



Sport- ordnung

mit Durchführungsbestimmungen für den
Ligenspielbetrieb + Saarland-Pokal

Stand April 2024

Inhalt

1.	Einleitung	7
2.	Allgemeine Bestimmungen	8
2.1.	Sportjahr	8
2.2.	Altersklasseneinteilung	8
2.3.	Mannschaftsstärke	8
2.4.	Spielberechtigung	8
2.4.1.	Startbuch	8
2.4.2.	Spielerpass (Mitgliedsausweis)	9
2.5.	Spielrecht für mehrere Bahnarten-s. DSKB-Sportordng.-	9
2.6.	- gestrichen -	9
2.7.	- gestrichen -	9
2.8.	Spielrecht Jugendliche in Vereins- und Klubmannschaft	9
2.9.	Sonderspielrechte	9
2.10.	Sportkleidung	10
2.11.	Werbung	10
2.12.	Wechsel- und Sperrbestimmungen	11
2.13.	- gestrichen- (siehe 7.2.4)	11
2.14.	Gesundheitsaspekte	11
2.15.	Betreuung durch Sanitätspersonal	12
3.	Bestimmungen für Bahnen und Kugeln	12
3.1.	Bahnanlagen	12
3.2.	Abnahme/Überprüfung	12
3.3.	Spielbereich	12

3.4.	Hilfsmittel	13
3.5.	Kugeln	13
3.6.	Kugelaufgabe	14
4.	Spielmodus	14
4.1.	Spielart	14
4.2.	Wurfzeit	15
4.3.	Spielweise	15
4.3.1.	Einzel- und Mannschaftswettbewerbe	15
4.3.2.	Paarkämpfe	16
4.4.	Bahneinteilung, Bahnwechsel und Aufenthalt im Spielbereich	17
5.	Wurfwertung und Schreibweise	20
5.1.	Wurfwertung	20
5.2.	Bewertung von Fehlwürfen	20
5.3.	Bewertung von Nullwürfen	20
5.4.	Nullwürfe nach Verwarnung	21
5.5.	Nullwertung vor Abgabe der Kugel	21
5.6.	Durchläufer (nur bei Spiel mit der 14er Kugel)	22
5.7.	Schreibweise	23
6.	Durchführung von Wettkämpfen	24
6.1.	Durchführungsbest. Ligenspielbetrieb u. Saarlandpokal	24
6.1.1.	Bahnanlagen	24
6.1.1.1.	Mannschaftsmeldungen	24
6.1.1.2.	Nenngeld	24
6.1.1.3.	Austragungsmodus	25
6.1.1.4.	Anschreibdienst	25
6.1.1.5.	Spieltermine	25

6.2.	Spielunterbrechung	25
6.3.	Spielabbruch	26
6.4.	Nichtantritt	26
6.4.1.	Spielverlegung / Spielabsagen	27
6.4.2.	Vorstart	27
6.4.3.	Mannschaftsstärke	28
6.4.4.	Training am Wettkampftag	28
6.4.5.	Wertung der Spiele	29
6.4.6.	Spielberichte	30
6.4.7.	Erstellen der Tabellen	30
6.4.8.	Auf- und Abstieg	31
6.4.9.	Spielbeschränkungen	31
6.5.	Verwarnungen/Spielausschluss	32
6.6.	Betreuer	33
6.7.	Begleiter	33
6.8.	Auswechselspieler	33
6.9.	Ergänzende Regelungen für den Saarlandpokal	33
7.	Meisterschaften	34
7.1.	Wahlmöglichkeit	34
7.2.	Disziplinen	35
7.2.1.	Einzelmeisterschaften	35
7.2.2.	Paarkampfmeisterschaften	35
7.2.3.	Mannschaftsmeisterschaften	36
7.2.4.	Ausländerbestimmung	36
7.3.	Zuteilungen zur DM - siehe DSKB- Sportordnung	36
7.3.1.	Saarland-Meisterschaften	36
7.3.1.1.	Einzel- und Paarkampfmeisterschaften	37

7.3.1.2.	Mannschaftsmeisterschaften - Verein	37
7.3.1.3.	Zulassung zur Saarland-Meisterschaft	37
7.3.1.4.	Startzeiten	39
7.4.	Jugendmeisterschaften - siehe DSKB-Sportordnung	39
7.5.	Ehrungen	39
8.	Bewertung bei Holzgleichheit	40
8.1.	Einzelmeisterschaften	40
8.2.	Mannschaftsmeisterschaften	40
8.3.	Paarkampfmeisterschaften	40
9.	Rekorde	41
10.	Schiedsrichter	41
11.	Allg. Best. für Klub-Punktespiele –s.DSKB-Sportordng.-	42
12.	Bestimmungen für die Bundesligen	42
12.1.	Abwicklung des Spielbetriebes	42
12.2.	Titelvergabe	42
12.3.	Bundesliga - Auf- und Abstieg	43
12.3.1.	Abstieg	43
12.3.2.	Aufstieg	43
12.3.3	Damen	43
13.	Sonstige sportliche Veranstaltungen	44
13.1	Definition	41
13.2	Genehmigung	41
14.	Anti-Doping-Richtlinien	45
14.1.	Grundsatz	45
14.2.	Definition des Begriffs Doping	46

14.3.	Verstöße gegen Anti-Doping-Bestimmungen	46
14.4.	Der NADA-Code/WNBA-Code	49
14.5.	Kaderverpflichtung	49
15.	Einsprüche	49
16.	Inkrafttreten	50
 Stichwortverzeichnis		 51- 54
Durchführungsbestimmungen Saarlandpokal		55- 56

1. Einleitung

Die Sportordnung des SSK und die Durchführungsbestimmungen für den Jugendspielbetrieb regeln unter Berücksichtigung der DKB- und DSKB-Bestimmungen den Sportbetrieb im Saarland. Alle sportlichen Änderungen des DKB- und DSKB werden in die SSK Sportordnung übernommen und benötigen keine Zustimmung durch die Generalversammlung.

Sie beruhen auf den ungeschriebenen Gesetzen der sportlichen Fairness und sind in diesem Sinne anzuwenden und auszulegen.

Der Landessportausschuss hat die Sportordnung und die Durchführungsbestimmungen für den Jugendspielbetrieb zu überwachen und notwendige Ergänzungen und Änderungen über die Generalversammlung des SSK zu veranlassen.

Anträge auf Änderungen der Sportordnung und der Durchführungsbestimmungen für den Jugendspielbetrieb müssen an den Landessportwart gerichtet werden.

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 U 10	unter 10 Jahre
weibl./männl. Jugend U 14	10 - 14 Jahre
weibl./männl. Jugend U 18	15 - 18 Jahre
Juniorinnen/Junioren U 24	19 - 24 Jahre
Damen	25 - 44 Jahre
Herren	25 - 49 Jahre
Damen A	45 - 54 Jahre
Herren A	50 - 59 Jahre
Damen B	55 - 64 Jahre
Herren B	60 - 69 Jahre
Damen C	ab 65 Jahre
Herren C	ab 70 Jahre

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

2.3. Mannschaftsstärke

Eine Mannschaft (z.B. Jugend, Damen A, Herren A und Herren B) besteht aus vier Spielern/innen.

(Mannschaftsstärke für die Klubligenspiele siehe Punkt 6.4.3.)

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

2.4. Spielberechtigung

2.4.1. Startbuch

Zum gültigen Spielerpass (gehört während der Mitgliedschaft zum Spieler) ist im Ligen Spielbetrieb ein vom SSK herausgegebenes Startbuch mit darin enthaltener Starterkarte vorzulegen, auf der vom Vereinsvorsitzenden oder Vereinssportwart jährlich durch Vereinsstempel und Unterschrift die Spielberechtigung zu bestätigen ist. Die Nummer des Spielerpasses ist auf dem Startbuch einzutragen.

Der Spielleiter trägt das Spiel unter genauer Bezeichnung (Datum, Liga, Mannschaft) in die Starterkarte ein. Für die Volle-Klasse wird statt Liga ein V eingetragen. Die Eintragungen sind in arabischen Ziffern vorzunehmen.

2.4.2. Spielerpass (Mitgliedsausweis)

Voraussetzung zur Teilnahme am Spielbetrieb ist der Besitz eines Spielerpasses. Dieser wird auf Antrag von der Landesgeschäftsstelle ausgestellt.

Der Spielerpass muss folgende Daten enthalten:

1. Aktuelles Lichtbild und eigenhändige Unterschrift des Passinhabers
2. Name und Vorname
3. Geburtsdatum
4. Staatsangehörigkeit
5. Spielberechtigung für den Verein und Klub
6. Beitragsmarke (DKB) - aktuelles Kalenderjahr
7. Eintritt in den SSK bzw. DKB

Der Spielerpass ist Eigentum des DKB. Bei Erlöschen der Mitgliedschaft ist er an die Landesgeschäftsstelle zurückzugeben.

Der fehlende oder unvollständige Spielerpass ist im Ligenspielbetrieb, bei Saarland-Meisterschaften und Saarlandpokal dem Landessportwart innerhalb einer Frist von sechs Tagen (Poststempel) gebührenpflichtig nachzureichen. Das gleiche gilt für das vom SSK vorgeschriebene Startbuch mit der darin enthaltenen Wettkampfkarte.

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.

2.5. Spielrecht für mehrere Bahnarten -siehe DSKB-Sportordnung

2.6. - gestrichen -

2.7. - gestrichen -

2.8. Spielrecht für Jugendliche in Vereins- und Klubmannschaft

Jugendliche U 10 dürfen an Mannschaftswettbewerben nicht teilnehmen.

2.9. Sonderspielrechte

Den vom SSK, DSKB und DKB angeforderten Funktionären, Schiedsrichtern, Trainern in der Aus- oder Weiterbildung sowie Spielern müssen Sonderspielrechte gewährt werden. Dieser Start kann von Sonntag

des vorhergehenden Wochenendes bis Samstag (aktuelles Spielwochenende) stattfinden.

