

Deutscher Schere-Keglerbund e. V.

- DSKB -

Sportordnung

Inhaltverzeichnis

	Seite
1. Einleitung	1
2. Allgemeine Bestimmungen	2
2.1 Sportjahr	2
2.2 Altersklasseneinteilung	2
2.3 Mannschaftsstärke	2
2.4 Spielerpass (Mitgliedsausweis)	3
2.5 Spielberechtigung	3
2.6 Spielrecht für mehrere Bahnarten	3
2.7 Gastspielrecht für A- und B - Jugendliche	4
2.8 Spielrecht für Jugendliche in Vereins- und Klubmannschaften	4
2.9 Sonderspielrechte	4
2.10 Sportkleidung	5
2.11 Werbung	5
2.12 Wechsel- und Sperrbestimmungen	6
2.13 Ausländerbestimmung	6
2.14 Gesundheitsaspekte	7
2.15 Betreuung durch Sanitätspersonal	7
3. Bestimmungen für Bahnen und Kugeln	
3.1. Bahnanlagen	7
3.2. Abnahme/Überprüfung	7
3.3. Spielbereich	8
3.4. Hilfsmittel	8
3.5. Kugeln	8
3.6. Kugelaufgabe	9

4. Spielmodus

4.1	Spielart	9
4.2	Wurfzeit	9
4.3	Spielweise	9
4.3.1	Einzel- und Mannschaftswettbewerbe	9
4.3.2	Paarkämpfe	10
4.4	Bahneinteilung und Bahnwechsel	12

5. Wurfwertung und Schreibweise

5.1	Wurfwertung	12
5.2	Bewertung von Fehlwürfen	13
5.3	Bewertung von Nullwürfen	13
5.4	Nullwürfe nach Verwarnung	14
5.5	Nullwertung von Abgabe der Kugel	14
5.6	Durchläufer	15
5.7	Schreibweise	16

6. Durchführung von Wettkämpfen

6.1	Spielbeginn	16
6.2	Spielunterbrechung	16
6.3.	Spielabbruch	17
6.4	Nichtantritt	17
6.5	Verwarnungen/Spielausschluss	17
6.6	Betreuer	18

Sportordnung - Deutscher Schere-Keglerbund e. V. - März 2009

6.7	Begleiter	18
6.8	Auswechselspieler	18
7.	Meisterschaften	
7.1.	Wahlmöglichkeit	19
7.2.	Disziplinen	19
7.2.1	Einzelmeisterschaften	19
7.2.2	Paarkampfmeisterschaften	20
7.2.3	Mannschaftsmeisterschaften	21
7.2.4.	Ausländerbestimmung	21
7.3.	Zuteilungen zur deutschen Meisterschaft	22
7.3.1.	Einzelmeisterschaften	22
7.3.2	Paarkampfmeisterschaften	23
7.3.3.	Mannschaftsmeisterschaften	23
7.4.	Jugendmeisterschaften	23
7.5.	Ehrungen	23
8.	Bewertung bei Holzgleichheit	
8.1.	Einzelmeisterschaften	24
8.2.	Mannschaftsmeisterschaften	25
8.3.	Paarkampfmeisterschaften	25
9.	Rekorde	25
10.	Schiedsrichter	26
11.	Allgemeine Bestimmungen für Klub-Punktespiele	
11.1.	Mannschaftsstärke	26
11.2.	Ausländerbestimmung	26

Sportordnung - Deutscher Schere-Keglerbund e. V. - März 2009

11.3.	Spielsystem	26
11.4.	Klasseneinteilung und Gruppenstärke	26
11.5.	Wurfzahl	27
11.6.	Wertung	27
11.7.	Ermittlung der Einzelwertung	27
11.8.	Platzierung bei Punktgleichheit	27
12.	Bestimmungen für die Bundesligen	
12.1	Abwicklung des Spielbetriebes	28
12.2	Titelvergabe	28
13.	Sonstige sportliche Veranstaltungen	28
14.	Doping	30
15.	Einsprüche	31
16.	Inkrafttreten	31

1. Einleitung

Die DSKB-Sportordnung regelt unter Beachtung der DKB-Sportordnung und der DSKB-Satzung den Sportbetrieb im Deutschen Schere-Keglerbund e. V. (DSKB).

Sie beruht auf den ungeschriebenen Gesetzen der sportlichen Fairness und ist in diesem Sinne auszulegen und anzuwenden.

Bestimmungen der DSKB-Sportordnung können nur von der DSKB-Hauptversammlung bzw. dem DSKB-Hauptausschuss geändert werden. Anträge der Landesverbände auf Änderungen der DSKB-Sportordnung sind bis zum 1. Dezember eines jeden Jahres einzureichen, damit sie vor der DSKB-Hauptversammlung bzw. dem DSKB-Hauptausschuss im DSKB-Sportausschuss bearbeitet werden können.

Die DSKB-Sportordnung wird durch folgende Zusatzordnungen ergänzt:

- Bahnsachverständigenordnung
- Schiedsrichterordnung
- Kaderrichtlinien
- Kadersprecherordnung
- Ausbildungsrichtlinien
- Richtlinien für das BKSA

DSKB-Sportordnung und Zusatzordnungen sind für alle DSKB-Mitglieder verbindlich. Den Untergliederungen des DSKB ist es gestattet, zusätzliche Bestimmungen zu erlassen, die jedoch nicht im Widerspruch zu den Ordnungen und Richtlinien des DSKB stehen dürfen.

Der DSKB-Sportausschuss überwacht die Einhaltung der DSKB-Sportordnung und der Zusatzordnungen und schlägt den beschließenden Gremien, die in den Zusatzordnungen festgelegt sind, notwendige Ergänzungen und Änderungen vor.

Die besonderen Aufgaben des Hochleistungssportes überträgt der DSKB-Sportausschuss dem Sportdirektor in Zusammenarbeit mit dem Trainerrat.

Die folgenden, auf Spieler bezogenen Bestimmungen, gelten gleichermaßen auch für Spielerinnen.

2. Allgemeine Bestimmungen

2.1. Sportjahr

Das Sportjahr beginnt am 1. Juli und endet am 30. Juni eines jeden Jahres.

2.2. Altersklasseneinteilung

weibl./männl. Jugend	unter 10 Jahre
weibl./männl. Jugend U 14	10 - 14 Jahre
weibl./männl. Jugend U 18	15 - 18 Jahre
Juniorinnen/Junioren U 23	19 - 23 Jahre
Damen	24 - 44 Jahre
Herren	24 - 49 Jahre
Damen A	45 - 54 Jahre
Herren A	50 - 59 Jahre
Damen B	ab 55 Jahre
Herren B	ab 60 Jahre

Maßgebend für die Einstufung in die jeweilige Altersklasse ist das Alter, das im Kalenderjahr erreicht wird, in dem die Meisterschaft stattfindet.

Die Jugend unter 10 Jahre darf nicht an Wettkämpfen im Sinne dieser Sportordnung teilnehmen.

2.3. Mannschaftsstärke

Eine Mannschaft besteht aus sechs Spielern (Jugend, Damen A und Herren B = vier Spieler).

(Mannschaftsstärke für die Klubligenspiele - siehe Punkt 11.1)

Die Spielfähigkeit einer Mannschaft ist nicht mehr gegeben, wenn mehr als ein Spieler von der vorgeschriebenen Mannschaftsstärke fehlt.

