



# Sportordnung

des Italienischen Sportkegelverbandes

Neufassung der Sportordnung - Genehmigung bei der Generalversammlung am 01.06.2006 in Bozen  
Genehmigung der Abänderungen bei der Generalversammlung am 31.05.2007 in Bozen  
Genehmigung der Abänderungen bei der Generalversammlung am 30.05.2008 in Bozen  
**Anpassung an die Internationale Sportordnung am 12.08.2009**

## Inhaltsverzeichnis

Art. 1	Allgemeine Bestimmungen	Seite 2
Art. 2	Bahnanlagen	Seite 2
Art. 3	Turniere und Teilnahme an Turnieren im Ausland	Seite 2
Art. 4	Spielvorverlegungen und Spielverschiebungen	Seite 3
Art. 5	Spielberechtigung	Seite 3
Art. 6	Sportärztliche Untersuchung	Seite 4
Art. 7	Sportbekleidung und Werbung	Seite 4
Art. 8	Altersklassen	Seite 4
Art. 9	Verhalten auf Sportstätten	Seite 4
Art. 10	Spielarten und Wurfzahlen	Seite 5
Art. 11	Spielbereich	Seite 5
Art. 12	Spielzeit	Seite 5
Art. 13	Einwechselspieler	Seite 6
Art. 14	Wertung	Seite 6
Art. 15	Fehlwurf	Seite 6
Art. 16	Verwarnungen	Seite 6
Art. 17	Regelverstöße, die zu Verwarnungen führen	Seite 7
Art. 18	Unsportliches Verhalten	Seite 7
Art. 19	Nullwürfe	Seite 8
Art. 20	Verhaltensregeln für Spieler	Seite 8
Art. 21	Betreuer und Begleiter	Seite 8
Art. 22	Ausländer	Seite 8
Art. 23	Doping	Seite 9
Art. 24	Startfolge und Bahnwechsel	Seite 9
Art. 25	Mannschaftsstärke	Seite 10
Art. 26	Spielermeldung	Seite 10
Art. 27	Spielen in einer anderen Mannschaft	Seite 10
Art. 28	Ummeldungen	Seite 10
Art. 29	Schiedsrichter	Seite 11
Art. 30	Spielbericht	Seite 11
Art. 31	Durchführung von Bewerbungen	Seite 11
Art. 32	Spielunterbrechung und Spielabbruch	Seite 12
Art. 33	Rekurse	Seite 12
Art. 34	Wertung bei gleicher Kegelzahl o. Anwendung des Punktesystems lt. Art. 35	Seite 12
Art. 35	Spielwertung, Platzierung, Titelvergabe	Seite 13
Art. 36	Spielklassen	Seite 14
Art. 37	Auf- und Abstiegsplan	Seite 14
Art. 38	Staatseinzelschaft	Seite 15
Art. 39	Sperren für Vereine und Spieler	Seite 16
Art. 40	Neuanmeldungen und Umbenennung eines Vereins	Seite 16
Art. 41	Vereinswechsel und Spielerabmeldung	Seite 16

## **Art. 1. Allgemeine Bestimmungen**

- 1.1. Die Bestimmungen dieser Sportordnung beruhen auf den ungeschriebenen Gesetzen der sportlichen Fairness. Sie sind in diesem Sinne auszulegen und anzuwenden.
- 1.2. Änderungen und Ergänzungen dieser Sportordnung können nur von der Generalversammlung mit 2/3 Mehrheit beschlossen werden. Antragsberechtigt sind die Bezirke und alle Kommissionen des ISKV. Über die Zulassung der Anträge an die Generalversammlung entscheiden der Verbandsausschuss und die Sportkommission in gemeinsamer Sitzung.
  - 1.2.1. Die Sportkommission und Disziplinarkommission können gemeinsam sog. leg. Dekrete erlassen, die bis zur nächsten Jahreshauptversammlung Gültigkeit haben. Diese Dekrete bzw. Beschlüsse und Änderungen müssen von der nächsten Jahreshauptversammlung ratifiziert werden. Falls nicht, verlieren sie ab diesem Datum ihre Gültigkeit.
- 1.3. Diese Sportordnung ist für alle Mitglieder des ISKV verbindlich und gilt für alle Wettkämpfe und Veranstaltungen im Sportkegeln.
- 1.4. Verantwortlich für die Einhaltung dieser Sportordnung sind die jeweils zuständigen Sportfunktionäre.
- 1.5. Der ISKV-Sektion Classic ist mit allen Rechten und Pflichten Mitglied des NBC (Ninepin Bowling Classic) in der WNBA/FIQ und befolgt deren Satzungen und Sportordnung.

## **Art. 2. Bahnanlagen**

- 2.1. Alle Kegelsportanlagen, auf denen nationale Wettkämpfe ausgetragen werden, haben die vorgeschriebenen Maße aufzuweisen und müssen den technischen Bestimmungen der WNBA entsprechen und müssen von der zuständigen Bahnabnahmekommission überprüft worden sein. Sie müssen mit Sportmaterialien und Sportgeräten ausgerüstet sein, die von der WNBA zugelassen sind.
- 2.2. Auf Antrag eines Vereines oder einer höheren Instanz kann jederzeit verlangt werden, dass eine Bahnanlage von der Abnahmekommission überprüft wird. Die anfallenden Spesen gehen zu Lasten des Antragstellers.
- 2.3. Auf Bahnen mit eigenem Kugelrücklauf müssen mindestens 3 Kugeln aufgelegt sein. Ist für zwei Bahnen ein gemeinsamer Kugelrücklauf vorhanden, dann müssen mindestens fünf Kugeln aufgelegt sein. Auf allen in einem Wettbewerb genutzten Bahnen müssen bauartgleiche Kegel verwendet werden.
- 2.4. In der Kegelsportanlage muss Material für „Erste Hilfe“ vorhanden sein.
- 2.5. Während der Durchführung von nationalen Kegelsportveranstaltungen ist im erweiterten Spielbereich der Kegelsportanlage absolutes Rauchverbot, für Spieler und Betreuer während ihres Einsatzes Alkoholverbot. Der Veranstalter ist berechtigt ein Rauchverbot für den gesamten Bereich der Kegelsportanlage zu verfügen.
- 2.6. Wenn die Bahnmiete erhoben wird, trägt dies der jeweils gastgebende Verein. Im Spielplan ist immer der Gastgeber zuerst genannt. Bei Sportveranstaltungen auf neutralen Bahnen tragen die beteiligten Mannschaften die anfallenden Spesen zu gleichen Teilen, wenn es die Ausschreibung nicht anders vorsieht. Ebenso verhält es sich bei eventuell anfallenden Schiedsrichterspesen. Bei Pokalspielen zahlt die Heimmannschaft die Bahn- und Schiedsrichterspesen. Haben beide Mannschaften die gleiche Heimbahn, werden die Spesen jeweils zur Hälfte getragen.

## **Art. 3. Turniere und Teilnahme an Turnieren im Ausland**

- 3.1. Die Austragung von Turnieren im Inland und die Teilnahme an Turnieren, Sportwochen und Freundschaftsspielen im Ausland müssen dem ISKV gemeldet werden.

