

Durchführungsbestimmungen

für das **Relegationsspiel**
zur Verbandsliga Männer
Saison 2024/2025
am Samstag 18.Mai 2024 ab 10:00 Uhr



Stand: 05.05.2024

Teilnehmer:

Bestplatzierter Nichtaufsteiger aus der Landesliga Staffel 1 und Landesliga Staffel 2
ESV Lok Falkenberg I und KV Gut Holz 1974 Wriezen I

Startrecht kann nicht weitergegeben werden.

Veranstalter:

SKVB Classic, vertreten durch den Leiter Spielbetrieb
Alexander Schuppan, Maxim-Gorki-Straße 28, 01979 Lauchhammer / spielbetrieb-classic@skvb.de

Tel. 01605605461

Ausrichter wird vor Ort vertreten durch den ESV Lok Cottbus

Spielleiter vor Ort: Sportkamerad Hajo Proschek

Telefon: 035751 – 10236

Mail: hajopro@t-online.de

Auf den Einsatz eines Schiedsrichters, wird verzichtet.

Austragungsort:

ESV Lok Cottbus
Saarbrücker Straße 4b, 03048 Cottbus
Tel.: 0355 – 544222

Ansprechpartner:

Renate Schuster - Abteilungsleiterin
ESV Lok Cottbus e.V.
Abteilung Kegeln
0151 74410190

Kosten:

Für beide Teams tragen Ihre Kosten selbst. Ein Startgeld wird nicht erhoben.

Spielwertung:

Es wird ein Spiel zu je 6 x 120 Wurf kombiniert nach den Bestimmungen der DKBC-Sportordnung gespielt.

Der Gewinner aus dem Spiel steigt in die Verbandsliga Männer Saison 2024/2025 auf.

Zeitplan:

Samstag, 18.05.2024 Bahnen 1 – 4

09:30 Uhr Technische Besprechung (u.a. Aufstellungsabgabe beim Spieldurchführer)

10:00 Uhr Spielbeginn

13:30 Uhr Spielende

Bahneinteilung und Wechsel:

Gespielt wird ein Wettkampf nach Punktesystem auf neutraler Bahn.

Siehe Anhang

Der **Spielbericht** ist **sofort** nach Spielende am Samstag, 18.05.2024 zu senden an

Alexander Schuppan - Leiter Spielbetrieb
Patrick Gulbin - Webmaster SKVB-Classic
Jörg Bruhn - Leiter Auswertungen

spielbetrieb-classic@skvb.de

classic-kegeln@skvb.de

auswertungen-classic@skvb.de

Ich wünsche allen Mannschaften eine gute Anreise und viel Erfolg.
Lauchhammer, im Mai 2024

Mit sportlichen Grüßen

Gut Holz

Alexander Schuppan

Leiter Spielbetrieb Classic im SKVB

spielbetrieb-classic@skvb.de

Aus gegebenem Anlass weise ich darauf hin:

Es ist nicht erlaubt Speisen und Getränke mitzubringen und auf der Kegelbahn zu verzehren. Erlaubt ist nur ein Isotonisches Getränk während des eigenen Spiels.

Durchführung des sportlichen Entscheidungsspiels

Spielrecht

Spielrecht hat jedes Clubmitglied, wenn es über einen gültigen Spielerpass mit der aktuellen Beitragsmarke und Spielberechtigungskarte verfügt. In der Spielberechtigungskarte muss die Spielklassenzugehörigkeit eingetragen sein. Spieler aus den Kreisen ohne Eintrag in der Spielberechtigungskarte haben kein Startrecht auf Landesebene.

Im laufenden Sportjahr konnten max. 2 Spielgenehmigungen erlangt werden.

Kann ein Spieler seinen Spielerpass einschließlich Spielberechtigungskarte zum Spiel nicht vorlegen, ist er nur startberechtigt, wenn er sich durch Vorlage Lichtbildausweises (z.B. Personalausweis, Führerschein) ausweisen kann siehe SPO des DKBC Teil B Ziffer 3.2 in der aktuellen Fassung. Der Spieler ist verpflichtet innerhalb von 3 Werktagen seinen gültigen Spielerpass einschließlich der Spielberechtigungskarte beim Leiter Spielbetrieb, zur Kontrolle einzuschicken.

2.9.1 Sonderspielrecht - Gastspielrecht

Gastspieler sind zugelassen.