Ausnahme Klubligenspiel der Bundesliga - wird in den Durchführungsbestimmungen für Bundesligen Damen und Herren geregelt.

2.4. Spielerpass (Mitgliedsausweis)

Voraussetzung für die Teilnahme am Spielbetrieb ist der Besitz eines Spielerpasses. Der Spielerpass muss folgende Daten enthalten:

- aktuelles Lichtbild und eigenhändige Unterschrift des Passinhabers
- Name und Vorname
- Geburtsdatum
- Staatsangehörigkeit
- Spielberechtigung für den Verein und Klub
- Beitragsmarke
- Eintrittsdatum
- Stempel der Passstelle des Landesverbandes

2.5. Spielberechtigung

Zum Nachweis der Spielberechtigung ist der Spielerpass mit gültiger Beitragsmarke vorzulegen. Kann dieser Nachweis nicht erbracht werden, so ist er gebührenpflichtig dem zuständigen Spielleiter innerhalb einer Frist von sechs Tagen zuzuleiten.

Mitglieder, die mehreren Vereinen bzw. Klubs einer Bahnart als Vollmitglieder angehören, dürfen nur für einen Verein bzw. Klub eine Spielberechtigung erlangen.

Ihnen steht darüber hinaus ein eingeschränktes Spielrecht zu, das zur Teilnahme an den Einzelmeisterschaften des(r) anderen Vereins(e) berechtigt. Eine weitergehende Teilnahme an Wettbewerben, die über die Ebene des(r) Vereins(e) hinausgehen, ist nicht gestattet.

2.6. Spielrecht für mehrere Bahnarten

Wird in einem Landesverband, Verein oder Klub eine Bahnart nicht gespielt, so können deren Mitglieder zusätzlich in einem weiteren Landesverband, Verein bzw. Klub ein Spielrecht für andere Bahnarten erlangen.

Für das Dreibahnenspiel gilt die gleiche Regelung, ungeachtet, welche Bahnart im jeweiligen Verein gespielt wird, jedoch mit der Maßgabe, dass nur solche Spieler, deren Stammverein über eine Dreibahnanlage nicht verfügt, das Gastspielrecht in einem anderen Verein des eigenen Landesverbandes eingeräumt werden kann.

2.7. Gastspielrecht für Jugendliche U14 und U18

Kann ein Verein mangels Mitglieder keine Mannschaft in einer Jugendklasse melden, so kann den Jugendlichen ein Gastspielrecht in einem anderen Verein für ein Spieljahr erteilt werden.

Das Gastspielrecht soll auch für Paarwettbewerbe gelten.

Das Einzel- und Klubstartrecht im Heimatverein bleibt hiervon unberührt. Pro Mannschaft dürfen nur zwei Gastspieler eingesetzt werden.

Die Genehmigung ist bei der spielleitenden Stelle mit der Bestätigung beider Vereine und der aktuellen Bestandserhebung des entsendenden Vereins, schriftlich, spätestens vier Wochen vor der Landesmeisterschaft zu beantragen.

2.8. Spielrecht für Jugendliche in Vereins- und Klubmannschaften

Jugendliche U18 und U14 dürfen nur in den Vereinsmannschaften ihrer Altersklasse spielen.

Jugendliche U14 dürfen nicht in Klubmannschaften eingesetzt werden.

Jugendliche U18 dürfen in Klubmannschaften eingesetzt werden, wenn die Teilnahme am Jugendspielbetrieb dadurch nicht behindert wird. Eine Terminabsprache zwischen dem jeweiligen Sportwart und dem Jugendwart wird hier zwingend notwendig gemacht.

2.9. Sonderspielrechte

Den vom DKB oder dem DSKB angeforderten Funktionären,, Schiedsrichtern und Spielern sind Sonderspielrechte einzuräumen, die jedoch nicht für die deutschen Meisterschaften gelten. Sonderspielrechte können jedoch nur innerhalb des Zeitraumes der Meisterschaft gewährt werden.

Die Landesverbände und ihre Untergliederungen sind verpflichtet, ihnen Unterstützung zu gewähren.

Liegen die Voraussetzungen für ein Sonderspielrecht gem. Absatz 1 vor, ist bei einem Mannschaftswettbewerb auf Bundesebene eine Spielverlegung vorzunehmen.

2.10 Sportkleidung

Die Teilnahme an Wettkämpfen ist nur in Spielkleidung erlaubt.

Mannschaften und Paare müssen grundsätzlich einheitlich gekleidet sein, mit Ausnahme der Schuhe. Die einheitliche farbliche Gestaltung unterliegt keinen Vorschriften.

Paare gelten nicht als Mannschaft.

Eine einheitliche Spielkleidung ist auch dann gegeben, wenn bei gleicher Farbe kurze oder lange Hosen bzw. kurze Hosen oder Röcke getragen werden.

Spieler, die sich über den Rahmen des Vereins hinaus an Meisterschaften beteiligen, sind Starter dieses Vereins und dürfen im Mannschaftswettbewerb keine Klubspielkleidung tragen.

Der Trainingsanzug ist nicht Bestandteil der Spielkleidung.

2.11. Werbung

Das Anbringen von Werbung auf der Spielkleidung ist gestattet und bedarf der Genehmigung durch den zuständigen Landesverband.

Die Werbung darf nicht gegen die guten Sitten oder die im Sport allgemein gültigen Grundsätze verstoßen.

Spieler, deren Spielkleidung im Sinne dieser Regelung vorschriftswidrig ist oder deren mit Werbung versehene Spielkleidung nicht genehmigt ist, dürfen in dieser Spielkleidung nicht starten.

Schiedsrichtern ist es gestattet, während ihrer Einsätze Trikot-Werbung zu betreiben. Die Werbung bedarf der Genehmigung durch den zuständigen Landesverband. Werbeverträge des DSKB sind einzuhalten.

Die Rechtsgültigkeit der Werbung ist der spielleitenden Stelle anzuzeigen.

Diese Vorschriften haben nur im Bereich des DSKB und seiner Untergliederungen Gültigkeit. Für internationale Wettbewerbe gelten die Bestimmungen der FIQ.

Der DSKB schließt ausdrücklich jede Zuständigkeit und Verantwortlichkeit bei Streitigkeiten aus den Werbeverträgen aus.

2.12. Wechsel- und Sperrbestimmungen

Vereins- und Klubwechsel können jederzeit erfolgen. Das Spielrecht für den neuen Verein/Klub kann jedoch erst ab dem nächsten 01.07. erlangt werden.

Erfolgt ein Wechsel nach dem 01.07. tritt das Spielrecht für den neuen Verein/Klub erst nach einer dreimonatigen Sperre ab dem Austrittsdatum, jedoch spätestens am nächsten 01.07., in Kraft. Dieser Wechselmodus kann jedoch nur einmal im Sportjahr in Anspruch genommen werden.

Bei einem Klubwechsel innerhalb des Vereins bleibt das Spielrecht für den Verein erhalten.

Bestehen durch Auflösung eines Vereins/Klubs oder einer Abteilung eines Hauptvereins keine Möglichkeiten mehr zur Teilnahme am Spielbetrieb, so kann durch Eintritt in einen neuen Verein/Klub das Spielrecht sofort erworben werden.

