

Deutscher Keglerbund Classic e.V.



Sportordnung Teil B

Sportordnung des DKBC, Teil B – Stand 13.06.2014

Inhaltsverzeichnis

B 1 Bahnanlagen und Spielmaterial.....	Seite 3
B 1.1 Bahnanlagen.....	Seite 3
B 1.2 Kugeln.....	Seite 3
B 1.3 Spielkleidung.....	Seite 4
B 1.4 Werbung auf Sportkleidung und Spielmaterial.....	Seite 5
B 2 Spielbetrieb/Meisterschaften.....	Seite 5
B 2.1 Allgemeines.....	Seite 5
B 2.2 Meisterschaften.....	Seite 6
B 2.2.1 Klubmannschaften.....	Seite 6
B 2.2.2 Vereinsmannschaften.....	Seite 6
B 2.2.3 Einzelmeisterschaften.....	Seite 6
B 2.2.4 Weitere Disziplinen	Seite 7
B 2.2.5 Behindertenmeisterschaften.....	Seite 7
B 2.2.6 Ehrungen.....	Seite 7
B 2.2.7 Zuteilungen.....	Seite 8
B 2.2.8 Wurfzahlen.....	Seite 9
B 2.2.9 Kugeln.....	Seite 9
B 2.3 Mannschaftsstärke.....	Seite 9
B 2.4 Bahneinteilung und Wechsel.....	Seite 10
B 2.5 Spielarten.....	Seite 11
B 2.6 Spielwertung.....	Seite 11
B 2.6.1 Spielwertung Einzel.....	Seite 11
B 2.6.2 Spielwertung Mannschaft.....	Seite 12
B 2.7 Nichtantritt.....	Seite 12
B 2.8 Platzier. am Ende der Punktrunde.....	Seite 13
B 2.8.1 Platzierung für 100 und 200 Wurf Ligen	Seite 13
B 2.8.2 Platzierung für 120 Wurf Ligen	Seite 13
B 2.9 Auf- und Abstieg.....	Seite 13
B 2.10 Spielverlegungen.....	Seite 15
B 2.11 Teilnahme an internationalen Meisterschaften.....	Seite 16
B 3 Spieldurchführung.....	Seite 16
B 3.1 Spielbeginn.....	Seite 16



B 3.2 Spielerpässe und Werbung.....	Seite 16
B 3.3 Spielbericht.....	Seite 17
B 3.4 Einspielzeit.....	Seite 17
B 3.5 Spielbereich.....	Seite 17
B 3.6 Wurfzahlen, -zeiten, -wertung.....	Seite 18
B 3.6.1 Wurfzahlen.....	Seite 18
B 3.6.2 Wurfzeiten.....	Seite 18
B 3.6.3 Wurfwertung.....	Seite 19
B 3.7 Spielunterbrechung.....	Seite 19
B 3.7.1 Ausfall.....	Seite 19
B 3.7.2 Spielabbruch.....	Seite 20
B 3.8 Schreibweise bei Fehl- und Nullwurf, Regelverstöße....	Seite 20
B 3.8.1 Fehlwurf.....	Seite 20
B 3.8.2 Nullwurf.....	Seite 20
B 3.8.3 Regelverstöße.....	Seite 21
B 3.8.4 Erlaubt sind.....	Seite 22
B 3.9 Auswechselspieler.....	Seite 22
B 3.10 Betreuer.....	Seite 23
B 3.11 Begleiter.....	Seite 23
B 4 Spielaufsicht.....	Seite 23
B 4.1 Schiedsrichter/Aufsichtsführender.....	Seite 23
B 4.2 Verwarnungen/Spielausschluss.....	Seite 24
B 4.3 Ahndungen und Verstöße.....	Seite 24
B 5 Schiedsrichterordnung.....	Seite 25
B 6 Klassifizierung Kegelbahnen.....	Seite 25
B 7 Inkrafttreten.....	Seite 28



B 1 Bahnanlagen und Spielmaterial

B 1.1 Bahnanlagen

Bahnanlagen, auf denen Meisterschaften oder sonstige sportliche Veranstaltungen stattfinden, müssen den gültigen "Technischen Vorschriften" des Deutschen Kegler- und Bowlingbundes e.V. (DKB) und der Bahnklassifizierung (siehe Punkt B 6.) entsprechen.

- a) Es darf nur das vom DKB zugelassene und abgenommene Material verwendet werden.
- b) Eine Bahnabnahme ist in einem Rhythmus von 3 Jahren durchzuführen. Die Beseitigung der dabei, durch den selbständigen Bahnabnehmer für Classic-Kegelbahnen, erteilten Auflagen zur Abnahme, ist dem Bahnabnehmer zur Kenntnis zu geben. Die gesetzten Termine sind einzuhalten.
- c) Neu am Spielbetrieb teilnehmende Mannschaften müssen vor dem 1. Spieltag eine Kopie der Anerkennungsurkunde der spielleitenden Stelle zusenden. Dies gilt auch bei Neuabnahmen von Kegelanlagen. Nichtbeachtung dieser Festlegung wird nach der RVO geahndet.
- d) Die Spielbahnen sind vor Spielbeginn durch den Schiedsrichter auf den ordnungsgemäßen Zustand zu überprüfen. Er kann dies während des gesamten Spieles und nach Spielende wiederholen. Auf Verlangen ist dem Schiedsrichter die gültige Anerkennungsurkunde vorzulegen. Ist dies nicht möglich, wird eine Nachreichung innerhalb von sechs Tagen beim Spielleiter eingeräumt. Geschieht dies nicht, ergeht gemäß Ziffer 4.2.8 RVO DKBC eine Geldbuße in Höhe von 150,00.
- e) Über wie viel Bahnen gespielt wird, entscheiden die zuständigen Gremien.

B 1.2 Kugeln

Für die Einzelbahn müssen vom Veranstalter drei Vollkugeln und auf einer Doppelbahn mit einem Rücklauf fünf Vollkugeln aufgelegt werden.

- a) Spiel auf einer Bahn mit einem Rücklauf ein Voll- und ein Lochkugelspieler, sind je 3 Kugeln aufzulegen. Bei einer Doppelbahn

mit einem Rücklauf sind je 5 Voll- und Lochkugeln aufzulegen. Bei zwei Lochkugelspielern sind 5 Lochkugeln aufzulegen.

- b) Das Spielen mit eigenen Kugeln ist gestattet. Sie müssen ausnahmslos gekennzeichnet und durch einen Kugelpass des DKB für einen namentlich benannten Spieler oder eine namentlich benannte Mannschaft zugelassen sein. Bei Namensänderungen, z.B. durch Hochzeit, muss ein neuer Kugelpass beantragt werden. Nicht beim DKB registrierte und gekennzeichnete Kugeln sind im Mannschaftsspielbetrieb sowie bei den Einzelmeisterschaften nicht erlaubt. Bei Verwendung von eigenen Kugeln müssen von einem Spieler mindestens zwei auf ihn selbst oder die Mannschaft zugelassenen Kugeln aufgelegt werden.

