

# Deutsche Classic-Kegler Union e.V.

Landesverband Rheinhessen – Pfalz e.V.

## Durchführungsbestimmungen für den Ligenspielbetrieb



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

# 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.....	5
6	Spielverlegung und Ausfall einer Mannschaft.....	5
7	Startberechtigungen .....	6
8	Wurfzahlen.....	7
9	Mannschaftsaufstellung.....	7
10	Organisation.....	8
11	Ahndungsvorschriften.....	8
12	Rechte am eigenen Bild.....	8
13	Sonderbestimmungen.....	9
14	Schlussbestimmungen.....	9

# Deutsche Classic-Kegler Union e.V.

## Landesverband Rheinhessen – Pfalz e.V.

### **1 Allgemeines**

- 1.1 Für die Durchführung der Meisterschaftsrunde sind die DCU – Sportordnungen in den jeweils gültigen Fassungen maßgebend.
- 1.2 Klarstellungen hierzu werden im Folgenden geregelt.
- 1.3 Zur besseren Lesbarkeit wird in dieser Durchführungsbestimmung das generische Maskulinum verwendet. Die verwendeten Personenbezeichnungen beziehen sich – sofern nicht anders kenntlich gemacht – auf alle Geschlechter.

### **2 Ligen**

- 2.1 Gliederungen der Ligen  
Je nach Rückmeldung werden Männer/Frauen/gemischte Ligen gebildet. Die Einteilung nehmen die sportlich Verantwortlichen nach Meldeeingang vor.
- 2.2 Die Bildung von Spielgemeinschaften ist zulässig, bedürfen aber der Genehmigung durch den Landesverband (Vize-Präsident Sport, sowie der Mitgliederverwaltung) und müssen bis spätestens 30.05. beantragt werden. Ebenso muss die Auflösung von Spielgemeinschaften bis zum 30.05. bei oben genannten Personen 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.
- 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 Landesverband Rheinland-Pfalz mit Lochkugel gespielt werden.

### **3 Spielbestimmungen**

- 3.1 Der jeweilige Gastgeber ist für das ordnungsgemäße Ausfüllen des Spielberichtes verantwortlich.
- 3.2 Es soll grundsätzlich der Online-Spielschein verwendet werden. Ist dies wegen IT-Problemen nicht möglich, muss der von der DCU genehmigte Spielbericht verwendet werden.
- 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.
- 3.4 Die Code-Listen sind immer mitzuführen.
- 3.5 Nach Spielende wird der Spielbericht vollständig ausgefüllt, hierbei ist bevorzugt der online Spielbericht zu nutzen. Beginn und Ende des Spiels sind hierbei ebenfalls einzutragen.

# Deutsche Classic-Kegler Union e.V.

## Landesverband Rheinhessen – Pfalz e.V.

Bemerkungen/Proteste sind vor der Bestätigung mit den Codes einzutragen.

- 3.6 Bei Benutzung des Live-Tickers ersetzt der entsprechende Code des Klubs die Unterschrift des Mannschaftsführers. Durch den Code der beiden Mannschaften wird die Richtigkeit der Eintragungen bestätigt. Der Ausdruck muss nur unterschrieben werden, wenn kein Abschluss im Liveticker erfolgt.
- 3.7 Der Spielbericht ist **spätestens 60 Minuten** nach Spielende an den zuständigen Ligenleiter und dem Pressewart zu übermitteln, sofern keine Teilnahme am Liveticker. 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 Ahndungsvorschriften 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. 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 Ist die Online-Abwicklung des Spielberichtes nicht möglich, obliegt die Zustellung der Spielberichte an den Ligenleiter 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 zwei oder mehreren Mannschaften wird zur Ermittlung des endgültigen Tabellenplatzes und unter Berücksichtigen der gegeneinander erzielten Punkte eine gesonderte

# Deutsche Classic-Kegler Union e.V.

## Landesverband Rheinhessen – Pfalz e.V.

Tabelle erstellt. Der Mannschaft die in der gesonderten Tabelle die meisten Punkte erreicht wird die bessere Platzierung zugewiesen.

Ist in der gesonderten Tabelle Punktgleichheit vorhanden, wird, wenn es um Meisterschaft, Relegation bzw. Auf- oder Abstieg geht, auf neutraler Bahnanlage ein Entscheidungsspiel ausgetragen.

Hierbei entscheidet das bessere Gesamtmannschaftsergebnis. Ist hier Gleichheit gegeben, entscheidet in der Reihenfolge das bessere Gesamtabräumergebnis, die niedrigere Gesamtanzahl Fehlwürfe. Besteht auch hier Gleichheit entscheidet und das niedrigste Gesamtergebnis eines Starters, dann des Folgenden usw zu Ungunsten der Mannschaft.

- 4.2 Sind auch in der gesonderten Tabelle noch Mannschaften punktgleich, werden wenn es um sonstige Platzierungen geht die erzielten Gesamtkegel der gegeneinander erzielten Ergebnisse gewertet. Hier werden nur die punktgleichen Mannschaften der gesonderten Tabelle 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.