Bei Fusionen kann sich der neue Verein/Klub erst ab dem nächstfolgenden 01.07. am Spielbetrieb beteiligen. Der neue Verein oder Klub nimmt mit seinen Mannschaften in den Spielklassen teil, in denen er vor dem Zusammenschluss gespielt hat.

Der neue Klub/Verein muss bis zum 30.06. dem zuständigen Verein bzw. Landesverband gemeldet sein.

Einzelklubs, die über einen Landesverband dem DSKB angehören, werden wie Vereine behandelt.

2.13. Ausländerbestimmungen

Ausländer im Sinne dieser Sportordnung sind Personen, die nicht die deutsche Staatsangehörigkeit besitzen. Sie können Mitglied des DSKB und seiner Untergliederungen werden.

Das Spielrecht im DSKB können Ausländer nur erlangen, wenn bei Mitgliedschaftserwerbung folgende schriftliche Bestätigungen des Heimatverbandes vorliegen:

- a) formlose Freigabe
- b) Datum des letzten Einsatzes in einer Klubmannschaft des Verbandes, in dem der Spieler zuletzt gemeldet war.

2.14. Gesundheitsaspekte

Organisationen des Kegelsportes haften nicht für Schäden, die aus der Sportausübung entstehen.

Während der Wettkämpfe ist das Rauchen auf den Kegelbahnen und im Aufenthaltsbereich der Spieler untersagt.

Für Starter in Spielkleidung besteht Rauch- und Alkoholverbot.

Spieler, die sichtbar unter Alkohol stehen, sind vom Wettkampf auszuschließen.

2.15. Betreuung durch Sanitätspersonal

Bei Meisterschaften und Wettbewerben auf Bundesebene - ausgenommen Bundesligaspiele - ist Sanitätspersonal bereitzustellen.

Die Bereitstellung von Sanitätspersonal zu allen anderen Sportveranstaltungen wird empfohlen.

3. Bestimmungen für Bahnen und Kugeln

3.1. Bahnanlagen

Der Spielbetrieb darf nur auf Bahnanlagen durchgeführt werden, die nach den Technischen Bestimmungen des DKB abgenommen worden sind. Es darf grundsätzlich nur Material Verwendung finden, das vom DKB zugelassen worden ist.

Bahnanlagen, auf denen Landesmeisterschaften oder deutsche Meisterschaften ausgetragen werden, müssen mit einem Totalisator ausgestattet sein.

Bei geschlossenen Anlagen sind, wenn die technisch baulichen Voraussetzungen gegeben sind, bei Wettkämpfen die Türen zu öffnen.

3.2. Abnahme/Überprüfung

Die letzte Abnahme darf nicht älter als drei Jahre sein. Auf Anforderung ist die Urkunde dem Spielleiter oder Schiedsrichter vorzulegen.

Für Bahnanlagen, auf denen Bundesligamannschaften spielen, können in den Durchführungsbestimmungen andere Abnahmefristen festgelegt werden.

Bahnen, auf denen deutsche Meisterschaften oder Landesmeisterschaften stattfinden, müssen spätestens vier Wochen vor Meisterschaftsbeginn überprüft und im Bedarfsfall überholt werden. Der Sektions- bzw. Landessportwart oder ein von ihnen benannter Vertreter muss sich zwei Tage vor Beginn der Meisterschaften durch eine erneute Überprüfung davon überzeugen, dass die Bahnen korrekt und neutral sind. Noch vorhandene Ungenauigkeiten müssen vom Ausrichter abgestellt werden.

3.3. Spielbereich

Der Spielbereich hat eine Größe von 5,50 m – 6,50 m x 1,45 m und ist mit Begrenzungslinien (5 cm breiter weißer Strich) zu markieren, wobei die Lüftungsschiene als seitliche Markierung zu betrachten ist. Fehlt die hintere Begrenzungslinie, so gilt der Anfang der Anlauffläche als Begrenzung.

Die Anlaufflächen müssen rutschfest sein.

3.4. Hilfsmittel

Es ist nicht erlaubt, irgendwelche Markierungen auf den Bahnen und dem Spielbereich anzubringen. Die Benutzung von Hilfsmitteln an Schuhen und Anlaufflächen ist untersagt.

3.5. Kugeln

Jugendliche B müssen mit der 14er Kugel spielen. Für alle anderen Klassen ist die 16er Kugel vorgeschrieben.

Der DSKB gestattet das Spiel mit eigenen Kugeln.

Jeder, der mit eigenen Kugeln spielt, tut dies in eigener Verantwortung und auf eigenes Risiko. Bei evtl. Beschädigungen der Kugeln können gegenüber dem Bahnhalter bzw. dem gastgebenden Verein oder Klub keinerlei Regressansprüche geltend gemacht werden.

Die Kugeln müssen griffig sein.

3.6. Kugelaufgabe

Ist für jede Bahn ein Kugelrücklauf vorhanden, müssen pro Bahn drei vorschriftsmäßige gleichfarbene Kugeln aufgelegt werden. Ist für eine Doppelbahn nur ein Kugelrücklauf vorhanden, sind mindestens fünf vorschriftsmäßige gleichfarbene Kugeln erforderlich.

4. Spielmodus

4.1. Spielart

Für sämtliche Einzel-, Paarkampf- und Mannschaftswettbewerbe ist Blockstart vorgeschrieben; in Ausnahmefällen kann im Kettenstart gespielt werden.

Bei Mannschaftswettbewerben müssen alle Spieler die gleichen Bahnen spielen.

Bei allen Spielarten besteht Gassenzwang, das heißt, dass durch direkte Kugeleinwirkung die Kegel 1, 2 oder 4 (linke Gasse) bzw. 1, 3 oder 6 (rechte Gasse) zu Fall gebracht werden müssen.

Die Spieler sind für den richtigen Kegelstand und den Wurf in die richtige Gasse selbst verantwortlich.

4.2. Wurfzeit

Als Zeit stehen für 30 Wurf maximal zwölf Minuten zur Verfügung. Wird diese Zeit durch Verschulden des Spielers überschritten, ist der Durchgang beendet.

4.3. Spielweise

4.3.1. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe

Einzel- und Mannschaftswettbewerbe werden kombiniert ausgetragen.

a) 120 Wurf - vier Bahnen - Blockstart

Bahn 1	15 Wurf linke Gasse Volle und 15 Wurf rechte Gasse abräumen
--------	--

Bahn 2	15 Wurf rechte Gasse Volle und 15 Wurf linke Gasse abräumen
Bahn 3	30 Wurf wie Bahn 1
Bahn 4	30 Wurf wie Bahn 2

b) 120 Wurf - zwei Bahnen - Blockstart

Bahn 1	15 Wurf linke Gasse Volle und 15 Wurf rechte Gasse abräumen 15 Wurf rechte Gasse Volle und 15 Wurf linke Gasse abräumen
Bahn 2	60 Wurf wie Bahn 1

4.3.2. Paarkämpfe

Paarkampfwettbewerbe (Damen, Herren und Mixed) werden über 120 Wurf nur im Abräumen ausgetragen.

a) vier Bahnen

Bahn 1:

Spieler 1: Anwurf linke Gasse
Spieler 2: spielt auf das verbliebene Bild
Im Wechsel Spieler 1 - Spieler 2 weiter, bis das Bild abgeräumt ist bzw. wieder auf das volle Bild gespielt werden darf.

