

Spielordnung VFP

1. Regelungen zur Punkterunde

1. Bei Wettbewerben der Punkterunde müssen mindestens 2 Loch- und 2 Vollkugeln pro Bahn aufliegen
 - a) eigene Kugeln dürfen verwendet werden
 - b) wenn eigene Kugeln verwendet werden, ist das Spiel mit diesen Kugeln dem Besitzer der Kugeln vorbehalten
2. Bei Spielbeginn:
 - a) Begrüßung der Gastmannschaft und Freigabe der Bahn.
 - b) Bei 50 Kugeln: die Heimmannschaft beginnt.
 - c) Bei 100 Kugeln: die Heimmannschaft beginnt auf der linken Bahn.
3. Die Kugel sollte auf der Auflegebohle aufgelegt werden.
4. Ein permanentes Übertreten sollte vermieden werden.
5. Die Spielzeit für einen Kegler sollte nach Möglichkeit nicht länger als 20 Minuten (für 50 Kugeln) betragen.
6. Sollte die Gastmannschaft mehr als 30 Minuten unentschuldigt zu spät kommen, wird der Wettkampf für die Gastmannschaft als verloren gewertet
7. Es zählen die Holzzahlen, welche auf der Anzeigetafel aufleuchten (siehe. Protokoll vom 09.06.2003).
 - a) Ausnahme: Sollte ein Keil flach liegen, aber nicht gezählt werden, dann gilt dieser aber trotzdem als gekegelt. (Protokoll vom 23.06.2004).
 - b) Kegel, die von einem zurückfallenden Kegel getroffen werden, zählen.
 - c) Kegel, die durch eine zurückrollende Kugel getroffen werden, zählen nicht.
 - d) Bei nicht freigegebener Bahn, oder beim Überspringen der Kugel über die Lichtschranke wird der Schub als nicht geschoben gewertet.
 - e) Ein Bandenschub wird grundsätzlich mit Null gewertet.
 - f) Ein Herausspringen der Kugel aus der Kugellaufrinne wird grundsätzlich mit Null gewertet.
 - g) Berührt die Kugel die Bande, wird der Wurf mit Null gewertet.
8. Für jeden Punktekampf ist ein Protokoll zu schreiben.
 - a) Bei 3 x 9, 4 x 9 usw. eines Keglers/ einer Keglerin hintereinander ist dies im Protokoll zu vermerken und der Ergebnisstreifen dem Protokoll beizufügen.
 - b) Das Protokoll muss von beiden Mannschaftsführern unterschrieben werden.
 - c) Nach Beendigung des Wettkampfes wird das Ergebnis und die besten Einzelergebnisse der beiden Mannschaften bekanntgegeben.
 - d) Bei Unstimmigkeiten oder evtl. Protest ist dies auf dem Spielprotokoll zu vermerken.
9. Ein Warmschieben nach Kampfbeginn ist einem Kegler/ einer Keglerin auf einer anderen Bahn nicht gestattet.
10. Jeder Kegler/ jede Keglerin kann vor Beginn seines Startes bis zu 5 Probewürfe machen (auch bei Teilung der 100 Kugeln).
11. Punktespiele erfolgen in Hin- und Rückspiel.
12. Mannschaftsstärken:

Spielordnung VFP

- a) Gruppen 100 A und 100 B: eine Mannschaft besteht aus 4 Kegler/innen (unabhängig ob Damen, Herren oder gemischt).
 - i. Die 100 Kugeln (2 x 50 Kugeln) können auf zwei Kegler/innen verteilt werden. Dies ist bei allen vier Starts möglich.
 - ii. Es besteht die Möglichkeit auch mit 3 Keglern/Keglerinnen anzutreten. In diesem Fall muss der Kegler/ die Keglerin mit der niedrigsten Holzzahl als vierter Kegler/ vierte Keglerin antreten
 - iii. wird der vierte Durchgang auf 2 x 50 aufgeteilt, müssen die beiden Kegler/innen mit der niedrigsten Holzzahl den vierten Durchgang bestreiten.
 - iv. Die Regelung unter Punkt 1.12.a)i sowie 1.12.a)ii gilt nur für die letzte oder einzige Mannschaft einer Kegelervereinigung. Die Regelung darf in der Vor- und Rückrunde nur für eine definierte Anzahl an Spielen angewandt werden. Die Anzahl ist abhängig von der jeweiligen Gruppenstärke an und wird vor jeder Runde festgelegt.
 - v. Es darf keine Mannschaft (welche von unten mit Keglern/Keglerinnen aufgefüllt werden kann) einen Kampf verschieben. Ausnahme: wichtiger Grund. Hierüber entscheidet der Vorstand im Voraus.
- b) 50er Gruppe: eine Mannschaft besteht aus 3 Kegler/innen.
 - i. es kann auch mit 2 Keglern/Keglerinnen angetreten werden. In diesem Fall spielt der Kegler/ die Keglerin mit der schlechtesten Holzzahl nochmals.

13. Namentliche Meldung / Aushilfsregelung / verletzungsbedingter Tausch

- a) Stellt eine Kegelervereinigung zwei Mannschaften, müssen vor Aufnahme des ersten Punktespiels namentlich zwei Spieler für die erste Mannschaft gemeldet werden. Die restlichen Spieler können flexibel in beiden Mannschaften eingesetzt werden.
- b) Bei drei gestellten Mannschaften müssen für alle höherwertigen Mannschaften jeweils zwei Spieler namentlich gemeldet werden. Die restlichen Spieler können flexibel in den anderen Mannschaften eingesetzt werden.
- c) Dabei gilt immer, dass namentlich gemeldete Spieler nie „nach unten“ aushelfen dürfen, sondern immer nur „nach oben“. D.h. bei drei gestellten Mannschaften, dass die beiden für die 2. Mannschaft namentlich gemeldeten Spieler auch in der 1. Mannschaft aushelfen dürfen. Die maximale Anzahl an vereinbarten Aushilfsspielen in höherwertigen Mannschaften ist zu beachten.
- d) Nicht namentlich gemeldete Spieler/Spielerin dürfen die maximale Anzahl an vereinbarten Aushilfsspielen in höherwertigen Mannschaften aushelfen ("nach oben spielen"). Wird die Anzahl der maximal festgelegten Spiele überschritten, darf der Spieler/ die Spielerin nicht mehr für die niederwertigere Mannschaft antreten.
- e) Die maximale Anzahl sowie der Betrachtungszeitraum wird vor Beginn der Punkterunde anhand der Klasseneinteilung vorgenommen und bekanntgegeben.
- f) Jeder Einsatz in einer höherwertigen Mannschaft gilt als "nach oben gespielt".
- g) Erfolgt vor Beginn der Vorrunde keine namentliche Meldung, werden die beiden holzbesten Spieler als namentlich genannt definiert.
- h) Vor dem Start der Rückrunde kann erneut eine namentliche Meldung erfolgen. Erfolgt die Meldung vor Beginn der Rückrunde nicht neu, gilt die Meldung der Vorrunde.
- i) Beispiele:
 - i. 100 Kugeln auf zwei Spieler/innen aufgeteilt: jeder Spieler/ jede Spielerin hat 1x "nach oben gespielt"