Nach einem freiwilligen Verzicht auf das Startrecht oberhalb der Regionalliga und einem folgerichtigen freiwilligen Abstieg in diese, wird das Aufstiegsrecht für ein Jahr ausgesetzt.

- 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€). Alle verlegten Spiele müssen grundsätzlich am nächsten spielfreien Wochenende gespielt werden. Vor den beiden letzten Spielwochen laut Rahmenterminplan Spieltage müssen alle verlegten Spiele gespielt sein. Ausnahmen hiervon, z.B. wegen außergewöhnlicher Umstände (siehe Coronabestimmungen),

# Deutsche Classic-Kegler Union e.V.

## Landesverband Rheinhessen – Pfalz e.V.

werden entsprechend durch den Vorstand beschlossen und bekannt gegeben.

- 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 Spielwochen laut Rahmenterminplan Spieltage ist nur in begründeten Fällen möglich. Die Spiele müssen dann vorverlegt werden. Eine Verlegung darf nicht später terminiert werden, als die der letzte Spielwoche laut Rahmenterminplan 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 Seite mit voller Mannschaftsstärke gespielt wurden. Ein Spiel ohne Gegner kann über 4 bzw. 6 Bahnen (je nach Kapazität) gespielt werden und muss nicht im Zweierblock gespielt werden. Tritt eine Heimmannschaft nicht an und gibt dies vorab bekannt, so kann das Spiel auch am angesetzten Wochentag auf der Anlage der „Gäste“ ausgeführt werden.

Unabhängig vom Austragungsort erhält die antretende Mannschaft 50% der gezahlten Gebühr als Entschädigung.

- 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., sowie die Einsätze der jeweiligen Spieler. Die Festschreibung bleibt unabhängig von einer Abmeldung bestehen. Der Klub wird mit einem Bußgeld nach Bußgeldkatalog belegt.
- 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 zur ersten Spielwoche nach Rahmenterminplan nicht eingegangen, erlischt die Startberechtigung bis zum Zahlungseingang.
- 7.2 Voraussetzung zur Teilnahme am Spielbetrieb ist die Eintragung im Onlineverwaltungsprogramm mit Status „aktiv“, sowie der Meldung des Vereines für das Beitragsjahr. Das Spielrecht ist ausschließlich über den Online-Spielerpass definiert.
- 7.3 Kann der Spieler im Onlinesystem nicht gefunden/ausgewählt werden, kann trotzdem ein Start unter einem anderen verfügbaren Namen durchgeführt werden, um eine Online-Abwicklung des Spieles zu gewährleisten. Dies ist auf dem Spielbericht unbedingt zu vermerken. Die Ligenleiter prüfen im Nachgang ggf. mit der Mitgliedsverwaltung, ob eine Startberechtigung vorgelegen hat. Bei fehlender Startberechtigung wird das Ergebnis nachträglich gestrichen.
- 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 des Landesverbandes teilnehmen.  
Pro Spielwoche sind maximal 100 Wurf erlaubt. Das Spielen in der Jugendrunde hat Vorrang.

# Deutsche Classic-Kegler Union e.V.

## Landesverband Rheinhessen – Pfalz e.V.

### 8 Wurfzahlen

- 8.1 Es gelten die maximalen Wurfzahlen nach der DCU Sportordnung Grundsätze Pkt. 10. Es können alle Altersklassen ab U18 (ab 16 Jahre) und älter, unabhängig vom Geschlecht, im Ligenbetrieb 200 Wurf absolvieren. Die Wurfzahlen bei Einzel-/Mannschaftsmeisterschaften bleiben davon unberührt.

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

- 9.1 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.

- 9.2 Die Spielwoche (Montag-Sonntag), lt. Terminplan des Spielleiters, lässt 2 Einsätze pro Spieler im Ligabetrieb zu.
- 9.3 Bis einschließlich 12. Spieltag Spielwoche nach Rahmenterminplan der 10er Ligen dürfen maximal zwei Spieler, in der nächstniederen Mannschaft zum Einsatz kommen, maßgebend ist der letzte Einsatz des jeweiligen Spielers!

Die Spiele – auch verlegte Spiele - werden in der Reihenfolge und an dem Datum gewertet, zu dem sie tatsächlich durchgeführt wurden.

Nach dem 12. Spieltag des Rahmenterminplan 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, nach Rahmenterminplan der 10er Ligen.

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 der 12. Spielwoche nach Rahmenterminplan 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.