Nach 15 Wurf wird das Resultat notiert.

Spieler 2: Anwurf rechte Gasse
Spieler 1: spielt auf das verbliebene Bild
Im Wechsel Spieler 2 - Spieler 1 weiter, bis das Bild abgeräumt ist bzw. wieder auf das volle Bild gespielt werden darf.

Nach 15 Wurf wird das Resultat notiert.

Bahn 2:

Spieler 1: Anwurf rechte Gasse

Spieler 2: spielt auf das verbliebene Bild

Im Wechsel Spieler 1 - Spieler 2 weiter, bis das Bild abgeräumt ist bzw. wieder auf das volle Bild gespielt werden darf.

Nach 15 Wurf wird das Resultat notiert.

Spieler 2: Anwurf linke Gasse

Spieler 1: spielt auf das verbliebene Bild

Im Wechsel Spieler 2 - Spieler 1 weiter, bis das Bild abgeräumt ist bzw. wieder auf das volle Bild gespielt werden darf.

Nach 15 Wurf wird das Resultat notiert.

Bahn 3: wie Bahn 1

Bahn 4: wie Bahn 2

b) **zwei Bahnen**

Bahn 1: wie Bahn 1 + 2 bei vier Bahnen

Bahn 2: wie Bahn 3 + 4 bei vier Bahnen

4.4. Bahneinteilung und Bahnwechsel

Die Bahneinteilung und der Bahnwechsel sind wie folgt vorzunehmen:

a) 120 Wurf kombiniert

Wurf	Bahn 1	Bahn 2	Bahn 3	Bahn 4
30	A	B	C	D
60	D	A	B	C
90	C	D	A	B
120	B	C	D	A
	l - r	r - l	l - r	r - l

Das Betreten oder Verlassen des Spielbereiches ist Spielern nur gestattet, wenn alle Spieler ihre Wurfserie beendet haben. Ausnahme beim Paarkampf und beim Auswechseln.

Bei Mannschaftswettbewerben, die auf Heim- bzw. Auswärtsbahnen stattfinden, beginnt die Heimmannschaft auf Bahn 2 und 4 und die Gastmannschaft auf Bahn 1 und 3.

Bei Wettbewerben auf neutralen Anlagen wird die Bahnverteilung in den Durchführungsbestimmungen geregelt.

5. Wurfwertung und Schreibweise

5.1. **Wurfwertung**

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 Wettkampfleitung zu überprüfen. Ist ein Defekt nicht zu beheben, werden die tatsächlich gefallenen Kegel gewertet.

Kegel, die nach Abwurf der Kugel, jedoch vor dem Kugeleinschlag umfallen, zählen nicht. Der Wurf muss wiederholt werden.

Kegel, die durch eine aus der Kugelfanggrube oder aus der Fehlwurfrinne zurückprallende Kugel umgeworfen werden, gelten als nicht gefallen.

5.2. Bewertung von Fehlwürfen

Als Fehlwurf gilt der Ablauf der Kugel von der Lauffläche und das nicht-Treffen von Einzelkegeln bzw. Kegelgruppen.

Fehlwürfe werden mit X geschrieben.

5.3. Bewertung von Nullwürfen

Erfolgt ein Wurf in die falsche Gasse, zählt dieser als Nullwurf. Ein Wurf in die falsche Gasse ist gegeben, wenn durch direkte Kugeleinwirkung die falschen Gassenkegel (2 und/oder 4 bzw. 3 und/oder 6) zu Fall gebracht werden.

Die gefallenen Kegel werden geschrieben und mit X entwertet.

Sollten mehrere Würfe hintereinander in die falsche Gasse gespielt werden, ist nur der Wurf zu entwerten, bei dem dies festgestellt wird. Die vorher getätigten Würfe bleiben bestehen.

Bei einem Wurf in die falsche Gasse beim Abräumen werden die gefallenen Kegel geschrieben und mit X entwertet. Das volle Bild wird wieder aufgestellt.

Kugeln, die dem Spieler nach Einnahme der Grundstellung entfallen und über den vorderen, weißen Grenzstrich hinausrollen, zählen als gültiger Wurf.

5.4. Nullwürfe nach Verwarnung

Nullwürfe sind die nicht nach den Regeln getätigten Würfe, die mit der zweiten und jeder folgenden Verwarnung geahndet werden.

Als Regelverstöße gelten:

- a) Aufsetzen der Kugeln neben der Aufsatzbohle oder auf der Lauffläche.
- b) Übertreten der Begrenzung des Spielbereichs.
- c) Hilfestellungen, wie Berühren des Bodens, der Wand oder des Kugelrücklaufs.
- d) Benutzung von Hilfsmitteln
- e) Unterhaltung mit Zuschauern

Nullwürfe werden wie folgt geschrieben:

Spiel in die Vollen:

Getroffene Kegel werden geschrieben und mit X entwertet.

Abräumspiel:

Getroffene Kegel bei Anwürfen werden geschrieben und mit X entwertet. Auf das verbliebene Bild muss weitergespielt werden. Ein angebrochenes Bild muss ordnungsgemäß abgeräumt werden.

5.5. Nullwertung vor Abgabe der Kugel

Beim Übertreten der Markierungen des Spielbereichs oder bei unsportlichem Verhalten zwischen zwei Würfeln wird anstelle des nächsten Wurfes keine Zahl eingetragen. Der entwertete Wurf wird durch ein X gekennzeichnet.

5.6. Durchläufer (nur bei Spiel mit der 14er Kugel)

Als Durchläufer sind folgende Würfe zu werten:

Spiel in die Vollen:

Wenn die Kugel zwischen den vorderen Kegeln (1, 2, 3, 4, 6) durchläuft, ist der Wurf zu wiederholen, auch wenn hintere Kegel (5, 7, 8, 9) fallen.

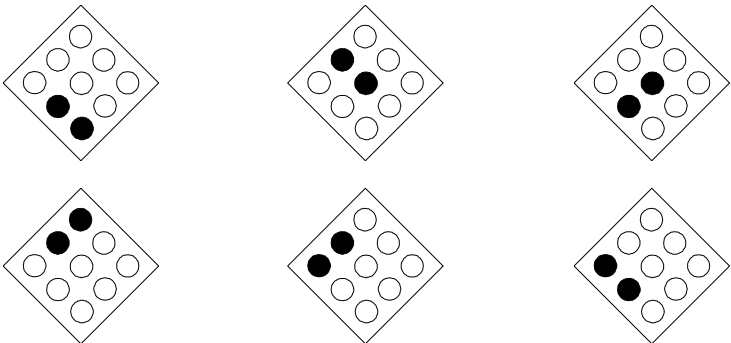
Fallen vordere Kegel durch umfallende hintere Kegel, ist der Wurf ebenfalls als Durchläufer zu werten.

Abräumspiel:

Wenn die Kugel zwischen zwei diagonal unmittelbar neben-einander stehenden Kegeln durchläuft, ist der Wurf zu wiederholen.

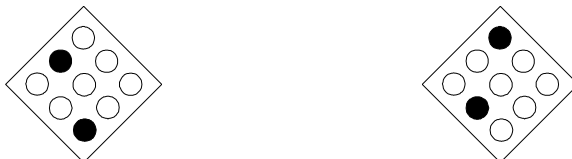
Beispiele:

Durchläufer sind



desgleichen sind die Spiegelbilder als Durchläufer zu werten.

