

**Deutsche Classic-Kegler Union e.V.  
Landesverband Rheinhessen – Pfalz e.V.**



# **Durchführungsbestimmungen für den Ligenspielbetrieb**

# Deutsche Classic-Kegler Union e.V.

## Landesverband Rheinhessen – Pfalz e.V.

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

# Deutsche Classic-Kegler Union e.V.

## Landesverband Rheinhessen – Pfalz e.V.

### 1 Allgemeines

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

### 2 Ligen

- 2.1 Gliederungen der Ligen:  
Männer/Frauen  
Regionalliga  
Landesliga 1

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

Landesliga 2 Ost / West

In den Gruppenligen können mehrere Mannschaften eines Clubs spielen.

Weitere Ligen/Klasseneinteilungen nehmen die sportlich Verantwortlichen nach Meldeeingang vor.

- 2.2 Die Bildung von Spielgemeinschaften ist zulässig, bedürfen aber der Genehmigung durch den Landesverband (sportlichen Leiter) und müssen bis spätestens 30.05. beantragt werden. Ebenso muss die Auflösung von Spielgemeinschaften bis zum 30.05. beim Sportlichen Leiter gemeldet werden.
- 2.3 Meldeschluss für die Mannschaftsmeldung zum Erstellen der Spielpläne und Anschriftenlisten in den Ligen ist der 01.07. eines Jahres
- 2.4 Bei Wechsel aus einem anderen Verband können Mannschaften nur in den untersten Ligen oder Klassen eingeordnet werden.
- 2.5 Die Spielwochen sind im Rahmenterminplan verbindlich festgelegt. Die Spiele der Regionalliga bei den Männern sind samstags (Ausnahmen sind 2. oder 3. Mannschaften), bei den Frauen sonntags oder samstags nicht vor 17:00 Uhr durchzuführen.
- 2.6 Das Spielen mit eigenen Kugeln ist gestattet. Bei Neuanschaffungen sind nur noch Kugeln der DCU erlaubt. Kugeln die ab dem 01.08.2015 von Privat gekauft werden und für die ein DCU – Kugelpass vorgelegt werden kann dürfen innerhalb des LV – RHP auch noch verwendet werden.
- 2.7 Es darf in allen Ligen der DCU-Regionsvertretung Rheinland-Pfalz mit Lochkugel gespielt werden.

