



Verein Bamberger Sportkegler e.V.

Kreis Süd - Bamberg / Forchheim (Stand 09/2023)



Durchführungsbestimmungen der Einzelmeisterschaften im VBSK - Bamberg

Aktive / U23, U14 / U18, Senioren- / innen, Tandem alt & International, Sprint

Allgemein/Organisatorisches:

Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter. Im Übrigen gelten die Bestimmungen des DKB und DKBC in ihrer jeweils gültigen Form. Jugendspieler (U18 & U14) sind bei den Einzelmeisterschaften Tandem (Alle Sparten) & Sprint **nicht** spielberechtigt.

Die Aufsicht hat der durchführende Verein / Klub oder die Oberaufsicht (2. Sportwart) hat eine andere Festlegung getroffen. Angaben zur Aufsicht und Bahnen können im Startplan (Einteilung) gemacht werden. Die Oberaufsicht erstellt für jeden Wettkampf eine Einteilung über die Bahnvergabe und die jeweiligen Startzeiten.

Nach dem Wettkampf erfolgt sofort anschließend in Sportkleidung die Siegerehrung. Hier sollten möglichst auch Fotos für die Homepage erstellt werden.

Nach Erstellung und Veröffentlichung der Starteinteilung ist diese verbindlich und kann nur von der Oberaufsicht geändert werden. Jeder Starter sollte sich möglichst 30 Minuten vor dem Start bei der Aufsicht anmelden. Bei unentschuldigtem Fehlen wird die Startgebühr dem Klub des fehlenden Spielers in Rechnung gestellt.

Das Spielen mit der Lochkugel ist bis zu den Oberfränkischen Meisterschaften gestattet. (Jugend ausgenommen). Nur für die Senioren C und im Tandem sind Lochkugeln auch bei den Bayerischen Meisterschaften erlaubt. Das Spielen mit **Mannschaftskugeln ist nicht gestattet**. Das Spielen mit eigenen Kugeln unter Vorlage des gültigen Kugelpasses ist erlaubt.

Die Meldungen für alle Sparten sind über "Mein-Klub" abzugeben.

Die Startgebühren für jegliche Art von Einzelmeisterschaften werden vor Ort vom ausrichtenden Klub/Verein in Bar kassiert und sind jeweils für **Vor & Endlauf fällig**. Startgebühren und Ahndungsstrafen sind der Gebührenordnung zu entnehmen.

Beim Wettkampf gilt für alle Starter Alkoholverbot.

Bei einer Qualifikation zur Oberfränkischen Meisterschaft ist bei Krankheit / Verhinderung der 2. Sportwart zu verständigen.

Der VBSK und der ausrichtende Verein/Klub übernimmt keine Versicherung und keine Haftung.

Bildrechte/Datenschutz (Bilder, Filme): Wir weisen darauf hin, dass während der Veranstaltung Bilder und Videos von den Meistern, Platzierten und Teilnehmern sowie Zuschauern angefertigt werden können. Diese können in Sozialen Medien auf Homepages oder anderen Publikationen verwendet werden. Mit der Teilnahme an dieser Veranstaltung als Spieler, Betreuer bzw. Zuschauer wird der Verwendung des angefertigten Bild- und Tonmaterials ausdrücklich zugestimmt.

Der VBSK distanziert sich von Bild- und Videomaterial das von Startern oder Zuschauern eigenhändig in jeglicher Form veröffentlicht wird. Auf die Datenschutzerklärung des BSKV wird hiermit ausdrücklich hingewiesen. Die Einteilung / Startlisten und Ergebnisse werden über die Homepage des VBSK und/oder über den VBSK Newsletter veröffentlicht.

Aktive m/w, U23 m/w, Jugend m/w (U14, U18), Senioren/Seniorinnen A/B/C

Bei diesen Einzelmeisterschaften gilt eine Einspielzeit von 5 Minuten. Gespielt werden 4 Wurfserien mit je 30 Würfeln (je 15 Volle / 15 Abräumen) über mindestens 4 Bahnen.

Es wird in einem Vorlauf und einem Endlauf mit Kegelwertung gespielt. In der Wertung ist derjenige besser platziert, der die meisten Kegel gespielt hat. Bei gleicher Anzahl gespielter Kegel ist derjenige besser platziert, der das bessere Abräumergebnis hat. Ist auch hier Gleichheit, entscheidet über die Platzierung die geringere Anzahl der Fehlwürfe. Wenn noch keine Rangfolge zu ermitteln ist, wird das niedrigste Ergebnis einer Serie zu Ungunsten des Betreffenden gewertet. Ist auch hier Gleichheit, wird das zweitniedrigste Ergebnis genommen usw.

Bitte beachten, dass bei den Aktiven & U23 ab den Oberfränkischen Meisterschaften mit Qualifikation und KO System gespielt wird.

Seniorinnen sowie Senioren können sich entgegen ihrer Zugehörigkeit für eine andere Altersklasse entscheiden (Siehe DKBC-Sportordnung Teil A § 5.3). In der gewählten Altersklasse muss der Spieler von der ersten bis zur letzten Meisterschaft der laufenden Saison spielen. Der Oberaufsicht ist eine schriftliche Erklärung (beim BzSpW oder im Internet erhältlich) des betroffenen Spielers vorzulegen. Des weiteren ist dem 1. Bezirkssportwart bereits vor Beginn der Meisterschaften eine Kopie zu schicken.