Bei den Einzelmeisterschaften können nur die eigenen, auf den jeweiligen Spieler zugelassenen Kugeln benutzt werden. Der Gegenspieler darf diese Kugeln nicht benutzen. Es ist jedoch erlaubt, während der Spielserie zusätzlich auch oder ausschließlich mit den aufgelegten Kugeln des Veranstalters zu spielen. Für alle auftretenden Schäden an den Kugeln haftet ausschließlich der Eigentümer. Kann der original Kugelpass vor dem Spiel nicht vorgelegt werden, so kann unter folgenden Bedingungen dennoch mit den eigenen Kugeln gespielt werden:

- im Ligaspielbetrieb sind die Kugelnummern und der Name des Spielers auf dem Spielbericht zu vermerken und der Kugelpass ist innerhalb von sechs Tagen beim Spielleiter nachzureichen.
- Bei Deutschen Meisterschaften ist der Kugelpass bis zum Ende des Wettbewerbs bei der Wettkampfleitung nachzureichen.

Nichteinhaltung der Nachreichungsfristen bedeutet Streichen des Ergebnisses des betreffenden Spielers bzw. Disqualifikation.

B 1.3 Spielkleidung

Die Teilnahme an Wettkämpfen des Disziplinverbandes und seinen Untergliederungen ist nur in Spielkleidung erlaubt. Mannschaften und Paare müssen, mit Ausnahme der Schuhe, grundsätzlich einheitlich gekleidet sein. Das Tragen von optischen und akustischen Elementen an der Spielkleidung

ist nicht gestattet.

- a) Einheitliche Spielkleidung ist auch dann gegeben, wenn kurze oder lange Hosen, unterschiedliche Ärmellängen, Radlerhosen oder Röcke in der gleichen Farbe und gleichfarbige Socken mit unterschiedlichen Emblemen oder Verzierungen getragen werden.
- b) Radlerhosen, die zusätzlich unter der Sporthose getragen werden, müssen die gleiche Farbe wie die Sporthose haben.
- c) Spieler, die sich über den Rahmen des Vereins hinaus an Meisterschaften beteiligen, sind Starter des Vereins. Der Verein entscheidet, ob bei Meisterschaften Vereins- oder Klubspielkleidung getragen wird.

B 1.4 Werbung auf Sportkleidung und Spielmaterial

- a) Das Tragen von Werbung während des Wettkampfes durch Spieler, Betreuer und Begleiter ist gestattet und bedarf der Genehmigung durch den zuständigen Landesverband. Gleiches gilt für das Anbringen von Werbung auf eigenem Spielmaterial (Kugeln).
Die Technische Vorschriften Ninepin des DKB – Classic (2.10ff) sind zu beachten!
- b) Die Werbung darf nicht gegen die guten Sitten oder die im Sport allgemein gültigen Grundsätze verstoßen.
- c) Spieler, deren Kleidung bzw. eigene Kugeln im Sinne dieser Regelung vorschriftswidrig sind oder deren mit Werbung versehene Kleidung/eigene Kugeln nicht genehmigt ist, dürfen in dieser Kleidung bzw. mit diesen Kugeln nicht starten. Bei nicht vorgelegter Genehmigung gelten die Festlegungen von Ziffer B3.2 analog.
- d) Die Rechtsgültigkeit der Werbung ist dem Schiedsrichter / Mannschaftsführer anzuzeigen
- e) Der Disziplinverband schließt ausdrücklich jede Zuständigkeit und Verantwortlichkeit bei Streitigkeiten aus den Werbeverträgen aus.

B 2 Spielbetrieb/Meisterschaften

B 2.1 Allgemeines

Der Spielbetrieb des DKBC gliedert sich in verschiedene Wettbewerbsarten, wie Mannschafts- und Einzelwettbewerbe. Auf DKBC Ebene gibt es Meisterschaften auf Klub- und Vereinsebene. Die Qualifikation dorthin obliegt den Ländern. Zuteilungen und Durchführung auf DKBC Ebene werden in den Ordnungen sowie zusätzlich in den jeweiligen Durchführungsbestimmungen geregelt.

B 2.2 Meisterschaften

B 2.2.1 Klubmannschaften

Klubmannschaften ermitteln den Deutschen Meister Frauen und Männer in den höchsten Spielligen des DKBC. Die Struktur der Klubmannschaften auf DKBC Ebene wird in der Sportordnung Teil C dargestellt und vom Ländersportrat beschlossen.

Die Strukturen in den Ländern werden von den Ländern geregelt. Grundsätzlich kann mit Hin- und Rückspielen in Ligen und Klassen oder in Turnierform gespielt werden. Die Entscheidungen über Auf- und Abstieg in Play Off Runden bleibt in der Zuständigkeit der Untergliederungen.

Die Durchführungsbestimmungen erarbeitet der Sportdirektor mit seinen zuständigen Referenten.

B 2.2.2 Vereinsmannschaften

Deutsche Meisterschaften für Vereinsmannschaften werden für Senioren A, Senioren B, Seniorinnen, U18 m + w und U14 m + w ausgetragen. Die Durchführungsbestimmungen erarbeitet der Sportdirektor mit seinen zuständigen Referenten, sowie der Vorstand der DKBC-Jugend für die Jugend.

B 2.2.3 Einzelmeisterschaften

Deutsche Meisterschaften werden für alle Altersklassen, außer der U 10 ausgetragen:

- U14 männlich und weiblich und U18 männlich und weiblich
- U23 männlich und weiblich
- Frauen und Männer
- Seniorinnen und Senioren A, B und C

Die Durchführungsbestimmungen erarbeitet der Sportdirektor mit seinen zuständigen Referenten, sowie der Vorstand der DKBC-Jugend für die Jugend.

Die Teilnehmer sind Vereinsstarter.

B 2.2.4 Weitere Disziplinen

Für weitere Disziplinen können durch die zuständigen Organisationen entsprechende Durchführungsbestimmungen im Teil C erlassen werden.

B 2.2.5 Behindertenmeisterschaften

Der Disziplinverband tritt mit dem Deutschen Behindertensportverband (DBS) als Mitveranstalter bei den Deutschen Behinderten Meisterschaften auf.

