

**Regionsvertretung
Deutsche Classic-Kegler Union
Sachsen e.V.**



Deutsche Classic-Kegler Union e.V.

SACHSEN

Sportordnung

Spielbetrieb - Sachsenliga

Sportordnung Spielbetrieb - Sachsenliga

Die Sportordnung „Spielbetrieb Sachsenliga“ wird vom erweiterten Vorstand der DCU Sachsen e.V. beschlossen und kann nur von diesem geändert werden. Es ist dabei darauf zu achten, dass sowohl die Interessen der in der DCU-Sachsenliga spielenden Klubs wie auch die vorangestellten Ordnungen der DCU und die Beschlüsse der DCU-Sportkonferenz gewahrt werden. Diese Sportordnung regelt nur den Spielbetrieb im Bereich der DCU Sachsen e.V.. Der DCU Sachsen e.V. angeschlossene Kreisverbände oder andere Untergliederungen regeln ihren Spielbetrieb grundsätzlich in eigener Verantwortung, haben aber die Bestimmungen dieser Sportordnung zu beachten, sobald es gemeinsame Berührungspunkte gibt (z.B. Aufstieg, Abstieg, Einzelmeisterschaften etc.).

1. Sportordnung „Grundsätze“ der Deutschen Classic-Kegler Union e.V.

Die Sportordnung „Grundsätze“ der Deutschen Classic-Kegler-Union e.V. gilt auch für den Spielbetrieb in Sachsen mit folgenden Ausnahmen:

Pkt. 3.3.3.a und b): Ausländer dürfen an allen Wettbewerben der DCU Sachsen e.V. teilnehmen. Voraussetzung hierfür ist ein gültiger DCU-Pass.

Pkt. 6.a) Das Lochkugelspiel ist nur Spielern mit Behinderung unter Berücksichtigung der „Klassifizierungsordnung des Deutschen Behindertensportverbandes e.V.“ gestattet.

2. Sportordnung „Spielbetrieb und Meisterschaften“ der Deutschen Classic-Kegler Union e.V.

Die Sportordnung „Spielbetrieb und Meisterschaften“ der Deutschen Classic-Kegler Union e.V. gilt auch für den Spielbetrieb in Sachsen mit folgenden Ausnahmen:

Pkt. 1.2.2 – 1. Satz: Für das Startrecht ist pro Spielerie eine Startgebühr nach Rechnungslegung zu überweisen.

Pkt. 1.3. wird in der Sportordnung „Sachsenliga“ separat geregelt.

Pkt. 4.3. trifft für den Spielbetrieb in Sachsen nicht zu.

Pkt. 4.6. Jeder Starter hat eine Einspielzeit von mindestens 5 Wurf und maximal 5 Minuten.

Pkt. 5.7. Ehrungen

Die Siegerehrungen finden unmittelbar nach Ende der Wettbewerbe statt. Die drei Erstplatzierten erhalten jeweils Medaillen und Urkunde. Bei

Mannschaftswettbewerben erhalten Vierermannschaften 5 Medaillen und Sechsermannschaften 8 Medaillen.

Bei zentral durchgeführten Meisterschaften haben Endlaufteilnehmer bis zur Siegerehrung anwesend zu sein. Fehlt ein Medaillengewinner zur Siegerehrung, so bedeutet dies die Disqualifikation und ein Nachrücken der folgenden Platzierten.

Die Pkt. 7; 8; 10.4.a und 11.1 werden in der Sportordnung „Spielbetrieb - Sachsenliga“ separat geregelt.

3. Spielbetrieb

3.1 Meisterschaften Klubmannschaften

Klubmannschaften ermitteln den „Sachsenmeister“ in der DCU-Sachsenliga. Gespielt wird mit Hin- und Rückspielen.

3.2 Zuständigkeit

Der Vorstand der DCU Sachsen legt in Absprache mit dem erweiterten Vorstand die Ligenstruktur fest.

3.3 Auf- und Abstieg

Platz 1 der Sachsenliga steigt in die DCU-Oberliga auf. Verzichtet eine Mannschaft auf ihr Aufstiegsrecht, geht dieses an den Nächstplatzierten bis max. Platz 3 weiter. Pkt. 3.7.7. dieser Ordnung ist zu beachten.

