



Sportordnung

des Italienischen Sportkegelvebandes

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
Genehmigung der Abänderungen bei der Generalversammlung am 04.06.2011 in Bozen
Genehmigung der Abänderungen bei der Generalversammlung am 31.05.2013 in Bozen
Genehmigung der Abänderungen bei der Generalversammlung am 30.05.2014 in Bozen
Abänderung durch die Sportkommissionssitzung vom 10.03.2015 und 05.06.2015 in Bozen
Abänderung durch die Sportkommissionssitzung vom 07.06.2016
Abänderung durch die Sportkommissionssitzung vom 12.06.2017
Genehmigung der Abänderungen bei der Generalversammlung am 01.06.2018 in Bozen
Abänderung durch die Sportkommissionssitzung vom 11.06.2018
Genehmigung der Abänderungen bei der Generalversammlung vom 01.06.2022 in Terlan
Abänderung durch die Sportkommissionssitzung vom 12.05.2022
Abänderung durch die Sportkommissionssitzung vom 08.06.2022
Abänderung durch die Sportkommission vom 23.08.2022
Abänderung durch die Sportkommission vom 13.02.2023
Genehmigung der Abänderungen bei der Generalversammlung vom 06.06.2023 in Andrian
Abänderung durch die Sportkommission vom 26.05.2023

Inhaltsverzeichnis

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

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/NBC und befolgt deren Satzungen und Sportordnung.
- 1.6. Für alle nicht in dieser Sportordnung angeführten Regeln gelten die Regeln der internationalen Sportordnung der WNBA/NBC verfügbar unter der Internetadresse: <https://www.wnba-nbc.com/regulations>

Art. 2. Bahnanlagen und Spielmaterial

2.1. Bahnanlagen

- 2.1.1. Alle Kegelsportanlagen, auf denen nationale Wettkämpfe ausgetragen werden, haben die vorgeschriebenen Maße aufzuweisen und müssen den technischen Bestimmungen der WNBA entsprechen (Technische Bestimmungen der WNBA unter: *Ziffer 3 Bestimmungen für die Bahneinheiten der Sektion Classic*). Sie müssen von der zuständigen Bahnabnahmekommission des ISKV überprüft worden sein und müssen mit Sportmaterialien und Sportgeräten ausgerüstet sein, die von der WNBA zugelassen sind (Technische Bestimmungen der WNBA unter: *Ziffer 2 Geräte und Materialien für Kegelsportanlagen*).
- 2.1.2. 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.
- 2.1.3. Auf den Kegelbahnen dürfen alle vom internationalen Verband zugelassenen Typen eines Kegels angebracht werden. In einer Sportsaison darf ab Beginn der Mannschaftsmeisterschaft der Kegel Typ auf einer Kegelbahn, vom Bahnbetreiber bzw. Sportverein nicht mehr gewechselt werden. Defekte Kegel können nur mit typengleichen Kegeln getauscht werden. Jegliche Abänderung am Spielmaterial (Schlagwände, Kegel, Kugeln usw.) muss dem Verband schriftlich mitgeteilt werden.
- 2.1.4. 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.
- 2.1.5. In der Kegelsportanlage muss Material für „Erste Hilfe“ Vorort sein. Nach Möglichkeit sollte auch ein Defibrillator (AED) auf der Kegelbahn vorhanden sein.
- 2.1.6. Während der Durchführung von nationalen Kegelsportveranstaltungen ist im Spiel- bzw. 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