Spielordnung VFP

- ii. Ersatzspieler muss aufgrund einer Verletzung eingesetzt werden: Spieler/in hat 1x "nach oben gespielt"
 - iii. weitere konkrete Beispiele sind dem Anhang zur Aushilfsregelung zu entnehmen.
 - j) Sollte sich bei einem Kampf ein Kegler/ eine Keglerin verletzen und nicht weiterspielen können und kein Ersatzspieler verfügbar ist, so kann der Kegler/ die Keglerin mit dem niedrigsten Ergebnis auf das vom verletzten Spieler geschobene Teilergebnis weiterspielen.
 - k) Sollte ein Kegler/ eine Keglerin durch den Spielführer ausgetauscht werden, so gilt für den Austauschkegler dieser Einsatz als Start in der höheren Mannschaft. Er ist namentlich auf dem Spielbogen aufzuführen. Ferner muss angegeben werden, nach welchem Schub der Austausch erfolgte.
Der Austauschkegler darf nach Wettkampfbeginn noch nicht gekegelt haben.
 - l) Als Ersatz stehen für eine Mannschaft jene Kegler zur Verfügung, die nicht in der gleichen Mannschaft namentlich gemeldet sind.
 - m) Bei einem Doppelstart (Doppelkampf) muss der Ersatzspieler/ die Ersatzspielerin immer zuerst in der unteren Mannschaft beginnen.
14. Bei Ausfall einer Kegelbahn, und wenn der Schaden nicht innerhalb kürzester Zeit behoben werden kann, muss der Kampf auf einer anderen Bahn fortgesetzt werden. Sollte eine Reparatur nicht möglich sein, eine andere Bahn nicht zur Verfügung stehen, werden vollendete Wurfserien (50 Kugeln) gewertet. Der Kampf wird abgebrochen, ein neuer Termin vereinbart und der Kampf mit den restlichen Kegeln beendet.
15. Startberechtigt sind nur Privatkegler, die in der Mitgliederliste ihres Vereins aufgeführt sind, oder beim Vorstand innerhalb einer Woche nach dem Wettkampf nachgemeldet wurden.
16. Ein Vereinswechsel ist nur bei Abschluss Vor- oder Rückrunde möglich.
17. Wettkampfverlegungen sind unbedingt den jeweiligen Gruppenleitern zu melden.
18. ~~In der 100/B Gruppe darf, wenn ein Verein darin 2 Mannschaften hat darf beliebig gewechselt werden. Dies gilt nur für diese Gruppe (1. Mannschaft muss nur 2 Kegler festmelden)~~

2. Reihenfolge der sportlichen Wertigkeit

- 1. 100er A
- 1. 100er B
- 2. 50er

3. Endergebnisse / Auf- und Abstieg

- 3. Nach Abschluss der Punkterunde ist diejenige Mannschaft Gruppensieger, die die höchste Punktzahl erreicht hat.
- 4. Sollten 2 oder mehrere Mannschaften das gleiche Punktergebnis haben, so ist der direkte Vergleich der Mannschaften maßgebend.
- 5. Für die ersten 3 Mannschaften jeder Gruppe, sowie bestes Einzel- und Mannschaftsergebnis jeder Gruppe werden Pokale oder dergleichen im Rahmen einer

Spielordnung VFP

Feier überreicht. Sollten 2 oder 3 Einzel- oder Mannschaftsergebnisse gleich sein, so wird für jeden Einzelkegler oder Mannschaft ein Pokal oder dergleichen überreicht.

6. Bei 3 x 9, 4 x 9, usw. wird für alle Wettbewerbe eine Urkunde überreicht.
7. In jeder Gruppe gibt es im Normalfall zwei Aufsteiger und zwei Absteiger. Änderungen an der Anzahl der Auf- und Absteiger behält sich der Vorstand vor.

4. Einzelmeisterschaft

1. Während der Rückrunde der Mannschaftswettbewerbe wird für jede Gruppe der beste Einzelkegler ausgespielt. Über das Stattfinden des Wettbewerbs entscheidet der Vorstand vor Beginn der Punkterunde.
2. Startberechtigt sind alle Kegler einer Mannschaft. Die Startreihenfolge ergibt sich aus dem Tabellenstand nach Abschluss der Vorrunde, es können aber auch Startwünsche der einzelnen Kegler/innen berücksichtigt werden.
3. Startberechtigung ist die Zugehörigkeit der Vorrunde.
4. Die Vorstände werden rechtzeitig angeschrieben. Geht keine Meldung ein gilt die Kegelvereinigung für die Einzelmeisterschaft als gestrichen.
5. Die Startzeiten werden erst nach Eingang der Rückmeldungen festgelegt. Bei Nichtantritt nach Meldung müssen pro Kegler/in 2.50 € an die VFP bezahlt werden.