### 3 Spielbestimmungen

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

# Deutsche Classic-Kegler Union e.V.

## Landesverband Rheinhessen – Pfalz e.V.

- 3.4 Die Code-Listen sind immer mit den Spielerpässen mitzuführen.
- 3.5 Nach Spielende wird der Spielbericht vollständig ausgefüllt. Beginn und Ende des Spiels sind hierbei ebenfalls einzutragen. Bemerkungen/Proteste sind vor Beendigung des Livetickers einzutragen.
- 3.6 Bei Benutzung des Live-Tickers ersetzt der entsprechende Code des Klubs die Unterschrift des Mannschaftsführers. Durch Unterschrift der beiden Mannschaftsführer wird die Richtigkeit der Eintragungen bestätigt.
- 3.7 Der Spielbericht ist **spätestens 60 Minuten** nach Spielende an den zuständigen Ligenleiter und den Pressewart zu übermitteln, sofern keine Teilnahme am Live-Ticker. Bei Nichteinhaltung erfolgt eine Strafe nach dem Bußgeldkatalog.
- 3.8 Ein Protest gegen die Spielwertung ist auf dem Spielbericht zu vermerken und innerhalb von 5 Tagen schriftlich (Postalisch, Fax, E-Mail) an den Ligenleiter einzureichen, mit dem Nachweis der Einzahlung der Protestgebühr (Kopie des Einzahlungsbeleges). Ist kein Vermerk auf dem Spielschein gibt es keinen Protest. Bleibt der schriftliche Protest aus, wird der Protestierende nach den Ahnungsvorschriften bestraft.
- Weitere Maßnahmen sind nach der RVO der DCU zu prüfen.  
- Proteste, die sich aus der Spielführung ergeben, werden durch den Ligenleiter innerhalb von 14 Tagen nach Eingang des Protestes entschieden. Die Entscheidung des Ligenleiters muss den Betroffenen schriftlich mitgeteilt werden.
- 3.9 Der Rechtsausschuss ist zuständig für Behandlung von Protesten gegen die Entscheidungen des Ligenleiters. Solche Proteste können eingereicht werden durch Spieler, Clubs oder Vereine.
- 3.10 Die letzte Instanz und zuständig zur Behandlung von Protesten gegen Entscheidungen des Rechtsausschusses ist das Verbandsgericht.
- 3.11 Die Zustellung der Spielberichte an den Ligenleiter obliegt dem Gastgeber. Für die rechtzeitige und ordnungsgemäße Absendung ist der Gastgeber verantwortlich. Die Originale müssen jedoch bei Protesten oder auf Verlangen jederzeit vorgelegt werden.
- 3.12 Die Ligenleiter prüfen anhand der Spielberichte die ordnungsgemäße Durchführung der Wettkämpfe. Festgestellte Verstöße werden vom jeweiligen Ligenleiter geahndet.
- 3.13 Das Tragen von Werbung auf Trikots, Sporthose/-rock und Trainingsanzug ist genehmigungspflichtig und muss bei der Geschäftsstelle der DCU Rheinhessen-Pfalz unter Erhebung einer einmaligen Gebühr in Höhe von 30 € beantragt werden. Bestehende Werbeverträge (des LVF) sind nach wie vor gültig, mitzuführen und dem Schiedsrichter oder den Mannschaftsführern ohne Aufforderung vorzulegen.
- 3.14 Alle Mannschaften sind verpflichtet, für ein sportliches Verhalten ihrer Spieler, Mitglieder und Anhänger unmittelbar vor, während und nach dem Spiel zu sorgen. Für Spieler im Mannschaftsspielbetrieb gilt während des gesamten Wettkampfes bis nach der Absage Alkoholverbot (einschl. alkoholfreie Biere). Verstöße werden mit Kegelabzug der betroffenen Spieler geahndet.

#### 4 Platzierung nach Abschluss der Spielrunde

- 4.1 Bei Punktgleichheit von mehreren Mannschaften wird zur Ermittlung des Tabellenplatzes und unter Berücksichtigung der gegeneinander erzielten SWP eine gesonderte Tabelle erstellt.
- Geht es um die Berechtigung für den Auf- oder Abstieg, so findet ein Entscheidungsspiel der betroffenen Mannschaften auf möglichst neutraler Anlage statt. Hierbei entscheidet das bessere Mannschaftsergebnis.

# Deutsche Classic-Kegler Union e.V.

## Landesverband Rheinhessen – Pfalz e.V.

- 4.2 Sind auch in der gesonderten Tabelle noch Mannschaften punktgleich, werden die Differenzen der gegeneinander erzielten Ergebnisse gewertet. Hier werden die weiterhin punktgleichen Mannschaften betrachtet.

### 5 Auf- und Abstiegsregelung

- 5.1 Die Meister haben Aufstiegsrecht. Das Aufstiegsrecht kann auch an einen Zweitplatzierten übergehen. Sollte auch dieser aus sportlichen Gründen nicht aufsteigen können, geht das Aufstiegsrecht an die bestplatzierte aufstiegsberechtigte Mannschaft über, wobei diese jedoch nicht auf einem Abstiegsplatz stehen darf, denn Abstieg geht vor Aufstieg.
- 5.2 Die Anzahl der Absteiger richtet sich in Abhängigkeit der Ligenstärke nach der von oben kommenden Anzahl von Mannschaften. In der Regionalliga und in der Landesliga 1 steigt der Tabellenletzte **immer** ab.
- 5.3 Aus einer 200er-Liga kann keine Mannschaft in eine 100er Klasse absteigen. Aus einer 100er Klasse kann man nur auf freiwilliger Basis in die unterste 200er Liga melden.
- 5.4 Verzichtet ein Meister oder Aufstiegsberechtigter auf den Aufstieg zum zweiten Mal in Folge, wird die Mannschaft in der neuen Spielrunde eine Liga/Klasse tiefer eingestuft, sie gilt als erster Absteiger.
- 5.5 Bei Abstieg einer Mannschaft aus einer Liga/Klasse kann eine Mannschaft des **gleichen** Clubs aus der nächstniederen Liga/Klasse **nicht** aufsteigen.
- 5.6 Nehmen Mannschaften aus der Regionalliga oder Landesliga 1 in der kommenden Saison ihr Startrecht nicht wahr, so ist der Sportliche Leiter berechtigt die Liga / Klasse entsprechend der Platzierung der vorausgegangenen Runde aufzufüllen.