- 3.2. Die Meldung an das Sekretariat muss schriftlich erfolgen und den Austragungsort und das Austragungsdatum enthalten. Wird vom Sekretariat innerhalb von 10 Tagen kein Einspruch erhoben, gilt die Austragung bzw. Teilnahme als genehmigt.
- 3.3. Das Austragungsdatum lt. Art. 3.2. darf den Spielbetrieb des ISKV und der Bezirke nicht beeinträchtigen.

#### **Art. 4. Spielvorverlegungen und Spielverschiebungen**

4.1. Spielplanänderungen (Vorverlegungen bzw. Verschiebungen) innerhalb einer Spielwoche sind mit schriftlichem Antrag an das Sekretariat möglich. Dem schriftlichen Antrag muss beiliegen:

- Begründung
- schriftliche Einverständniserklärung des Spielgegners
- Nachweis der Einzahlung der Verwaltungsgebühr auf das Konto des ISKV.

Die beteiligten Mannschaften werden vom Sekretariat schriftlich über den neuen Termin benachrichtigt.

4.2. Spielplanänderungen (Vorverlegungen bzw. Verschiebungen), die in eine andere als die vorgesehene Spielwoche vorverlegt bzw. verschoben werden sollen, bedürfen der Genehmigung der Sportkommission. Zu diesem Zwecke ist ein schriftlicher Antrag an die Sportkommission zu richten. Dem schriftlichen Antrag muss beiliegen:

- Begründung
- schriftliche Einverständniserklärung des Spielgegners
- Nachweis der Einzahlung der Verwaltungsgebühr erhöht um 50 % auf das

Konto des ISKV.

Die Entscheidung über die Spielplanänderung lt. diesem Artikel obliegt der Sportkommission.

4.3. Wird ein Pokalspiel oder ein Meisterschaftsspiel im gegenseitigen Einverständnis am vorgesehenen Tag zeitversetzt (also um einige Stunden früher oder später) als angesetzt ausgetragen, so gilt das nicht als Spielverschiebung bzw. Vorverlegung und unterliegt nicht der vorgesehenen Verwaltungsgebühr. Die zeitliche Verschiebung muss aber dem Sekretariat gemeldet werden. Wird nachträglich festgestellt, dass eine zeitliche Verschiebung bzw. Vorverlegung ohne Meldung an das Sekretariat stattgefunden hat, wird eine um 100 % erhöhte Verwaltungsgebühr für die Spielverschiebung als Strafgeld eingehoben.

4.4. Spielverschiebungen bzw. –vorverlegungen lt. Art. 4.1. und 4.2., die von den Mannschaften eigenmächtig ohne Mitteilung an den Verband durchgeführt werden, ziehen für beide Mannschaften finanzielle und sportliche Sanktionen mit sich.

4.5. Eine Verlegung des letzten Spieltages der Rückrundenklubmeisterschaft ist nicht möglich, es sei denn, sie wird von der Sportkommission verlangt.

#### **Art. 5. Spielberechtigung**

5.1. Das Startrecht für alle Wettbewerbe, die vom ISKV ausgeschrieben sind, setzt voraus, dass der Spieler einem ordnungsgemäß gemeldeten Verein angehört.

5.2. Zum Nachweis der Spielberechtigung muss ein gültiger Spielerpass mit Passfoto vorgelegt werden.

5.3. Bei allen Einzelbewerben ist der Spielerpass vor dem Start dem verantwortlichen Funktionär vorzulegen. Bei Mannschaftsbewerben müssen die Spielerpässe der gesamten Mannschaft vor Spielbeginn gesammelt dem verantwortlichen Funktionär vorgelegt werden.

5.4. Kann aus nicht gewollten Gründen kein Spielerpass vorgelegt werden, kann das Startrecht auch durch Vorlage der vom Verband bestätigten Meldeliste der Mannschaft und Nachweis der Identität (Personalausweis, Führerschein) erworben werden. Ist weder Spielerpass (siehe Art. 5.2) noch die Meldeliste (siehe Art. 5.4) vorhanden hat der betroffene Spieler kein Startrecht. Die Überprüfung der Spielberechtigung obliegt dem Sekretariat.

5.5. Startet eine Mannschaft nicht wie in der von Art. 25 vorgesehenen Mannschaftsstärke, wird das Spiel bei Sechsermannschaften mit 8:0 Punkten, bei

Vierermannschaften mit 6:0 Punkten für die gegnerische Mannschaft gewertet und zieht finanzielle und sportliche Sanktionen für den Spieler/Spielerin und den Verein mit sich.

- 5.6. Das Vergessen eines oder mehrerer Spielerpässe, oder der vom Verband bestätigten Meldeliste der Mannschaft, wird mit einer Verwaltungsstrafe geahndet.

#### **Art. 6. Sportärztliche Untersuchung**

- 6.1. Alle Sportler und Sportlerinnen, die an nationalen Bewerben teilnehmen, müssen sich sportärztlich untersuchen lassen lt. M.D. vom 18.2.82 (veröffentlicht in der gazzetta ufficiale della repubblica italiana Nr. 63 am 5.3.82 – Seite 1715 – 1719) – Sportart Bocce. Für die Einhaltung dieser Bestimmungen ist der Verein in der Person des Präsidenten verantwortlich.
- 6.2. Alle Sportler und Sportlerinnen, die an internationalen Wettbewerben teilnehmen, müssen sich sportärztlich untersuchen lassen und die sportärztliche Untersuchung ist nachzuweisen und beim Start vorzulegen. Sie darf am Tag des Bewerbes nicht älter als zwei Jahre sein.
- 6.3. A-Jugendliche müssen bei internationalen Einsätzen ein ärztliches Attest vorlegen, das nicht älter als ein Jahr sein darf.

#### **Art. 7. Sportbekleidung und Werbung**

- 7.1. Bei allen nationalen Bewerben darf nur in Sportkleidung gestartet werden.
- 7.2. Mannschaften müssen in einheitlicher Sportkleidung antreten – Trikot, kurze Hose (auch Radlerhosen) oder Leggings (Damen) und Socken. Die farbliche Gestaltung der Spielkleidung unterliegt keinen Vorschriften. Aushilfsspieler können im eigenen Mannschaftsdress antreten.
- 7.3. In begründeten Ausnahmefällen aus ärztlicher Sicht kann das Tragen von gleichfarbigen langen Hosen als einheitliche Spielkleidung anerkannt werden. In diesem Falle ist ein Ansuchen an die Sportkommission zu stellen und die Genehmigung ist dem Spielerpass beizulegen.
- 7.4. Bei Einzelmeisterschaften hat der Start in Vereinskleidung zu erfolgen.
- 7.5. Für Klubmannschaften ist die Werbung auf Sportkleidung frei. Die Werbung darf nicht gegen die guten Sitten oder die im Sport allgemein gültigen Grundsätze verstoßen.
- 7.6. Der Betreuer muss ebenfalls Sportkleidung (Trainingsanzug) und Turnschuhe tragen.