Ausländischen Spielern und Funktionären sind ebenfalls Sonderspielrechte einzuräumen, wenn sie von ihren Landesverbänden angefordert werden.

Die Vereine und Klubs sind verpflichtet, ihnen Unterstützung zu gewähren.

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.

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 an den Saarland-Meisterschaften beteiligen, sind Starter ihres Vereins und dürfen im Mannschaftswettbewerb keine Klubspielkleidung tragen.

2.11. Werbung

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

Die genehmigte Werbung ist der Spielleitung vorzulegen.

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, dürfen in dieser Spielkleidung nicht starten.

Spieler, deren mit Werbung versehene Spielkleidung nicht genehmigt ist, werden nach RVO geahndet.

Kann die Werbegenehmigung nicht vorgelegt werden, muss sie innerhalb von sechs Tagen nachgereicht werden.

Schiedsrichtern ist es gestattet, während ihrer Einsätze Trikotwerbung zu betreiben.

Die Werbung bedarf der Genehmigung durch den SSK.

Der SSK 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. Juli erlangt werden.

Erfolgt ein Wechsel nach dem 01. Juli, tritt das Spielrecht für den neuen Verein/Klub erst nach einer dreimonatigen Sperre ab dem Austrittsdatum, jedoch spätestens am nächsten 01. Juli, in Kraft. Dieser Wechselmodus kann jedoch nur einmal im Sportjahr in Anspruch genommen werden.

Der neue Verein ist dafür verantwortlich, dass der Spielerpass und die schriftliche Meldung über einen Spielerwechsel an die Geschäftsstelle gesendet werden. Diese informiert dann den Landessportwart und den Landesligenleiter.

Alle Spiele während der 3-monatigen Sperre dürfen nicht nachgeholt werden. Die Anzahl der Starts ergibt sich aus den Landesliga-Spieltagen.

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 Möglichkeit 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. Juli 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 muss bis zum 30. Juni dem zuständigen Verein bzw. SSK gemeldet sein.

2.13. gestrichen (siehe Punkt 7.2.4)

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 unmittelbar angrenzend an die Bahnanlage 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 der World Ninepin Bowling Association (WNBA) abgenommen worden sind. Es darf grundsätzlich nur Material Verwendung finden, das von der WNBA zugelassen worden ist.

Bahnanlagen, auf denen Saarland-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 **vier** Jahre sein. Auf Anforderung ist die Urkunde dem Spielleiter oder Schiedsrichter vorzulegen.

Bahnen, auf denen Saarland-Meisterschaften stattfinden, sollen spätestens **zwei** Wochen vor Meisterschaftsbeginn **auf Waage überprüft** werden. **Gravierende Mängel sind unverzüglich dem Landessportwart mitzuteilen.**

Der Landessportwart oder ein von ihm benannter Bahnsachverständiger muss sich spätestens 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 in Anwesenheit des Bahnsachverständigen 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.

An den Händen sind zur besseren Griffigkeit nur die von den Sponsoren des DSKB und DKB vertriebenen Hilfsmittel erlaubt.

3.5. Kugeln

Jugendliche U 10 und U14 müssen mit der 14er Kugel spielen. Für alle anderen Klassen ist die 16er Kugel vorgeschrieben.

Der SSK gestattet das Spiel mit eigenen Kugeln.

- Die eigenen Kugeln müssen gekennzeichnet und durch einen Kugelpass des DKB für einen namentlich benannten Spieler oder eine namentlich benannte Mannschaft zugelassen sein. Für einen Verein oder Klub sind eigene Kugeln nicht zugelassen.
- Bei Namensänderungen, z.B. durch Hochzeit von Spielern oder Fusionen von Klubs muss ein neuer Kugelpass beantragt werden.
- Mit Beginn des eigentlichen Wettkampfs (nach dem Einspielen) muss sich der Spieler, der mit eigenen Kugeln spielen will, entscheiden, ob er die eigenen Kugeln benutzen oder mit den aufgelegten Kugeln des Veranstalters spielen will. Ein Wechsel während der Spielserie ist nichtgestattet.

Verwendung von eigenen Kugeln:

- Bei Einzel- oder Klubmeisterschaften müssen von einem Spieler mindestens zwei, maximal drei, auf ihn selbst oder auf die Mannschaft zugelassene Kugeln aufgelegt werden.
- Bei Paarkampfmeisterschaften darf nur jeweils eine auf den Spieler zugelassene Kugel aufgelegt werden.
- Bei Vereinsmannschaften müssen von einem Spieler mindestens zwei, maximal drei, auf ihn selbst zugelassene Kugeln aufgelegt werden.
- Der Gegenspieler darf diese Kugeln nicht benutzen.
- Verstöße gegen diese Regelungen werden nach Ziffer 6.5 geahndet
- Der DSKB behält sich jedoch vor, bei Meisterschaften Einschränkungen anzuordnen.
- 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.

3.6. Kugelauflage

Auf einem Kugelrücklauf dürfen nur gleichfarbige Kugeln aufgelegt werden. Eigene, zugelassene Kugeln mit Kugelpass dürfen farblich abweichen.

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

Die Kugeln müssen griffig sein.

Die Schiedsrichter sind angewiesen, bei Reklamationen während des Spiels die Kugeln durch Griffproben zu überprüfen.

Notfalls müssen Vierpass und Kugeln mit geeigneten Mitteln gereinigt werden.

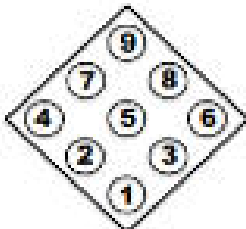
Spielt ein Spieler mit eigenen Kugeln, kann es erforderlich sein, dass die vom Veranstalter aufgelegten Kugeln reduziert werden müssen. Entscheidet sich der Spieler mit eigenen Kugeln für die Nutzung der Kugeln des Veranstalters, sind die eigenen Kugeln wieder vom Kugelkasten zu entfernen. In beiden Fällen hat der Spieler, der mit eigenen Kugeln spielt, selbst dafür Sorge zu tragen.

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 25 Wurf maximal zehn Minuten und 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 -vier Bahnen- Blockstart (nur in die Vollen)

Bahn 1	15 Wurf in die Vollen linke Gasse 15 Wurf in die Vollen rechte Gasse
Bahn 2	15 Wurf in die Vollen rechte Gasse 15 Wurf in die Vollen linke Gasse
Bahn 3	30 Wurf wie Bahn 1
Bahn 4	30 Wurf wie Bahn 2

c) 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

d) 120 Wurf -zwei Bahnen- Blockstart (nur in die Vollen)

Bahn 1	15 Wurf in die Vollen linke Gasse 30 Wurf in die Vollen rechte Gasse 15 Wurf in die Vollen linke Gasse
Bahn 2	60 Wurf wie Bahn 1

c) 100 Wurf -zwei Bahnen- Blockstart

Bahn 1 25 Wurf linke Gasse Volle und
25 Wurf rechte Gasse Abräumen

Bahn 2 25 Wurf rechte Gasse Volle und
25 Wurf linke Gasse Abräumen

**d) 100 Wurf - vier Bahnen-
Kettenstart oder versetzter Blockstart**

Bahn 1 25 Wurf linke Gasse Volle
Bahn 2 25 Wurf rechte Gasse Abräumen
Bahn 3 25 Wurf rechte Gasse Volle
Bahn 4 25 Wurf linke Gasse Abräumen

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, Bahnwechsel und Aufenthalt im Spielbereich

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

Die Bahneinteilung und der Bahnwechsel sind wie folgt vorzunehmen:

b) 100 Wurf

Wurf	Bahn 1	Bahn 2	Bahn 3	Bahn 4
25	A	-	B	-
50/ 25	C	A	D	B
75/ 50	B	C	A	D
100/ 75	D	B	C	A
100	-	D	-	C
	l	r	l	r

Bei Mannschaftswettbewerben 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.

Der Spieler hat sich während seines Starts ausschließlich im Spielbereich aufzuhalten.

Das Verlassen des Spielbereiches ist Spielern nur gestattet, wenn alle Spieler ihre Wurfserie beendet haben und der Schiedsrichter den Bahnwechsel angesagt hat.

Ausnahmen:

- In den Paarkampfdisziplinen dürfen die Spieler den Spielbereich nicht seitlich, sondern nur nach hinten verlassen, es sei denn, die baulichen Gegebenheiten lassen dies nicht zu.
- Wenn sich der Kugelkasten nicht direkt an den Spielbereich anschließt, darf zum Zweck der Kugelaufnahme der Spielbereich verlassen werden.
- beim Auswechseln

Alle Grenzlinien dürfen betreten, aber nicht übertreten werden. Werden die Grenzlinien ohne Genehmigung des Schiedsrichters übertreten, wird nach einmaliger Verwarnung der folgende Wurf als Nullwurf gewertet (siehe 5.5).

Ist kein geeigneter Handtuchhalter vorhanden, muss das Handtuch dem Betreuer übergeben oder auf einem bereitgestellten Stuhl abgelegt werden. Die gleiche Regelung gilt für das Abstellen von Getränken.

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.

Vor Abgabe eines Wurfes muss die Kegelstellvorrichtung aufnahmebereit sein, sonst ist der Wurf ungültig und muss wiederholt werden. Bei bewusstem Spiel in die nicht aufnahmebereite Kegelstellvorrichtung ist der Spieler zu verwarnen. Weitere zu früh gespielte Kugeln werden als Nullwurf nach Verwarnung (Ziffer 5.4) 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 gelten der Ablauf der Kugel von der Lauffläche und das Nichttreffen 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 gefallen 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) zu früh gespielte Kugeln
- c) Übertreten der Begrenzung des Spielbereichs
- d) Hilfestellungen, wie Berühren des Bodens, der Wand oder des Kugelrücklaufs
- e) Benutzung von nicht erlaubten Hilfsmitteln
- f) 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 Würfen 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.