In der DCU-Sachsenliga wird im Bedarfsfalle der gleitende Abstieg angewandt, das heißt die Anzahl der jeweiligen Absteiger ergibt sich in Abhängigkeit vom Auf- und Abstiegsgeschehen zur DCU-Oberliga, wobei die Ligenstärke von 10 Mannschaften angestrebt wird.

3.4 Wurfzahlen

Die einheitliche Wurfzahl in der Sachsenliga beträgt 200 Wurf (4 x 50 Wurf) pro Spieler. Übergangsweise (nach einem Aufstieg oder einer Neuanschaffung) kann bis maximal zwei Spielserien auch auf einer Zweibahnanlage gespielt werden. Hier kann die Wurfzahl auf 100 Wurf (2 x 50 Wurf) pro Spieler herabgesetzt werden.

In unteren Ligen (auch kreisübergreifend) bzw. im Frauen-, Jugend- und Seniorenbereich kann die Wurfzahl dauerhaft auf 100 Wurf pro Spieler herabgesetzt werden bzw. werden nur 100 Wurf gespielt. Wettspiele in separaten 100-Wurf-Ligen (auch altersklassenübergreifend) sind möglich.

3.5 Organisation

3.5.1 Zuständigkeiten

Namentliche Ligenleitung, Ergebnisdienst, Spieltag, Spielzeiten und Anzahl der bespielten Bahnen sind den Spielplänen zu entnehmen. Alle Spiele haben zu den in den Spielplänen festgesetzten Zeiten zu beginnen.

3.5.2 Spielberechtigung

Das Startrecht wird erst mit der Überweisung der Startgebühr erworben. Auf dem Zahlungsträger muss einwandfrei ersichtlich sein, für welche Mannschaft die Startgebühr bestimmt ist. Ohne entsprechende Vermerke wird die Überweisung nicht bearbeitet und gilt deshalb als nicht gezahlt.

3.6 Bankverbindung

Alle Einzahlungen zum Spielbetrieb sind auf das Konto der DCU Sachsen e.V. zu entrichten.

3.7 Spielbetrieb

3.7.1 Termine

- a) Die Spielwochen werden im Rahmenterminplan festgelegt.
- b) Eine Spielwoche reicht von Montag bis Sonntag einer Kalenderwoche.
- c) Gegen Spielpläne und Spielzeiten ist kein Protest möglich.
- d) Spielverlegungen sind auf Antrag und mit Zustimmung der gegnerischen Mannschaft möglich. Das Spiel ist bis zum bzw. am nächsten (spiel)freien Wochenende im Klubspielbetrieb zu spielen. Ausgenommen hiervon sind die letzten beiden Spielwochen. Der Ligenleiter ist vorher zu benachrichtigen.
- e) Eine Verlegung innerhalb der gleichen Spielwoche bedarf keiner Genehmigung, ist jedoch dem Ligenleiter mitzuteilen. Bei allen Spielverlegungen außerhalb der gleichen Spielwoche ist eine Verwaltungspauschale gemäß der Gebührenordnung zu entrichten. In begründeten Ausnahmefällen können auf Antrag auch Spiele in den letzten beiden Spielwochen verlegt werden. Über den Antrag entscheidet der Ligenleiter.
- f) Ausnahme Sonderspielrechte: Nachverlegungen sind möglich, ausgenommen die beiden letzten Spielwochen. Bei Wahrnehmen von Sonderspielrechten gem. Teil „Grundsätze“ der DCU-Sportordnung muss der Antrag der Verlegung grundsätzlich vier Wochen vor dem angesetzten Termin, spätestens bis 8 Tage nach Anforderung des Spielers, einschließlich der Stellungnahme der Beteiligten (Gegner und Sportverantwortliche) beim Ligenleiter eingegangen sein. Andere Regelungen sind nur über den in den teilnehmenden LV/RV zuständigen Sportverantwortlichen möglich.

3.7.2 Zeitfenster und Startzeiten

- a) Folgende Zeitfenster sind erlaubt: **Unterstellte Spielzeiten**

Männer 4 Bahnen	05:00 h	Frauen 4 Bahnen	02:45 h
Männer 6 Bahnen	03:30 h	Frauen 6 Bahnen	02:00 h

- b) Grundsätzlich haben sich Heim- und Gast-Mannschaft mindestens eine halbe Stunde vor dem im Spielplan festgesetzten Spielbeginn auf der Bahnanlage einzufinden.