Die Ausschreibung für Behinderten-Meisterschaften geschieht in Zusammenarbeit zwischen den Landesverbänden und des DBS sowie dem DBS und dem Disziplinverband

B 2.2.6 Ehrungen

Grundsätzlich werden folgende Ehrungen vorgenommen:

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

Ehrung bei Deutschen Meisterschaften – Einzelwettbewerbe:

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

Ehrung bei Deutschen Meisterschaften – Mannschaften:

- Frauen und Männer 12 Medaillen/Mannschaft
- Jugend und Senioren Anzahl der Starter plus 2 zusätzliche Medaillen/Mannschaft

B 2.2.7 Zuteilungen

a) Disziplin Einzel Frauen/Männer/U23 m + w (100/200 Wurf)

- je Landesverband 1 Grundzuteilung = 13 Teilnehmer
- Deutscher Meister des Vorjahres = 1 Teilnehmer
- Platz 1 - 10 des Vorjahres = 10 Teilnehmer
- Endlaufteilnehmer pro Disziplin = 12 Teilnehmer

Nimmt ein Deutscher Meister sein Startrecht nicht wahr, geht der Startplatz an den 11. des Vorjahres über.

b) Disziplin Einzel Frauen/Männer/U23 m + w (120 Wurf)

- je Landesverband Grundzuteilung = 13 Teilnehmer
- Deutscher Meister des Vorjahres = 1 Teilnehmer
- Platz 1 des Vorjahres = 1 Teilnehmer
- Teilnehmer WM U23/Herren/Damen = bis zu 8 Teilnehmer
- Sportler des Jahres (Ehrung des DKB) = 1 Teilnehmer (wenn nicht DM des Vorjahres oder WM Teilnehmer)

Nicht benötigte Startplätze erhalten die Landesverbände lt. Ergebnisliste der Deutschen Meisterschaft des Vorjahres (ab Platz 2); die Anzahl je Landesverband wird (**ab 01.07.2014**) auf maximal fünf Teilnehmer begrenzt.

- Endlaufteilnehmer pro Disziplin = 8 Teilnehmer (*Endlauf im internationalen Spiel- und Wertungssystem*)

c) Disziplin Einzel Senioren A, B und C sowie Seniorinnen A,B und C

- je Landesverband 1 Grundzuteilung = 13 Teilnehmer
- Deutscher Meister des Vorjahres = 1 Teilnehmer
- Platz 1 - 10 des Vorjahres = 10 Teilnehmer
- Endlaufteilnehmer pro Disziplin = 8 Teilnehmer

Nimmt ein Deutscher Meister sein Startrecht nicht wahr, geht der Startplatz an den 11. des Vorjahres über.

d) Disziplin Vereinsmannschaftsmeisterschaft Senioren A und B sowie Seniorinnen

- je LV 1 Grundzuteilung = 13 Mannschaften
- Platz 1 - 3 des Vorjahres = 3 Mannschaften

je Disziplin darf aus einem Verein nur eine Mannschaft teilnehmen

B 2.2.8 Wurfzahlen

Grundsätzlich ist eine unterschiedliche Anzahl von Würfeln gestattet. Die jeweilige Entscheidung muss in den Durchführungsbestimmungen niedergelegt und durch den Ländersportrat beschlossen werden.

Es gelten folgende Höchstgrenzen pro Starter und Wettkampftag:

- Männer/U23 männlich/Senioren max. 400 Wurf/Tag
- Frauen / U23 weiblich / Seniorinnen 240 Wurf / Tag (Bei DM Einzel gelten bei den Frauen / U23 weiblich eine max. Wurfzahl pro Tag von 360.)
- U 18 m/w 240 Wurf/Tag

B 2.2.9 Kugeln

Jugendliche der U14 müssen mit der 14er-Kugel und Jugendliche der U10 sollen mit der 12er-Kugel spielen. Sie dürfen nur an Wettkämpfen ihrer Altersklasse teilnehmen.

B 2.3 Mannschaftsstärke

Altersklasse	Ländermannschaften	Vereinsmannschaften	Klubmannschaften
U14 m	max. 6	4	-
U14 w	max. 6	4	-
U18 m	max. 6	4	-
U18 w	max. 6	4	-
U23 m	max. 6	6	-
U23 w	max. 6	6	-
Männer	max. 6	6	6
Senioren A	max. 6	6	6
Senioren B	max. 6	4	4
Frauen	max. 6	6	6
Seniorinnen	max. 6	4	4

Klubmannschaften im Ligenspielbetrieb Frauen und Männer bestehen aus jeweils 6 weiblichen bzw. 6 männlichen Sportlern. Den Ländern bleibt es überlassen, in ihrem Bereich mit abweichender Mannschaftsstärke zu spielen.



Ebenso kann bei Jugend, sonstigen Veranstaltungen und im Pokal davon abgewichen werden. Abweichungen müssen jedoch in den jeweiligen Durchführungsbestimmungen geregelt sein.

B 2.4 Bahneinteilung und Wechsel

Für alle Einzel- und Mannschaftswettbewerbe ist Blockstart über 6, 4 oder 2 Bahnen vorgeschrieben.

- Bei Einzelwettbewerben entscheidet über die Startbahn die Platzierung des Vorjahres bzw. des Vorlaufs.
- Bei Mannschaftswettbewerben, die auf Heim- bzw. Auswärtsbahnen stattfinden, beginnt die Heimmannschaft auf den Bahnen 1 und 3 (Vierbahnenanlage) bzw. 1, 3 und 5 (Sechsbahnenanlage). Der Gast beginnt auf den Bahnen 2 und 4 (Vierbahnenanlage) bzw. 2, 4 und 6 (Sechsbahnenanlage). Beim Spiel über zwei Bahnen beginnt die Heimmannschaft auf der linken Bahn.
- Die nachfolgenden Starter beginnen bei Mannschaftswettbewerben auf den Bahnen, die der Vorstarter zuletzt bespielt hat.
- Bei Wettbewerben auf neutralen Anlagen werden die Bahnen ausgelost.
- Der Bahnwechsel beim Spiel über 4 Bahnen erfolgt nach folgendem Schema:

Bahn 1	Bahn 2	Bahn 3	Bahn 4
A 1	B 1	A 2	B 2
B 1	A 1	B 2	A 2
B 2	A 2	B 1	A 1
A 2	B 2	A 1	B 1

Die Spieler 3 und 4, 5 und 6 analog der Spieler 1 und 2

- Bei 6er-Mannschaften spielen jeweils drei Starter auf den Bahnen 1 und 2 und je 3 Starter auf den Bahnen 3 und 4.
- Bei 4er-Mannschaften spielen jeweils zwei Starter auf den Bahnen 1 und 2 und je zwei Spieler auf den Bahnen 3 und 4.



- Der Bahnwechsel von zwei Mannschaften über sechs Bahnen erfolgt nach folgendem Schema:

Bahn 1	Bahn 2	Bahn 3	Bahn 4	Bahn 5	Bahn 6
A 1	B 1	A 2	B 2	A 3	B 3
B 1	A 1	B 2	A 2	B 3	A 3
B 3	A 3	B 1	A 1	B 2	A 2
A 3	B 3	A 1	B 1	A 2	B 2

Spieler 4, 5 und 6 analog der Spieler 1, 2 und 3

B 2.5 Spielarten

Alle Wettbewerbe werden kombiniert durchgeführt.