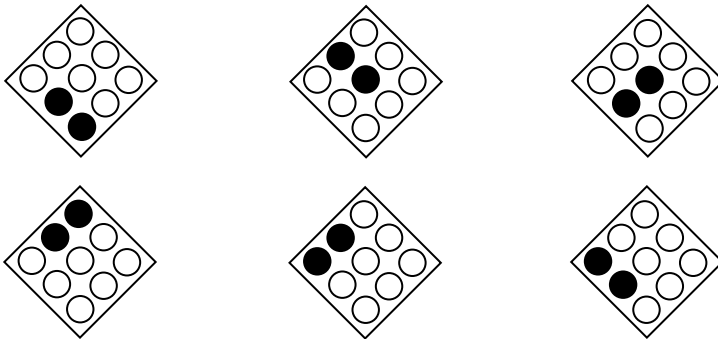
Durchläufer in die falsche Gasse sind als Nullwürfe zu werten, auch wenn keiner der Kegel 1 bis 9 fallen.

Abräumspiel:

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

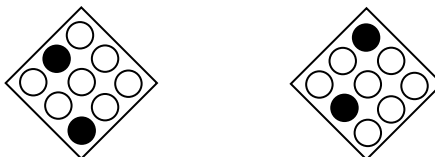
Beispiele:

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 bzw. DSKB 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 Totalisator 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

Spielleitende Stelle für alle Sportveranstaltungen des Landesverbandes ist der Landessportwart.

6.1. Durchführungsbestimmungen für Ligenspielbetrieb und Saarlandpokal

6.1.1. Bahnanlagen

Ligenspiele müssen mindestens auf einer 2-Bahnanlage durchgeführt werden.

Bundesligen Damen und Herren spielen grundsätzlich auf Vier-Bahnanlagen.

Jede Bahnanlage wird während der Saison mindestens einmal durch einen Bahnsachverständigen auf Ungenauigkeiten in der Waage überprüft. Bei Abweichungen von mehr als $\pm 0,3$ mm/m sind die Bahnsachverständiger angewiesen, diese gleich zu beheben. Die Klubs haben dafür zu sorgen, dass die passenden Stellschlüssel zur Verfügung stehen. Über andere Mängel an der Bahnanlage erstellt der Bahnsachverständige einen Bericht und sendet diesen an den Landessportwart.

Bahnen können darüber hinaus jederzeit auf Antrag des Landessportwartes auf ihre Genauigkeit (Lauffläche, Kegelspiel, Schlagwände u.a.) kontrolliert werden.

6.1.1.1. Mannschaftsmeldungen

Die Klubs sind verpflichtet, alle am Ligenspielbetrieb teilnehmenden Mannschaften, sowie Änderung der Bahnanlagen in schriftlicher Form dem Landesligenleiter bis zum 01. Juni (Datum des Poststempels) eines jeden Jahres zuzuleiten. Bei Abmeldungen muss in der Reihenfolge mit der untersten Mannschaft begonnen werden. Bei Änderungen nach dem 1. Juli wird je an- bzw. abgemeldete Mannschaft eine Bearbeitungsgebühr erhoben. Für Mannschaften die 4 mal nicht angetreten sind, wird die gleiche Bearbeitungsgebühr erhoben.

6.1.1.2. Nenngeld

Alle an den Ligenspielen beteiligten Mannschaften zahlen ein vom SSK festgesetztes Nenngeld an den zuständigen Verein, der seinerseits die

Weiterleitung an den SSK vornimmt. Letzter Zahlungstermin ist der 15. Oktober eines jeden Jahres.
Nicht rechtzeitige Zahlung des Nenngeldes – Geldbuße; nach Ablauf einer Nachfrist – Sperre für alle Mannschaften des betreffenden Klubs.

6.1.1.3. Austragungsmodus

Die Ligenspiele werden in allen Klassen Mannschaft gegen Mannschaft, in einem Hin- und Rückspiel, nach einem festgelegten Spielplan ausgetragen. Alle Spiele werden im Blockstart ausgetragen.
Ist eine Vierbahnanlage vorhanden, muss über vier Bahnen gespielt werden.

Betrifft 5er Mannschaften: (auf 4-Bahnanlagen)

Block: 2 Starter je Mannschaft

Block: 1 Starter je Mannschaft

Hier beginnt der Gast auf Bahn 1 und der Gastgeber auf Bahn 4

Block: 2 Starter je Mannschaft.

Betrifft 4er Mannschaften: (auf 4-Bahnanlagen)

Zwischen dem 1. und 2. Block kann eine 10-minütige Wechsellpause eingelegt werden.

6.1.1.4. Anschreibdienst

Es besteht gegenseitige Anschreib- und Kontrollpflicht.

Bei Spielbeginn muss der Anschreibdienst durch beide Mannschaften gewährleistet sein.

6.1.1.5. Spieltermine

Die Spieltermine werden vom Sportausschuss festgelegt. Die Reihenfolge der Spiele ergibt sich aus dem Spielplan, den der Landesligenleiter erstellt. Den Spielbeginn wählen die Mannschaften selbst.

Die Wettkämpfe dürfen frühestens ab 10.00 Uhr beginnen.

Mit Zustimmung des Gegners ist auch ein Wettkampf von montags bis freitags vor dem festgesetzten Spieltermin möglich, dieser muss bei Spielplanerstellung bekanntgegeben werden.

Ausnahme: Am letzten Spieltag ist für die Landesliga einheitlicher Spielbeginn 14:00 Uhr; Spiele auf 2-Bahnenanlagen finden 2 Stunden früher statt.

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 10 Minuten das Spiel unterbrechen, so darf er vor Fortsetzung des Spieles fünf Würfe 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 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.

Ausgefallene oder abgebrochene Spiele müssen innerhalb zwei Wochen ausgetragen bzw. vollendet werden.

Haben sich beide Mannschaften nicht innerhalb von sechs Tagen auf einen Termin geeinigt, so ist der Landesligenleiter einzuschalten, der dann seinerseits einen verbindlichen Termin festlegt.

Für die Mannschaft, die diesen Termin nicht wahrnimmt, erfolgt eine Spielwertung von 0:26 (für 4er Mannschaften), 0:40 (für 5er Mannschaften) und 0:57 (für 6er Mannschaften)

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

6.4. Nichtantritt

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

Die Nichtwahrnehmung des Startrechts von Klubmannschaften wird nach den Bestimmungen der Rechts- und Verfahrensordnung Ziffer 4.2 (4.2.5) geahndet. In besonderen Fällen kann nach der RuVO Ziffer 5.3 ein Ausschlussverfahren aus der Liga beim Rechtsausschuss beantragt werden.

Nicht rechtzeitiger Spielantritt bedeutet Start- und Spielverlust.

6.4.1. Spielverlegung / Spielabsagen

In begründeten Fällen können Spielverlegungen durch den zuständigen Klassenleiter genehmigt werden.

Als Ausnahme gilt die Vorverlegung eines kompletten Spieles aus einem wichtigen Grund auf einen Wochentag vor dem festgesetzten Spieltermin. Der beantragende Klub hat den Klassenleiter und den Schiedsrichterwart von der Spielverlegung (mit der schriftlichen Zusage des Gegners) spätestens fünf Tage vor dem Wettkampf zu unterrichten.

Dieser Start ist im Startbuch in ununterbrochener fortlaufender Reihenfolge einzutragen. (d.h.: ein Spiel des 6. Spieltages findet nach dem 3. Start eines Spielers statt, also ist das vorgezogene Spiel unter Start Nr. 4 einzutragen). Eine Vorverlegung eines kompletten Spieles ist kein Vorstart (wie unter Punkt 6.4.2 beschrieben).

Am letzten Spieltag der Ligenrunde ist eine Spielverlegung in den Landesligen ausgeschlossen.

Bei Spielabsagen hat der das Spiel absagende Klub den Gegner, den Klassenleiter und den Schiedsrichterwart rechtzeitig zu benachrichtigen.

6.4.2. Vorstart

Ein Vorstart darf von maximal zwei Spielern pro Mannschaft durchgeführt werden. Er ist erlaubt von montags bis freitags in der Woche vor dem Wettkampf, wobei von der gegnerischen Mannschaft ebenfalls ein bzw. zwei Spieler den Vorstart absolvieren müssen.

Die schriftliche Genehmigung ist beim Gegner einzuholen.

Wird der beantragte und genehmigte Vorstart nicht wahrgenommen, so gilt dies als Auslassen der letzten Startzeit.

Der Vorstart ist auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken!

Für einen Spieler darf nur "ein" Vorstart in der Woche beantragt werden; zudem darf der Spieler, für welchen ein Vorstart beantragt wurde, an dem Wochenende, für den der Vorstart gilt, nicht mehr eingesetzt werden (gilt auch für die Bundesliga. Bei Verstoß wird das Ergebnis des Vorstarts annulliert).

Diese Regelung gilt nicht für die unter 2.9 genannten Personen. (Sonderspielrechte).

Bei 4er Mannschaften auf 4 Bahnen gilt folgende Regelung:

Bei 2 Vorstarts entfällt der 2. Block, bei 1 Vorstart bleibt der 2. Platz frei, Gast beginnt auf Bahn 1, Gastgeber auf Bahn 4

Bei 5er Mannschaften auf 4 Bahnen gilt folgende Regelung: bei

2 Vorstarts entfällt der 1. Block, bei 1 Vorstart entfällt der 2.

Block.

Bei 6er Mannschaften auf 4 Bahnen gilt folgende Regelung: bei 2 Vorstarts entfällt der 3. Block, bei 1 Vorstart bleibt der 4. Platz frei, Gast beginnt auf Bahn 1, Gastgeber auf Bahn 4.