#### **Art. 8. Altersklassen**

- 8.1. Es werden folgende Altersklassen (jeweils männlich und weiblich) unterschieden:
- Jugend B                    10 – 13 Jahre (Jugendkugeln)
  - Jugend A                    14 – 18 Jahre
  - Junioren                    19 – 23 Jahre
  - allg. Klasse                24 – 49 Jahre
  - Senioren A                50 – 59 Jahre
  - Senioren B                60 Jahre und älter (auch mit Lochkugeln)
- 8.2. Maßgebend für die Einstufung in die jeweilige Altersklasse ist das Lebensalter, das im Kalenderjahr erreicht wird.
- 8.3. A-Jugendliche, Junioren und Senioren können bei Bewerben der allg. Klasse eingesetzt werden.
- 8.4. Voraussetzung für die Zulassung von Jugendlichen bis zum 16. Lebensjahr zum Sportkegeln ist das schriftliche Einverständnis der Eltern bzw. Erziehungsberechtigten.

#### **Art. 9. Verhalten auf Sportstätten**

- 9.1. Die Heimmannschaft oder der Organisator ist für die Aufrechterhaltung von Ruhe und Ordnung in der Kegelsportanlage verantwortlich.
- 9.2. Während des Spiels soll nicht mit Blitzlicht fotografiert werden.

- 9.3. Die Spieler dürfen nicht durch ungebührliche Lärminstrumente (Trompeten, Hupen, Ratschen, Fußstrampeln, Klopfen auf Tische, u.a.) gestört werden.
- 9.4. Im Interesse des Kegelsportes sollen Fernsehteams und Berichtersteller in jeder Art und Weise unterstützt werden. Kleine Beeinträchtigungen des Sportbetriebes können in Kauf genommen werden.

**Art. 10. Spielarten und Wurfanzahl**

- 10.1. Bei nationalen Meisterschaften darf nur das kombinierte Spiel angewandt werden, d.h. bei einer Wurfserie von 30 Wurf auf einer Bahn wird die erste Hälfte der Würfe in die Vollen und die zweite Hälfte der Würfe auf Abräumer gespielt.
- 10.2. Spiel in die Vollen: Nach jedem Wurf werden alle Kegel wieder aufgestellt.  
Abräumen: Es wird solange auf das verbleibende Bild gespielt bis alle neun Kegel gefallen sind. Erst dann wird das volle Bild wieder aufgestellt.
- 10.3. Bei nationalen Meisterschaften und Bewerben ist die Wurfanzahl wie folgt (immer kombiniertes Spiel): je Bahn 30 Wurf = 1 Wurfserie = 15 Wurf in die Vollen und 15 Wurf abräumen.

Einzel:

Herren/Damen, Junioren/Juniorinnen und Jugend A männlich/weiblich 1 mal 120 Wurf (=4 Wurfserien)

Mannschaften:

Herren/Junioren	6 mal 120 Wurf (= 4 Wurfserien)
Damen/Juniorinnen	4 mal 120 Wurf (= 4 Wurfserien)
A-Jugend männlich u. weiblich	4 mal 120 Wurf (= 4 Wurfserien)
B-Jugend männlich u. weiblich	4 mal 120 Wurf in die Vollen

- 10.4. Probewurf: Jeder Spieler hat vor Beginn seiner ersten Wurfserie fünf Probewürfe. Wird ein Spieler während einer Wurfserie ausgewechselt, so darf der eingewechselte Spieler keine Probewürfe mehr absolvieren. Wird ein Spieler während der Probewürfe ausgewechselt, so darf der eingewechselte Spieler die verbleibenden Probewürfe zu Ende spielen, diese Auswechslung gilt beim Spiel Mann gegen Mann auch als Auswechslung (=Austausch) lt. Art. 13.

**Art. 11. Spielbereich**

- 11.1. Der Spieler oder die Spielerin darf sich während ihres Einsatzes nur im abgegrenzten Spielbereich aufhalten. Die Begrenzungslinien des Spielbereiches dürfen betreten aber nicht übertreten werden.
- 11.2. Sofern der Kugelkasten außerhalb des Spielbereiches liegt, darf der Spielbereich nur zum Zwecke der Kugelentnahme verlassen werden.
- 11.3. Während der Wurfserie darf der Spielbereich nicht verlassen werden. Nur in begründeten Fällen und nur mit Genehmigung des verantwortlichen Sportfunktionärs kann der Spielbereich verlassen werden. Mit Ausnahme von Verletzungen wird die Uhr dabei nicht angehalten.
- 11.4. Der Spielbereich darf vom Spieler erst verlassen werden, wenn alle Spieler ihre Wurfserien beendet haben.

**Art. 12. Spielzeit**

- 12.1. Die erlaubte Zeitdauer für eine Wurfserie von 30 Wurf beträgt 12 Minuten.
- 12.2. Wird diese Spielzeit durch Verschulden des Spielers überschritten, ist jeder noch ausstehende Wurf mit Null zu bewerten.
- 12.3. Die Uhr muss für den Spieler gut sichtbar sein.
- 12.4. Die Uhren müssen jederzeit angehalten werden können.
- 12.5. Sind für die Spieler keine Uhren sichtbar, muss das Spiel fließend durchgeführt werden.

### **Art. 13. Einwechselspieler**

- 13.1. Bei Sechsermannschaften können je Spiel maximal zwei Spieler eingewechselt werden. Bei Vierermannschaften darf nur ein Spieler eingewechselt werden. Auch der Einwechselspieler kann innerhalb des vorgesehenen Kontingentes ausgetauscht werden. Ein Spieler darf nur einmal starten.
- 13.2. Nach Abschluss der letzten Wurfserie eines Spieles mit anschließendem Sudden Victory in Mannschaftsbewerben ist ein Einwechseln eines Einwechselspielers, auch wenn bisher das Einwechselkontingent nicht erschöpft worden ist, nicht möglich.
- 13.3. Der Einwechselspieler spielt sofort auf das Ergebnis des ausgewechselten Spielers weiter.
- 13.4. Ist der ausgewechselte Spieler Ausländer, kann der eingewechselte Spieler auch Ausländer sein.
- 13.5. Bei einer offensichtlichen Verletzung eines Spielers muss dessen Ersatz oder er selbst innerhalb von zehn Minuten das Spiel aufnehmen. Während der Auswechselzeit wird die Uhr angehalten. Bei einer weiteren Verletzung wird die Uhr nicht mehr angehalten.
- 13.6. Bei Vierermannschaften ist nach einmaliger Auswechslung, auch bei Verletzung, keine weitere Einwechslung möglich. Bei Sechsermannschaften ist nach zweimaliger Auswechslung, auch bei Verletzung, keine weitere Einwechslung mehr möglich.
- 13.7. Das Einwechseln ist dem verantwortlichen Sportfunktionär sofort anzuzeigen und von diesem auf dem Spielbericht zu vermerken.