Spiel ins Volle Bild:

Nach jedem Wurf werden die Kegel wieder aufgestellt.

Abräumen:

Es wird so lange auf das verbleibende Kegelbild gespielt, bis alle neun Kegel gefallen sind. Dann wird neu aufgestellt.

Kombiniertes Spiel:

Die erste Hälfte wird ins Volle, die zweite ins Abräumen gespielt.

Abweichende Regelungen sind den Ländern und den Untergliederungen in besonderen Wettbewerben gestattet.

B 2.6 Spielwertung

Vom Teil B abweichende Varianten müssen von den Untergliederungen im Teil C dargestellt werden.

B 2.6.1 Spielwertung Einzelwettbewerbe

- In der Wertung ist derjenige besser platziert, der die meisten Kegel gespielt hat.
- Bei gleicher Anzahl gespielter Kegel ist derjenige besser platziert, der das bessere Abräumergebnis hat.
- Ist auch hier Gleichheit, entscheidet über die Platzierung die geringere Anzahl der Fehlwürfe.



- d) Wenn noch keine Rangfolge zu ermitteln ist, wird das niedrigste Ergebnis einer Serie aus Vor- und Endlauf zu Ungunsten des Betreffenden gewertet. Ist auch hier Gleichheit, wird das zweitniedrigste Ergebnis genommen usw.

B 2.6.2 Spielwertung Mannschaften

- a) Die Wertung der Spiele im Hin- und Rückspielsystem erfolgt nach gespielten Kegel und Spielwertungspunkten (SWP). Die Mannschaft mit den meisten gespielten Kegeln hat das Spiel gewonnen und erhält 2 Pluspunkte und der Verlierer 2 Minuspunkte (SWP). Bei einem Unentschieden (gleiche Kegelanzahl) erfolgt die Wertung 1:1 SWP.
- b) In Mannschaftswettbewerben, bei denen ein Unentschieden nicht möglich ist, bestimmt sich die Reihenfolge entsprechend Ziffer B 2.6.1.a - c. Ist danach noch keine Reihenfolge zu ermitteln, entscheidet das niedrigste Ergebnis eines Starters zu Ungunsten der Mannschaft. Ist auch dies gleich, wird das zweitniedrigste Ergebnis herangezogen usw.

B 2.7 Nichtantritt

Alle Spiele haben zu den in den Spielplänen festgesetzten Zeiten zu beginnen.

Tritt eine Mannschaft, verursacht durch höhere Gewalt, zum Beispiel Verspätung der öffentlichen Verkehrsmittel, Pannen und Unfälle, wobei unbedingt ein entsprechender Nachweis zu führen ist, zu einem Spiel nicht oder nicht rechtzeitig an, entscheidet über Wertung oder Neuansetzung der zuständige Staffel- bzw. Spielleiter.

- a) Sind jedoch von jeder Mannschaft 2 Spieler anwesend, muss gespielt werden. Ausnahme ist das Spiel über 6 Bahnen. Hier müssen 3 Spieler anwesend sein.
- b) Mannschaften, die freiwillig EINMAL ihr Startrecht nicht wahrnehmen oder ZWEIMAL die Mannschaftsstärke unterlaufen, werden bei jedem weiteren Verstoß (Nichtantritt oder Mannschaftsstärke unterlaufen) aus der Wertung genommen und stehen als 1. Absteiger fest. Die Ahndung erfolgt durch den Spielleiter entsprechend der RVO.
- c) Ein Antritt der Mannschaft in Unterzahl beim DKBC-Pokal wird nicht sanktioniert.



B 2.8 Platzierung nach Abschluss der Spielrunde

Die Landesverbände und ihre Organe haben das Recht, in ihrem Bereich die Bestimmungen die zu Entscheidungsspielen führen würden, selbst zu bestimmen. Ausgenommen von dieser Regelung wird, wenn es um die Ermittlung des Landesmeisters geht.

B 2.8.1 Platzierungen für 100 und 200 Wurf Ligen

- a) Bei Punktgleichheit von mehreren Mannschaften wird zur Ermittlung des Tabellenplatzes und unter Berücksichtigung der gegeneinander erzielten SWP eine gesonderte Tabelle erstellt.
Ist hier Gleichheit vorhanden, wird, wenn es um Platz 1 und 2 bzw. Auf- oder Abstieg geht, auf neutraler Bahnanlage ein Entscheidungsspiel ausgetragen. Hierbei entscheidet das bessere Gesamtmannschaftsergebnis. Ist auch hier Gleichheit gegeben, entscheidet in der Reihenfolge das Gesamtabbrümergebnis, die Gesamtanzahl Fehlwürfe und dann das niedrigste Gesamtergebnis eines Starters, dann des Folgenden usw.
- b) Sind sonstige Platzierungen betroffen, wird zur Ermittlung des Tabellenplatzes bei Gleichheit die Differenz der gegeneinander erzielten Ergebnisse bewertet.

B 2.8.2 Platzierung für 120 Wurf Ligen

siehe C.2.3.6 Absatz c

B 2.9 Auf- und Abstieg

- a) Der gleitende Auf- und Abstieg:
Auf- und Abstieg erhöhen oder reduzieren sich, je nachdem wie viele Mannschaften beim Abstieg von oben kommen und beim Aufstieg oben frei werden.
Bei einer pyramidalen Ligenorganisation reduzieren sich die Aufsteiger je Spielgruppe entsprechend.

Beispiel:

Die Untergliederung (Liga) besteht aus zwei Spielgruppen, die obere Liga aus einer Spielgruppe. Dann steigt aus der unteren grundsätzlich



nur eine Mannschaft auf. Diese Regelung kann zu erhöhtem Aufwand durch Entscheidungsspiele führen.

Weitere Möglichkeit:

Es steigen grundsätzlich zwei Mannschaften auf und ab. Erhöhter Aufstieg nach oben zieht eine entsprechende Erhöhung der Aufsteiger von unten nach sich. Analog müssen bei einem erhöhten Abstieg von oben mehr Mannschaften absteigen.

b) Der gleitende Abstieg

Hier steigen grundsätzlich zwei Mannschaften ab.

Die Anzahl der Aufsteiger wird fest definiert.

Nachdem die Aufsteiger klar definiert sind, richtet sich in Abhängigkeit der Ligenstärke die Zahl der Absteiger nach der Anzahl der freien Plätze in der jeweiligen Liga.

