dem Geldbußen-Katalog (siehe Anlage 1) geahndet.
- 10.2 Alle Verstöße werden von den Ligenleitern nach der RVO der DCU geahndet.

P. Kölsch
(Sportlicher Leiter/in)


(Vorsitzender)

Deutsche Classic-Kegler Union

Regionsvertretung Rheinhessen – Pfalz e.V.

Anlage 1

zu den Durchführungsbestimmungen

Geldbußen - Katalog

Verstöße gegen die Durchführungsbestimmungen werden wie folgt geahndet:

Verspätete Zusendung des Spielberichtes an den Ligenleiter (Versendung muss am jeweiligen Spieltag erfolgt sein)	€ 10,00
je Wiederholungsfall	€ 20,00
Auslassen der Mitteilung an die Ligenleiter	€ 10,00
je Wiederholungsfall	€ 20,00
Unvollständiges, fehlerhaftes oder nicht ordnungsgemäßes Ausfüllen des Spielberichtes	€ 10,00
je Wiederholungsfall	€ 20,00
Nichtmitführen des genehmigten Werbevertrages	€ 10,00
je Wiederholungsfall	€ 20,00
Spielantritt mit Werbung ohne genehmigten Werbevertrag	€ 10,00
je Wiederholungsfall	€ 20,00
Nichtantritt einer Mannschaft ohne Verständigung des zuständigen Ligenleiters und der gegnerischen Mannschaft	€ 20,00
Abmeldung einer gemeldeten Mannschaft	
- nach Erstellung der Spielpläne (vor dem 1. Spieltag)	€ 50,00
- während der laufenden Runde	€ 75,00
- Herausnehmen aus der Wertung	€ 75,00
Protestgebühr beim Ligenleiter	€ 50,00
Nichteinsenden der Protestnote	€ 25,00
Protestgebühr beim Rechtsausschuss	€ 50,00
Protestgebühr beim Verbandsgericht	€ 100,00

Geldbeträge sind innerhalb von 14 Tagen nach Verhängung zu überweisen. Bei Nichteinhaltung der Zahlungsfrist werden die Mannschaften des Clubs/Vereins vom weiteren Spielbetrieb bis zur Begleichung der Forderung durch den Sportausschuss ausgeschlossen.