6.4.3. Mannschaftsstärke

Bundesliga Damen und Herren sowie Landesliga spielen mit 6er Mannschaften. Die Ligen spielen mit 5er Mannschaften. Alle übrigen Klassen spielen mit 4er Mannschaften.

In allen Spielklassen (außer Bundesliga) kann mit Herren-, Damen- oder gemischten Mannschaften gespielt werden.

Die Spielfähigkeit einer Mannschaft ist nicht mehr gegeben, wenn mehr als ein Starter der vorgeschriebenen Mannschaftsstärke fehlt. Spielt eine Mannschaft nur mit fünf, vier bzw. 3 Spielern, darf nur der 6., 5. bzw. 4. Platz unbesetzt bleiben.

Wird eine der Startzeiten der Nr. 1-5 (6er Mannschaft) bzw. 1-4 (5er Mannschaft) bzw. 1-3 (4er Mannschaft) ausgelassen, so ist das Spiel vorzeitig zu beenden. Über die Spielwertung entscheidet der Spielleiter.

Bei Personalmangel ist zwingend vorgeschrieben, die Mannschaften von unten nach oben auf volle Mannschaftsstärke (ausgenommen die unterste Mannschaft) aufzufüllen. Unterlässt ein Klub/Verein es seine Mannschaft auf volle Stärke aufzufüllen, so werden unabhängig vom Tagesergebnis zusätzlich 3 weitere Punkte abgezogen zzgl. einer Geldstrafe (gem. Strafenkatalog).

6.4.4. Training am Wettkampftag

Am Spieltag ist den beteiligten Mannschaften ein Training auf den Spielbahnen nicht gestattet.

Gilt auch für Vorstarts und Spielverlegungen!

Wird eine Zuwiderhandlung vor Spielbeginn festgestellt, darf dieser Spieler nicht starten. Bei Bekanntwerden nach dem Wettkampf wird das Ergebnis des Spielers gestrichen.

Jeder Spieler kann vor Aufnahme des Wettkampfes auf jeder Bahn fünf Probewürfe absolvieren. (bei 2-Bahnanlagen 10 Wurf je Bahn)

"Einkegeln im Uhrzeigersinn"

Starter auf Bahn 1: Einkegeln auf Bahn 2,3,4,1

Starter auf Bahn 2: Einkegeln auf Bahn 3,4,1,2

Starter auf Bahn 3: Einkegeln auf Bahn 4,1,2,3

Starter auf Bahn 4: Einkegeln auf Bahn 1,2,3,4

6.4.5. Wertung der Spiele

Ermittlung der Einzelwertungspunkte

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 Punkte
Zusatzpunkt für Einzelwertung	1 Punkt

Die Gesamtwertung kann somit 3:0, 2:1, 1:2, oder 0:3 lauten.

Die Vergabe des Zusatzpunktes erfolgt aufgrund der erzielten Einzelwertungspunkte.

Diese werden wie folgt ermittelt:

-6er Mannschaft (Landesliga)

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

Bei Holz-Gleichheit des Ergebnisses ist der Gast in der Wertung vorzuziehen. Die Punkte der beiden Mannschaften werden addiert.

Der Gast erhält ab 31 Einzelwertungspunkten den Zusatzpunkt.

-5er Mannschaft (Liga)

- der Spieler mit dem höchsten Ergebnis erhält 10 Punkte
- der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis erhält 1 Punkt

Bei Holz-Gleichheit des Ergebnisses ist der Gast in der Wertung vorzuziehen. Die Punkte der beiden Mannschaften werden addiert.

Der Gast erhält ab 22 und mehr Einzelwertungspunkten den Zusatzpunkt.

-4er Mannschaft (Bezirksklasse, Kreisklasse und Volle-Klasse)

- der Spieler mit dem höchsten Ergebnis erhält 8 Punkte
- der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis erhält 1 Punkt

Bei Holz-Gleichheit des Ergebnisses ist der Gast in der Wertung vorzuziehen. Die Punkte der beiden Mannschaften werden addiert. Der Gast erhält ab 15 Einzelwertungspunkten den Zusatzpunkt.

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

Bei Startverzicht einer Mannschaft (Personalmangel) wird das Spiel mit 40:0, 57:0 bzw. 26:0 Wertungspunkten für die spielbereite Mannschaft gewertet. Der Spielbericht und die Wettkampfkarten beider Mannschaften sind so auszufüllen, als hätte das Spiel stattgefunden.

Beide Mannschaften haben einen Spielbericht zu versenden.

Wird eine Mannschaft während der laufenden Saison zurückgezogen oder bestreitet vier Spiele während der Saison nicht, wird sie vom Spielbetrieb ausgeschlossen und alle bis dahin erzielten Ergebnisse dieser Mannschaft und ihrer Gegner werden annulliert.

6.4.6. Spielberichte

Der Mannschaftsführer des Gastgebers fungiert in Abwesenheit eines Schiedsrichters als Spielleiter und hat den Spielbericht in zweifacher Ausfertigung zu erstellen.

Es dürfen nur vom SSK oder DSKB genehmigte Spielberichte verwendet werden.

Mannschaftsführer oder Stellvertreter beider Mannschaften bestätigen durch ihre Unterschrift vor dem Start die Richtigkeit der Eintragung in den Wettkampfkarten, die Kontrolle der Spielerlaubnis lt. Spielerpass und nach Abschluss des Wettkampfes gesondert die eingetragenen Ergebnisse.

Mängel während des Wettkampfes bzw. Verstöße gegen die Sportordnung sind bei "Bemerkungen" vom Spielleiter vorzunehmen.

Mit den Unterschriften der beiden Mannschaftsführer erlischt insoweit das Einspruchsrecht.

Bei einem offensichtlichen Additionsfehler im Spielbericht wird die Korrektur vom Klassenleiter vorgenommen, der den Landesligenleiter und den Landessportwart hierüber informiert.

Die Spielberichte sind unmittelbar nach Spielende elektronisch zu versenden.

Verteiler:

Gast:	1 Exemplar
Gastgeber:	1 Exemplar (Original)
Klassenleiter:	1 Exemplar
nur bei Schiedsrichtereinsatz:	1 Exemplar an Landesschiedsrichterwart

6.4.7. Erstellen der Tabellen

Die Tabellen werden durch den Klassenleiter erstellt.

Sind am Ende der Saison die Punkte (1.Bewertungskriterium) und die Einzelwertungspunkte (2.Bewertungskriterium) gleich, ist die Mannschaft besser platziert, die auswärts die meisten Punkte erzielt hat (3.Bewertungskriterium).

Ist dann noch Gleichstand gegeben, werden die Einzelwertungspunkte, die auswärts erzielt worden sind, zu Hilfe genommen (4. Bewertungskriterium). Ist weiterhin Gleichstand gegeben, findet ein Entscheidungsspiel auf neutraler Bahnanlage (wird vom Landessportwart, seinem Stellvertreter oder vom Landesligenleiter bestimmt) statt.

6.4.8. Auf- und Abstieg

Der Auf- bzw. Abstieg erfolgt nach dem Leistungsprinzip, wobei der Meister in die nächsthöhere Klasse aufsteigt. Steigt eine Damenmannschaft aus der Bundesliga ab, so spielt sie in der kommenden Saison in der Landesliga des SSK.

Nach Ablauf der nächsten Saison kann sie sich erneut anmelden, um an dem Entscheidungsspiel für den Aufstieg in die Damen Bundesliga teilzunehmen. Meldungen sind dem Landessportwart spätestens 14 Tage vor Ablauf der Ligen spielrunde mitzuteilen. Bewerben sich mehrere Damenmannschaften um den Aufstieg in die Damenbundesliga, wird vorab ein Entscheidungsspiel auf neutraler Bahn stattfinden. Der Bewerber bzw. Sieger des Entscheidungsspiels bestreitet dann mit jeweiligen Landesmeistern der anderen Länder die zwei Aufsteiger zur Bundesliga der Damen.

Der Letztplatzierte muss immer absteigen, mit Ausnahme bei freiwilligem Verzicht einer Mannschaft dieser Klasse. Eine nach dem ersten Spieltag abgemeldete Mannschaft gilt als erster Absteiger.

In der Landesliga ist je Klub jeweils nur eine Mannschaft spielberechtigt. In den Ligen und darunter dürfen je Klub max. zwei Mannschaften in der gleichen Klasse spielen. Weitere Mannschaften eines Klubs müssen absteigen, bzw. können nicht aufsteigen.

Darunter werden weitere Mannschaften eines Klubs in Nachbarklassen verlegt. Spielen zwei Mannschaften eines Klubs in der gleichen Klasse, so treten sie am Anfang der Saison gegeneinander an. In der Vollen-Klasse dürfen beliebig viele Mannschaften eines Klubs spielen.

Die Rückführung muss bei nächstmöglicher Gelegenheit erfolgen.

Bei freiwilligem Verzicht einer Mannschaft auf eine Spielklasse nach Abschluss der Runde wird sie der entsprechend darunterliegenden Klasse zugeteilt.

Für die Spielklasse 120 Wurf in die Vollen gibt es weder Aufstieg noch Abstieg.

6.4.9. Spielbeschränkungen

Ein Spieler kann an einem Spielwochenende höchstens 2 x in verschiedenen Wettkämpfen eingesetzt werden. Damen und Herren dürfen in einem Spieljahr

maximal 18 Starts absolvieren (ausgenommen Play-Off/Play-Up der Bundesliga).

Spieler/innen der Bundesliga müssen bei Einsätzen in den Landesklassen ein SSK-Startbuch führen und das Bundesligastartbuch vorlegen. In das SSK-Startbuch werden Bundesligaspiele und Landesklassenspiele eingetragen. Spielerinnen, die mehr als 6 Starts in der Bundesliga absolviert haben, dürfen in den Landesklassen nicht mehr eingesetzt werden. Hat eine Spielklasse mehr als 10 Mannschaften, können Spieler/innen, die nach ihrer Wettkampfkarte für diese Klassen und die jeweiligen Mannschaften spielberechtigt sind, pro Mannschaft zwei Starts mehr absolvieren, z.B. bei 11 Mannschaften 20 Starts. Von unten nach oben dürfen beliebig viele Spieler wechseln.