### **Art. 14. Wertung**

- 14.1. In der Regel erfolgt die Wertung nach den gefallenen Kegeln.
- 14.2. Bei Kegelstellautomaten ist die elektrische Bildanzeige für die Wertung maßgebend. Offensichtliche Fehler in der Anzeigevorrichtung sind vom verantwortlichen Sportfunktionär zu überprüfen. Ist ein Fehler nicht zu beheben, werden die tatsächlich gefallenen Kegel gewertet.
- 14.3. Vor Abgabe eines Wurfes muss die Kegelstellvorrichtung aufnahmebereit sein (grünes Licht), sonst ist der Wurf ungültig und muss wiederholt werden. Bei bewusstem Spiel in die nicht aufnahmebereite Kegelstellvorrichtung ist der Spieler vom verantwortlichen Sportfunktionär zu warnen. Im Wiederholungsfall wird der Wurf nicht gewertet.
- 14.4. Kegel, die nach dem Kugelabwurf, jedoch vor dem Kugeleinschlag umfallen, zählen nicht. Der Wurf muss wiederholt werden.
- 14.5. Kegel, die durch aus der Kegelfanggrube zurückprallende Kugeln umgeworfen werden, zählen nicht als gefallen.
- 14.6. Wenn dem Spieler nach Einnehmen der Grundstellung die Kugel entfällt und diese den Spielbereich verlässt, zählt dies als gültiger Wurf.
- 14.7. Anbanden der Kugel ist verboten. In diesem Falle bleiben die so zu Fall gebrachten Kegel ohne Wertung und sind im Abräumspiel wieder aufzustellen.

### **Art. 15. Fehlwurf**

- 15.1. Als Fehlwurf gilt das Nichttreffen von Einzelkegel und Kegelgruppen, das Anbanden der Kugel und wenn die Kugel die Lauffläche verlässt.

### **Art. 16. Verwarnungen**

- 16.1. Alle Verstöße gegen die Sportordnung oder die Sportdisziplin werden mit einer Verwarnung geahndet.

- 16.2. Damit der Spieler sichtbar in Kenntnis gesetzt wird, dass eine Verwarnung ausgesprochen wurde, muss der verantwortliche Sportfunktionär die gelbe, die gelb-rote oder rote Karte zeigen und erklären welcher Regelverstoß begangen wurde. Übertretungen lt. Anzeigetafel (gelb, gelb-rotes Licht) müssen automatisch übernommen werden.
- 16.3. Verwarnungen müssen im Wurfprotokoll mit Angabe des Regelverstoßes vermerkt werden.
- 16.4. Nach der ersten Verwarnung bleiben alle nicht den Regeln entsprechenden Würfe ohne Wertung.
- 16.5. Erster Regelverstoß: gelbe Karte – das Wurfresultat wird gewertet.  
 Jeder weitere Verstoß: gelb-rote Karte – das Wurfresultat wird nicht gewertet.  
 Ausschluss: rote Karte – das Wurfresultat wird nicht gewertet und der Spieler wird ausgeschlossen. Ein anderer Spieler darf eingewechselt werden und zählt als Einwechslung.
- 16.6. Verwarnungen sind an Personen gebunden und gelten für die volle Wurfdistanz des jeweiligen Starters. Der eingewechselte Spieler übernimmt also nicht die Verwarnung seines Vorgängers.
- 16.7. Bei Wettbewerben mit K.o. System werden die erhaltenen Verwarnungen nicht in die nächste Runde übernommen. Ist im Anschluss eines Spieles zur Entscheidungsfindung ein „Sudden Victory“ notwendig, so werden die im Spiel erhaltenen Verwarnungen nicht in das „Sudden Victory“ übernommen. Im „Sudden Victory“ erhaltenen Verwarnungen bleiben bis zur Entscheidung erhalten und werden nicht in die nächste Wurfserie übernommen.

**Art. 17. Regelverstöße, die zu Verwarnungen führen**

- 17.1. Übertretungen der Bodenmarkierungen des Spielbereiches. Ausgenommen bei Kugelentnahme, wenn der Kugelkasten zu weit entfernt ist.
- 17.2. Aufsetzen der Kugel neben der Aufsatzbohle oder auf der Kugellauffläche.
- 17.3. Berühren des Bodens mit der Hand oder dem Knie als Hilfestellung (ausgenommen bei Sturz).
- 17.4. Abstützen am Kugelrücklauf oder an der Wand nach dem Kugelabwurf.
- 17.5. Absichtliches oder bewusstes Spiel in die nicht aufnahmebereite Kegelstalleinrichtung.
- 17.6. Warten auf bestimmte Kugeln.
- 17.7. Eigenmächtiges Manipulieren an den Automaten durch den Spieler.
- 17.8. Unsportliches Verhalten.
- 17.9. Die vorgenannten Regelverstöße, mit Ausnahme der Art. 17.5 und 17.8 werden in der Einspielzeit nicht geahndet.

**Art. 18. Unsportliches Verhalten**

- 18.1. Unsportliches Verhalten ist:
- wenn der Spieler nach Aufforderung durch den verantwortlichen Sportfunktionär nicht mit dem Spiel beginnt oder dieses nicht fortsetzt
  - Nichtanerkennen von Entscheidungen des verantwortlichen Sportfunktionärs
  - Störung oder Behinderung des Gegners
  - Lautes störendes Sprechen, Singen, Schreien, usw.
  - Diskussion mit den Zuschauern
  - Beleidigung von Sportfunktionären oder Zuschauern
- 18.2. Bei stark unsportlichem Verhalten oder bei wiederholten Verstößen gegen die Sportdisziplin kann vom verantwortlichen Sportfunktionär ein Ausschluss (rote Karte) ausgesprochen werden.

### **Art. 19. Nullwürfe**

- 19.1. Nullwürfe sind alle nach der ersten Verwarnung durchgeführten Würfe, die nicht den Regeln entsprechen. Sie werden mit „Null“ gewertet. Beim Abräumen werden getroffene Kegel mit Null gewertet, aber nicht mehr wieder aufgestellt. Auf das verbleibende Bild muss weitergespielt werden.
- 19.2. Wurde ein Spieler innerhalb eines Spieles bereits einmal verwarnt und begeht dieser vor Abgabe eines Wurfes einen weiteren Regelverstoß, der eine Verwarnung zur Folge hat, wird der nächstfolgende Wurf als Nullwurf geschrieben. Gibt es keinen nächsten Wurf, dann wird der vorhergehende Wurf als Null gewertet. Die Anzeige des Totalisators muss entsprechend berichtigt werden.

### **Art. 20. Verhaltensregeln für Spieler**

- 20.1. Es ist nicht erlaubt auf bestimmte zurückkommende Kugeln zu warten oder eigene mitgebrachte Kugeln (außer zugelassene Lochkugeln) zu verwenden.
- 20.2. Haftmittel zur besseren Kugelführung dürfen verwendet werden.
- 20.3. Werden Haftmittel verwendet, müssen die benützten Kugeln vor dem Bahnwechsel vom Spieler gereinigt werden.
- 20.4. Bei einem gemeinsamen Kugelrücklauf muss gesichert sein, dass der Gegner mit einwandfreien Kugeln spielen kann. Ist dies nicht möglich, ist die Verwendung von Haftmitteln nicht erlaubt.
- 20.5. Markierungen auf der Aufsatzbohle (z.B. Ziehen eines Striches mit dem Sportschuh) sind verboten. Es ist aber erlaubt neben der Aufsatzbohle kleine Markierungen für den Stand anzubringen (Klebeband). Diese Markierungen müssen beim Bahnwechsel ohne Beschädigung der Anlage und ohne Spuren zu hinterlassen wieder entfernt werden.