- verhängen. Technische Geräte wie Handy, Tablet usw. sind im Spiel- bzw. erweiterten Spielbereich auf „Still“ bzw. Vibration oder „AUS“ zu schalten.
- 2.1.7. 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.
- 2.2. Spielmaterial**
- 2.2.1. Wenn auf der Kegelbahn keine 15er Kugeln aufliegen, können die Spieler der Kategorie U14 (Jugend B) mit eigene, selbst mitgebrachte, Kugeln spielen.
- 2.2.2. In allen laut Art.8 dieser SPO vorgesehenen Altersklassen können eigene, selbst mitgebrachte Kugeln verwendet werden. Will ein Spieler mit den eigenen Kugeln spielen, so müssen diese vom Spieler selbst angekauft werden; der hat dafür zu sorgen, dass er dafür einen eigenen Kugelpass besitzt. Der Kugelpass ist bei jedem Spiel bei Verlangen vorzulegen. Mit diesen Kugeln darf nur die Person welche für diese Kugeln eingetragen ist spielen.
- 2.2.3. Besitzer von eigenen Kugeln dürfen auch die auf der Kegelbahn aufliegenden Kugeln benützen. Nimmt ein Spieler bei gemeinsamen Kugelrücklauf die eigenen Kugeln des Gegners so wird dies mit einer gelben Karte geahndet.
- 2.2.4. Neue eigene Kugeln müssen ab dem 01. September 2019 über das vorgesehene Webportal der Firma www.kegelbahnshop.de angekauft werden, damit sie einen italienischen Kugelpass erhalten und richtig beim ISKV registriert werden. Für Kugeln die vor dem 01. September 2019 gekauft wurden und nicht älter als 3 Jahre sind, muss ein Kugelpass vorhanden sein. Dieser Pass muss auch beim Verband gegen eine Meldegebühr registriert sein.

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 oder die vom Verband ausgestellte Sammelspielerliste (zur Identifikation kann ein gültiges Dokument z.B. Identitätskarte oder Führerschein, verlangt werden) vorgelegt werden.
- 5.3. Bei jeglichen Einzelbewerben ist der Spielerpass erforderlich und vor dem Start dem verantwortlichen Funktionär vorzulegen. Bei Mannschaftsbewerben müssen die Spielerpässe der gesamten Mannschaft vor Spielbeginn gesammelt oder alternativ die Sammelspielerliste dem verantwortlichen Funktionär vorgelegt werden.
- 5.4. 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. Die anwesende Mannschaft muss laut Art. 31.3 das Spiel trotzdem bestreiten.
- 5.5. Das Vergessen der Spielerpässe und der vom Verband ausgestellten Sammelspielerliste 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. Jugendliche der Kategorie U14 und U18 (Jugend A, Jugend B) müssen bei internationalen Einsätzen ein ärztliches Attest vorlegen, das am Tag des Bewerbes 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 (auch Sneakersocken, allerdings in der gleichen Farbe der anderen Spielersocken). 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 unterschieden:
- U12 (Jugend C) männlich/weiblich < 12 Jahre
 - U14 (Jugend B) männlich/weiblich 12 – 14 Jahre
 - U18 (Jugend A) männlich/weiblich 15 – 18 Jahre
 - U23 (Junioren) männlich/weiblich 19 – 23 Jahre
 - allg. Klasse Damen/Herren 24 – 49 Jahre
 - Senioren/-innen A Ü50 50 – 59 Jahre
 - Senioren/-innen B Ü60 60 Jahre und älter
- 8.2. Maßgebend für die Einstufung in die jeweilige Altersklasse ist das Lebensalter, das im Sportjahr erreicht wird. (01.07. – 30.06.)
- 8.3. U14 Spieler (B-Jugendliche), U18 Spieler (A-Jugendliche), U23 Spieler (Junioren) und Senioren können bei Bewerbungen 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.
- 8.5. Die U12 (C-Jugend) Spieler müssen die 14er Kugeln benutzen.
- 8.6. Die U14 (B-Jugend) Spieler müssen die 15er Kugeln benutzen.
- 8.7. Senioren B Ü60 können mit Lochkugeln spielen. Ab der Saison 2023/2024 dürfen keine Spieler/innen mit Lochkugel in der A-Klasse Damen und A1 Klasse Herren spielen. Ab Saison 2022/2023 dürfen B-Mannschaften Damen und A2-Mannschaften Herren mit Lochkugelspieler/innen nicht in die A-Klasse Damen und A1 Klasse Herren aufsteigen.
- 8.8. In der Landesliga dürfen alle Spieler mit der Lochkugeln spielen, beim Aushelfen in den oberen Liegen muss die Regel 8.7 eingehalten werden.