3.7.3 Ummeldungen

Wechseln Spieler während der Spielserie den Klub und nehmen dort am Spielbetrieb der DCU teil, ist der neue Klub dafür verantwortlich, dass der Ligaleitung unverzüglich die Spieler namentlich gemeldet werden.

3.7.4 Entscheidungsspiele / Relegationsspiele

Die beteiligten Mannschaften tragen ihre Kosten selbst. Die Kosten der Schiedsrichter werden von den beteiligten Mannschaften gleichermaßen getragen. Ergänzend hierzu:

Eintrittsgelder können vom Ausrichter erhoben werden. Funktionären der DCU sowie deren zur Durchführung des Spieles beauftragte Personen, sowie den Bundes- und Nationaltrainern ist freier Eintritt zu gewähren.

3.7.5 Verzicht nach der Spielrunde

Verzichtet eine Mannschaft bis spätestens Montag 24:00 Uhr nach den chronologisch letzten Spielen zur Klärung der Zugehörigkeit der Mannschaften zu den Bundesligen (entweder Entscheidungsspiele, Relegationsspiele oder Aufstiegsspiele) beim Ligenleiter zu spielen, so wird sie eine Liga tiefer eingestuft. Verzichtet eine Mannschaft später, so verbleibt diese in der Liga und ist erster Absteiger in der neuen Spielserie. Die Liga spielt mit entsprechend weniger Mannschaften. In diesem Fall ist dennoch die Startgebühr zu entrichten.

3.7.6 Verzicht nach Aufstiegsspielen

Hat eine Mannschaft das Aufstiegsrecht in Aufstiegsspielen erworben und verzichtet dann bis zum 10.06. auf den Aufstieg, geht das Aufstiegsrecht auf die Nächstplatzierten der Aufstiegsspiele über. Gibt es keinen Nächstplatzierten, tritt der gleitende Abstieg in Kraft.

3.7.7 Aufstiegsregel bei Aufstiegsverzicht

Verzichtet eine Mannschaft trotz Meisterschaft auf den Aufstieg in die nächsthöhere Klasse, so ist wie folgt zu verfahren:

- a) erstes Mal: Geldstrafe in Höhe von 50,- Euro
- b) zweites Mal: 4 Punkte Abzug in der neuen Saison
- c) jedes weitere Mal: Geldstrafe in Höhe von 50,- Euro plus 4 Punkte Abzug in der neuen Saison

Es gilt eine Verjährungsfrist von drei Kalenderjahren.

3.7.8 Meldeschluss für die neue Saison

Meldeschluss für die Mannschaftsmeldung zum Erstellen der Spielpläne und Anschriftenlisten ist der 30.06. des Jahres. Ein späterer Einbau von Mannschaften ist nur unter Berücksichtigung bereits erstellter Spielpläne möglich.

3.8 Schiedsrichter

In der DCU-Sachenliga wird ohne Schiedsrichtereinsatz gespielt. Die Spielleitung obliegt dem Mannschaftsleiter des Gastgebers. Sollte dieser einen

Vertreter bestimmen, ist dies vor Spielbeginn den beteiligten Mannschaften unmissverständlich mitzuteilen. Der Spielleiter hat alle Rechte und Pflichten eines Schiedsrichters.

Ein Schiedsrichter kann durch den Vorstand eingesetzt werden, wenn es bei Heimspielen einer Mannschaft wiederholt zu Unstimmigkeiten oder groben Regelverstößen gekommen ist. Die Kosten des Schiedsrichtereinsatzes trägt die betreffende Mannschaft.

Bei Platzierungs-, Relegations- und ähnlichen Spielen auf neutralen Anlagen wird vom Ligenleiter ein neutraler Spielleiter benannt, der alle Rechte und Pflichten eines Schiedsrichters inne hat.

4. Spieldurchführung

4.1 Spielbahnen und Spielmaterial

Auf allen bespielten Bahnen ist gleichartiges Kegelmaterial einzusetzen.

Beim Ausfall der Spielbahnen hat der Gastgeber alle dadurch am Spieltag anfallenden Kosten der Gastmannschaft zu tragen, wenn das Spiel nicht stattfinden kann. Eine rechtzeitige Information an den Gast ist unerlässlich.