### **Art. 21. Betreuer und Begleiter**

- 21.1. Der Betreuer hat das Recht, während der Bewerbe dem Aktiven Hinweise und Anleitungen zu geben. Dabei darf er den Spielbereich nicht betreten.
- 21.2. Der Betreuer ist berechtigt beim Schiedsrichter oder beim zuständigen Sportfunktionär Einsprüche vorzubringen.
- 21.3. Die Betreuung eines Spielers kann nur erfolgen, wenn der Betreuer Sportkleidung und Sportschuhe trägt.
- 21.4. Die Heimmannschaft bzw. der Organisator ist verpflichtet dem Betreuer einen Platz neben dem Schreiber zur Verfügung zu stellen.

### **Art. 22. Ausländer**

- 22.1. Eine Spielberechtigung (Spielerpass) für Klubmannschaften kann ein Ausländer nur bekommen, wenn er eine schriftliche Freigabe seines nationalen Verbandes vorlegt.
- 22.2. Ausländer können nur bis eine Woche vor Beginn der Hinrunde und in der Woche vor Beginn der Rückrunde einen Spielerpass beantragen. Voraussetzung für letztere Meldung ist, dass der Spieler in der Herbstrunde bei keinem Verein gespielt hat.
- 22.3. In Sechsermannschaften sind bei nationalen Bewerben zwei Ausländer startberechtigt, in Vierermannschaften ein Ausländer.
- 22.4. Ausländer haben bei Staatsmeisterschaften und bei der Staatspaarmeisterschaft kein Startrecht.
- 22.5. Bei einer Doppelstaatsbürgerschaft kann ein Spieler innerhalb eines Sportjahres nur für einen nationalen Verband spielen.
- 22.6. Ein Wechsel der Staatsbürgerschaft wird erst anerkannt, wenn dieser durch offizielle Dokumente belegt werden kann.
- 22.7. Ein Klubwechsel kann jederzeit erfolgen, jedoch ist der Spieler erst ab Beginn des neuen kommenden Sportjahres für den neuen Verein spielberechtigt.

**Art. 23. Doping**

- 23.1. Doping ist gemäß den Richtlinien des IOC verboten. Maßgebend für die verbotenen Medikamente (Dopingmittel) ist die zum Zeitpunkt des Wettbewerbes gültige offizielle Dopingliste des IOC.
- 23.2. Wird bei einer Stichprobe die Einnahme von einem Dopingmittel festgestellt, wird der Sportler für alle weiteren nationalen Wettbewerbe für fünf Jahre gesperrt. Das erzielte Ergebnis (auch im Mannschafts- oder Paarbewerb) wird annulliert.

**Art. 24. Startfolge und Bahnwechsel**

- 24.1. Auf Anlagen mit gerader Bahnanzahl starten in jedem Durchgang gleich viele Spieler der Heimmannschaft wie Spieler der Gastmannschaft. Die Heimmannschaft beginnt auf den ungeraden Bahnen, die Gastmannschaft auf den geraden Bahnen.
- 24.2. Die Bahnen werden nach 30 Wurf kombiniert gewechselt.
- 24.3. Der Bahnwechsel erfolgt nach folgendem Schema:

**Start und Bahnwechsel auf vier Bahnen**

	Bahn 1	Bahn 2	Bahn 3	Bahn 4
1. Durchgang	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4
2. Durchgang	Spieler 2	Spieler 1	Spieler 4	Spieler 3
3. Durchgang	Spieler 4	Spieler 3	Spieler 2	Spieler 1
4. Durchgang	Spieler 3	Spieler 4	Spieler 1	Spieler 2

**Start und Bahnwechsel auf sechs Bahnen**

	Bahn 1	Bahn 2	Bahn 3	Bahn 4	Bahn 5	Bahn 6
1. Durchgang	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4	Spieler 5	Spieler 6

2. Durchgang	Spieler 2	Spieler 1	Spieler 4	Spieler 3	Spieler 6	Spieler 5
3. Durchgang	Spieler 6	Spieler 5	Spieler 2	Spieler 1	Spieler 4	Spieler 3
4. Durchgang	Spieler 5	Spieler 6	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4

- 24.4. Die nachfolgenden Starter beginnen auf den Bahnen, welche die Vorstarter der gleichen Mannschaft zuletzt bespielt haben.

**Art. 25. Mannschaftsstärke**

- 25.1. Eine Sechsermannschaft besteht aus sechs Spielern und zwei Austauschspielern.  
 25.2. Eine Vierermannschaft besteht aus vier Spielern und einem Austauschspieler.  
 25.3. Ein Spiel muss auch ohne Austauschspieler ausgetragen werden.

**Art. 26. Spielermeldung**

- 26.1. Für eine Herrenmannschaft (Sechsermannschaft) muss ein Verein mindesten acht Spieler melden.  
 26.2. Für eine Damenmannschaft (Vierermannschaft) muss ein Verein mindestens fünf Spielerinnen melden.  
 26.3. Hat ein Verein mehrere Herrenmannschaften, so müssen in jeder Mannschaft mindestens sechs Spieler gemeldet werden und in der letzten Mannschaft acht Spieler. Hat ein Verein zwei oder mehrere Damenmannschaften, so müssen in jeder Mannschaft mindestens vier Spielerinnen gemeldet werden und der letzten Mannschaft fünf Spielerinnen.

**Art. 27. Spielen in einer anderen Mannschaft**

- 27.1. Spieler der unteren Mannschaften dürfen im Laufe des Sportjahres insgesamt dreimal in einer höheren Mannschaft spielen. Sie bleiben aber immer Mitglied der Mannschaft, für die sie gemeldet worden sind.

**Art. 28. Ummeldungen**

- 28.1. Ummeldungen von einer Mannschaft in eine andere sind nur nach der fünften Hinrunde und vor Beginn der Rückrunde möglich.  
 28.2. Ein Spieler darf innerhalb eines Sportjahres nur einmal umgemeldet werden.  
 28.3. Das Überspringen einer Mannschaft nach unten ist nicht erlaubt, nach oben schon.  
 28.4. Die Ummeldung muss im Sekretariat des ISKV vorgenommen werden.  
 28.5. Hat ein Verein zwei Mannschaften, so können außer in der ersten und letzten Mannschaft bis zu vier Spieler umgemeldet werden und zwar zwei in die obere und zwei in die nächst untere Mannschaft. Wird dabei eine Mannschaft nach oben übersprungen, so darf die übersprungene Mannschaft einen Spieler weniger nach oben melden.  
 28.6. Spieler, welche im Laufe einer Saison in eine untere Mannschaft umgemeldet werden, haben kein Recht mehr, immer in dieser Saison, in einer höheren Mannschaft zu spielen

### **Art. 29. Schiedsrichter**

- 29.1. Jeder Bewerb muss unter der Leitung eines Schiedsrichters durchgeführt werden. Bei Meisterschaftsspielen kann der Schiedsrichter durch die Sportkapitäne der beiden Mannschaften ersetzt werden. Dabei übernimmt der Sportkapitän der Heimmannschaft die Funktion des Hauptschiedsrichters. (Der Sportkommission wird eine eventuelle Änderung dieses Artikels freigestellt.)
- 29.2. Ist der Sportkapitän einer Mannschaft bei Meisterschaftsspielen verhindert, so muss er einen Ersatz benennen.
- 29.3. Auf Antrag einer Mannschaft kann ein Schiedsrichter bei der Schiedsrichterkommission beantragt werden. Ebenfalls ist es der Schiedsrichterkommission freigestellt, Schiedsrichter zu entsenden. Die jeweiligen Schiedsrichterspesen trägt der Antragssteller.
- 29.4. Die Entscheidungen des Schiedsrichters sind während des Bewerbes unanfechtbar.
- 29.5. Der Schiedsrichter übernimmt die volle Verantwortung für die sportliche und ordnungsmäßige Durchführung eines Bewerbes.