Keine Durchläufer sind



desgleichen sind die Spiegelbilder als keine Durchläufer zu werten.

5.7. Schreibweise

Grundsätzlich muss die Anzahl der bei jedem Wurf gefallenen Kegel geschrieben werden, damit jeder Wurf erkennbar ist. Vom DKB zugelassene Schreibautomaten sind erlaubt.

Abräumen:

Beim Treffen aller Kegel mit einem Wurf wird dieser, beim Erreichen einer Neun mit mehreren Würfeln, wird die letzte Zahl mit einem Punkt gekennzeichnet.

Beim Treffen einer Kranzacht mit einem Wurf wird diese, beim Erreichen einer Kranzacht mit mehreren Würfeln wird die letzte Zahl mit einem Kreis versehen.

Fehlwürfe werden mit X geschrieben.

Wird zum Anschreiben ein Totaschreiber verwendet, ist der letzte Wurf, wenn es sich um eine Kranzacht mit einem Wurf handelt, auf dem Kontrollstreifen mit einem Kreis zu markieren.

6. Durchführung von Wettkämpfen

6.1. Spielbeginn

Der Spielbeginn ist in den Durchführungsbestimmungen oder Ausschreibungen festzulegen.

6.2. Spielunterbrechung

Bei Ausfall einer Bahnanlage oder Einzelbahn ist der Schiedsrichter oder Aufsichtsführende berechtigt, den Wettkampf auch nach einer längeren Unterbrechung fortzusetzen.

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.

Ist der Schaden nicht zu beheben, so ist die Möglichkeit zu prüfen, ob der Wettkampf auf einer anderen Bahn dieser Anlage oder auf einer anderen Anlage fortgesetzt werden kann.

Muss ein Spieler wegen eines technischen Defektes länger als zehn Minuten das Spiel unterbrechen, so darf er zur Fortsetzung des Spieles fünf Wurf ohne Kegelstellung ausführen.

Die Spieler der Nachbarbahnen beenden die für den Durchgang erforderliche Wurfzahl und dürfen mit den letzten fünf Wurf des Nachspielenden auf den von ihnen zuletzt bespielten Bahnen fünf Würfe ohne Kegelstellung ausführen. Erst dann erfolgt der Bahnwechsel.

Tritt ein technischer Defekt während der letzten 15/25 Würfe der geforderten Wurfzahl ein, so entfallen die fünf Wurf für die auf den Nachbarbahnen Spielenden.

6.3. Spielabbruch

Das Spiel ist abubrechen, wenn der Schaden nicht behoben werden kann und keine andere Bahn (Anlage) zur Verfügung steht.

Beim Spielabbruch aus technischen Gründen werden vollendete Einzelspiele gewertet. Bei abgebrochenen Einzelspielen müssen die nicht vollendeten Bahnen wiederholt werden.

Erfolgt ein Spielabbruch aus anderen Gründen, entscheidet die zuständige spielleitende Stelle über die Wertung des Spieles; erforderlichenfalls nach der Rechts- und Verfahrensordnung des DSKB.

6.4. Nichtantritt

Bei Nichtantritt einer Vereins- oder Klubmannschaft, verursacht durch Ereignisse höherer Gewalt (auch Unfälle und Naturereignisse), entscheidet über Spielwertung bzw. Neuansetzung die zuständige spielleitende Stelle.

Klubmannschaften, die freiwillig ihr Startrecht nicht wahrnehmen, können neben anderen Folgerungen auf Antrag nach den Bestimmungen der Rechts- und Verfahrensordnung des DSKB aus ihrer Liga ausgeschlossen werden.

6.5. Verwarnungen/Spielausschluss

Verwarnungen/Spielausschlüsse sind Sofortmaßnahmen des Schiedsrichters/Spielleiters und personengebunden.

Die erste Verwarnung ist dem Betroffenen durch Hochhalten der gelben Karte anzuzeigen und hat Gültigkeit für alle weiteren Verstöße gegen die Sportordnung oder Sportdisziplin.

Ab der zweiten Verwarnung wird dem Betroffenen die gelbe und rote Karte gezeigt und der betreffende Wurf als Nullwurf gewertet. Das Gesamtergebnis ist sofort zu berichtigen. Erteilte Verwarnungen sind auf dem Startzettel zu kennzeichnen.

Das Zeigen der roten Karte allein bedeutet Spielausschluss.

Ein anderer Spieler kann den Platz des ausgeschlossenen Spielers einnehmen. Das ist jedoch nur dann möglich, wenn nicht schon vorher ein Spieler ausgewechselt wurde.

6.6. Betreuer

Betreuer können sich in Spiel- oder Sportkleidung und Sportschuhen bei den Spielern aufhalten. Sie dürfen den Spielbereich nicht betreten. Ein Wechsel des Betreuers zu anderen Spielern kann jederzeit erfolgen. Eine Behinderung des Spielbetriebes darf nicht entstehen.

6.7. Begleiter

Begleiter sind nur für Jugend U14 zugelassen, sie dürfen die Eintragungen und Würfe überwachen. Der Begleiter darf keine Betreuerfunktion übernehmen. Der Begleiter muss ebenfalls Spiel- oder Sportkleidung tragen.

Beim Fehlen eines Begleiters besteht wegen unrichtiger Eintragungen kein Einspruchsrecht.

Dem Begleiter ist ein Platz neben dem Schreiber zur Verfügung zu stellen.

6.8. Auswechselspieler

Die Einstellung **e i n e s (1)** Auswechselspielers ist gestattet. Er spielt sofort auf das Ergebnis des ausgewechselten Spielers weiter. Bei Verletzung eines Spielers muss dessen Ersatz innerhalb von zehn Minuten das Spiel aufnehmen. Der Wechsel ist dem Schiedsrichter sofort zu melden, der dies auf dem Wurfschein und Spielbericht vermerkt.

Nach Einstellung eines Auswechselspielers kann auch ein Verletzter nicht mehr ersetzt werden.

Ist der auszuwechselnde Spieler Ausländer, so kann der neue Spieler Ausländer sein.

7. Meisterschaften

7.1. Wahlmöglichkeit

Wenn für eine Altersklasse im Einzel oder in der Mannschaft keine Meisterschaft ausgeschrieben ist, so steht den Junioren/Juniorinnen bis zu den Herren/Damen B die Teilnahme in der nächsthöheren Klasse zu, in der eine Meisterschaft ausgeschrieben ist.

Findet in einem Landesverband für eine Einzel- bzw. Mannschaftsdisziplin keine Qualifikation statt, so kann dieser eine direkte Meldung abgeben.

Herren A und B, Damen A und B müssen im Einzel in ihrer Altersklasse starten.

In den Mannschaften können Herren A und B, Damen A und B in der nächsthöheren Klasse spielen. Sie haben ihre Entscheidung bereits vor Beginn der örtlichen Meisterschaften zu treffen, das heißt, eine schriftliche Erklärung hat vorzuliegen.

Sollten in den Vereinen oder Landesverbänden bereits vor Beginn des Sportjahres Vorkämpfe für Meisterschaften auf Bundesebene des nächsten Jahres ausgetragen werden, ist die Klasseneinteilung schon zu diesem Zeitpunkt vorzunehmen, frühestens am 1. Juli.