Weitere Möglichkeit:

Hier wird die Zahl der Aufsteiger fest definiert. Die Anzahl der Absteiger richtet sich in Abhängigkeit der Ligenstärke nach der von oben kommenden Anzahl von Mannschaften.

c) feste Definition Auf- und Abstieg

Nimmt eine Mannschaft das Aufstiegsrecht nicht wahr, so geht es an den Nächstplatzierten der Gruppe oder an den dritten über. Verzichten auch diese, bleibt der letzte Absteiger in der Liga. Bedingt eine variable Ligenstärke

Wenn bei Erhöhung der Ligenstärke, auch bei keinem Absteiger, die geplante Ligenstärke nicht erreicht werden kann, werden die fehlenden Plätze durch die nächstplatzierten Mannschaften der unteren Ligen aufgefüllt.

Befinden sich nach einer Fusion und nach vollzogenem Auf- und Abstieg mehr als eine Mannschaft in einer Liga/Klasse, so verbleibt die besser Platzierte als 1. Mannschaft des neuen Klubs in dieser Liga. Die weitere(n) Mannschaft(en) gelten als erste(r) Absteiger.



Abweichungen von diesen Regelungen müssen in den jeweiligen Durchführungsbestimmungen geregelt sein.

B 2.10 Spielverlegungen

Spielverlegungen können genehmigt, sollen aber vor dem festgesetzten Termin durchgeführt werden. Spiele die nach hinten verlegt werden, müssen beim Spielleiter beantragt und genehmigt werden. Diese Spiele sollen zeitnah nach dem ursprünglichen Termin ausgetragen werden.

a) Dem Antrag müssen beiliegen:

- Schriftliche Einverständniserklärung des Spielgegners.
- Nachweis der Einzahlung der Verwaltungsgebühr auf das betreffende Konto.

Der Antrag muss spätestens 4 Wochen vor dem festgelegten Spieltermin beim zuständigen Spielleiter und Referent Schiedsrichterwesen vorliegen.

b) Sonderspielrechte (Nachverlegungen sind möglich)

c) Eine Verlegung innerhalb der gleichen Spielwoche bedarf keiner Genehmigung.

d) Bei Wahrnehmung von Sonderspielrechten nach Teil A der 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 zuständigen Spielleiter eingegangen sein. Andere Regelungen sind nur über den Sportdirektor des DKBC oder den in den Ländern zuständigen Sportverantwortlichen möglich.

e) Eine Verlegung der letzten zwei Spieltage ist nicht möglich.

B 2.11 Teilnahme an internationalen Meisterschaften

- a) Deutscher Klubmannschaftsmeister Frauen und Männer über 120 Wurf ist berechtigt am Welpokal teilzunehmen. Bei Verzicht regelt das Präsidium die Teilnahme.
- b) Der jeweilige Vizemeister nimmt am Europapokal teil. Bei Verzicht regelt das Präsidium die Teilnahme.
- c) Der DKBC- Pokalsieger /ggf. der Zweit- bzw. Drittplatzierte nimmt am NBC-Pokal teil. Bei einer Startberechtigung zu Ziffer a) bzw. b) und gleichzeitigem Verzicht der anderen Finalisten unter Ziffer c) hat das Präsidium die Möglichkeit der Nominierung.
- d) Die Deutschen Einzelmeister Frauen/Männer sind beim Welpokal Einzel startberechtigt.
- e) Verzichtet einer dieser Startberechtigten, entscheidet das Präsidium des DKBC über die Nominierung eines Vertreters.
- f) Starter bei internationalen Meisterschaften sowie Turnieren werden vom Präsidium benannt.

B 3 Spieldurchführung

B 3.1 Spielbeginn

Der Spielbeginn ist in den Durchführungsbestimmungen, Spielplänen oder in den Ausschreibungen festzulegen.

Über die Wertung von Spielen, die nicht entsprechend des Spielplanes oder der Durchführungsbestimmungen begonnen werden, entscheidet der zuständige Staffelleiter/Spielleiter.

B 3.2 Spielerpässe und Werbung

Kontrolle der Pässe, Werbeunterlagen, Kugelmateriale inkl. Gravuren und Kugelpässe erfolgen durch den Schiedsrichter/ Aufsichtsführenden vor Spielbeginn. Kann der Spielerpass nicht vorgelegt werden, hat sich der betreffende Spieler durch Vorlage seines Personalausweises oder Führerscheines zu legitimieren. Das Fehlen von Unterlagen ist sofort auf dem Spielbericht zu vermerken. Der betroffene Mannschaftsführer hat diesen Vermerk abzuzeichnen. Fehlende Unterlagen sind dem zuständigen

Spielleiter innerhalb einer Frist von sechs Tagen zuzuleiten. Für die Rücksendung der übersandten Unterlagen ist ein ausreichend frankierter und adressierter Briefumschlag mitzuschicken.

B 3.3 Spielbericht

Über jedes Spiel ist ein Spielbericht, ausschließlich mit einer Excel-Datei zu erstellen, es ist der Original Spielbericht des DKBC zu verwenden und vom Gastgeber anzufertigen. Die Passnummern sind 6 stellig **OHNE** vorgestelltes D oder vorgestellte Ziffern einzutragen. Die im Vordruck verlangten Angaben sind vollständig auszufüllen, vom Schiedsrichter zu kontrollieren, abzuzeichnen und mit seiner Lizenznummer zu versehen.

Die Zusendung der Spielberichte obliegt dem Gastgeber. Die Spielberichte müssen per Email mit der entsprechenden Excel-Datei als Anlage, an den Staffelleiter /Spielleiter **UND** den Webmaster geschickt werden. Die Originale müssen jedoch bei Protesten oder auf Verlangen jederzeit vorgelegt werden können.

B 3.4 Einspielzeit

- a) Allen Spielern steht eine Einspielzeit von maximal 5 Minuten auf ihrer Anfangsbahn zur Verfügung.
- b) Bei Verletzung während der Einspielzeit kann ein anderer Spieler eingesetzt werden. Dies zählt nicht als Auswechslung.
- c) Das Spiel der einzelnen Starter beginnt mit dem Kommando des Schiedsrichters/Aufsichtsführenden „Spiel aufnehmen, Zeit läuft“ oder mit der Abgabe der 1. zu wertenden Kugel.
- d) Die Einspielzeit kann nur einmal in Anspruch genommen werden. Ein Einwechselspieler hat keinen Anspruch auf Einspielzeit.

Abweichende Regelungen müssen in den Durchführungsbestimmungen hinterlegt sein.