### **Art. 30. Spielbericht**

- 30.1. Von jedem Meisterschaftsspiel muss von der Heimmannschaft ein schriftlicher Spielbericht erstellt werden. Dieser muss von den Sportkapitänen unterzeichnet sein.
- 30.2. Das Spielergebnis muss dem ISKV telefonisch, durch Fax oder E-Mail innerhalb von 12 Stunden gemeldet werden.
- 30.3. Der schriftliche Spielbericht muss dann innerhalb von 24 Stunden dem ISKV mit der Post übermittelt werden. Wurde der Spielbericht mittels Fax oder E-Mail bereits übermittelt, muss der schriftliche Spielbericht nicht mehr mit der Post zugesandt werden.
- 30.4. Nachträglich festgestellte Rechenfehler auf dem Spielbericht werden vom Sekretariat richtig gestellt und den Mannschaften mitgeteilt.

### **Art. 31. Durchführung von Bewerben**

- 31.1. Die in einer Ausschreibung angegebene Meldezeit beim Schiedsgericht bzw. Spielbeginnzeit ist für alle Teilnehmer bindend und es tritt bei deren Nichteinhaltung Startverlust ein. Als Zeitmesser wird die MEZ bzw. MESD anerkannt.
- 31.2. Die Heimmannschaft hat das Recht bis 15 Minuten vor Spielbeginn die Nennung der Spieler der Gastmannschaft beim verantwortlichen Funktionär durch Einsicht in die Aufstellung Kenntnis zu nehmen. Wird die Mannschaftsaufstellung nicht entsprechend den vorgenannten zeitlichen Vorgaben beim verantwortlichen Funktionär abgegeben, ist das Startrecht für die betroffene Mannschaft verwirkt.
- 31.3. Bei Meisterschaftsspielen kann bei unvorhergesehenen Umständen eine Wartezeit von 15 Minuten zulässig werden. Sollte eine Mannschaft innerhalb dieser Frist nicht antreten, so muss die anwesende Mannschaft ihre Spieler auf die Bahn schicken. Es werden alle Bahnen gleichzeitig bespielt und es ist ein Spielbericht zu erstellen. Verspätetes Antreten innerhalb der 15 Minuten wird mit Sanktionen geahndet.
- 31.4. Hat ein Mannschaftsbewerb begonnen, muss dieser fließend durchgeführt werden und es besteht keine Wartezeit zwischen den einzelnen Durchgängen.
- 31.5. Versäumt ein Spieler seinen Start, dann hat er kein Recht mehr die Bahn zu betreten. Dies tritt dann ein, wenn mindestens ein Spieler bereits einen Wurf absolviert hat, bzw. die Bahn freigegeben wurde.
- 31.6. Das Nichterscheinen einer Mannschaft oder das Antreten mit nicht kompletter Mannschaft zieht finanzielle und sportliche Sanktionen mit sich, außer bei höherer Gewalt.

**Art. 32. Spielunterbrechung und Spielabbruch**

- 32.1. Bei Ausfall einer Bahn ist der verantwortliche Sportfunktionär berechtigt, das Spiel nach einem vertretbaren Zeitraum fortzusetzen.
- 32.2. Ist der aufgetretene Schaden nicht zu beheben, muss vom verantwortlichen Sportfunktionär geprüft werden, ob das Spiel auf einer anderen Bahn fortgesetzt werden kann.
- 32.3. Dauert die Störung länger als 15 Minuten, dürfen vor Weiterführung des Spieles fünf Würfe mit Kegeln auf das volle Bild ausgeführt werden.
- 32.4. Die Spieler der Nachbarbahnen beenden die für diese Wurfserie erforderliche Wurfanzahl. Sie dürfen während der nachfolgenden Wartezeit den Spielbereich ohne Genehmigung des zuständigen Sportfunktionärs nicht verlassen. Sie dürfen gleichzeitig mit den letzten fünf Wurf des Nachspielenden auf den von ihnen zu letzt bespielten Bahnen fünf Wurf mit Kegeln auf das volle Bild spielen. Erst dann erfolgt der Bahnwechsel.
- 32.5. Wenn ein Schaden nicht behoben werden kann und keine freien Bahnen zur Verfügung stehen, kann das Spiel abgebrochen werden.
- 32.6. Bei einem Spielabbruch aus technischen Gründen werden nur die vollendeten Wurfserien gewertet.
- 32.7. Kann nicht mehr weitergespielt werden, wird das Spiel neu angesetzt, wenn noch nicht die Hälfte des Spieles gespielt worden ist. Ist bereits mehr als die Hälfte gespielt worden, beenden alle Spieler ihre Wurfserien. Der Spieler auf dessen Bahn der Defekt aufgetreten ist beendet zusammen mit seinem direkten Gegner die Wurfserie auf den nächsten 2 Bahnen. Dann wird das Spiel zu einem anderen Zeitpunkt fortgesetzt.

**Art. 33. Rekurse**

- 33.1. Rekurse gegen Entscheidungen der verantwortlichen Sportfunktionäre, gegen die Wertung des Spieles oder aus anderen Gründen, können innerhalb von drei Tagen in schriftlicher Form mit Einschreibebrief an die Sportkommission gerichtet werden. Sie werden nur behandelt, wenn die vorgesehene Rekursgebühr eingezahlt worden ist.
- 33.2. Die Sportkommission muss eingegangene Rekurse innerhalb von zehn Tagen behandeln.
- 33.3. Gegen die Entscheidung der Sportkommission kann innerhalb von zehn Tagen bei der Disziplinarkommission Rekurs eingelegt werden. Der Rekurs wird nur dann behandelt, wenn die vorgesehene Rekursgebühr eingezahlt worden ist.
- 33.4. Die Disziplinarkommission muss eingegangene Rekurse innerhalb von zehn Tagen behandeln.
- 33.5. Das Ergebnis der Rekurse wird den Betroffenen innerhalb von acht Tagen mitgeteilt. Bei Annahme des Rekurses wird die Rekursgebühr zurückerstattet.

**Art. 34. Wertung bei gleicher Kegelzahl ohne Anwendung des Punktesystems**

**lt. Art. 35**

- 34.1. Bei Einzelbewerben erfolgt die Platzierung nach der erreichten Anzahl der umgeworfenen Kegel.
- 34.2. Bei Kegelgleichheit entscheidet das bessere Abräumergebnis. Ist auch das Abräumergebnis gleich, entscheidet die geringere Anzahl von Fehlwürfen. Ist auch die Zahl der Fehlwürfe gleich gibt es zwei Sieger bzw. Gleichplatzierte.
- 34.3. Bei mehrfacher Vergabe von Medaillen (bei gleicher Platzierung lt. Art. 34.2.) entfällt die nächstfolgende Medaille.
- 34.4. Bei Punktegleichheit in Mannschaftsmeisterschaften entscheidet die direkte Begegnung (Hin- und Retourspiel) zwischen den punktegleichen Mannschaften. Sollte der direkte Vergleich auch unentschieden sein, so entscheidet die Kegelanzahl der direkten Begegnungen. Ist auch diese gleich wird wie in Art. 34.2. entschieden.