Tandem alt (Männer, Frauen, Mixed)

Bei den Meisterschaften Tandem alt Männer, Frauen und Mixed werden 4 Wurfserien mit je 30 Wurf **nur Abräumen** gespielt. Jeder Spieler darf nur eine eigene Kugel auflegen und nur mit seiner eigenen Kugel spielen. Bei den Meisterschaften Tandem alt gilt eine Einspielzeit von 5 Minuten. Nach Abspiel der Kugel nimmt der Spieler die nächste Kugel für seinen Partner auf und gibt diesem die Kugel. Nach 30 Würfeln wird die Bahn gewechselt. Besteht Holzgleichheit, entscheidet über die Platzierung die geringere Anzahl der Fehlwürfe. Wenn noch keine Rangfolge zu ermitteln ist, wird das niedrigste Ergebnis einer Serie aus DG 1 bis DG 4 zu Ungunsten des Betreffenden gewertet. Ist auch hier Gleichheit, wird das zweitniedrigste Ergebnis genommen usw.

Bitte beachten, dass beim „Tandem alt“ ab den Oberfränkischen Meisterschaften mit Qualifikation und KO System gespielt wird.

Tandem international mixed

Bei den Meisterschaften Tandem international Mixed werden in der Qualifikationsrunde mit 2 Wurfserien mit je 30 Wurf (15 Volle/15 Abräumen) gespielt. Jeder Spieler darf nur eine eigene Kugel auflegen und nur mit seiner eigenen Kugel spielen. Bei den Meisterschaften Tandem international gilt in jeder Runde eine Einspielzeit von 3 Minuten (außer jede nun startende Paarung war unmittelbar vorher schon auf der Bahn). Die erste Wurfserie beginnt der Spieler. Die zweite Wurfserie beginnt die Spielerin. Nach Abspiel der Kugel nimmt der Spieler die nächste Kugel für seinen Partner auf und gibt diesem die Kugel. Nach 30 Würfeln wird die Bahn gewechselt. Besteht in der Qualifikation nach 60 Wurf Holzgleichheit, entscheidet über die Platzierung das bessere Abräumergebnis anschließend die geringere Anzahl der Fehlwürfe. Wenn noch keine Rangfolge zu ermitteln ist, wird das niedrigere Ergebnis einer Serie zu Ungunsten der Betreffenden gewertet.

Die besten 8 (16) Tandempaare qualifizieren sich für die K.O. Runde. In der K.O. Runde spielt Tandem gegen Tandem nach einem Startplan je nach Platzierung in der Qualifikation. Gespielt werden wieder 2 Wurfserien mit je 30 Wurf (15 Volle / 15 Abräumen). Pro Wurfserie (30 Wurf) wird ein SP vergeben. Das Tandem-Paar mit dem höheren Ergebnis erhält einen SP. Ist das Ergebnis gleich, wird unverzüglich ein Sudden Victory über **je 1 Wurf** in die Vollen absolviert. Tandempaar links beginnt. Das Paar entscheidet selbst, wer von beiden Spielern den 1. Wurf im SV abgibt. Beim eventuellen 2. Wurf beginnt Tandempaar rechts. Dies wird fortgesetzt bis eine Unterscheidung durch die Kegelanzahl möglich ist. Endet das Duell nach 2 x 30 Wurf mit 1:1 SP wird zur Ermittlung des Siegers ein Match Sudden Victory über **je 2 Würfe** in die Vollen absolviert. Das linke Tandempaar beginnt, sollte nach 4 Würfeln Gleichheit bestehen, wird die Bahn gewechselt und der Match Sudden Victory über je 2 Würfe wiederholt. Dies geschieht bis eine Unterscheidung möglich ist. Sieger ist, wer im Finale die 2 SP erzielt hat oder bei 1:1 den Match Sudden Victory für sich entscheiden konnte.

Sprint m/w

Bei den Einzelmeisterschaften Sprint werden in der Qualifikationsrunde 2 Wurfserien mit je 20 Wurf (10 Volle/10 Abräumen) gespielt. Beim „Sprint“ gilt in jeder Runde eine Einspielzeit von 3 Minuten (außer jeder Starter war unmittelbar vorher schon auf der Bahn). Nach 20 Würfeln wird die Bahn gewechselt. Besteht in der Qualifikation nach 40 Wurf Holzgleichheit, entscheidet über die Platzierung das bessere Abräumergebnis anschließend die geringere Anzahl der Fehlwürfe. Wenn noch keine Rangfolge zu ermitteln ist, wird das niedrigere Ergebnis einer Serie zu Ungunsten der Betreffenden gewertet.

Die besten 8 (16) Spieler qualifizieren sich für die K.O. Runde. In der K.O. Runde spielt Spieler gegen Spieler nach einem Startplan je nach Platzierung in der Qualifikation. Gespielt werden wieder 2 Wurfserien mit je 20 Wurf (10 Volle / 10 Abräumen). Pro Wurfserie (20 Wurf) wird ein SP vergeben. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis erhält einen SP. Ist das Ergebnis gleich, wird unverzüglich ein Sudden Victory über **1 Wurf** in die Vollen absolviert. Spieler links beginnt. Beim eventuellen 2. Wurf beginnt Spieler rechts. Dies wird fortgesetzt bis eine Unterscheidung durch die Kegelanzahl möglich ist. Endet das Duell nach 2 x 20 Wurf mit 1:1 SP wird zur Ermittlung des Siegers ein Match Sudden Victory über **3 Würfe** in die Vollen absolviert. Spieler links beginnt, sollte nach 3 Würfeln Gleichheit bestehen, wird die Bahn gewechselt und der Match Sudden Victory über 3 Würfe wiederholt. Dies geschieht bis eine Unterscheidung möglich ist. Sieger ist, wer im Finale die 2 SP erzielt hat oder bei 1:1 den Match Sudden Victory für sich entscheiden konnte.

Andre Deinlein

2. Sportwart