7.2. Disziplinen

7.2.1. Einzelmeisterschaften

In folgenden Altersklassen werden Einzelmeisterschaften ausgetragen:

Disziplin	Spielart	Vorlauf	Zwischen-- lauf	Endlauf
Damen	Kombination	120 Wurf	120 Wurf	120 Wurf
Juniorinnen	Kombination	120 Wurf	120 Wurf	120 Wurf
weibl. Jugend U18	Kombination	120 Wurf		120 Wurf
weibl. Jugend U14	Kombination	120 Wurf		120 Wurf
Damen A	Kombination	120 Wurf	120 Wurf	120 Wurf
Damen B	Kombination	120 Wurf	120 Wurf	120 Wurf
Damen C	Kombination			120 Wurf

Disziplin	Spielart	Vorlauf	Zwischen- lauf	Endlauf
Herren	Kombination	120 Wurf	120 Wurf	120 Wurf
Junioren	Kombination	120 Wurf	120 Wurf	120 Wurf
männl. Jugend U18	Kombination	120 Wurf		120 Wurf
männl. Jugend U14	Kombination	120 Wurf		120 Wurf
Herren A	Kombination	120 Wurf	120 Wurf	120 Wurf
Herren B	Kombination	120 Wurf	120 Wurf	120 Wurf
Herren C	Kombination			120 Wurf

7.2.2. Paarkampfmeisterschaften

Der Paarkampf der Damen, Herren und im Mixed wird ohne Altersbegrenzung durchgeführt; Jugendliche dürfen nur in ihrer Altersklasse starten.

Disziplin	Spielart	Vorlauf	Zwischen- lauf	Endlauf
Damen	Abräumen	120 Wurf	120 Wurf	120 Wurf
Herren	Abräumen	120 Wurf	120 Wurf	120 Wurf
Mixed	Abräumen	120 Wurf	120 Wurf	120 Wurf
weibl. Jugend U18	Abräumen			120 Wurf
weibl. Jugend U14	Abräumen			120 Wurf
männl. Jugend U18	Abräumen			120 Wurf
männl. Jugend U14	Abräumen			120 Wurf
Jugend U18 Mixed	Abräumen			120 Wurf
Jugend U14 Mixed	Abräumen			120 Wurf

Paare sind vereinsgebunden.

Innerhalb eines Paares darf von der örtlichen bis zu den deutschen Meisterschaften nur ein dritter Spieler ausgetauscht bzw. gewechselt werden. Eine Zusammenführung des ursprünglichen Paares ist dabei möglich.

Starter qualifizierter Paare dürfen untereinander nicht getauscht bzw. als Auswechselspieler in anderen Paaren eingesetzt werden.

Spieler von ausgeschiedenen Paaren können ab dem nächsten Durchgang der Meisterschaft in anderen Paaren mitspielen.

7.2.3. Mannschaftsmeisterschaften

In folgenden Disziplinen werden Mannschaftsmeisterschaften ausgetragen:

	Spielart	Wurfzahl
Damen Klub	Kombination	6 x 120 Wurf
Damen A	Kombination	4 x 120 Wurf
Herren Klub	Kombination	6 x 120 Wurf
Herren A	Kombination	4 x 120 Wurf
Herren B	Kombination	4 x 120 Wurf
Jugend U18 weiblich	Kombination	4 x 120 Wurf
Jugend U14 weiblich	Kombination	4 x 100 Wurf
Jugend U18 männlich	Kombination	4 x 120 Wurf
Jugend U14 männlich	Kombination	4 x 100 Wurf

Zusatz

Damen und Herren-Klubmeisterschaft

Der deutsche Meister bei den Damen- und Herren-Klubmannschaften wird in einer Bundesligarunde ermittelt.

7.2.4. Ausländerbestimmung

An allen Meisterschaften können Ausländer teilnehmen.

In einer Klub- und Vereinsmannschaft können maximal drei Ausländer eingesetzt werden.

7.3. Zuteilungen zur deutschen Meisterschaft

Nachstehende Startzuteilungen haben nur für die deutschen Meisterschaften Gültigkeit. Über die Zuteilungen zu den regionalen Meisterschaften entscheiden die zuständigen Organe. Die Zuteilungen erfolgen nach dem Schlüssel des leistungsbezogenen Wettbewerbs:

- a) Grundzuteilung je Land
- b) Zuteilungen nach der Platzierung der Meisterschaft des Vorjahres nimmt ein Landesverband die ihm zustehenden Startrechte nicht wahr, so hat er dies bis zum 31.12. des Jahres vor der Meisterschaft schriftlich an den Sektionssportwart zu melden. Die dadurch freiwerdenden Startrechte werden gemäß b) weitergegeben.

Will ein Landesverband seine zur Verfügung gestellten Grundzuteilungen wieder in Anspruch nehmen, muss dieser Anspruch bis zum 25.09. des Jahres vor der Meisterschaft beim Sektionssportwart schriftlich angemeldet werden.

Sollte sich ein 7. Landesverband dazu entschließen, am Schere-Spiel teilzunehmen, wird in dieser Disziplin der letzte Platz der Platzierung gestrichen. Analog dazu der vorletzte Platz der Platzierung, wenn ein 8. Landesverband teilnehmen möchte.

7.3.1. Einzelmeisterschaften

Disziplin	Länder	Grund-zu- teilung	Platzie- rung	Vor- lauf	Zwi- schen- lauf	End- lauf
Damen	7	1	1 – 13	20	8	4
Juniorinnen	7	1	1 – 13	20	8	4
Damen A	7	1	1 – 13	20	8	4
Damen B	7	1	1 – 13	20	8	4
Damen C	7	1	1 – 13			20
Herren	7	1	1 – 13	20	8	4
Junioren	7	1	1 – 13	20	8	4
Herren A	7	1	1 – 13	20	8	4
Herren B	7	1	1 – 13	20	8	4
Herren C	7	1	1 – 13			20

7.3.2. Paarkampfmeisterschaften

Disziplin	Länder	Grund- zu- teilung	Platzie- rung	Vor- lauf	Zwi- schen- lauf	End- lauf
Damen	7	1	1 – 13	20	8	4
Herren	7	1	1 – 13	20	8	4
Mixed	7	1	1 – 13	20	8	4

7.3.3. Mannschaftsmeisterschaften

Disziplin	Länder	Grund- zu- teilung	Platzie- rung	Vor- lauf	Zwi- schen- lauf	End- lauf
Damen A	7	1	1			8
Herren A	7	1	1			8
Herren B	7	1	1			8

7.4. Jugendmeisterschaften

Die Zuteilungen für die deutschen Jugendmeisterschaften werden jährlich vom Sektionsjugendausschuss festgelegt und bekannt gegeben.