### 6 Spielverlegung und Ausfall einer Mannschaft

- 6.1 Die angesetzten Spieltermine/-tage im Rahmenplan dienen zur Orientierung, die Spieltermine / -tage im Spielplan sind verbindlich.
- 6.2 In allen Ligen können Spielverlegungen genehmigt werden. Bei jeder Mannschaft ist die 1. Spielverlegung frei, jede weitere ist kostenpflichtig (20,00€) Formular mit Unterschrift beider Klubs an den sportlichen Leiter. Alle verlegten Spiele müssen am nächsten spielfreien Wochenende gespielt werden. Vor den beiden letzten Spieltagen müssen alle verlegten Spiele gespielt sein.
- 6.3 Die Mannschaften müssen von unten nach oben aufgefüllt werden, bevor eine Spielverlegung in den oberen Ligen / Klassen beantragt wird. In 200 Wurf Ligen muss nicht mit 100 Wurf Spielern aufgefüllt werden.
- 6.4 Eine Verlegung der letzten zwei Spieltage ist nur in begründeten Fällen möglich. Die Spiele müssen dann vorverlegt werden. Eine Verlegung darf nicht später terminiert werden, als der letzte Spieltag der jeweiligen Liga angesetzt ist.
- 6.5 Tritt eine Mannschaft nicht an, erfolgt eine Strafe nach dem Bußgeldkatalog. Es können nur Spiele gewertet werden die von mindestens einer Mannschaft vollständig ausgetragen wurden.
- 6.6 Wird eine Mannschaft während der Runde abgemeldet, so werden alle bisher ausgetragenen Spiele aus der Wertung genommen, die Anzahl der Einsätze der Spieler in dieser Mannschaft werden jedoch bei der Anzahl der Gesamteinsätze mitgezählt. Der Klub wird mit einem Bußgeld nach Bußgeldkatalog belegt.

# Deutsche Classic-Kegler Union e.V.

## Landesverband Rheinhessen – Pfalz e.V.

- 6.7 Bei Abmeldung einer Mannschaft nach dem 1.8. eines Jahres ist diese Mannschaft der 1. Absteiger und kann in der darauffolgenden Saison nur in der untersten, aufstiegsberechtigten Liga wieder anmelden.

### 7 Startberechtigung

- 7.1 Für die Spielberechtigung in den Ligen / Klassen ist pro Mannschaft ein Startgeld zu zahlen. Ist das Startgeld bis zum 1. Spieltag nicht eingegangen, erlischt die Startberechtigung bis Zahlungseingang.
- 7.2 Startberechtigt sind nur Spieler, die einen gültigen Spielerpass der DCU besitzen.
- 7.3 Kann ein Spielerpass nicht vorgelegt werden, ist dies im Spielbericht zu vermerken. Der Pass ist innerhalb von 6 Tagen dem zuständigen Ligenleiter vorzulegen. Wird der Pass nicht innerhalb dieser Frist vorgelegt, wird die Kegelzahl des Spielers dessen Pass gefehlt hat am Spielergebnis abgezogen.
- 7.4 Jugendliche der Altersklasse U 14 müssen mit der 140er Kugel spielen. Sie dürfen nur an Wettkämpfen ihrer Altersklasse und in den unteren Ligen / Klassen (**4er Gemischte Klassen, 6er Gemischte Klasse, 4er Liga 200 und RL – Frauen**) des Landesverbandes teilnehmen. Pro Spielwoche sind maximal 100 Wurf erlaubt. Voraussetzung ist, dass die Jugendlichen auch die Jugendrunde spielen.