5. Stadtpokal (im Rahmen der Stadtmeisterschaft Fürth)

1. Teilnahmeberechtigt sind alle Privatkegelvereine. Es können auch mehrere Mannschaften eines Vereins gemeldet werden
2. Dieser Wettbewerb wird für Damen und Herren getrennt durchgeführt. Damen können sowohl in der Damenmannschaft sowie in der Herrenmannschaft starten.
3. Nimmt ein Verein mit mehr als einer Mannschaft an dieser Pokalrunde teil, so sind alle Mannschaften, außer der niedrigsten, namentlich zu melden
4. Ersatzspieler: analog zur Punkterunde
5. Ein Zusammenschluss von verschiedenen Vereinen zu einer Mannschaft ist nicht gestattet.
6. Es dürfen bis zu 5 Probeschub gemacht werden.
7. Eine Mannschaft besteht aus 4 Kegler/innen. Damen 3 Keglerinnen.
8. Die Kämpfe werden über 50 Kugeln ausgetragen. Bei beidseitigem Einverständnis auch über 100 Kugeln möglich.
9. Das Endspiel bestreiten die 2 letzten Siegermannschaften.
10. Die Verlierer spielen um den 3. Platz (es wird über 100 Kugeln gespielt)
11. Bei Holzgleichheit entscheidet das höhere Abräum- bzw. Fehlwurfergebnis.
12. Es ist eine Startgebühr zu entrichten, die in der jeweiligen Jahreshauptversammlung festgesetzt wird.

Spielordnung VFP

13. Die Ausspielung erfolgt im K.O. System. Die Spielpaarungen werden durch Losentscheid getroffen.
14. Vor der 1. Auslosung der K.O. Spiele sind zuerst die Freilose zu ziehen.
 - a) Die zuerst gezogene Mannschaft hat Heimrecht.
 - b) Wenn die Mannschaften aus verschiedenen Gruppen sind, dann hat die Mannschaft der niedrigeren Gruppe Heimrecht).
 - c) Beide Mannschaften vereinbaren innerhalb der festgesetzten Zeit einen Termin (unter Angabe von mindestens 2 Terminen).
15. Die Auslosung erfolgt öffentlich. Auslosungsort und Termin wird rechtzeitig bekanntgegeben
16. Die Sieger erhalten den jeweiligen Wanderpokal, außerdem erhalten die erst-, zweit- und drittplatzierten Mannschaften Medaillen.
17. Wanderpokale gehen nach 3maligem Gewinn hintereinander oder 5maligem Gewinn außer der Reihe in deren Besitz über.

6. Königskegeln

1. Teilnahmeberechtigt sind alle Keglerinnen und Kegler der Vereinigung Fürther Privatkegler e.V.
2. Die Wertung erfolgt für Damen und Herren getrennt, außer die Anzahl der Teilnehmer/innen lässt eine getrennte Wertung nicht zu.
3. Austragungsmodus:
 - a) Die Auslosung erfolgt analog zum Stadtpokal.
 - b) Der/die zuerst gezogene Kegler/Keglerin hat Heimrecht und gibt seinem/ihrer Gegner/in innerhalb der festgesetzten Zeit mindestens 2 Termine.
 - c) Es wird über 50 Kugeln kombiniert, auf Wunsch 100 Kugeln kombiniert kegelt.
 - d) Vor dem Wettkampf können bis zu 5 Probeschub gemacht werden.
 - e) Der Verlierer scheidet aus.
 - f) Die Ergebnisse des Wettkampfes sind in einem Spielprotokoll festzuhalten.
 - g) Das Spielprotokoll ist unverzüglich an die für den Wettkampf zuständige Person zu schicken.
 - h) Sollte das Spielprotokoll bei der nächsten Auslosung nicht vorliegen, so ist automatisch der Gastkegler eine Runde weiter
4. Die Termine, sowie die Ergebnisse der Auslosung werden den jeweiligen Vorständen der Kegelvereinigungen übermittelt und auf der Homepage der VFP vfp-fuerth.de veröffentlicht.
5. Die beiden letzten Kegler/innen bestreiten das Endspiel über 100 Kugeln kombiniert
6. Die Startgebühr ist bei Anmeldung an den Kassier zu überweisen.
7. Die Sieger erhalten einen Wanderpokal. Auch gibt es für den 1. und 2. Platz eine Gabe.