- 34.5. Wird bei Mannschaftsbewerben das Punktesystem nicht angewandt, entscheidet über die Platzierung die Gesamtholzzahl. Ist diese gleich, dann fällt die Entscheidung lt. Art. 34.2.

**Art. 35. Spielwertung, Platzierung, Titelvergabe**

35.1. **a) Satzpunkte (SP)** Beim Spiel Mann gegen Mann in Wettbewerben Mannschaft, Einzel und Tandem im direkten Spiel Spieler gegen Spieler erhält der Sieger aufgrund der erzielten höheren Kegelzahl je Satz (= Wurfserie = 30 Wurf kombiniert) 1 Satzpunkt. Besteht Kegelgleichheit in einem Satz wird jedem Spieler 0,5 Satzpunkt zugerechnet. Nach Beendigung der vier Sätze ergibt sich eines der folgenden Wertungsergebnisse: 4:0 – 3,5:0,5 – 3:1 – 2,5:1,5 – 2:2 – 1,5:2;5 – 1:3 – 0,5:3,5 – 0:4.

**b) Mannschaftspunkt (MP)** Beim Spiel Mannschaft gegen Mannschaft führt der direkte Vergleich Spieler gegen Spieler aufgrund des Wertungsergebnisses aus den vier Sätzen zur Vergabe eines Mannschaftspunktes (= damit insgesamt sechs Mannschaftspunkte/bei Vierermannschaften vier Mannschaftspunkte). Einen Mannschaftspunkt erhält ein Spieler, wenn er mehr als zwei Satzpunkte erzielt hat oder beim Stand von 2:2 Satzpunkten in der Summe der vier Sätze gegenüber dem Gegner mehr Kegel erreicht hat. Sind sowohl die Satzpunkte als auch die Anzahl der Kegel gleich, wird der zu vergebene Mannschaftspunkt halbiert und jeder der Mannschaften mit 0,5 zugerechnet.

Zwei Mannschaftspunkte erhält die Mannschaft mit der höheren Anzahl an Kegeln aus der Wertung der Ergebnisse aller sechs (= bei Vierermannschaften vier) Spieler gegenüber der gegnerischen Mannschaft. Bei Kegelgleichheit wird jeder Mannschaft ein Mannschaftspunkt zuerkannt.

Nach Beendigung des Spiels ergibt sich eines der folgenden Wertungsergebnisse: 8:0 – 7,5:0,5 – 7:1 – 6,5:1,5 – 6:2 – 5,5:2,5 – 5:3 – 4,5:3,5 – 4:4 – 3,5:4,5 – 3:5 – 2,5:5,5 – 2:6 – 1,5:6,5 – 1:7 – 0,5:7,5 – 0:8

Wertungsergebnisse bei Vierermannschaften: 6:0 – 5,5:0,5 – 5:1 – 4,5:1,5 – 4:2 – 3,5:2,5 – 3:3 – 2,5:3,5 – 2:4 – 1,5:4,5 – 1:5 – 0,5:5,5 – 0:6.

**c) Tabellenpunkte (TP)** für die Tabellenwertung bei Meisterschaften in allen Ligen/Klassen oder Wertung bei Hin- und Rückspielen oder nur einem Spiel.

**Tabellenpunkte**

Die Mannschaft mit den meisten Mannschaftspunkten (Buchstabe b)) erhält 2:0 Tabellenpunkte und die Mannschaft mit den geringeren Mannschaftspunkten wird mit 0:2 Tabellenpunkten gewertet. Bei gleicher Anzahl an Mannschaftspunkten (4:4) (= bei Vierermannschaften 3:3) werden jeder Mannschaft 1:1 Tabellenpunkte (X:X) aufgenommen, nicht die Anzahl der von der Mannschaft erzielten Kegel.

**Reihenfolge in der Tabelle**

Die Reihenfolge der Mannschaften in einer Tabelle bzw. aus den beiden Hin- und Rückspielen ergibt sich aus der Anzahl der positiven Tabellenpunkte in absteigender Folge, dann bei gleicher Anzahl an positiven Tabellenpunkte nach der Anzahl der negativen Tabellenpunkte in aufsteigender Reihenfolge, dann nach der Anzahl an positiven Mannschaftspunkten in absteigender Folge, dann

**Punktegleichheit in der Tabelle, bei 2 Spielen, bei einem Spiel**

Bei Gleichheit der Tabellenpunkte und/oder der Mannschaftspunkte zwischen zwei oder mehreren Mannschaften richtet sich die Platzierung nach dem direkten Vergleich der betroffenen Mannschaften und zwar:

- die Tabellenpunkte in absteigender Folge, dann
- die Mannschaftspunkte in absteigender Folge, dann
- die Satzpunkte in absteigender Folge, dann weiter unterschiedlich

- **bei Ligen/Klassen**  
der im Durchschnitt bei allen Auswärtsspielen ohne Einbeziehung der gegenseitigen Spiele der zu wertenden Mannschaft erreichten Anzahl an Kegel in absteigender Folge, beziehungsweise
- **bei nur zwei Spielen (Hin- und Rückspiel) und bei nur einem Spiel**  
die Entscheidung im an das Rückspiel bzw. Spiel anschließenden „Sudden Victory“, wobei die höhere Anzahl aus je drei Würfeln in die Vollen der Spieler fünf und sechs jeder Mannschaft beim Spiel über vier Bahnen bzw. der Spieler vier, fünf und sechs jeder Mannschaft beim Spiel über sechs Bahnen auf der letzten Bahn für den Sieg ausschlaggebend ist. Bei erneuter Kegelgleichheit wird ohne die Bahnen zu wechseln, der „Sudden Victory“ mit jeweils einen Wurf bis zur Entscheidung fortgesetzt.

#### **d) Turnierspiel ohne Punktwertung**

Die Platzierung erfolgt nach der erreichten Anzahl der umgeworfenen Kegel. Bei Kegelgleichheit entscheidet das bessere Abräumergebnis. Ist auch das Abräumen gleich, entscheidet die geringe Anzahl von Fehlwürfen. Sind auch die Fehlwürfe gleich, gibt es zwei Sieger bzw. zwei Gleichplatzierte; wenn davon ein Weiterkommen einer Mannschaft oder eines Spielers in die nächste Runde (z.B. Finale) nicht abhängt, andernfalls entscheidet das niedrigste Ergebnis eines Spielers zu Ungunsten der Mannschaft. Ist auch dieses gleich, wird das zweitniedrigste Ergebnis usw. herangezogen.