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

- 8.1 Man kann bis zur
- |           |  |
|-----------|--|
| 10er Liga | = insges. 18 Einsätze*                 |
| 11er Liga | = oder Doppelrunde insges. 20 Einsätze |
| 12er Liga | = insges. 22 Einsätze haben.           |
- \* gilt auch für Ligen mit weniger als 10 Mannschaften.

Absolviert ein Spieler mehr Einsätze z.B. in der Bundesliga so werden nachträglich die letzten Einsätze dieses Spielers im Land gestrichen.

- 8.2 Die Spielwoche (Montag-Sonntag), lt. Terminplan des Spielleiters, lässt 2 Einsätze pro Spieler im Ligabetrieb zu.
- 8.3 Bis einschließlich 12. Spieltag der 10er Ligen dürfen maximal zwei Spieler, in der nächstniederen Mannschaft zum Einsatz kommen, maßgebend ist der letzte Einsatz des jeweiligen Spielers!
- 8.3.1 Die Spiele – auch verlegte Spiele - werden in der Reihenfolge und an dem Datum gewertet, zu dem sie tatsächlich durchgeführt wurden.

Nach dem 12. Spieltag der 10er Ligen können bei 6er-Mannschaften die vier schnittbesten Spieler einer Mannschaft, bei 4er-Mannschaften, die zwei schnittbesten Spieler einer Mannschaft nicht mehr in einer niedrigeren Mannschaft zum Einsatz kommen. Es gilt der Gesamtschnitt der absolvierten Spiele in der jeweiligen Mannschaft nach dem 12. Spieltag.

**Festgeschrieben wird nur noch in den 200 Wurf Ligen und in der RL – Frauen.**

Ein Einsatz der restlichen Spieler (lt. Einstufung) ist nur in der nächstniederen Mannschaft möglich. Auch nach dem 12. Spieltag dürfen nur zwei nicht festgeschriebene Spieler in der nächstniederen Mannschaft zum Einsatz kommen. Der Einsatz in höheren Mannschaften ist die ganze Spielrunde möglich.

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

# Deutsche Classic-Kegler Union e.V.

## Landesverband Rheinhessen – Pfalz e.V.

- 8.4 Zuordnung zur Mannschaft erfolgt nach 8.3 (Ein Spieler wird der Mannschaft zugeordnet, in der die meisten Einsätze absolviert wurden. Bei gleicher Anzahl von Spielen wird der Spieler der höheren Mannschaft zugeordnet). Wobei mindestens 3 Spiele in einer Liga / Klasse erforderlich sein müssen, damit es zu einer Festschreibung kommen kann.
- 8.5 Werden aus Spielermangel obere Mannschaften aufgefüllt, kann/können auf Antrag beim Ligenleiter, der/die Spieler direkt in die ursprüngliche Mannschaft am darauf folgenden Spieltag zurückgeführt werden - ansonsten gilt 8.3 - Der Antrag zum Auffüllen von oberen Mannschaften muss gestellt werden bevor oben Aufgefüllt wird, im Nachhinein wird der Antrag nicht mehr genehmigt, dann gilt nur noch DfB 8.3
- 8.6 Spieler, die an drei aufeinander folgenden Meisterschaftsspielen nicht zum Einsatz kamen, können in jeder Mannschaft eingesetzt werden. Maßgebend für das dreimalige Aussetzen sind die Spieltermine der Mannschaft des letzten Einsatzes!
- Für nach dem Stichtag gilt: Die Einstufung/Zuordnung bleibt für den Spieler weiterhin gültig. Spieler, die an drei aufeinander folgenden Spieltagen nicht zum Einsatz kamen, können in jeder Mannschaft eingesetzt werden. Nach dem Wiedereinstieg kann der Spieler bis zur zugeordneten Mannschaft (nach 8.3) nur in der Mannschaft des letzten Einsatzes oder höher eingesetzt werden.
- 8.7 Der Einsatz eines Ein- und Auswechsellpielers gilt als Start.
- 8.8 **Zusatz für Entscheidungs-/ Aufstiegs- / Relegation:**  
Für Entscheidungsspiele oder Relegationsspiele der Zweiten, Dritten Mannschaften oder darunter sind die sechs besten Spieler der direkt übergeordneten Mannschaft und alle Spieler darüber nicht spielberechtigt. Spieler mit weniger wie drei oder weniger Einsätzen werden nicht berücksichtigt.