B 3.5 Spielbereich

Die Begrenzungslinien des Spielbereichs dürfen ab Einnehmen der Grundstellung bis unmittelbar nach dem Kugeleinschlag betreten, jedoch nicht übertreten werden (Maße und Darstellung siehe Technische Vorschriften)



- a) Das Betreten oder Verlassen der Bahnen ist dem Starter erst nach Beendigung aller Wurfserien bzw. mit Zustimmung des Schiedsrichters, Aufsichtsführenden erlaubt. Verlässt er den Spielbereich während einer Wurfserie, wird die Zeit, außer bei Verletzung nicht angehalten.
- b) Sofern der Kugelkasten außerhalb des Spielbereiches liegt, darf dieser Bereich nur zum Zweck der Kugelentnahme verlassen werden.
- c) Im Spielbereich, einschließlich Betreuer, darf sich nur jeweils eine Kugel befinden.

B 3.6 Wurfzahlen, -zeiten, -wertung

B 3.6.1 Wurfzahlen

Die Wurfzahlen auf Landesebene regeln die Länder.

Für die DKBC - Ebene gelten folgende Festlegungen

Klubspielbetrieb 200/100 Wurf

- a) Männer/U23 männlich/Senioren 4x50 Wurf = 200 Wurf
- b) alle anderen Altersklassen 2x50 Wurf = 100 Wurf

Klubspielbetrieb 120 Wurf

- a) Alle Altersklassen 4x30 Wurf = 120 Wurf

Ein Zweitstart am gleichen Wettkampftag lässt eine Verdoppelung der Wurfzahl zu.

Bei Einzelmeisterschaften und im Classic-Pokal sind abweichende Regelungen zugelassen.

B 3.6.2 Wurfzeit

Als Wurfzeit stehen für alle Disziplinen im Einzel und im Mannschaftswettbewerb für 50 Wurf (1 Wurfserie) maximal 20 Spielminuten zur Verfügung. Für eine Wurfserie von 30 Wurf stehen jedem Spieler 12 Spielminuten zur Verfügung.



B 3.6.3 Wurfwertung

- a) Bei der Bewertung gilt grundsätzlich die Anzahl der gefallen Kegel. Bei Automatik erfolgt die Wertung nach dem elektronischen Bildanzeiger. Der automatische Drucker ist nur ein Hilfsmittel
- b) Bei Fehlern in der Anzeige ist die Anlage durch den Schiedsrichter oder Aufsichtsführenden zu überprüfen. Er entscheidet über das Wurfergebnis.
- c) Kegel, die durch zurückprallende Kugeln fallen, zählen als nicht gefallen.
- d) Entfällt dem Starter in der Startstellung die Kugel und rollt diese auf die Kugellauffläche, wird der Wurf als gültig gewertet.
- e) Fallen nach dem Abwurf und vor dem Einschlag der Kugel ein oder mehrere Kegel, oder werden durch den Stellautomaten die Kegel hochgezogen, ist der Wurf ungültig und muss in jedem Fall wiederholt werden. Dies gilt auch, wenn die Kugel die Bahn verlassen hat oder ein Nullwurf getätigt wurde.
- f) Vor Abgabe eines Wurfes muss die Kegelstellvorrichtung aufnahmebereit sein, sonst ist der Wurf ungültig und muss wiederholt werden.
- g) Bei bewusstem Spiel in die nicht aufnahmebereite Kegelstellvorrichtung ist der Spieler vom Schiedsrichter / Aufsichtsführenden zu verwarren. Im Wiederholungsfall wird der Wurf nicht gewertet.

B 3.7 Spielunterbrechung

B 3.7.1 Ausfall

Bei kurzen technisch bedingten Unterbrechungen (Seilverwirrungen etc.) werden beim Spiel über 4 Bahnen alle Bahnen, beim Spiel über 6 und mehr Bahnen mindestens die beiden unmittelbar an die betroffene Bahn angrenzenden Bahnen auf Anweisung des Schiedsrichters / Spielleiters angehalten. Nach Beendigung der Unterbrechung ist das Spiel sofort wieder aufzunehmen.

Bei Ausfall von Bahnen ist der Schiedsrichter/Aufsichtsführende berechtigt, den Wettkampf auch nach einem vertretbaren Zeitraum fortzusetzen.



- a) Ist der eingetretene Schaden nicht zu beheben, muss durch den Schiedsrichter/ Aufsichtsführenden geprüft werden, ob der Wettkampf auf einer anderen Bahn der gleichen Anlage fortgesetzt werden kann.
- b) Dauert der technische Defekt länger als 20 Minuten, dürfen vor der Fortführung des Wettkampfes 5 Würfe ohne Kegelaufstellung ausgeführt werden.
- c) Spieler der Nachbarbahnen beenden die für den Durchgang erforderliche Wurfzahl und dürfen mit den letzten 5 Würfeln des Nachspielenden auf den von ihnen zuletzt bespielten Bahnen 5 Würfe ohne Kegelaufstellung spielen. Erst dann erfolgt Bahnwechsel!

3.7.2 Spielabbruch

Ein Spielabbruch ist nur dann durch den Schiedsrichter/Aufsichtsführenden zu vollziehen, wenn der Schaden nachweislich nicht behoben werden kann und keine anderen freie Bahnen zur Verfügung stehen.

- a) Beim Spielabbruch aus technischen Gründen werden vollendete Wurfserien gewertet.
- b) Erfolgt ein Spielabbruch aus anderen Gründen, entscheidet der zuständige Staffelleiter über die Wertung bzw. Neuansetzung des Spieles, wenn erforderlich nach der Rechts- und Verfahrensordnung (RVO) des Disziplinverbandes Classic (DKBC).

B 3.8 Schreibweise bei Fehl- und Nullwurf sowie Regelverstöße

3.8.1 Fehlwurf

Ein Fehlwurf ist das Nichttreffen von Kegeln, Anbanden oder Ablaufen der Kugel in die Fehlwurfrinnen. Dieser Wurf wird mit X geschrieben, bei Automatik mit einer 0.

3.8.2 Nullwurf

Nullwürfe sind die nach einer Verwarnung nicht den Regeln entsprechend getätigte Würfe. Sie werden wie folgt geschrieben:



- Volle: Getroffene Kegel werden geschrieben und mit "X" durchgestrichen (entwertet).
- Abräumen: Getroffene Kegel werden geschrieben und mit "X" durchgestrichen (entwertet) aber nicht wieder aufgestellt. Auf das verbliebene Bild muss weiterspielt werden.

Grundsätzlich wird der Wurf als Nullwurf gewertet, der zu einer Verwarnung geführt hat. Wird die 2. Verwarnung zwischen zwei Würfeln oder vor Beginn des Starts ausgesprochen, so wird der nächste Wurf als Nullwurf gewertet. Gibt es keinen nächsten Wurf, so wird der letzte Wurf als Nullwurf geschrieben.

Nullwertung vor Abgabe der Kugel

Erfolgt die 2. und folgende Verwarnung zwischen zwei Würfeln, wird beim nächsten Wurf keine Zahl eingetragen und durch ein "X" gekennzeichnet.