Eine Clubmannschaft kann beliebig viele GastspielerInnen aufnehmen. Die maximale Anzahl an Gastspielern für ein Spiel wird jedoch auf 2 Gastspieler pro Mannschaft begrenzt. Bei unberechtigten Einsätzen werden die erzielten Ergebnisse entsprechend aus der Spielwertung gestrichen. Jede/r GastspielerIn ist im Spielbericht mit dem Zusatz „G“ zu kennzeichnen. Die Gastspielgenehmigung ist vor jedem Einsatz zusammen mit dem Spielerpass und der Spielberechtigungskarte vorzulegen. Für den Einsatz von GastspielerInnen wird ausdrücklich auf die SPO Teil B Pkt. B 1.3 (einheitliche Spielkleidung) verwiesen.

Durchführung von Wettspielen

Spielbeginn

Die in der Spielansetzung festgelegte Zeit ist für den Spielbeginn verbindlich.

Einspielzeit

Die Einspielzeit beträgt 5 min in das volle Kegelbild.

Achtung: Bei Verletzung während der Einspielzeit kann ein anderer Spieler eingesetzt werden. Dies zählt bereits als Auswechslung.

Spieldurchführer – stellt der SSPA-Classic

Die Spielleitung erfolgt durch einen vom SSPA eingesetzten Sportkameraden. Hier Hans Joachim Proschek.

Aufstellung & Ersatzspieler

Beide Mannschaftsleiter übergeben Ihre Aufstellung geheim und verdeckt dem Spielleiter vor Ort bis 9:30 Uhr.

Es kommt also zu keiner Setzung der Paare offen – gegeneinander.

Bei 6er-Mannschaften kann 2x ausgewechselt werden. Eine Auswechslung während der Probewürfe gilt als Auswechslung.

Stammspieler

Bei diesem Entscheidungsspiel sind ausnahmslos Stammspieler der jeweiligen Mannschaft sowie Spieler aus nachgeordneten Spielebenen vom gleichen Klub spielberechtigt.

Mit der zweiten Spielgenehmigung ist der Einsatz nur noch in der neuen Mannschaft möglich, d.h. der betreffende Spieler ist vom Pkt. 2.10.9 (Spiel von Stammspielern in höherklassigen Mannschaften) ausgeschlossen.

Spielwertung des Entscheidungsspiels

Die Wertung des Spiels entsteht aus der Sportordnung DKBC Teil C

Spieldurchführung

Mannschaftsaufstellung

Für jedes Spiel sind vor Spielbeginn (mit dem DKBC-Formular Mannschaftsaufstellung 120 Wurf SPO Teil B/Anlage A 3) bis zu zehn Spieler dem Spieldurchführer zu benennen.

Davon dürfen acht Spieler tatsächlich zum Einsatz kommen.

Beide Mannschaften setzen verdeckt und geheim.

Bis spätestens 30 Minuten vor dem im Spielplan angesetzten Spielbeginn ist die Aufstellung beim Spieldurchführer abzugeben.

Heim und Auswärtsrecht wurde beim Abschlussturnier der VL-Frauen am 28.04.2024 in Senftenberg durch die Tagesbeste Beate Weiß ausgelost.

Heimmannschaft – KV Gut Holz Wriezen **Auswärtsmannschaft – ESV Lok Falkenberg**

Kann einer der nach SPO Teil B Anlage A 3 benannten sechs Spieler (Mannschaftsaufstellung Position 1 bis 6) nicht antreten, ist der Einsatz eines anderen Spielers, der nach SPO Teil B Anlage A 3 und der Position E genannt sein muss, möglich. Dieser Spieler muss auf der Position des nicht mehr antretenden Spielers eingesetzt werden. Dieser vor Beginn der Einspielzeit erfolgte Austausch gilt als Einwechslung nach Ziffer C 2.2.2. Der ausgetauschte Spieler darf im laufenden Spiel auf keiner Position, auch nicht als Einwechslerspieler nach Ziffer C 2.2.2 mehr eingesetzt werden.

Gehen Spieler, entgegen der Aufstellung, auf andere als ihnen zugewiesene Bahnen und spielen somit gegen andere als in der Aufstellung vorgesehenen Gegner, so wird deren Kegelergebnis mit 0 Kegel gewertet. Eine Korrektur der Bahnen ist während des Einspielens bzw. nach Beendigung einer Wurfserie oder durch Auswechslung möglich. Die bis dahin erzielten Kegel des ausgewechselten Spielers werden gestrichen. Ist einer Mannschaft nur eine Auswechslung möglich, wird das Ergebnis des nicht ausgewechselten Spielers komplett gestrichen.