7.5. Ehrungen

Bei den vom DSKB veranstalteten Meisterschaften werden folgende Ehrungen vorgenommen:

bei 3 Meldungen	=	1 Ehrung
bis zu 5 Meldungen	=	2 Ehrungen
bei mehr als 5 Meldungen	=	3 Ehrungen

Ehrung bei Deutschen Meisterschaften
Einzel- und Paarkampfwettbewerbe:

1. Platz eine Goldmedaille und eine Urkunde mit dem Text "Deutscher Meister"
2. Platz eine Silbermedaille und eine Urkunde mit dem Text "den 2. Platz"
3. Platz eine Bronzemedaille und eine Urkunde mit dem Text "den 3. Platz"
4. Platz eine Medaille

Belegt ein Ausländer in einem Einzelwettbewerb den ersten Platz, erhält er eine Goldmedaille und eine Urkunde mit dem Text "Internationaler Deutscher Meister"

Der bestplatzierte Deutsche erhält eine Goldmedaille und eine Urkunde mit dem Text "Deutscher Meister"

Die nächstplatzierten Deutschen werden mit einer Silber- bzw. Bronzemedaille und der entsprechenden Urkunde geehrt.

Bei Deutschen Meisterschaften auf Klubebene können bis zu drei zusätzliche Medaillen und Urkunden vergeben werden. Auswechselspieler werden ebenfalls geehrt.

8. Bewertung bei Holzgleichheit

8.1. Einzelmeisterschaften

Bei Holzgleichheit entscheidet über die Platzierung das bessere Abräumergebnis. Ist dieses gleich, entscheidet die größere Anzahl von Neunen und Kränzen, die mit einem Wurf beim Abräumen zu Fall gebracht wurden.

Ist dann immer noch keine Platzierung zu ermitteln, wird der Titel bzw. die Medaille an mehrere Spieler vergeben.

Bei mehrfacher Vergabe eines Titels wird der nächstfolgende Titel nicht vergeben, d. h., bei zwei Erstplatzierten entfällt der Zweite und bei zwei Zweiten der Dritte.

Muss aus Gründen der Qualifikation eine Platzierung gefunden werden, so entscheidet bei Gleichstand von Abräumergebnis und Neunen und Kränzen beim Abräumen die Anzahl der Neunen beim Spiel in die Vollen, bei Gleichstand die Anzahl der Achten usw.

8.2. Mannschaftsmeisterschaften

Bei Holzgleichheit entscheidet über die Platzierung das bessere Abräumergebnis aller Spieler einer Mannschaft. Ist dieses gleich, entscheidet die größere Anzahl von Neunen und Kränzen, die mit einem Wurf beim Abräumen zu Fall gebracht wurden.

Ist dann immer noch keine Platzierung zu ermitteln, wird der Titel bzw. die Medaille an mehrere Mannschaften vergeben.

Bei mehrfacher Vergabe eines Titels wird der nächstfolgende Titel nicht vergeben, d. h., bei zwei Erstplatzierten entfällt der Zweite und bei zwei Zweiten der Dritte.

Muss aus Gründen der Qualifikation eine Platzierung gefunden werden, so entscheidet bei Gleichstand von Abräumergebnis und Neunen und Kränzen beim Abräumen die Anzahl der Neunen beim Spiel in die Vollen, bei Gleichstand die Anzahl der Achten usw.

8.3. Paarkampfmeisterschaften

Bei Holzgleichheit entscheidet über die Platzierung die größere Anzahl von Neunen und Kränzen, die mit einem Wurf zu Fall gebracht wurden.

Ist dann immer noch keine Platzierung zu ermitteln, wird der Titel bzw. die Medaille an mehrere Paare vergeben.

Bei mehrfacher Vergabe eines Titels wird der nächstfolgende Titel nicht vergeben, d. h., bei zwei Erstplatzierten entfällt der Zweite und bei zwei Zweiten der Dritte.

Muss aus Gründen der Qualifikation eine Platzierung gefunden werden, so entscheidet bei Gleichstand von Neunen und Kränzen, die mit einem Wurf zu Fall gebracht wurden, die größere Anzahl von Neunen und Kränzen, die mit zwei Würfeln erzielt wurden.

9. Rekorde

Deutsche Rekorde können nur im Rahmen von deutschen Meisterschaften erzielt werden.

10. Schiedsrichter

Zur Durchführung des Spielbetriebes auf DSKB-Ebene müssen ausgebildete und zugelassene Schiedsrichter eingesetzt werden.

Die Ausbildung und der Einsatz von Schiedsrichtern ist in der Schiedsrichterordnung geregelt.

11. Allgemeine Bestimmungen für Klub- Punktespiele

11.1 Mannschaftsstärke

Die Mannschaftsstärke in den Bundesligen beträgt sechs Spieler.

In den Spielklassen der Landesverbände kann mit veränderten Mannschaftsstärken oder aber mit gemischten (männlich/weiblich) Mannschaften gespielt werden.

11.2. Ausländerbestimmung

In einer Klub- und Vereinsmannschaft können maximal drei Ausländer eingesetzt werden.

11.3. Spielsystem

Sämtliche Spiele werden in einem Hin- und einem Rückspiel ausgetragen.

11.4. Klasseneinteilung und Gruppenstärke

11.4.1. Herren

eine	1. Bundesliga	mit	10 Mannschaften
zwei	2. Bundesligen	mit je	10 Mannschaften

Die weiteren Klassen spielen auf Landesebene und werden von den Ländern nach ihren Bedürfnissen eingeteilt.

11.4.2. Damen

eine Bundesliga mit 8 Mannschaften

Die weiteren Klassen spielen auf Landesebene und werden von den Ländern nach ihren Bedürfnissen eingeteilt.

11.4.3. in den 1. Bundesligen Damen und Herren dürfen nur erste Mannschaften spielen

11.5. Wurfzahl

Die Wurfzahl für Damen und Herren wird in allen Klassen auf 120 Wurf festgesetzt.

11.6. Wertung

Die Wertung der Spiele erfolgt in allen Klassen mit drei Punkten, und zwar

für das gewonnene Spiel	2 : 0 Punkte
für das verlorene Spiel	0 : 2 Punkte
bei Unentschieden	1 : 1 Punkt
Zusatzpunkt für Einzelwertung	1 Punkt

so dass die Gesamtwertung 3 : 0, 2 : 1, 1 : 2 oder 0 : 3 lauten kann.

11.7. Ermittlung der Einzelwertung

Die Vergabe des Zusatzpunktes erfolgt aufgrund der erzielten Einzelwertungspunkte. Diese werden wie folgt ermittelt:

der Spieler mit dem höchsten Ergebnis erhält 12 Punkte
der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis erhält 1 Punkt

Bei Holzgleichheit erhält der Gastspieler die höhere Punktzahl.

Die Punkte jeder Mannschaft werden addiert. Der Gast erhält bei 31 und mehr Einzelwertungspunkten den Zusatzpunkt.

Die Einzelwertungspunkte gelten als 2. Wertungskriterium und werden daher in der Tabelle separat mitgeführt.

Landesverbände, in denen mit Vierermannschaften gespielt wird, legen die Höhe der Einzelwertungspunkte für den Zusatzpunkt selbst fest.

11.8. Platzierung bei Punktgleichheit

Sind am Ende der Saison die Punkte (1. Bewertungskriterium) und die Einzelwertungspunkte (2. Bewertungskriterium) gleich, und muss eine Platzierung (Meisterschaft oder für Auf- und Abstieg) gefunden werden, ist die Mannschaft besser platziert, die auswärts die meisten Punkte (1. Bewertungskriterium) erzielt hat. Ist dann immer noch Gleichstand gegeben, werden die Einzelwertungspunkte (2. Bewertungskriterium), die auswärts erzielt worden sind, zu Hilfe genommen. Ist dann immer noch Gleichstand gegeben, findet ein Entscheidungsspiel auf einer neutralen Bahnanlage statt.