3.8.3 Regelverstöße

Folgende Verstöße führen nach einer einmaligen Verwarnung zu einem Nullwurf:

- a) Kugeln, die nicht auf der Aufsatzbohle aufgelegt werden
- b) Übertreten der Markierung des Spielbereichs (außer bei Kugelaufnahme)
- c) Berühren des Bodens mit den Händen oder Knien
- d) Aufstützen auf dem Kugelrücklauf oder Abstützen an der Wand
- e) Unsportliches Verhalten, dies ist:
 - Nichtanerkennung von Entscheidungen der Schiedsrichter/ Aufsichtsführenden
 - Störung oder Behinderung des Gegners
 - zu lautes Sprechen mit dem Betreuer
 - Diskussionen mit den Zuschauern
 - Beleidigung von Schiedsrichtern / Aufsichtsführenden, Sportfunktionären oder Zuschauern



3.8.4 Erlaubt sind:

a) Haftmittel zur besseren Kugelführung

Die Haftmittel dürfen jedoch keine gesundheitsschädigenden Substanzen beinhalten.

Vor dem Bahnwechsel müssen die benützten Kugeln gereinigt werden. Bei einem gemeinsamen Kugelrücklauf muss gewährleistet sein, dass der Gegner mit einwandfreien Kugeln spielen kann.

b) Markierungen (Klebeband) für den Stand neben der Aufsatzbohle.

Diese Markierungen müssen bei Bahnwechsel ohne Beschädigung der Anlage wieder entfernt werden.

B 3.9 Auswechselspieler

Bei Sechsermannschaften ist die Einstellung von zwei Auswechselspielern erlaubt. Er spielt sofort auf das Ergebnis des ausgewechselten Spielers weiter. Bei Vierermannschaften darf nur einmal ausgewechselt werden.

a) Jeder Spieler kann eine oder mehrere Verletzungspausen von zusammengerechnet 10 Minuten in Anspruch nehmen. Danach darf die Spielzeit aus einem derartigen Grund nicht mehr angehalten werden.

Kommt ein Einwechselspieler zum Einsatz, muss die Einwechslung ohne Spielzeitverlust innerhalb der für diese Verletzungsunterbrechung noch zur Verfügung stehenden Zeit erfolgen. Wird ein Spieler ohne dass eine Verletzung des auszuwechselnden Spielers vorliegt eingewechselt, ist die Zeit für max. eine Minute anzuhalten.

Der eingewechselte Spieler hat im Falle einer Verletzung nur noch eine Spielzeitunterbrechung im Umfang der von seinem Vorgänger von den 10 Minuten noch nicht in Anspruch genommen Zeit.

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

c) Der Wechsel ist dem Schiedsrichter bzw. der Aufsicht vorher zu melden, auf dem Spielberichtsbogen u. auf dem Wurfschein zu vermerken.



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

B 3.10 Betreuer

Der Betreuer darf sich nur in Sportkleidung und Sportschuhen bei einem Spieler aufhalten.

a) Er darf den Spielbereich des eigenen Spielers betreten, muss aber hinter der Aufsatzbohle sitzen. Eine Behinderung des Spielbetriebes darf durch den Betreuer nicht entstehen.

b) Anfeuerungsrufe und Beifallklatschen sind dem Betreuer untersagt.

c) Der Betreuer kann zugleich Begleiter sein.

d) Aufnahme und Wechsel der Betreuung sind nur mit Beginn der Wurfserien möglich.

e) Bei geschlossenen Anlagen ist das Öffnen der Türen als Störung anzusehen.

- Die Türen dürfen nur geöffnet werden: nach beendeten Wurfserien
- zur Behebung von Defekten an der Bahnanlage bei Verletzung eines Spielers und bei Spielerauswechslung

B 3.11 Begleiter

Für jeden Spieler kann ein Begleiter gestellt werden. Er überwacht nur die Würfe und Eintragungen auf den Wurfscheinen.

a) Fehlt der Begleiter, gibt es keine Einspruchsmöglichkeit bei eventuell unrichtigen Eintragungen, einschließlich der Schreibautomaten.

b) Dem Begleiter steht ein Platz neben dem Schreibpult zu.

B 4 Spielaufsicht

B 4.1 Schiedsrichter/Aufsichtsführender

Zur Durchführung des Spielbetriebes des Disziplinverbandes müssen ausgebildete und zugelassene Schiedsrichter eingesetzt werden. Der Einsatz und die Einteilung der Schiedsrichter sind in der Schiedsrichterordnung geregelt. Ein durch den Referent Schiedsrichterwesen eingeteilter



Schiedsrichter kann nicht abgelehnt werden. Die Länder regeln ihr Schiedsrichterwesen und deren Einsätze selbst.

B 4.2 Verwarnungen/Spielausschluss

- a) Verwarnungen/Spielausschlüsse sind Sofortmaßnahmen des Schiedsrichters / Spielleiters und personengebunden und nicht übertragbar. Sie sind mit Begründung auf dem Spielbericht zu vermerken.
- b) Die erste Verwarnung ist dem Betroffenen durch Hochhalten der gelben Karte anzuzeigen (unter Beachtung von Buchstabe d) und hat Gültigkeit für alle weiteren Verstöße gegen die Sportordnung oder Sportdisziplin. Ab der zweiten Verwarnung werden dem Betroffenen die gelbe und rote Karte gezeigt (unter Beachtung von Buchstabe d) und die betreffenden Würfe als Nullwürfe gewertet. Das Gesamtergebnis ist zu berichtigen.
- c) Bei besonders unsportlichem Verhalten kann eine Disqualifikation bzw. ein Spielausschluss erfolgen, dies wird durch Zeigen der roten Karte allein angezeigt. Im Mannschaftsspiel kann ein anderer Spieler den Platz des ausgeschlossenen Spielers einnehmen, wenn nicht das Auswechsellkontingent erschöpft ist. Über die Maßnahme hat der Schiedsrichter einen separaten Bericht an den Spielleiter zu übergeben.
- d) Verwarnungen sind dem Spieler sofort bekannt zu geben. Der Schiedsrichter hat die entsprechende(n) Karte(n) zu zeigen und deutlich zu machen, welcher Verstoß begangen wurde. Ausgenommen hiervon sind Regelverstöße wegen Übertretens des Spielbereichs nach vorn, die durch Aufleuchten der Lampe an der Anzeige angezeigt und automatisch bei der Wertung berücksichtigt werden. Liegen den angezeigten Regelverstößen technische Probleme zugrunde ist/ sind die Verwarnung/en zu revidieren.
- e) Unterlässt der Schiedsrichter das Zeigen der Karte(n), darf der Spieler nicht durch einen anderen Teilnehmer verwarnt werden. Eine nachträglich ausgesprochene Verwarnung nach dem nächsten Wurf ist unzulässig.