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 darf nicht mit Blitzlicht fotografiert werden.
- 9.3. Die Spieler dürfen nicht durch ungebührliche Lärminstrumente (Trompeten, Hupen, Ratschen, Fußtrampeln, Klopfen auf Tische, u.a.) gestört werden.
- 9.4. Im Interesse des Kegelsportes sollen Fernsehteams und Berichterstatter 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 Bewerbungen ist die Wurfanzahl wie folgt:
- kombiniertes Spiel 120 Wurf:** je Bahn 30 Wurf - 1 Wurfserie = 15 Wurf in die Vollen und 15 Wurf abräumen.
- Einzel: Allgemeine Klasse, Senioren, U14-U18-U23, 1mal 120 Wurf (=4 Wurfserien)
U12, 1mal 120 Wurf (= 4 Wurfserien nur in die Vollen)
- Mannschaften:
- | | |
|------------|--------------------------------|
| Herren | 6mal 120 Wurf (= 4 Wurfserien) |
| Damen | 4mal 120 Wurf (= 4 Wurfserien) |
| Landesliga | 4mal 120 Wurf (= 4 Wurfserien) |
| U14-U18 | 4mal 120 Wurf (= 4 Wurfserien) |

Sprint: 2x10 Wurf - 1 Wurfserie = 10 Wurf in die Vollen und 10 Wurf abräumen

Tandem (Mixed): 2x30 Wurf - 1 Wurfserie = 15 Wurf in die Vollen und 15 Wurf abräumen.

10.4. Einspielzeit: Jeder Spieler hat vor Beginn einer ersten Wurfserie 5 Minuten Einspielzeit in die Vollen. Die Angabe der Einspielzeit in Wurfeinheiten (beispielsweise 5 oder 10 Würfe) ist nicht gestattet.

Im Einzel-Sprint- und im Tandem-Mixed-Bewerb (Paar) beträgt die Einspielzeit 3 Minuten. Die Einspielzeit entfällt, wenn alle in einem Durchgang antretenden Spieler bereits im vorhergegangenen Durchgang gespielt haben.

Die Vorstellung erfolgt vor der Einspielzeit (außer ausdrücklich vom Schiedsgericht anders gewünscht z. B. bei Einzelmeisterschaften).

Der offizielle Einsatz des Spielers beginnt bereits mit der Einspielzeit.

Das Spiel beginnt mit dem Kommando des Schiedsrichters oder Sportkapitäns der Heimmannschaft: „Bahnen frei“.

Die Einspielzeit darf nur einmal in Anspruch genommen werden. Einwechselspieler haben keine Einspielzeit – bei einem Spielertausch während der Einspielzeit darf jedoch eine allenfalls verbleibende Einspielzeit vom Einwechselspieler in Anspruch genommen werden, 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 Kugelent-/aufnahme 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; für eine Wurfserie von 20 Wurf (Sprint) 8 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 Vierermanschaften 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 verwarnen. Im Wiederholungsfall wird der Wurf gezählt, die gefallenen Kegel werden 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 Wurfergebnis wird gewertet.
 Jeder weitere Verstoß: gelb-rote Karte – das Wurfergebnis wird nicht gewertet.
 Ausschluss: rote Karte – das Wurfergebnis wird gewertet und der Spieler wird ausgeschlossen. Ein anderer Spieler darf nicht an seiner Stelle eingewechselt werden.