## 9 Organisation

- 9.1 Duschen sind den Gastmannschaften kostenlos und betriebsbereit zur Verfügung zu stellen.
- 9.2 Das Startgeld pro Spieltag zahlt die gastgebende Mannschaft.
- 9.3 Während der Wettkämpfe ist das Rauchen auf den Kegelbahnen und in dem angeschlossenen Aufenthaltsbereich der Spieler untersagt.
- 9.4 Betreuer (siehe Sportordnung DCU Grundsätze 9.9)
- 9.5 Die Benutzung von Lärmgeräten ist verboten.

## 10 Ahndungsvorschriften

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

## 11 Schlussbestimmungen

- 11.1 Hiermit werden alle bisherigen Durchführungsbestimmungen mit Anlagen und Anhängen ungültig.
- 11.2 Beschlossen durch den Sportausschuss am 24.05.2018.
- 11.3 Vorgestellt der Sportkonferenz am 08.06.2018

# Deutsche Classic-Kegler Union e.V. Landesverband Rheinhessen – Pfalz e.V.



**Philipp Braun**  
Sportlicher Leiter

# Deutsche Classic-Kegler Union e.V.

## Landesverband Rheinhessen – Pfalz e.V.

### Anlage 1

zu den Durchführungsbestimmungen

#### Geldbußen - Katalog

##### Verstöße gegen die Durchführungsbestimmungen werden wie folgt geahndet:

Verspätete Zusendung des Spielberichtes, 60 Minuten nach Beendigung des Spieles, an den Ligenleiter je Wiederholungsfall	€ 10,00 € 20,00
Auslassen von Mitteilungen an den Sportlichen Leiter (Verlegungen – Ausfälle usw.) je Wiederholungsfall	€ 20,00 € 30,00
Unvollständiges, fehlerhaftes oder nicht ordnungsgemäßes Ausfüllen des Spielberichtes je Wiederholungsfall	€ 10,00 € 20,00
Nichtmitführen des genehmigten Werbevertrages bzw. der Code-Listen je Wiederholungsfall	€ 10,00 € 20,00
Spielantritt mit Werbung ohne genehmigten Werbevertrag je Wiederholungsfall	€ 10,00 € 20,00
Jeder Nichtantritt einer Mannschaft in RL – LL1 –LL2 In allen anderen Ligen / Klassen	€ 50,00 € 30,00
Antritt in Unterzahl ab dem 3.Mal	€ 20,00
<b>Abmeldung einer gemeldeten Mannschaft</b>	
- in den Regionalligen – Landesligen (nach dem 01.08.)	€ 100,00
In alle übrigen Ligen und Klassen:	
- <b>nach Erstellung der Spielpläne</b> (nach dem 01.08. und vor dem 1. Spieltag)	€ 50,00
- während der laufenden Runde	€ 70,00
<b>Protestgebühr beim Ligenleiter</b>	<b>€ 50,00</b>
<b>Nichteinsenden der Protestnote</b>	<b>€ 25,00</b>
<b>Protestgebühr beim Rechtsausschuss</b>	<b>€ 50,00</b>
<b>Protestgebühr beim Vereinsgericht</b>	<b>€ 100,00</b>

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

**Bankverbindung: Sparkasse Südwestpfalz**  
**IBAN: DE71 5425 0010 0098 0154 23**  
**BIC: MALADE 51SWP**