Ausnahme:

Beim ersten Spiel darf auch von unten nach oben nur ein Spieler eingewechselt werden.

Von oben nach unten darf je Spiel nur ein Spieler in die nächsttiefere Mannschaft gewechselt werden, sofern die Wettkampfkarte nicht mehr als sechs Starts in höheren Mannschaften ausweist.

Das Auffüllen in die Volle-Klasse ist nur von der nächst höheren Mannschaft des Klubs erlaubt, maximal bis zur Bezirksliga und maximal 2 Spieler gleichzeitig.

An einem Spielwochenende kann nur eine Dame aus der Damenbundesliga in der Landesliga (oder darunter) eingesetzt werden. Die Damenbundesliga entspricht der Klasse der 2. Bundesliga der Herren.

6.5. Verwarnungen / Spelausschluss

Verwarnungen/Spelausschlüsse sind Sofortmaßnahmen des Schiedsrichters 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 Spelausschluss.

In Mannschafts- und Paarkampfdisziplinen kann ein anderer Spieler 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 U10 und U14 zugelassen, sie dürfen die Eintragungen und Würfe überwachen. Der Begleiter darf keine Betreuerfunktion übernehmen. Der Begleiter muss ebenfalls Spiel- oder Sportkleidung tragen.

Werden die Würfe durch einen zentralen Computer / Drucker geschrieben, entfällt der Begleiter.

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

6.8. Auswechselspieler / Verletzungspause

Die Einstellung eines (1) Auswechselspielers ist gestattet. Er spielt sofort auf das Ergebnis des ausgewechselten Spielers weiter. Bei Verletzung eines Spielers muss dessen Ersatz innerhalb von 10 Minuten das Spiel aufnehmen. Der Wechsel ist dem Schiedsrichter bzw. Aufsichtführenden 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 auch Ausländer sein.

Bei einer Verletzung ohne Auswechslung stehen dem betroffenen Spieler während eines Spiels maximal zehn Minuten Verletzungspause zur Verfügung. Die Zeit für eine in Anspruch genommene Verletzungspause wird auf die Bestimmungen in Absatz 1 angerechnet.

6.9. Ergänzende Regelungen für den Saarlandpokal

Es wird ein Pokal ausgespielt.

Hauptpokal (alle Mannschaften im SSK sind zugelassen)

Durchführungsbestimmungen siehe Anhang

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

In den Mannschaften können sie in ihrer Klasse oder der nächsthöheren Klasse spielen. Sie haben ihre Entscheidung bereits vor Beginn der örtlichen Meisterschaften zu treffen.

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:

<u>Disziplin</u>	<u>Spielart</u>	<u>Vorlauf</u>	<u>Zwischen- lauf</u>	<u>Endlauf</u>
Damen	Kombination	120 Wurf	120 Wurf	120 Wurf
Juniorinnen U24	Kombination	120 Wurf	120 Wurf	120 Wurf
weibl. Jugend U18	Kombination	120 Wurf	120 Wurf	120 Wurf
weibl. Jugend U14	Kombination	120 Wurf	120 Wurf	120 Wurf
weibl. Jugend U10	Volle ohne	Gassen-	zwang	80 Wurf
Damen A	Kombination	120 Wurf	120 Wurf	120 Wurf
Damen B	Kombination	120 Wurf	120 Wurf	120 Wurf
Damen C	Kombination			120 Wurf
Herren	Kombination	120 Wurf	120 Wurf	120 Wurf
männl. U24	Kombination	120 Wurf	120 Wurf	120 Wurf
männl. U18	Kombination	120 Wurf		120 Wurf
männl. U14	Kombination	120 Wurf		120 Wurf
männl. U10	Volle ohne	Gassen-	zwang	80 Wurf
Herren A	Kombination	120 Wurf	120 Wurf	120 Wurf
Herren B	Kombination	120 Wurf	120 Wurf	120 Wurf
Herren C	Kombination	120 Wurf		120 Wurf

Die Jugend U10 darf nicht an Wettkämpfen, die über Landesmeisterschaften hinausgehen, teilnehmen (DKB-SpO Ziffer 5.2)

7.2.2. Paarkampfmeisterschaften

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

<u>Disziplin</u>	<u>Spielart</u>	<u>Vorlauf</u>	<u>Zwischenlauf</u>	<u>Endlauf</u>
Damen	Abräumen	120 Wurf	120 Wurf	120 Wurf
Herren	Abräumen	120 Wurf	120 Wurf	120 Wurf
Mixed	Abräumen	120 Wurf	120 Wurf	120 Wurf

Paare sind vereinsgebunden.

Innerhalb eines Paares darf von den Vereinsmeisterschaften 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 spielen.

7.2.3. Mannschaftsmeisterschaften

In folgenden Disziplinen werden Mannschaftsmeisterschaften ausgetragen:

<u>Disziplin</u>	<u>Spielart</u>	<u>Wurfzahl</u>
Damen Klub	Kombination	4 x 120 Wurf
Damen A	Kombination	4 x 120 Wurf
Herren Klub	Kombination	4 x 120 Wurf
Herren A	Kombination	4 x 120 Wurf
Herren B	Kombination	4 x 120 Wurf

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 mit sechs Spielern können maximal drei Ausländer und bei Vierer-Mannschaften maximal zwei Ausländer eingesetzt werden.

EU-Ausländer gelten nicht als Ausländer im Sinne dieser Vorschrift.

Das Spielrecht im SSK können Ausländer nur erlangen, wenn 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.

(aus früheren Punkt 2.13.)

7.3. Zuteilungen zur Deutschen Meisterschaft - siehe DSKB-Sportordnung

7.3.1. Saarland-Meisterschaften

Die Vergabe aller Saarland-Meisterschaften erfolgt durch den Sportausschuss.

Alle SSK-Veranstaltungen sind unter Einhaltung der Ausschreibung von den ortszuständigen Vereinen nach Vergabe durch den Landessportausschuss

verantwortlich durchzuführen. Die Leitung obliegt dem Landessportwart bzw. Vertreter. Startzeiten werden von diesem vorgegeben.

Vor Spielbeginn hat jede/r Spieler/in bei Einzelwettbewerben und Mannschaftswettbewerben 10 Wurf, bei Paarkampf und Mixed-Paarkampf 5 Wurf zum Einwerfen.

7.3.1.1. Einzel- und Paarkampfmeisterschaften

Herren	komb. 120 Wurf Vorl., 120 Wurf Zwischenl., 120 Wurf Endl.
Junioren U24	komb. 120 Wurf Vorl., 120 Wurf Zwischenl., 120 Wurf Endl.
Herren A	komb. 120 Wurf Vorl., 120 Wurf Zwischenl., 120 Wurf Endl.
Herren B	komb. 120 Wurf Vorl., 120 Wurf Zwischenl., 120 Wurf Endl.
Herren C	komb. 120 Wurf Vorl., 120 Wurf Zwischenl., 120 Wurf Endl.
Damen	komb. 120 Wurf Vorl., 120 Wurf Zwischenl., 120 Wurf Endl.
Juniorinnen U24	komb. 120 Wurf Vorl., 120 Wurf Zwischenl., 120 Wurf Endl.
Damen A	komb. 120 Wurf Vorl., 120 Wurf Zwischenl., 120 Wurf Endl.
Damen B	komb. 120 Wurf Vorl., 120 Wurf Zwischenl., 120 Wurf Endl.
Damen C	komb., 120 Wurf Endl.
Paark. Damen	komb. 120 Wurf Vorl., 120 Wurf Zwischenl., 120 Wurf Endl.
Paark. Herren	komb. 120 Wurf Vorl., 120 Wurf Zwischenl., 120 Wurf Endl.
Mixed-Paark.	komb. 120 Wurf Vorl., 120 Wurf Zwischenl., 120 Wurf Endl.

7.3.1.2. Mannschaftsmeisterschaften - Verein

Damen	Komb. 4 x 120 Kugeln
Herren	Komb. 4 x 120 Kugeln
Herren A	Komb. 4 x 120 Kugeln
Herren B	Komb. 4 x 120 Kugeln
Damen A	Komb. 4 x 120 Kugeln

7.3.1.3. Zulassung zur Saarland-Meisterschaft

Die Zulassung zur Saarlandmeisterschaft erfolgt nach einer Kombination aus Grundzuteilung (1) und Leistungsprinzip. Den Vereinen werden folgende Grundzuteilungen eingeräumt:

Damen	1	Damen A	1	Damen-Paarkampf	1
Juniorinnen U24	1	Herren A	1	Herren-Paarkampf	1
Herren	1	Damen B	1	Mixed-Paarkampf	1
Junioren U24	1	Herren B	1		
		Herren C	1		

Bei Damen C sind alle Meldungen zugelassen.

Mannschaften: Damen, Damen A, Herren, Herren A und Herren B

Meldung, auch Leermeldung, ist erforderlich bis spätestens 31. Oktober an den Landessportwart.

Zurückgegebene Platzierungen werden vom Landessportwart nach dem Leistungsprinzip neu vergeben.

Teilnehmerzahlen	Vorlauf	Zwischenlauf	Endlauf
Damen	24	16	8
Juniorinnen U24	24	16	8
Herren	24	16	8
Junioren U24	24	16	8
Damen A	24	16	8
Herren A	24	16	8
Damen B	24	16	8
Herren B	24	16	8
Damen C			alle zugelassen
Herren C	24		8
Damen - Paarkampf	24	16	8
Herren - Paarkampf	24	16	8
Mixed - Paarkampf	24	16	8

Qualifikation für den Endlauf = Addition der Holzzahlen von Vor- und Zwischenlauf.