Spielordnung VFP

Anhang zur Aushilfsregelung

Beispiele (Annahme: 3x aushelfen je Halbserie):

- eine Kegelervereinigung stellt zwei Mannschaften, unabhängig in welcher Spielgruppe diese eingeteilt sind.
 - Namentlich gemeldet sind Hans Holz und Werner Wurf
 - nicht namentlich gemeldet sind 6 Spieler/innen (im Folgenden S1 bis S6 genannt)
 - Hans Holz und Werner Wurf dürfen nur in der 1. Mannschaft spielen
 - S1 und S2 spielen überwiegend in Mannschaft 1, S3, S4, S5 und S6 spielen überwiegend in Mannschaft 2
 - Beispiel 1:
 - S6 spielt 3x in der Mannschaft 1. Folge: S6 kann weiterhin auch in Mannschaft 2 kegeln
 - S6 spielt ein 4. Mal in der Mannschaft 1. Folge: S6 kann nicht mehr in Mannschaft 2 kegeln, sondern ist nur noch für die 1. Mannschaft spielberechtigt
 - Beispiel 2:
 - S1 hat bisher 3 Spiele für Mannschaft 1 absolviert
 - S1 kann in Mannschaft 2 aushelfen, solange S1 keine vier Spiele in Mannschaft 1 absolviert hat
 - wurde das 4. Punktespiel für die 1. Mannschaft absolviert, ist der Spieler nicht mehr für die 2. Mannschaft spielberechtigt
- eine Kegelervereinigung stellt drei Mannschaften, unabhängig in welcher Spielgruppe diese eingeteilt sind.
 - Für die 1. Mannschaft namentlich gemeldet sind Hans Holz und Werner Wurf
 - Für die 2. Mannschaft namentlich gemeldet sind Karl Kegel und Brigitte Bande
 - nicht namentlich gemeldet sind weitere Spieler/innen (im Folgenden S1 bis S7 genannt).
 - Hans Holz und Werner Wurf dürfen nur in der 1. Mannschaft spielen
 - Karl Kegel und Brigitte Bande dürfen in der 2. Mannschaft spielen und auch in Mannschaft 1 aushelfen.
 - Mannschaft 1: Hans Holz, Werner Wurf. S1 und S2 spielen überwiegend in Mannschaft 1
 - Mannschaft 2: Karl Kegel, Brigitte Bande. S3 und S4 spielen überwiegend in Mannschaft 2
 - Mannschaft 3: S5, S6 und S7 spielen überwiegend in Mannschaft 3
 - Beispiel 1:
 - S7 spielt 2x in Mannschaft 2 und 1x in Mannschaft 1. Folge: S7 darf weiterhin in Mannschaft 3 kegeln
 - S7 spielt ein 4. Mal in der 2. Mannschaft. Folge: S7 ist für die 3. Mannschaft nicht mehr spielberechtigt, kann aber weiterhin in der 1. und 2. Mannschaft eingesetzt werden
 - S7 aus Mannschaft 3 spielt ein viertes Mal für Mannschaft 1. Folge: S7 ist nur noch für Mannschaft 1 spielberechtigt

Spielordnung VFP

- Beispiel 2:
 - S3 spielt 2x in Mannschaft 1 und 1x in Mannschaft 3. Folge: S3 darf weiterhin in Mannschaft 2 und Mannschaft 3 kegeln
 - S3 spielt ein 4. Mal in der 1. Mannschaft. Folge: S3 ist für die 2. und 3. Mannschaft nicht mehr spielberechtigt, kann aber weiterhin in der 1. Mannschaft eingesetzt werden