- 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“ erhaltene 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; Ausnahmen siehe Art. 20.1.
- 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, ausgenommen sind Spieler mit eigenen Kugeln, Lochkugeln und 15er Kugeln; dafür wird die Spielzeit gestoppt.
- 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. Es ist nicht gestattet, dass mehrere Personen gleichzeitig einen Spieler betreuen, während einer Wurfserie der Betreuer von einem zum anderen Spieler wechselt und während einer Wurfserie der Betreuer die Betreuung aufnimmt oder beendet, ausgenommen bei Ahndung durch den Schiedsrichter.
- 21.5. Die Heimmannschaft bzw. der Organisator, ist verpflichtet dem Betreuer einen Platz in unmittelbarer Nähe zum betreuten Spieler 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 der vers. Bewerbe 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 Mannschaftsbewerb, sowie der Staatsmeisterschaften in den vers. Bewerben) 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 nachfolgendem 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.
- 24.5. Die Heimmannschaft ist angehalten die Spieler(innen) auf die Bahnen zuzuweisen und vorzustellen. Der Sportkapitän bzw. dessen Vertreter einer jeden Mannschaft ist verantwortlich, dass die auf der Setzliste angeführten Kegler(innen) seiner Mannschaft auf der richtigen Bahn starten. Sollten dennoch Spieler(innen) auf der falschen Bahn starten, wird das Ergebnis mit 8:0 / 6:0 Mannschaftspunkten und 24-0 / 16-0 Satzpunkten für den Gegner gewertet. Mögliche Sanktionen materieller Art werden von Fall zu Fall von den entsprechenden Gremien im I.S.K.V. entschieden

Art. 25. Mannschaftssport, Stärke, Meldung, Aufstellung, Abgabe

25.1 Mannschaftsstärke

25.1.1 Wettbewerbe und Mannschaftsstärke

Internationale Wettbewerbe siehe die internationale Sportordnung der NBC (ISO)

National U18 männlich/weiblich je 4

National Damen je 4

National Herren je 6

National Landesliga je 4 (gemischte Mannschaften)

25.2 Mannschaftsmeldung, Änderung Aufstellung

25.2.1 Betreffende Wettbewerbe

Internationale Wettbewerbe siehe die internationale Sportordnung der NBC (ISO)

Nationale Qualifikationwettbewerbe für internationale Wettbewerbe und andere, sofern Mannschaft gegen Mannschaft spielt.

25.2.2 Mannschaftsaufstellung

25.2.2.1 Inhalt der Mannschaftsaufstellung

Dem Schiedsrichter sind vor Spielbeginn zu benennen:

- a) bis zu zehn Spieler bei 6er-Mannschaften,
- b) bis zu sieben Spieler bei 4er-Mannschaften.

Davon dürfen zum Einsatz kommen:

zu a) acht Spieler (sechs namentlich den Startplätzen 1 bis 6 zugeordnete Spieler und zwei noch nicht zugeordnete Einwechselspieler, aus den restlichen benannten vier Spielern).

zu b) fünf Spieler (vier namentlich den Startplätzen 1 bis 4 zugeordnete Spieler und ein noch nicht zugeordneter Einwechselspieler, aus den restlichen benannten drei Spielern).

25.2.2.2 Abgabe der Aufstellung

a) Spiele auf Heimbahnen:

- ° Heimmannschaft

30 Minuten vor Spielbeginn Der Schiedsrichter überlässt der Gästemannschaft die Aufstellung der Heimmannschaft.

- ° Gästemannschaft 15 Minuten vor Spielbeginn

° 15 Minuten vor Spielbeginn Heimmannschaft hat Einsichtsrecht in die Aufstellung der Gästemannschaft.

b) Spiele auf neutralen Bahnen:

- ° Beide Teams 30 Minuten vor Spielbeginn

° 15 Minuten vor Spielbeginn Schiedsrichter gibt die beiden Aufstellungen bekannt.

c) Werden die zeitlichen Vorgaben bei der Abgabe an den verantwortlichen Schiedsrichter nicht eingehalten, ist das Startrecht für die betroffene Mannschaft verwirkt.

d) Der verantwortliche Schiedsrichter überprüft vor Beginn der Einspielzeit jeden Durchgangs die Anwesenheit der zu startenden Spieler. Ist ein Spieler bei der Kontrolle nicht anwesend, verliert er das Startrecht und kann durch einen anderen Spieler laut Art. 25.2.2.3 Spieler ersetzt werden