Bei deutlich geringerer Teilnehmerzahl als 24, entscheidet der Landessportwart/Sportausschuss darüber, ob der Zwischenlauf oder sogar der Vorlauf entfällt (z.B. 18 Meldungen – Vorlauf 18 Spieler – Endlauf 8 Spieler)

Bei Absage eines Spielers in den Zwischenläufen und im Endlauf bleibt der Startplatz des fehlenden Spielers unbesetzt.

Nach Vereinsfusionen werden dem neuen Verein bei den ersten Saarlandmeisterschaften nach der Fusion die Grundzuteilungen aller an der Fusion beteiligten Vereine plus die von den einzelnen an der Fusion beteiligten Vereine nach dem Leistungsprinzip bei der letzten Saarlandmeisterschaft erworbenen Zuteilungen zugesprochen.

Bei den zweiten Saarlandmeisterschaften nach der Fusion erhält der neue Verein, wie alle anderen auch, eine Grundzuteilung plus die nach dem Leistungsprinzip erworbenen Zuteilungen. Die durch die Fusion mehrerer Vereine reduzierte Anzahl an Grundzuteilungen wird durch das Aufstocken der Zuteilungen nach dem

Leistungsprinzip kompensiert, so dass weiterhin ein Starterfeld von 24 Teilnehmern vorhanden ist. Bei den Mannschaftswettbewerben erhält der neue Verein auch bei der ersten Austragung der Saarlandmeisterschaften nach Fusion nur eine Zuteilung.

7.3.1.4. Startzeiten

Die Startzeiten zum ersten Vorlauf werden für jeden Verein vom Landessportwart oder dessen Vertreter vorgegeben. Die Vereine legen die Reihenfolge ihrer Starter nach eigener Wahl fest. Wird eine Startzeit von einem Verein doppelt belegt, so einigen sich die Starter selbst oder es entscheidet das Los über die Startberechtigung.

Werden Vorstarts aufgrund von Sonderspielrechten wahrgenommen, so entfallen die ersten Startzeiten für die entsprechenden Vereine.

Die Bahnen ergeben sich aus der Reihenfolge der Ausschreibung.

Die Startreihenfolge für den Zwischen- und Endlauf ergibt sich aus der umgekehrten Reihenfolge der Platzierungen des Vor- bzw. Zwischenlaufs, wobei Platz 16 bzw. 8 auf Bahn 4, Platz 15 bzw. 7 auf Bahn 3, Platz 14 bzw. 6 auf Bahn 2 usw. beginnt.

Die Qualifikation für den Endlauf ergibt sich aus der Addition der erreichten Holzzahlen des Vor- und Zwischenlaufs.

Jeder Starter beginnt im Endlauf bei 0.

Bei den Saarlandmeisterschaften ist der Spielerpass nur beim ersten Vorlauf jeder Disziplin vorzulegen.

Ausnahme:

- Paarkampfwettbewerbe (wenn ein Partner ausgetauscht wurde)
- Vereinsmannschaften

7.4. Jugendmeisterschaften - siehe DSKB-Sportordnung

7.5. Ehrungen

Bei den vom SSK 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 Saarland-Meisterschaften - Einzel- und Paarkampfwettbewerbe:

1. Platz bis 3. Platz je eine Ehrengabe

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 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 Zweitplatzierten 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 dies 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 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 Zweitplatzierten 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 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 Zweitplatzierten 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 Wurfen erzielt wurden.

9. Rekorde

Saarland-Rekorde können nur im Rahmen von Saarlandmeisterschaften erzielt werden.

10. Schiedsrichter

Zur Durchführung des Spielbetriebes auf SSK-Ebene können ausgebildete und zugelassene Schiedsrichter eingesetzt werden.

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

- 10.1.** Jeder Verein hat für je drei Klubmannschaften einen Schiedsrichter zu stellen.
- 10.2.** Für jede Bundesligamannschaft Herren und jede Bundesligamannschaft Damen ist ein Schiedsrichter zusätzlich zu stellen.
Bei Nichterfüllung ist eine Gebühr vom betreffenden Verein vor der jeweiligen Saison an den SSK zu entrichten.
- 10.3.** Ein Klub, welcher in der Bundesliga vertreten ist, (1. oder 2. Bundesliga Herren und Bundesliga Damen) hat je einen Schiedsrichter zu stellen. Der Schiedsrichter muss vom Bundesligaklub namentlich genannt werden. Ferner muss dem Landesschiedsrichterwart ein Vertrag zwischen dem Schiedsrichter und dem Bundesligaklub vorgelegt werden. Hierbei kann ein Klub auf einen Schiedsrichter aus dem gleichen Verein zurückgreifen, jedoch gilt hier Pkt. 10.4. analog.
- 10.4.** Dieser Schiedsrichter muss im laufenden Sportjahr mindestens vier Einsätze bei Punktspielen und zwei Einsätze auf Saarlandmeisterschaften nachweisen.
- 10.5.** Schiedsrichter werden in allen Klassen eingesetzt. Die Kosten tragen jeweils zur Hälfte die Heim- und Gastmannschaften.

Bei Schiedsrichteranforderung trägt der Klub, der den Schiedsrichter angefordert hat, die Kosten.

- 10.6.** Jeder Schiedsrichter hat im laufenden Sportjahr die Jahresabschlussitzung für Schiedsrichter zu besuchen. Bei unentschuldigtem Fernbleiben wird der betreffende Schiedsrichter nicht mehr eingesetzt.
- 10.7.** Ein Schiedsrichter muss im Laufe eines Sportjahres mindestens vier Einsätze vorweisen.
Bei Nichterfüllung: Maßnahme nach SSK-Sportordnung Pkt. 10.1. der betreffende Schiedsrichter wird nicht gezählt.

11. Allgemeine Bestimmungen für Klub-Punktespiele - siehe DSKB-Sportordnung

12. Bestimmungen für die Bundesligen

12.1. Abwicklung des Spielbetriebes

Die Abwicklung des Spielbetriebes erfolgt nach den durch den Sportausschuss des DSKB 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 20... und Gewinner der Goldmedaille", der Nächstplatzierte „Zweiter der Deutschen Meisterschaft für Damen/Herren-Klubmannschaften 20... und Gewinner der Silbermedaille. Der Drittplatzierte den Titel "Dritter der Deutschen Meisterschaft für Damen/Herren-Klubmannschaft 20... 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.

12.3. Bundesliga - Auf- und Abstieg

12.3.1. Abstieg

Die beiden Letztplatzierten steigen in die 2. Bundesliga ab. Dabei wird nach regionalen Gesichtspunkten vom Sportausschuss des DSKB entschieden, wer in die Gruppe Nord oder Süd absteigen muss. Entsteht durch einen Abstieg ein unzumutbarer Härtefall (Abstieg beider Mannschaften aus einer Region) kann eine Umgruppierung der 2. Bundesliga Nord bzw. Süd vorgenommen werden.

12.3.2. Aufstieg

Die jeweils Erstplatzierten der 2. Bundesligen steigen in die 1. Bundesliga auf.

Aus den zwei 2. Bundesligen müssen fünf Vertreter der beteiligten Landesverbände in ihre Landesliga absteigen. Die zwei Letztplatzierten jeder Gruppe steigen direkt ab; die beiden drittletztplatzierten Mannschaften ermitteln den fünften Absteiger in zwei Entscheidungsspielen. Diese Regelung verändert sich, wenn Landesverbände, die bisher nicht beteiligt waren, hinzukommen.

Sollte eine 2. Mannschaft in der 2. Bundesliga spielen und die 1. Mannschaft aus der 1. Bundesliga absteigen, muss die 2. Mannschaft auch absteigen.

Sollte, aus welchem Grunde auch immer, eine Mannschaft, die nicht auf einem abstiegsgefährdeten Platz steht, auf ihre Zugehörigkeit zur Bundesliga verzichten, verbleibt die bestplatzierte Abstiegs Mannschaft in der Bundesliga.

12.3.3 Damen

Die beiden Letztplatzierten steigen in ihre Landesliga ab. Die Landesmeister ermitteln in zwei Entscheidungsspielen die zwei Aufsteiger.

Punkt 12.3.2., Absatz vier und fünf gelten analog.

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 bekanntgegeben werden.

Bei Turnieren und Sportwochen dürfen Geld- und Sachpreise ausgesetzt 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 aufeinanderfolgenden 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 Sportdirektor des DSKB
 - Jugendturniere durch die entsprechenden Jugendwarte
- c) "Trimm-Dich"-Veranstaltungen
"Trimm-Dich"-Veranstaltungen können nur von dem DSKB genehmigt werden. Die Durchführung richtet sich nach den jährlich neu zu

erstellenden und zu veröffentlichenden Bedingungen.

- d) Wohltätigkeitsveranstaltungen
Wohltätigkeitsveranstaltungen müssen vom 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 DKBS und seiner Untergliederungen nicht beeinträchtigen.

Die Teilnahme an internationalen Turnieren, Sportwochen und Freundschaftsspielen ist meldepflichtig. Es ist der jeweilige Vereins-, Landessportwart und Sportdirektor des DSKB zu unterrichten.

14. Anti-Doping-Richtlinien

14.1. Grundsatz

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 ist der von der NADA und WNBA verabschiedete NADA-, WNBA-Code in der jeweils gültigen Fassung einschließlich der jeweils gültigen Verbotsliste der NADA/WADA Bestandteil dieser Ordnung. Bei Änderungen des NADA-,

WNBA/WADA-Codes gelten die dort gefassten Bestimmungen, ohne dass es einer Änderung der Sportordnung des DSKB bedarf.

14.2. Definition des Begriffs Doping

Doping wird definiert als das Vorliegen eines oder mehrerer der nachfolgend in Punkt 14.3 bis 14.11 festgelegten Verstöße gegen Anti-Doping-Bestimmungen.