12. Bestimmungen für die Bundesligen

12.1. Abwicklung des Spielbetriebes

Die Abwicklung des Spielbetriebes erfolgt nach den durch den DSKB-Sportausschuss beschlossenen Durchführungsbestimmungen.

12.2. Titelvergabe

Nach Beendigung der Spielrunde erhält der Erstplatzierte der 1. Bundesliga Damen/Herren den Titel "Deutscher Meister für Damen/Herren-Klubmannschaften 200... und Gewinner der Goldmedaille", der Nächstplatzierte „Zweiter der Deutschen Meisterschaft für Damen/Herren-Klubmannschaften 200... und Gewinner der Silbermedaille. Der Drittplatzierte den Titel "Dritter der Deutschen Meisterschaft für Damen/Herren-Klubmannschaft 200... und Gewinner der Bronzemedaille".

Wollen weitere Landesverbände am Spielbetrieb der Bundesliga teilnehmen, müssen sie ihre Meldung spätestens bis zum 31. Dezember des Vorjahres beim DSKB Sportwart Herren/Damen abgeben. Es ist nachzuweisen, dass die betreffende Mannschaft im Landesverband an Klubligenspielen - Schere - teilgenommen hat, und der Verein am 01. Januar des Jahres in der Bestandserhebung des Deutschen Keglerbundes e.V. Scherekegler gemeldet hatte.

13. Sonstige sportliche Veranstaltungen

13.1 Sonstige sportliche Veranstaltungen sind BKSA-Wettbewerbe, Turniere, Sportwochen, Freundschafts- und Pokalspiele, "Trimm-Dich"-Veranstaltungen, Werbekegeln und Wohltätigkeitsveranstaltungen im In- und Ausland.

Bei allen Veranstaltungen dieser Art muss gewährleistet sein, dass bei den Mannschaftsstärken, der Benutzung der Spielgeräte, dem Alter und dem Geschlecht eine vergleichbare Bewertung gegeben ist. Die Veranstalter haben für Aufsichten zu sorgen.

Zu diesen Veranstaltungen können auch Nichtmitglieder eingeladen werden. Deren Startrecht muss in geeigneter Form in der Ausschreibung bekannt gegeben werden.

Bei Turnieren und Sportwochen dürfen Geld- und Sachpreise ausgesetzt werden.

Erzielte Überschüsse bei allen sonstigen Veranstaltungen (außer Wohltätigkeitsveranstaltungen) müssen vom Veranstalter für sportliche oder jugendfördernde Zwecke verwendet werden.

Sofern eine Tombola mit den Veranstaltungen verbunden ist, darf sie nicht mit den Ergebnissen des Wettkampfes verknüpft werden.

13.2. Sonstige sportliche Veranstaltungen sind wie folgt genehmigungspflichtig:

- a) BKSA-Wettbewerbe
Die Durchführungsbestimmungen und das Antrags- und Genehmigungsverfahren sind in den Richtlinien für das BKSA festgelegt.
- b) Turniere und Sportwochen
Turniere und Sportwochen können sich über einen Zeitraum von 30 aufeinander folgenden Kalendertagen erstrecken und sind wie folgt genehmigungspflichtig:
 - landesoffene Einzel- und Mannschaftswettbewerbe:
durch den Vereins- und Landessportwart oder -fachwart
 - bundesoffene und internationale Einzel- und Mannschaftswettbewerbe:
durch den Vereins-, Landessportwart oder -fachwart und den Sektionssportwart
 - Jugendturniere durch die entsprechenden Jugendwarte
- c) "Trimm-Dich"-Veranstaltungen
"Trimm-Dich"-Veranstaltungen können nur von der DSKB genehmigt werden. Die Durchführung richtet sich nach den jährlich neu zu erstellenden und zu veröffentlichenden Bedingungen.
- d) Wohltätigkeitsveranstaltungen
Wohltätigkeitsveranstaltungen müssen von der DSKB genehmigt werden. Dem Antrag ist eine behördliche Genehmigung beizufügen. Der Erlös dieser Veranstaltungen ist ausschließlich wohltätigen Zwecken zuzuführen.
- e) Werbekegeln
Werbekegeln darf anlässlich von Turnieren und Sportwochen veranstaltet werden. Es ist genehmigungspflichtig.
- f) Freundschaftsspiele
Freundschaftsspiele auf nationaler Ebene sind nicht

genehmigungspflichtig. Sie dürfen jedoch den Spielbetrieb des DSKB und seiner Untergliederungen nicht beeinträchtigen.

- 13.3** Die Teilnahme an internationalen Turnieren, Sportwochen und Freundschaftsspielen ist meldepflichtig. Es ist der jeweilige Vereins-, Landes- und Sektionssportwart zu unterrichten.

14. Doping

"Doping ist der Versuch einer unphysiologischen Steigerung der Leistungsfähigkeit des Sportlers durch Anwendung (Einnahme, Injektion oder Verabreichung einer Dopingsubstanz durch den Sportler oder eine Hilfsperson (z. B. Trainer, Arzt u. a.) vor oder während eines Wettkampfes." (*Deutscher Sportbund*)

"Doping ist die Verwendung von Substanzen aus den verbotenen Wirkstoffgruppen und die Anwendung verbotener Methoden." (*Med. Kommission des IOC*)

Der DSKB untersagt gemäß seiner Satzung die Anwendung von allen Dopingmitteln und -methoden und ahndet jeden Verstoß hiergegen nach den Bestimmungen der Rechts- und Verfahrensordnung. Insoweit sind die vom Hauptausschuss des Deutschen Sportbundes (DSB) verabschiedeten "Rahmenrichtlinien zur Bekämpfung des Dopings" in der Fassung vom 14.12.1991 einschließlich der jeweils gültigen Doping-Liste des DSB Bestandteil dieser Sportordnung.

Die Doping-Liste ist beim DSB erhältlich und liegt beim DSKB zur Einsichtnahme vor.

Jeder Kaderangehörige ist verpflichtet, eine schriftliche Erklärung über die Beachtung der Doping-Missbrauchsvorschriften abzugeben.

15. Einsprüche

Einsprüche bei deutschen und den vorgeschalteten Landesmeisterschaften gegen Material, Bahnen oder Spielwertung sind unmittelbar bei der Spielleitung einzulegen und werden vom zuständigen Schiedsgericht sofort entschieden.

Einsprüche bei anderen Wettbewerben müssen mit schriftlicher Begründung binnen drei Tagen (Poststempel) nach bekannt werden des Einspruchsgrundes unter Beifügung der Einspruchsgebühr (Zahlungsnachweis) bei der zuständigen Instanz eingelegt werden (vgl. DKB-Rechts- und Verfahrensordnung, insbesondere Ziff. 3, 7, 8, 14 und 15). Das Einspruchsrecht erlischt nach Ablauf von vier Wochen, vom Spieltag an gerechnet.

16. Inkrafttreten

Die DSKB-Sportordnung wurde am 14. März 2009 durch die DSKB-Hauptversammlung beschlossen und tritt mit sofortiger Wirkung in Kraft.

Alle früheren Fassungen verlieren damit ihre Gültigkeit.