Einwechslerspieler

Je Spiel können maximal zwei Spieler eingewechselt werden. Im Rahmen des Wechselkontingents ist es möglich, dass der zuerst eingewechselte Spieler durch den zweiten Einwechslerspieler ausgetauscht wird. Der Einwechslerspieler spielt sofort auf das Ergebnis des ausgetauschten Spielers weiter.

Jede Veränderung der Startaufstellung nach Abgabe der Mannschaftsaufstellung ist eine Auswechslung. Ein Spielertausch ohne Auswechslung ist nicht möglich.

Die Auswechslung ist vom Spieldurchführer im Wurfprotokoll und auf dem Spielbericht zu vermerken. Im möglichen „**Sudden Victory**“ ist keine Auswechslung möglich.

Eigene Kugeln

Das Spiel mit eigenen Kugeln ist unter Beachtung der Sportordnung des DKBC erlaubt.

Wurfanzahl und Zeit

Gespielt werden 6 x 120 Wurf (4 x 30 Wurf kombiniert, jeweils 15 Volle und 15 Abräumen) über jeweils vier Spielbahnen nach dem System der WNBA/NBC. Pro Wurfserie (30 Wurf) stehen jedem Spieler 12 Minuten zur Verfügung.

Spielwertung

a) Satzpunkte (SP) im direkten Spiel gegeneinander

Im direkten Spiel Spieler gegen Spieler erhält der Sieger aufgrund der erzielten höheren Kegelzahl je Satz (Wurfserie = 30 Wurf kombiniert, 15 Volle und 15 Abräumen) 1 SP.

Besteht Kegelgleichheit in einem Satz wird jedem Spieler 0,5 SP zugerechnet. Nach Beendigung der vier Sätze ergibt sich eines der folgenden Wertungsergebnisse: 4:0 SP oder 3,5:0,5 SP oder 3:1 SP oder 2,5:1,5 SP oder ... usw.

b) Mannschaftspunkte (MP) beim Spiel Mannschaft gegen Mannschaft

Der direkte Vergleich Spieler gegen Spieler führt aufgrund der Wertungsergebnisse aus den vier Sätzen zur Vergabe eines Mannschaftspunktes (damit sechs MP). Einen MP erhält ein Spieler, wenn er mehr als zwei SP erspielt hat oder beim Stand von 2 : 2 SP in der Summe der vier Sätze gegenüber seinem Gegner mehr Kegel erreicht hat. Sind sowohl die SP als auch die Anzahl der Kegel gleich, wird der zu vergebende MP halbiert und jeder Mannschaft mit 0,5 MP zugerechnet. Zwei MP erhält die Mannschaft mit der höheren Anzahl an Kegel aus der Wertung der Ergebnisse aller sechs Spieler gegenüber der gegnerischen Mannschaft. Bei Kegelgleichheit wird jeder Mannschaft ein MP zugesprochen. Nach Beendigung des Spiels ergibt sich eines der folgenden Wertungsergebnisse: 8:0 MP oder 7,5:0,5 MP oder 7:1 MP oder 6,5:1,5 MP oder 6:2 MP oder 5,5:2,5 MP oder ... usw.

Sollte am Spielende Gleichheit in den Mannschafts- **und** Satzpunkten bestehen, so wird ein „**Sudden Victory**“ ausgetragen.

Sudden Victory ist nur beim Spielstand von 4:4 Mannschaftspunkten und 12:12 Satzpunkten notwendig!

Regelungen „Sudden Victory“ - Spiel über vier Bahnen: Spieler 5 und 6

Die Spieler(innen) des letzten Durchganges spielen jeweils drei Wurf in die Vollen auf der zuletzt gespielten Bahn. Sieger ist die Mannschaft mit der höchsten Kegelsumme im Sudden Victory.

- Bei erneuter Kegelgleichheit werden ausschließlich die von den einzelnen Spielern zuletzt gespielten Bahnen mit dem jeweiligen gegnerischen Spieler gewechselt und der „Sudden Victory“ bis zur Entscheidung fortgesetzt.

- Verwarnungen aus dem Satz bzw. dem Spiel sind nicht gültig im „Sudden Victory“. Verwarnungen im „Sudden Victory“ sind nur gültig im gespielten „Sudden Victory“.

Ein Wechsel des Betreuers im „Sudden Victory“ ist nicht möglich.