B 4.3 Ahndungen und Verstöße gegen die Sportordnung und Sportdisziplin

Alle Verstöße gegen die Sportordnung oder Sportdisziplin werden mit einer Verwarnung geahndet. Nach einmaliger Verwarnung bleiben alle folgenden, nicht den Regeln entsprechenden, Würfe ohne Wertung.



B 5. Schiedsrichterordnung

Zur Durchführung eines der DKBC-Sportordnung entsprechenden Sportbetriebes wird eine Schiedsrichterordnung erlassen. Sie ist durch Bestätigung des Ländersportrates bindend.

B 6. Klassifizierung Kegelbahnen

Für Deutsche Meisterschaften, DKBC-Pokalfinale und internationale Veranstaltungen werden gesonderte Verträge geschlossen.

Folgende Voraussetzungen gem. den Technischen Vorschriften des DKB müssen vorhanden sein:

Kegelbahn Klasse A:

- Mindestens 4 Bahnen-Anlage, offen oder geschlossen.
- Keine Abweichungen im technischen Teil von den Technischen Vorschriften des DKB und den internationalen Bestimmungen der WNBA und somit für alle nationalen und internationalen Veranstaltungen zugelassen
- Zuschauerraum gem. Ziff. 1.2.2 :

u.a. von jedem Punkt des Zuschauerbereichs sollen die Bahneinheiten gut eingesehen werden können. Die Grundfläche des Zuschauerbereichs richtet sich nach der Anzahl der Bahneinheiten und sollte je Bahneinheit mindestens 15m² betragen.

- Umkleideräume, Wasch- und Duschräume gem. Ziff. 1.2.3.:
- In jeder Kegelsportanlage müssen mindestens 2 Umkleideräume vorhanden sein.
- Die Größe dieser Räume richtet sich nach der Zahl der Bahneinheiten, sollte aber mindestens für eine Mannschaftsstärke ausreichend sein.
- Die Wasch- und Duschräume sollen sich im Bereich der Umkleideräume befinden.
- Es muss ausreichende Duschgelegenheit und evtl. auch ein Waschbecken mit Warm- und Kaltwasser vorhanden sein.
- Sanitäre Anlagen gem. Ziff. 1.2.4.:



- Die sanitären Anlagen sollten für die bei Veranstaltungen mögliche Personenzahl (Akteure und Zuschauer) bemessen sein.
- Wenn möglich sollen für Akteure und Zuschauer getrennte Anlagen vorhanden sein.
- Bei WC-Anlagen im Bereich der Umkleieräume muss der Zugang zu diesen ohne Durchquerung eines Wasch- oder Duschraumes möglich sein.
- „Erste Hilfe“ Platz und Sanitätsraum gem. Ziff. 1.2.5.:
- In jeder Kegelsportanlage muss für Sportverletzungen eine „Erste Hilfe“ Versorgung mit einem Sanitätskasten vorhanden sein.

Kegelbahn Klasse B, Zulassungsvoraussetzung für alle Bundesligen des DKBC:

- Mindestens 4 Bahnen-Anlage, offen oder geschlossen.
- Keine Abweichungen vom technischen Teil der Technischen Vorschriften des DKB, mit Ausnahme Länge Spielbereich (gem. TV des DBC 1.1): 6,35 Meter
- Die Größe des Zuschauerraumes richtet sich nach den örtlichen Gegebenheiten.
- Bei den anderen räumlichen Voraussetzungen sind folgende Abweichungen zulässig (Räume müssen aber vorhanden sein):
- Umkleide-, Wasch- bzw. Duschräume müssen vorhanden und zumutbar sein, die Größe der Räume sollte Mannschaftsstärke haben.
- Ein „Erste Hilfe“ Platz bzw. Sanitätskasten muss vorhanden sein.

Kegelbahn Klasse C, Zulassungsvoraussetzung für die obersten Ligen der Länder und DKBC-Pokal:

- Mindestens 4 Bahnen-Anlage, offen oder geschlossen
- Folgende Einschränkungen der „Technischen Vorschriften des DKB“ sind zulässig :
 - a) Mindestlänge des Spielbereichs 6,00 m
 - b) Seilzugwiderstand maximal 80 g bei Kegelbahnen die vor 1996 gebaut oder geplant waren



- c) Seillänge kürzer als gemäß Ziffer 2.1 der „Technischen Vorschriften des DKB“ vorgesehen, wenn aus technischen Gründen bei Bahnen die vor 1996 gebaut oder geplant waren eine Änderung nicht möglich ist
 - d) Vorhanden sein müssen entsprechend den „Technischen Vorschriften des DKB“:
 - Zeituhren
 - Übertrittsanzeige
 - Evtl. Bandenanzeige
 - Schreibautomaten
- Es müssen Umkleide-, Wasch- bzw. Duschräume in zumutbarer Größe vorhanden sein (mindestens Mannschaftsstärke, evtl. auch gemeinsam), ebenso ein WC.
 - Ein „Erste Hilfe“ Sanitätskasten muss vorhanden sein.

Kegelbahn Klasse D, Zulassungsvoraussetzung für alle weiteren Ligen der Länder:

- Alle Bahnen welche die Voraussetzungen der Klassen A – C nicht erfüllen.
- Alle Regelungen hierzu treffen die Länder in eigener Zuständigkeit.

Für Deutsche Meisterschaften, DKBC-Pokalfinale und internationale Veranstaltungen werden gesonderte Verträge geschlossen.

B 6.1 Kegelbahnen Klasse A

Zur Durchführung von Deutschen Meisterschaften sowie dem Finale des Classic-Pokals wird eine Kegelbahn der Klasse A vorgeschrieben. In Ausnahmefällen kann vom Präsidium eine Anlage der Klasse B genehmigt werden.

B 6.2 Kegelbahnen Klasse B

Alle Bundesligen benötigen zur Durchführung ihres Spielbetriebes eine Bahnanlage der Klasse B.



B 7. Inkrafttreten

Nach Beschluss der Classic-Konferenz des DKBC tritt diese Sportordnung ab 01.07.2004 in Kraft. Änderungen zur Sportordnung, Teil B sind durch Beschluss des Ländersportrates zulässig.

Änderungen vom 08.06.2007, 26.04.2008, 13.06.2008 , 15.11.2008, 11.06.2010, 04.06.2011, 12.11.2011, 09.06.2012, 24.11.2012, 07.06.2013 und 02.11.2013 durch den Ländersportrat, und durch Beschluss der Classic-Konferenz vom 20.03.2010, 10.03.2012, 16.03.2013, 29.03.2014 und 13.06.2014.

Bemerkung: Die Veränderungen innerhalb der Sportordnung wurden blau geschrieben und zusätzlich mit einem Strich markiert.