25.2.2.3 Auswechseln vor Spielbeginn (taktischer Tausch)

Tritt einer der auf einen Startplatz 1 bis 6 (1 bis 4) benannten Spieler (2 Positionen) nicht an, ist der Einsatz eines Spielers, der nicht einer der auf den Startplätzen 1 bis 6 (1 bis 4) benannten Spieler sein darf, aber in der vorgelegten Mannschaftsaufstellungsliste benannt sein muss, möglich. Dieser Spieler muss auf der Position des aus dem Team genommenen Spielers eingesetzt werden. Diese vor Beginn der Einspielzeit erfolgte Auswechslung gilt nicht als Einwechslung nach Art.13. Der vor Beginn der Einspielzeit herausgenommene Spieler darf im laufenden Spiel auf keiner Position, auch nicht als Einwechselspieler nach Art.13 mehr eingesetzt werden.

Art. 26. Angliederung ISKV

26.1. Für eine Herrenmannschaft (Sechsermannschaft) muss ein Verein mindestens acht Spieler melden.

26.2. Für eine Damenmannschaft (Vierermannschaft) muss ein Verein mindestens fünf Spielerinnen melden.

26.3. Für eine U18 (Vierermannschaft) muss ein Verein mindestens fünf Jugendliche melden.

26.4. 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 in der letzten Mannschaft fünf Spielerinnen. Hat ein Verein zwei oder mehrere U18 Mannschaften, so müssen in jeder Mannschaft mindestens vier Jugendliche gemeldet werden und in der letzten Mannschaft fünf. Es können Spielgemeinschaften aus mehreren Vereinen eine Jugendmannschaft melden.

Die Landesliga-Mannschaften zählen als letzte Mannschaft und deren Spieler zählen auch für das Spielerkontingent der oberen Mannschaften. Jede LL-Mannschaft muss mindestens fünf Spieler*innen gemeldet haben. Soll dieses Kontingent für die Herrenmannschaften zählen, müssen in der LL-Mannschaft mindestens zwei Herren gemeldet sein, soll es für die Damenmannschaften zählen, braucht es mindestens eine Dame. Das Meldekontingent kann gleichzeitig für Herren- und Damenmannschaften genutzt werden, sofern die obigen Kriterien erfüllt sind.

Art. 27. Spielen in einer anderen Mannschaft

27.1. Spieler der unteren Mannschaften dürfen im Laufe des Sportjahres insgesamt viermal 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 untere ist nur nach der 5. Hinrunde bis vor Beginn der 1. Rückrunde möglich. Ummeldungen in eine obere Mannschaft sind nach der 5. Spielwoche jederzeit 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. Hat ein Verein mehrere Mannschaften, so können jeweils zwei Spieler in eine obere und zwei Spieler in die nächstuntere Mannschaft gemeldet werden.

Wird bei der Ummeldung eines Spielers nach oben eine oder mehrere Mannschaften übersprungen so haben die übersprungenen Mannschaften nur mehr die Ummeldemöglichkeit eines zweiten Spielers.

28.5. Spieler, welche im Laufe einer Saison in eine untere Mannschaft umgemeldet werden, haben kein Recht mehr, der laufenden Saison, in einer höheren Mannschaft zu spielen. Bei einer Ummeldung nach oben, immer in der laufenden Saison, verbleibt dem Spieler das Kontingent an Aushilfsmöglichkeiten in einer der höheren Mannschaften seines Vereins.

28.6. Die Ummeldung muss im Sekretariat des ISKV vorgenommen werden.

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 Antragsteller.