14.3. Verstöße gegen Anti-Doping-Bestimmungen

- 14.3.1 Das Vorhandensein einer verbotenen Substanz¹, ihrer Metaboliten oder Marker in der Probe² den Körpergewebe- oder Körperflüssigkeitsproben eines Athleten.
- 14.3.2 Es ist die persönliche Pflicht eines jeden Athleten sicherzustellen, dass keine verbotene Substanz oder seine Metaboliten oder Marker verantwortlich, die in ihrer Probe gefunden werden. Demzufolge ist es nicht erforderlich, dass Vorsatz, Verschulden, Fahrlässigkeit oder bewusster Gebrauch auf Seiten des Athleten nachgewiesen wird, um einen Verstoß gegen Anti-Doping-Bestimmungen gemäß Abs. 14.3.1 zu begründen.
- 14.3.3 Ein ausreichender Nachweis eines Verstoßes gegen Anti-Doping-Bestimmungen gemäß Abs. 14.3.1 ist in den beiden nachfolgenden Fällen gegeben: das Vorhandensein einer verbotenen Substanz, ihrer Metaboliten oder Marker in der A-Probe eines Athleten, wenn der Athlet auf die Analyse der B-Probe verzichtet und die B-Probe nicht analysiert wird; oder, wenn die B-Probe des Athleten analysiert wird und das Analyseergebnis das Vorhandensein der verbotenen Substanz oder ihrer Metaboliten oder Marker in der A-Probe des Athleten bestätigt; oder, wenn die B-Probe des Athleten auf zwei Flaschen aufgeteilt wird und das Analyseergebnis der zweiten Flasche das Vorhandensein einer verbotenen Substanz, ihre Metaboliten oder Marker in der ersten Flasche bestätigt.
- 14.3.4 Mit Ausnahme solcher Substanzen, für die in der Verbotsliste quantitative spezifische Grenzwerte besonders festgelegt sind, begründet das Vorhandensein jeglicher Menge einer verbotenen Substanz, ihrer Metaboliten oder Marker in der Probe eines Athleten einen Verstoß gegen Anti-Doping-Bestimmungen.
- 14.3.5 Abweichend von der allgemeinen Regelung des Abs. 14.3.1 können in der Verbotsliste oder den internationalen Standards spezielle Kriterien zur Bewertung verbotener Substanzen, die auch endogen produziert werden können, festgelegt werden.
- 14.4. Der Gebrauch oder der Versuch des Gebrauchs einer verbotenen Substanz oder einer verbotenen Methode durch einen Athleten.

¹ jede Methode/Substanz die/der in der Liste der verbotenen Wirkstoffe und verbotener Methoden als solcher beschrieben wird

²Biologisches Material, das zum Zweck des Dopingkontrollverfahrens entnommen wurde.

- 14.4.1 Es ist die persönliche Pflicht eines jeden Athleten, dafür zu sorgen, dass keine verbotene Substanz in seinen Körper gelangt und dass keine verbotene Methode gebraucht wird. Demzufolge ist es nicht erforderlich, dass Vorsatz, Verschulden, Fahrlässigkeit oder bewusster Gebrauch auf Seiten des Athleten nachgewiesen wird, um einen Verstoß gegen Anti-Doping Bestimmungen wegen Gebrauchs einer verbotenen Substanz oder einer verbotenen Methode zu begründen.
- 14.4.2 Der Erfolg oder der Misserfolg des Gebrauchs einer verbotenen Substanz oder einer verbotenen Methode ist nicht maßgeblich. Es ist ausreichend, dass die verbotene Substanz oder die verbotene Methode gebraucht oder ihr Gebrauch versucht wurde, um einen Verstoß gegen Anti-Doping Bestimmungen zu begehen.
- 14.5. Die Umgehung der Probenahme oder die Weigerung oder das Unterlassen ohne zwingenden Grund, sich nach entsprechender Benachrichtigung einer gemäß anwendbaren Anti-Doping- Bestimmungen zulässigen Probenahme zu unterziehen.
- 14.6. Jede Kombination von drei versäumten Kontrollen und/oder Meldepflichtversäumnissen im Sinne des International Standards für Dopingkontrollen und Ermittlungen und/oder des Standards für Meldepflichten eines Athleten, der einem Registered Testing Pool oder Nationalen Testpool angehört, innerhalb eines Zeitraums von 12 Monaten.
- 14.7. Die unzulässige Einflussnahme oder der Versuch der unzulässigen Einflussnahme auf irgendeinen Teil des Dopingkontrollverfahrens. Handlungen, die das Dopingkontrollverfahren auf unzulässige Weise beeinflussen, die jedoch nicht in der Definition der verbotenen Methoden enthalten wären. Unzulässige Einflussnahme umfasst insbesondere die vorsätzliche Beeinträchtigung des Personals zur Probenahme, die vorsätzliche Angabe von falschen Informationen gegenüber einer Anti-Doping-Organisation oder die Einschüchterung oder der Versuch der Einschüchterung eines potenziellen Zeugen.
- 14.8. Der Besitz einer verbotenen Substanz und verbotenen Methode.
- 14.8.1 Besitz durch einen Athleten bedeutet Besitz von Substanzen, die gemäß der WADA-Liste außerhalb von Wettkämpfen verboten sind, zu jeder Zeit und an jedem Ort, oder die Anwendung verbotener Methoden durch einen Athleten, sofern der Athlet nicht den Nachweis erbringt, dass der Besitz aufgrund einer medizinischen Ausnahmebegründung (TUE/ATUE) statthaft ist oder aufgrund anderer überzeugender Begründung gerechtfertigt ist.
- 14.8.2 Besitz des Athletenbetreuers

Besitz von Substanzen, die gemäß der WADA-Liste außerhalb von Wettkämpfen verboten sind oder die Anwendung verbotener Methoden durch Athletenbetreuer (insbesondere Ärzte, Trainer, Betreuer und Hilfspersonal) im Zusammenhang mit einem Athleten, Wettkampf oder Training, sofern der Athletenbetreuer nicht den Nachweis erbringt, dass der

Besitz dem Athleten aufgrund einer medizinischen (TUE/ATUE) gestattet wurde oder aufgrund anderer überzeugender Begründung gerechtfertigt ist.

- 14.9.1. Das Inverkehrbringen oder der Versuch des Inverkehrbringens von einer verbotenen Substanz oder einer verbotenen Methode.
- 14.9.2. Die Verabreichung oder der Versuch der Verabreichung an Athleten von verbotenen Methoden oder verbotenen Substanzen innerhalb des Wettkampfs oder außerhalb des Wettkampfs die Verabreichung oder der Versuch der Verabreichung an Athleten von Methoden oder Substanzen die außerhalb des Wettkampfs verboten sind, sowie jegliche Unterstützung, Aufforderung, Hilfe, Mithilfe, Verschleierung oder sonstige Beteiligung bei einem Verstoß oder einem Versuch eines Verstoßes gegen Anti-Doping-Bestimmungen.
- 14.10.1 Tatbeteiligung
Jegliche Form von Unterstützung, Aufforderung, Beihilfe, Anstiftung, Beteiligung, Verschleierung oder jede sonstige vorsätzliche Beteiligung im Zusammenhang mit einem Verstoß gegen Anti-Doping-Bestimmungen oder einem Versuch eines Verstoßes gegen Anti-Doping-Bestimmungen oder einem Verstoß gegen Art. 10.12.1 NADA-Code bzw. Abs. 12.3.1 durch eine andere Person.
- 14.10.2 Verbotener Umgang
Der Umgang eines Athleten oder einer anderen Person, die an der Anti-Doping-Regelwerke einer Anti-Doping-Organisation gebunden ist, in beruflicher oder sportlicher Funktion mit einem Athletenbetreuer
- 14.10.3 Der an die Anti-Doping-Regelwerke einer Anti-Doping-Organisation gebunden ist und gesperrt ist; oder
- 14.10.4 der nicht an die Anti-Doping-Regelwerke einer Anti-Doping-Organisation gebunden ist und der nicht auf Grund eines Ergebnismanagement- und Disziplinarverfahrens gemäß eines NADA-Code und/oder WADA-Code gesperrt wurde, jedoch dem in einem Straf-, Disziplinar- oder standesrechtlichen Verfahren ein Verhalten nachgewiesen oder der für ein solches Verhalten verurteilt wurde, das einen Verstoß gegen Anti-Doping Bestimmungen dargestellt hätte, soweit diese oder andere im Einklang mit dem WADA-Code stehenden Anti-Doping-Regeln zur Anwendung gelangt wären. Die Dauer des Umgangsverbots entspricht der im Straf-, Disziplinar- oder standesrechtlichen Verfahren festgelegten Strafe, beträgt mindestens jedoch sechs Jahre ab dem Zeitpunkt der Entscheidung; oder
- 14.10.5 der als Stroh- oder Mittelsmann für eine in Artikel 2.10.1 oder 2.10.2 NADA-Code (bzw. Abs. 14.10.3 oder 14.10.4) beschriebene Person tätig wird. Eine für den Athleten oder die andere Person zuständige Anti-Doping-Organisation oder die WADA muss den Athleten oder eine andere Person im Voraus über die Sperre oder Sanktionierung des Athletenbetreuers und die möglichen Konsequenzen eines verbotenen Umgangs informiert haben, und es muss dem Athleten oder einer anderen Person möglich sein, den Umgang angemessen zu vermeiden. Die Anti-Doping-Organisation soll – im Rahmen des Möglichen – dem in der schriftlichen Information an den

Athleten oder die andere Person genannten Athletenbetreuer mitteilen, dass der Athletenbetreuer innerhalb von 15 Tagen gegenüber der Anti-Doping-Organisation erklären kann, dass die in Artikel 2.10.1 und 2.10.2 NADA-Code (bzw. Abs. 14.10.3 oder 14.10.4) beschriebenen Kriterien nicht auf ihn zutreffen. (Unbeschadet Artikel 17 NADA-Code gilt dieser Artikel, selbst wenn das Verhalten des Athletenbetreuers, das zu seiner Sperre führte, vor dem Datum des Inkrafttretens gemäß Artikel 25 WADA-Code lag.)