Über die Neuansetzung entscheidet der Ligenleiter.

Ist eine Spielbahn bereits zu Beginn des Wettspiels ausgefallen, ist für die betreffende Bahn ein Durchschnittswert für alle Spieler durch den Sportwart festzulegen.

Hat zum Zeitpunkt des Ausfalls mehr als die Hälfte der beteiligten Spieler auf der betreffenden Bahn bereits gespielt, bleibt deren Ergebnis gültig. Aus den gespielten Ergebnissen auf dieser Bahn ist ein Durchschnittswert (Volle, Abräumer, Fehlwürfe) zu ermitteln, der für die anderen Spieler eingesetzt wird.

Ist mindestens die Hälfte der Spieler vom Ausfall betroffen, werden alle auf dieser Bahn gespielten Ergebnisse annulliert. Alle Spieler erhalten für diese Bahn ein Durchschnittsergebnis angerechnet.

Der Bahnwechsel laut Pkt. 10.2 der DCU-Sportordnung „Grundsätze“ wird aufgehoben. Es ist so zu spielen, dass jeder Starter ohne Unterbrechung das Spiel absolvieren kann.

Für den Spieler, während dessen Spiel die betreffende Bahn ausfällt, gilt die Bahn als nicht gespielt.

Fallen während eines Wettspiels die Hälfte der zur Verfügung stehenden Bahnen aus, wird das Spiel abgebrochen. Der Sportwart entscheidet über Neuansetzung des Spiels oder Nachspiel der noch nicht gestarteten Spieler.

Bei Einzelmeisterschaften werden bei Ausfall einer Spielbahn grundsätzlich alle auf dieser Bahn gespielten Ergebnisse annulliert und dafür ein Durchschnittswert eingesetzt.

4.1.1 Eigene Kugeln

Das Spiel mit eigenen Kugeln ist unter Beachtung der DCU-Sportordnung „Grundsätze“, Ziffer 9.2 erlaubt.

4.1.2 Lochkugelspiel

Das Spiel mit Lochkugel ist im Ligenbetrieb der DCU Sachsen nicht erlaubt (Ausnahme Pkt. 1 dieser Ordnung, letzter Satz).

4.1.3 Lärmgeräte

Das Benutzen von Lärmgeräten während des Spiels ist mit Ausnahme von Spielpausen bzw. der Einspielzeit untersagt.

4.2. Mannschaftsaufstellung

Dem Spielleiter eines Wettkampfes sind die Spielerpässe der Spieler vorzulegen, die voraussichtlich im Spiel eingesetzt werden sollen. Dies beeinflusst nicht die tatsächliche Startreihenfolge. Es dürfen maximal 10 Spieler benannt werden. Ein Nachbenennen ist nicht möglich.

Eine Ausnahme stellt ein Spielabbruch dar. In diesem Fall dürfen auch andere als beim ursprünglich angesetzten Spiel benannte Spieler zum Einsatz kommen. Spieler, die beim ursprünglich angesetzten Wettkampf ihr Spiel begonnen haben, dürfen nicht ersetzt werden, unabhängig davon, ob sie eine/ihre Wurfserie beendet haben; es sei denn, es wird eine im Rahmen des Auswechsellkontingentes mögliche Auswechslung vorgenommen.

4.3. Einsatz

Hat ein Klub mehr als eine Mannschaft im Spielbetrieb der DCU, so sind dem zuständigen Sportwart der untergeordneten Mannschaft(en) vor dem ersten Spieltag mindestens 6 Spieler als Stammspieler der übergeordneten Mannschaft zu melden.

Für den Einsatz in der 1. Mannschaft bestehen keine Beschränkungen. In einem Spiel der 2. Mannschaft darf maximal ein gemeldeter Stammspieler der 1. Mannschaft eingesetzt werden, der an den letzten beiden Spielen der 1. Mannschaft nicht teilgenommen hat. Diese Regelung gilt analog für weitere untergeordnete Mannschaften. Voraussetzung für einen derartigen Einsatz ist, dass die höhere Mannschaft ihre Spielserie noch nicht beendet hat.

4.4. Proteste

Proteste, die sich aus der Spieldurchführung ergeben, werden in der ersten Instanz durch den Ligenleiter behandelt. Sollten gegen dessen Entscheidung weiterführende Rechtsmittel eingelegt werden, obliegt die Entscheidung einer Rechtskommission. Eine Protestgebühr laut Gebührenordnung ist vorab zu entrichten.