- 9.4 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.
- 9.5 Werden aus Spielermangel obere Mannschaften aufgefüllt, kann/können auf Antrag beim Ligenleiter, der/die Spieler direkt in die ursprüngliche Mannschaft am darauf folgenden Spieltag Spielwoche nach Rahmenterminplan zurückgeführt werden - ansonsten gilt 8.3 - Der Antrag zum

# Deutsche Classic-Kegler Union e.V.

## Landesverband Rheinhessen – Pfalz e.V.

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

- 9.6 Spieler, die in drei aufeinander folgenden Meisterschaftsspielen Spielwochen nach Rahmenterminplan nicht zum Einsatz kamen, können in jeder Mannschaft eingesetzt werden. Maßgebend für das dreimalige Aussetzen sind die Spieltermine der Mannschaft des letzten Einsatzes!

Nach dem Stichtag gilt: Die Einstufung/Zuordnung bleibt für den Spieler weiterhin gültig. Spieler, die an drei aufeinander folgenden Spieltagen Spielwochen nach Rahmenterminplan 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.

- 9.7 Der Einsatz eines Ein- und Auswechselfpielers gilt als Start.
- 9.8 Zusatz für Entscheidungs-/ Aufstiegs- / Relegation  
Für Entscheidungsspiele oder Relegationsspiele der zweiten, dritten Mannschaften oder darunter sind die sechs besten Spieler der direkt übergeordneten Mannschaft (ist dies eine Mannschaft mit vier Spielern, betrifft dies die besten 4 Spieler der übergeordneten Mannschaft) und alle Spieler darüber nicht spielberechtigt. Spieler mit drei oder weniger als drei Einsätzen werden nicht berücksichtigt. Maßgebend ist eine neue Festschreibung mit Stand Saisonende inkl. letzter Spielwoche nach Rahmenterminplan.

## 10 Organisation

- 10.1 Duschen sind den Gastmannschaften kostenlos und betriebsbereit zur Verfügung zu stellen.
- 10.2 Das Startgeld pro Spieltage Spielwoche zahlt die gastgebende Mannschaft.
- 10.3 Während der Wettkämpfe ist das Rauchen auf den Kegelbahnen und in dem angeschlossenen Aufenthaltsbereich der Spieler untersagt.
- 10.4 Betreuer (siehe Sportordnung DCU Grundsätze 9.9)
- 10.5 Die Benutzung von Lärmgeräten ist verboten.

## 11 Ahndungsvorschriften

- 11.1 Kleinere Verstöße gegen geltende Bestimmungen werden nach dem Geldbußen-Katalog geahndet.
- 11.2 Alle Verstöße werden von den Ligenleiter nach der RVO der DCU geahndet.

## 12 Rechte am eigenen Bild und Verarbeitung von personenbezogenen Daten

Mit Übersendung von Meldungen, sowie Bild- und Videomaterial von Vereinen, Mannschaften und Einzelpersonen wird automatisch der Speicherung, Verarbeitung, Übermittlung und Veröffentlichung der personenbezogenen Daten zur Aufrechterhaltung der Vereinszwecke sowie für die Pressearbeit im Sinne der Datenschutzordnung der DCU zugestimmt.

# Deutsche Classic-Kegler Union e.V.

Landesverband Rheinhessen – Pfalz e.V.

## 13 Sonderbestimmungen - Regelungsvorbehalt

Das Präsidium des Landesverbands wird ermächtigt, Beschlüsse zwecks Regelung des Spielbetriebs zu treffen, welche von diesen Bestimmungen abweichen. Dies ist ausschließlich zur Sicherstellung des ordnungsgemäßen Sportbetriebs in dringendem unaufschiebbarem Fall möglich. Der Beschluss nebst Begründung ist im offiziellen Organ des Landesverbandes zu veröffentlichen.

Auf Grund höherer Gewalt ist der Landesverband berechtigt, notwendige Entscheidungen zu treffen, z.B. Aussetzung des Spielbetriebs, Verlängerung der Spielsaison, Änderung des Rahmenterminplans.

Sollte eine Saison auf Grund höherer Gewalt nicht zu Ende gespielt werden können, so werden unter anderem nachfolgende Regelungen angewandt:

- a) Sind die Spielwochen 2/3 laut Rahmenterminplan oder mehr absolviert, so wird der letztverfügbare Tabellenstand in die finale Abschlusstabelle umgewandelt.
- b) Bei unterschiedlicher Anzahl der ausgetragenen Spiele innerhalb der Liga wird für die Platzierung (Auf- und Abstieg) die Quotienten-Regelung angewandt.  
Quotienten-Regelung = Anzahl bisher erzielter Pluspunkte dividiert durch Anzahl der ausgetragenen Spiele.
- c) Sind weniger als 2/3 der Spielwochen laut Rahmenterminplan absolviert, wird die komplette Saison annulliert.

## 14 Schlussbestimmungen

Hiermit werden alle bisherigen Durchführungsbestimmungen mit Anlagen und Anhängen ungültig.

Beschlossen in der Sitzung des Sportausschusses und des Präsidiums am 13.06.2024.

Gez.  
Hans Jürgen Armbrust  
Präsident DCU LV Rheinhessen-Pfalz

Gez.  
Alexander Kreutzer  
Vizepräsident Sport