#### **35.2. Mannschaftsaufstellung:**

Im Spiel Mannschaft (z.B. nationale Meisterschaften, Länderspiele, Freundschaftsspiele, Pokalspiele in allen Ligen und Klassen usw.) sind vor Spielbeginn bis zu maximal 8 Spieler bei Sechsermannschaften und 5 Spieler bei Vierermannschaften mit Vorlage der Spielberechtigung dem Schiedsrichter zu benennen, ist kein Schiedsrichter anwesend, den Sportkapitänen.

Die Heimmannschaft muss mit der Nennung der acht bzw. fünf Spieler bis spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn die Startreihenfolge der sechs bzw. vier zum Einsatz vorgesehenen Spieler vorlegen. Die Gegnermannschaft setzt dann, in Kenntnis der Aufstellung der Heimmannschaft, bis spätestens 15 Minuten vor Spielbeginn ihre sechs bzw. vier zum Einsatz vorgesehenen Spieler dagegen.

#### **Art. 36. Spielklassen**

36.1. Die Meisterschaft wird in verschiedenen Spielklassen ausgespielt. Sie werden unterteilt in:

- eine A1-Klasse zu 12 Mannschaften
- zwei A2-Klassen zu je 12 Mannschaften
- zwei B-Klassen zu je 12 Mannschaften
- vier C-Klassen zu je 12 Mannschaften
- mehrere D-Klassen (hängt von den Meldungen ab)
- eine A-Klasse Damen zu 12 Mannschaften
- zwei B-Klassen Damen (hängt von den Meldungen ab)

36.2. In einer Klasse bzw. Kreis dürfen nicht zwei Mannschaften des gleichen Vereins spielen.

#### **Art. 37. Auf- und Abstiegsplan**

- 37.1. A1-Klasse: Zwei Mannschaften steigen in die A2-Klasse ab.  
A2-Klasse: Die Sieger der zwei Kreise steigen in die A1-Klasse auf, die zwei Letztplatzierten jeden Kreises steigen in die B-Klasse ab.  
B-Klasse: Die zwei Erstplatzierten jeden Kreises steigen in die A2-Klasse auf, die zwei Letztplatzierten jeden Kreises steigen in C-Klasse ab.

- C-Klasse: Die Erstplatzierten jeden Kreises steigen in die B-Klasse auf, die zwei Letztplatzierten jeden Kreises steigen in die D-Klasse ab.  
D-Klasse: Die zwei Erstplatzierten jeden Kreises steigen in die C-Klasse auf.
- 37.2. Jeder Aufsteiger muss innerhalb von 14 Tagen nach Meisterschaftsschluss dem ISKV schriftlich mitteilen, ob er in die nächst höhere Klasse aufsteigt oder nicht.
- 37.3. Sollte eine Mannschaft auf den Aufstieg verzichten oder von Rechts wegen nicht aufsteigen können, so hat bei einem Aufsteiger die erste nicht berechnigte Mannschaft Aufstiegsrecht und wird durch Auslosung ermittelt. Bei zwei berechtigten Aufsteigern hat der beste Absteiger der oberen Klasse das Recht für den Klassenerhalt, und wird durch Auslosung ermittelt.
- 37.4. Grundsätzlich gilt, dass jeweils die erste Mannschaft eines Vereins in der höheren Klasse gemeldet werden muss. Zum Beispiel darf die zweite Mannschaft eines Vereins nicht in der höheren Klasse spielen als die erste, die dritte nicht in der höheren als die zweite usw.

**Art. 38. Staatseinzelnmeisterschaft**

- 38.1. Startberechtigt sind folgende Spieler/Spielerinnen:

**Allg. Klasse Herren:**

32 Spieler über 120 Wurf

- jeder der vier Bezirke stellt sechs Fixspieler
- für die Ermittlungen der restlichen 8 Startplätze gilt folgende Regelung: Jeder Bezirk stellt zusätzlich zu den sechs Fixstärtern so viele Spieler, wie Finalteilnehmer des Bezirkes sich zum Staatseinzelfinale des Vorjahres qualifiziert haben.

**Damen:**

24 Spielerinnen über 120 Wurf

- jeder der vier Bezirke stellt vier Fixstärterinnen
- für die Ermittlung der restlichen 8 Startplätze gilt folgende Regelung: Jeder Bezirk stellt zusätzlich zu den vier Fixstärterinnen so viele Spielerinnen, wie Finalteilnehmerinnen des Bezirkes sich zum Staatseinzelfinale des Vorjahres qualifiziert haben.

**Juniorinnen:**

- je nach Bedarf bis zu 8 Spielerinnen (die Entscheidung fällt jährlich durch die Sportkommission in Vereinbarung mit den Trainern).

**Junioren:**

- je nach Bedarf bis zu 16 Spieler (die Entscheidung fällt jährlich durch die Sportkommission in Vereinbarung mit den Trainern).

**Jugend weiblich:**

- je nach Bedarf bis zu 16 Spielerinnen (die Entscheidung fällt jährlich durch die Sportkommission in Vereinbarung mit den Trainern).

**Jugend männlich:**

- je nach Bedarf bis zu 16 Spieler (die Entscheidung fällt jährlich durch die Sportkommission in Vereinbarung mit den Trainern).

**Seniorinnen:**

- jeder der vier Bezirke stellt vier Fixstärterinnen

**Senioren:**

- jeder der vier Bezirke stellt vier Fixstärter.

**Art. 39. Sperren für Vereine und Spieler**

- 39.1. Ein Verein, der eingegangene Verpflichtungen gemäß den Statuten und der Sportordnung des ISKV nicht erfüllt, kann gesperrt werden. Die Dauer der Sperre wird von der Sportkommission bzw. Disziplinarkommission festgelegt.
- 39.2. Gemeldete Spieler vom gesperrten Verein dürfen für die Dauer der Sperre bei keinem anderen, dem ISKV angeschlossenen Verein, Wettkämpfe bestreiten.
- 39.3. Die Sportkommission bzw. Disziplinarkommission kann auch Sportler aus triftigen Gründen sperren.

**Art. 40. Neuanmeldungen und Umbenennung eines Vereins**

- 40.1. Jede neu angemeldete Mannschaft muss in der niedrigsten Spielklasse beginnen.
- 40.2. Sollte ein Verein (nicht Mannschaft) seinen Namen wechseln, so kann er sich in derselben Spielklasse melden, in der er unter dem alten Name spielberechtigt wäre, vorausgesetzt, dass 80 % der Spieler dieselben sind, wie unter dem alten Namen.

**Art. 41. Vereinswechsel und Spielerabmeldung**

- 41.1. Ein Vereinswechsel kann jederzeit erfolgen, jedoch ist der Spieler erst ab Beginn des neuen kommenden Sportjahres für den neuen Verein spielberechtigt. Ab dem Datum des Vereinswechsels ist er für seinen alten Verein nicht mehr spielberechtigt und der Spielerpass wird eingezogen.
- 41.2. Spieler können während des Sportjahres auch abgemeldet werden. Der Spielerpass wird dann eingezogen und diese Spieler erhalten dann für das laufende Sportjahr keine Spielberechtigung mehr.
- 41.3. Am 30.6. jeden Jahres verfällt der Spielerpass und die Meldung bei ISKV.

Bemerkung: Soweit nicht anders angegeben gelten alle Bestimmungen für Damen und Herren.