Entscheidungen müssen den Beteiligten mit der entsprechenden Rechtsmittelbelehrung nachweislich, schriftlich mitgeteilt werden.

5. Nichtantritt und Unterlaufen der Mannschaftsstärke

Alle Spiele haben zu den in den Spielplänen festgesetzten Zeiten zu beginnen. Tritt eine Mannschaft, verursacht durch höhere Gewalt, beispielsweise entsprechend nachgewiesene Verspätung öffentlicher Verkehrsmittel, Pannen und Unfälle zu einem Spiel nicht oder nicht rechtzeitig an, entscheidet über Wertung oder Neuansetzung der Ligenleiter.

a) Sind von jeder Mannschaft 2 Spieler anwesend, muss gespielt werden. Beim Spiel über 6 Bahnen müssen 3 Spieler anwesend sein.

b) Mannschaften, die freiwillig oder aufgrund von Eigenverschulden ihr Startrecht zweimal nicht wahrnehmen, sind erster Absteiger und alle Spiele dieser Mannschaft werden aus der Wertung genommen.

c) Das Unterlaufen der festgelegten Mannschaftsstärke ist nicht erlaubt. Tritt eine Mannschaft ein zweites Mal in einer Spielsaison mit mindestens einem Starter weniger an, wird dies mit einer Geldbuße belegt. Jeder weitere Verstoß führt zum Abstieg und die Spiele dieser Mannschaft werden aus der Wertung genommen.

d) Nichtantritt

Tritt eine Mannschaft nicht an, so ist der gegnerischen Mannschaft eine Pauschalsumme für entgangene Einnahmen und entstandene Kosten von 150,- € zu überweisen.

Tritt eine Mannschaft nicht an, so hat der Gegner zu spielen, unabhängig davon, ob es sich um Heim- oder Gastmannschaft handelt.

6. Platzierung nach Abschluss der Spielrunde

Bei Punktgleichheit von zwei oder mehreren Mannschaften wird zur Ermittlung des endgültigen Tabellenplatzes und unter Berücksichtigung der gegeneinander erzielten Punkte eine gesonderte Tabelle erstellt.

Ist hier Gleichheit vorhanden, werden zur Ermittlung des Tabellenplatzes die auswärts erzielten Kegel, ohne Berücksichtigung der Spiele gegeneinander, gewertet. Bei weiterer Gleichheit findet Pkt. 10.3.1.b und c) der DCU-Sportordnung Grundsätze Anwendung.

7. Einwechsellspieler

Bei Sechsermannschaften ist die Einstellung von zwei Einwechsellspielern, bei Vierermannschaften von einem Einwechsellspieler erlaubt. Sie spielen sofort auf das Ergebnis des ausgewechselten Spielers weiter.

a) Jeder Spieler kann im Falle einer Auswechslung oder Verletzung eine oder mehrere Pausen von zusammengerechnet 10 Minuten in Anspruch nehmen. Danach darf die Spielzeit aus einem derartigen Grund nicht mehr angehalten werden. Kommt ein Einwechsellspieler zum Einsatz, muss die Einwechslung bis

spätestens Ende der für diese Unterbrechung noch zur Verfügung stehenden Zeit erfolgen. Nach Ablauf dieser 10 Minuten ist die Zeit anzudrücken.

Die Spieler auf den anderen Bahnen dürfen in diesem Zeitraum die gleichen Pausen in Anspruch nehmen. Pkt. 9.7.1b) der DCU-Sportordnung „Grundsätze“ ist auch hier anzuwenden, wenn die vollen 10 Minuten durchgängig in Anspruch genommen wurden.

b) Nach Ausschöpfen des Auswechsellkontingents kann auch ein Verletzter nicht mehr ersetzt werden.

c) Der Wechsel ist dem Spielleiter eines Wettkampfes vorher zu melden, auf dem Spielberichtsbogen und auf dem Wurfschein zu vermerken.

d) Ein im Wettkampf eingesetzter Spieler kann in diesem Wettkampf nicht noch einmal eingesetzt werden.

8. Inkrafttreten

Diese Sportordnung „Spielbetrieb - Sachsenliga“ tritt am 01.08.2018 in Kraft.