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 per E-Mail innerhalb des darauffolgenden Tages (unabhängig ob Sonntag oder Feiertag) bis 9.00 Uhr gemeldet werden. Genaueres wird alljährlich im allgemeinen Brief festgehalten.
- 30.3. Nachträglich festgestellte Rechenfehler auf dem Spielbericht werden vom Sekretariat richtiggestellt 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.
- 31.7. Am Ende eines jeden Spiels müssen beide Mannschaften eine Mannschaftsaufstellung zur Verabschiedung machen und das Spielergebnis wird vom Sportkapitän der Heimmannschaft bekannt gegeben.
- 31.8. Wenn sich eine Mannschaft im Laufe der Meisterschaft zurückzieht so werden alle, bereits ausgetragenen, Spiele der betroffenen Mannschaft annulliert. Die restlichen Meisterschaftsspiele entfallen. Die zurückgezogene Mannschaft gilt somit als erster Absteiger. Die Kautions der Mannschaft wird einbehalten. Im Falle einer Neuanschreibung muss sie neu gestellt werden. Die Neuanschreibung kann nur in der untersten Liga erfolgen. Bei Rückzug vor Beginn der Meisterschaft wird die Meldegebühr nicht erstattet, die Kautions verfällt und wird somit ebenfalls nicht erstattet. Eventuelle Sanktionen werden von der Sportkommission verhängt.
- 31.9. Wenn eine Mannschaft sich nach der Meisterschaft zurückzieht, wird die Aufstockung bei einem Aufsteiger durch den Zweitplatzierten und bei zwei Aufsteigern durch den Drittplatzierten durch Auslosung ermittelt. Bei Verzicht bleibt der bessere Absteiger in der gleichen Liga.

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 Würfeln 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 innerhalb einer Stunde nicht behoben werden kann wird das Spiel gemäß Art. 32.6. NEU angesetzt.
- 32.6. Muss ein Spiel auf Grund eines Defektes an der Kegelbahn zu irgendeinem Zeitpunkt abgebrochen werden, gilt dieses als nie stattgefunden. Es wird ein neuer Termin zur Austragung des Spieles vereinbart und entsprechend wird auch eine neue Setzliste erstellt.

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 Betreffenden 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 positiven Mannschaftspunkte in absteigender Folge, dann bei gleicher Anzahl der Tabellenpunkte und Mannschaftspunkte nach den Satzpunkten in absteigender Folge.

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 einem Wurf bis zur Entscheidung fortgesetzt.

- **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.

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
- drei C-Klassen zu je 12 Mannschaften
- zwei Landesligen (hängt von den Meldungen ab)
- eine A-Klasse Damen zu 12 Mannschaften
- zwei B-Klassen Damen (hängt von den Meldungen ab)
- U18 Jugendmeisterschaft je nach Meldung

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 drei Letztplatzierten jeden Kreises steigen in C-Klasse ab.

C-Klasse: Die zwei Erstplatzierten jeden Kreises steigen in die B-Klasse auf.

Landesliga: aus den verschiedenen Landesligen steigen keine Mannschaften auf. Jeder Aufsteiger muss innerhalb von 14 Tagen nach Meisterschaftsschluss dem ISKV schriftlich mitteilen, ob er in die nächst höheren Klasse aufsteigt oder nicht.

37.2. Sollte eine Mannschaft auf den Aufstieg verzichten oder von Rechts wegen nicht aufsteigen können, so hat bei einem Aufsteiger die nächste platzierte Mannschaft, Aufstiegsrecht und wird bei mehreren Kreisen durch Auslosung ermittelt. Bei Verzicht von zwei berechtigten Aufsteigern hat der beste Absteiger der oberen Klasse das Recht für den Klassenerhalt, und wird bei mehreren Kreisen durch Auslosung ermittelt.

37.3. 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. Staatseinzelsmeisterschaft

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

Seniorinnen:

- jeder der vier Bezirke stellt drei Fixstarterinnen (die Entscheidung fällt jährlich durch die Sportkommission).

Senioren:

- jeder der vier Bezirke stellt fünf Fixstarter. (die Entscheidung fällt jährlich durch die Sportkommission)

U14 – U18 – U23:

- es erfolgt eine offene Qualifikation, jeder Jugendliche der Kategorien U14 – U18 – U23 kann daran teilnehmen (die Entscheidung fällt jährlich durch die Sportkommission)

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 Namen 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 30.06. jeden Jahres verfällt sowohl die Spielberechtigung jeden Spielers, als auch die Sammelspielerliste. Der Spielerpass hat hingegen eine Gültigkeit für die ganze Zeit welche der Spieler im selben Verein gemeldet ist.
- 41.4. Bemerkung: Soweit nicht anders angegeben gelten alle Bestimmungen für Spieler und Spielerinnen.