Der Athlet oder die andere Person muss beweisen, dass der Umgang mit dem in Artikel 2.10.1 und 2.10.2 (bzw. Abs. 14.10.3 oder 14.10.4) beschriebenen Athletenbetreuer nicht in beruflicher oder sportlicher Funktion erfolgt. Anti-Doping-Organisationen, die Kenntnis von Athletenbetreuern haben, die den in Artikel 2.10.2 oder 2.10.3 (bzw. Abs. 14.10.3, 14.10.4 oder 14.10.5) genannten Kriterien entsprechen, sind verpflichtet, diese Informationen an die WADA weiterzugeben.

- 14.11. Die Teilnahme am Wettkampf/Training oder der Versuch der Teilnahme während einer Sperre eines internationalen oder eines nationalen Sportfachverbandes.

14.12. Der NADA-Code

Der NADA-Code die jeweiligen Listen (verbotene Substanzen und verbotene Methoden, sowie die Beispielliste zulässiger Medikamente) und alle nötigen Formulare sind über die Internetadresse der NADA, WNBA bzw. der Homepage des DKB zu finden.

14.13. Kaderverpflichtung

Jeder Kaderangehörige ist verpflichtet, eine schriftliche Erklärung über die Einhaltung des NADA-Codes abzugeben, durch Unterschrift sein Einverständnis zum Sanktionsverfahren gemäß DKB-Rechts- und Verfahrensordnung zu erklären und sich stets über den aktuellen Stand der Anti-Doping-Richtlinien zur Bekämpfung des Dopings zu informieren.

15. Einsprüche

Einsprüche gegen Material und Bahnen sind sofort nach Feststellen der Spielleitung mitzuteilen und auf dem Spielbericht zu vermerken.

Einsprüche sonstiger Art müssen mit schriftlicher Begründung binnen drei Tagen (Poststempel) nach Bekanntwerden des Einspruchsgrundes, unter Beifügung des Zahlungsnachweises der Einspruchsgebühr, über die SSK-Geschäftsstelle bei der zuständigen Instanz eingelegt werden.

Das ist:

- 1. Instanz: Schiedsgericht
- 2. Instanz: Rechtsausschuss

Die Einspruchsgebühr ist auf ein Konto des SSK einzuzahlen.

Ahndungen

Nichtbeachtung der vorstehenden Bestimmungen wird gem. der Rechts- und Verfahrensordnung des SSK und DSKB geahndet.

16. Inkrafttreten

Diese Sportordnung wurde am 11. April 2016 durch die Generalversammlung des SSK beschlossen und tritt zum 01. Juni 2016 in Kraft.

Stichwortverzeichnis

	Seite
Einleitung	7
Allgemeine Bestimmungen	8
-Altersklasseneinteilung	8
-Ausländerbestimmungen	36
-Bahneinteilung und Bahnwechsel	17
-Betreuung durch Sanitätspersonal	12
-Bewertung von Fehlwürfen	20
-Bewertung von Nullwürfen	20
-Durchläufer	22
-Einzel- und Mannschaftswettbewerbe	15
-Gesundheitsaspekte	11
-Mannschaftsstärke	8
-Nullwürfe nach Verwarnung	21
-Nullwertung vor Abgabe der Kugel	21
-Paarkämpfe	16
-Schreibweise	20
-Sonderspielrechte	9
-Spielberechtigung	8
-Spielerpass (Mitgliedsausweis)	9
-Spielart	14
-Spielmodus	14
-Spielrecht für mehrere Bahnarten	9
-Spielweise	15
-Sportjahr	8
-Sportkleidung	10
-Wechsel- und Sperrbestimmungen	11
-Werbung	10
-Wettkampfkarte und Startbuch	8
-Wurfwertung	20
-Wurfwertung und Schreibweise	20
-Wurfzeit	15
Durchführungsbestimmungen für Liegenspielbetrieb und Saarlandpokal	24

für Bahnen und Kugeln

-Abnahme/Überprüfung	12
-Bahnanlagen	12
-Hilfsmittel	13
-Kugelaufgabe	13
-Kugeln	13
-Spielbereich	12

**Bestimmungen für
die Bundesligen**

	42
-Abwicklung des Spielbetriebes	42
-Auf- und Abstieg	43
-1. Bundesliga	43
-2. Bundesliga	
-Damen	43
-Titelvergabe	42

Doping 45-49

Durchführung von Wettkämpfen im Ligenspielbetrieb 24

-Anschreibdienst	25
-Auf- und Abstieg	31
-Austragungsmodus Ligenspiele	25
-Auswechselspieler	33
-Bahnanlagen	12
-Begleiter	32
-Betreuer	32
-Erstellen der Tabellen	30
-Durchführungsbestimmungen	24
-Mannschaftsmeldungen	24
-Mannschaftsstärke	28
-Nenngeld	24
-Nichtantritt	26
-Spielabbruch	26
-Spielberichte	30
-Spielbeschränkungen	31
-Spieltermine	25
-Spielunterbrechung	25
-Spielverlegung	27
-Training am Wettkampftag	28
-Verwarnungen/Spielausschluss	32
-Vorstart	27

	-Wertung der Spiele	28
Einsprüche		49
Inkrafttreten		50
Jugendmeisterschaften		39
Meisterschaften		
	-Ausländerbestimmung	36
	-Disziplinen	35
	-Einzelmeisterschaften	35
	-Mannschaftsmeisterschaften	36
	-Paarkampfmeisterschaften	35
	-Wahlmöglichkeit	34
	-Zuteilungen zur deutschen Meisterschaft	36
Saarland-Meisterschaften		36
	-Bewertung bei Holzgleichheit	40
	-Ehrungen	39
	-Einzelmeisterschaften	40
	-Einzel- und Paarkampfmeisterschaften	37
	-Mannschaftsmeisterschaften	36
	-Mannschaftsmeisterschaften - Verein	37
	-Paarkampfmeisterschaften	35
	-Rekorde	41
	-Startzeiten	39
	-Zulassung zur Saarland-Meisterschaft	37
Saarlandpokal		
	-ergänzende Regelungen-	33
	-Anschreibdienst	54
	-Austragungsmodus	54
	-Bahngeld-	55
	-Siegerehrung-	55
	-Spielwertung-	54
	-Training-	55
	-Zuteilungen	54
Schiedsrichter		41
Sonstige sportliche Veranstaltungen		44
Antidopingbestimmungen		45,46,47,48,49
Stichwortverzeichnis		51,52,53,54

Durchführungsbestimmungen Saarlandpokal

1. Zuteilungen und Meldungen

Es werden alle Mannschaften, die am Ligenspielbetrieb teilgenommen haben, zugelassen. Die Meldung muss auf dem vorgegebenen Formular durch den Sportwart/in des Vereins (nicht Klub) erfolgen. Die Mannschaften aller Klassen einschließlich Bundesligen spielen im Hauptpokal. Anmeldungen sind bis zum 30.09. beim Landessportwart abzugeben. Anmeldungen zum Saarlandpokal sind bindend, d. h. bei nachträglicher Abmeldung/Absage wird eine Strafgebühr lt. der RVO fällig.

2. Austragungsmodus

Die 1. Pokalauslosung erfolgt nach der Anmeldefrist. Nach jeder gespielten Pokalrunde erfolgt eine neue öffentliche Auslosung (bis einschließlich Halbfinale). Pro Mannschaft spielen 4 Spieler/innen. Ein Spieler kann in seinem Klub je Runde nur einmal eingesetzt werden. Spieler die bereits 7 Spiele in der Ligarunde ihrer Mannschaft absolviert haben, dürfen nicht mehr in einer darunter liegenden Mannschaft eingesetzt werden. Die klassentiefere Mannschaft hat bis zum Viertelfinale Heimrecht. Die Halbfinale und das Finale werden auf neutralen Bahnen ausgetragen. In den beiden Halbfinals qualifizieren sich die beiden besten Mannschaften jeder Gruppe für das Finale. Die Heimmannschaft hat dem Gast zwei Termine (je 1 Termin pro Woche) vorzugeben. Spielbeginn während der Woche frühestens 17 Uhr, am Wochenende analog der Ligaspiele. (Ausnahme: die Gastmannschaft stimmt anderen Uhrzeiten zu.)

3. Spielwertung

Die Wertung der Spiele erfolgt nach erreichten Holzzahlen. Die Mannschaft mit der höchsten Holzzahl hat gewonnen. 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 werden. Ist dieses Ergebnis auch gleich, so entscheidet die Anzahl der Neunen beim Spiel in die Vollen, bei Gleichstand die Anzahl der Achten usw.

Der Gewinner der Partie meldet das Spielergebnis unverzüglich der Geschäftsstelle.

4. Anschreibdienst

Es besteht gegenseitige Anschreib- und Kontrollpflicht. Bei Spielbeginn muss der Anschreibdienst gewährleistet sein. Die Heimmannschaft ist für den Spielbericht und das Prüfen der Startpapiere verantwortlich. Bei den

Halbfinals-und dem Finale übernimmt die erstgenannte Mannschaft jeder Gruppe die Leitung des Spieles.

5. Bahngeld

Das Bahngeld muss von allen beteiligten Mannschaften bis einschließlich Halbfinale anteilmäßig übernommen werden. (5,00 € pro Spieler).

6. Training

Wie bei Ligenspielen. (Pkt. 6.4.4 der SSK-Sportordnung)

7. Siegerehrung

Die Siegerehrungen bei den Finalspielen finden im Anschluss an den Wettbewerb statt.