

# *SPIELREGLEMENT DER CLUBMEISTERSCHAFTEN DER F.L.Q. National – Schere*

## Inhalt

KAPITEL I	GÜLTIGKEIT DES REGLEMENTS	2
KAPITEL II	TEILNAHMEBERECHTIGT AN DER MEISTERSCHAFT	2
KAPITEL III	EINTEILUNG DER MANNSCHAFTEN (AUF- UND ABSTIEG)	2
KAPITEL IV	STEIGEN UND ABSTEIGEN AUSSER DER REIHE	4
KAPITEL V	STEIGEN UND ABSTEIGEN BEI PUNKTGLEICHHEIT	4
KAPITEL VI	TRAINING	4
KAPITEL VII	ABLAUF EINES MEISTERSCHAFTSSPIELS	5
KAPITEL VIII	ABLAUF EINES POKALSPIELS	5
KAPITEL IX	ABLAUF EINES CHALLENGESPIELS	6
KAPITEL X	ABLAUF DER EINZELMEISTERSCHAFTEN	6
KAPITEL XI	AUFSTELLUNG DES SPIELKALENDERS	8
KAPITEL XII	REIHENFOLGE DES ANTRETENS ZU EINEM SPIEL RESP. EINER KOMPETITION	9
KAPITEL XIII	BAHNEN – AUTOMAT – KEGEL – KUGELN – BHANKONTROLLE	9
KAPITEL XIV	BEGINN DER SPIELE	13
KAPITEL XV	SPIELBOGEN	13
KAPITEL XVI	ZUSAMMENSETZUNG EINER MANNSCHAFT	14
KAPITEL XVII	EINE MANNSCHAFT RESP. EIN(E) SPIELER(IN) KANN ZUM FESTGESETZTEN TERMIN NICHT ANTRETEN	15
KAPITEL XVIII	WERTUNG DER SPIELE	15
KAPITEL XIX	VERLEGEN EINES SPIELS	16
KAPITEL XX	LIZENZEN	17
KAPITEL XXI	LOKALWECHSEL	18
KAPITEL XXII	VEREINSWECHSEL – TRANSFERZEIT	18
KAPITEL XXIII	ANMELDUNG – ABMELDUNG	19
KAPITEL XXIV	AUSLÄNDISCHE VEREINE (VEREINSSITZ IM AUSLAND)	20
KAPITEL XXV	AUSZEICHNUNGEN – DIPLOME – MEDAILLEN – POKALE	20
KAPITEL XXVI	PFLICHTEN DER VEREINSSEKRETÄRE	21
KAPITEL XXVII	PROTESTE – BERUFUNGEN	21
KAPITEL XXVIII	BEITRÄGE – GEBÜHREN – ORDNUNGSSTRAFEN	22
KAPITEL XXIX	KLUBNAME	22
KAPITEL XXX	EINSETZEN VON SPIELERN/INNEN IN EINER HÖHER KLASSIERTEN MANNSCHAFT	23
KAPITEL XXXI	SPIELMODUS (ZAHL UND ZUSAMMENSETZUNG DER PARTIES)	23
KAPITEL XXXII	PRIVATE ORGANISATIONEN EINES DER F.L.Q. ANGESCHLOSSENEN VEREINS	24
KAPITEL XXVIII	FUSION	24
KAPITEL XXXIV	BAHNMIETE	24
KAPITEL XXXV	RECHTSORDNUNG DES VERBANDSGERICHTES	24
KAPITEL XXXVI	RECHTSORDNUNG DES BERUFUNGSRATES	27
KAPITEL XXXVII	KOMMISSIONEN	31
KAPITEL XXXVIII	STATUTEN- UND REGLEMENTSKOMMISSION	32
KAPITEL XXXIX	REGLEMENT DER GENERALVERSAMMLUNGEN	32
	ZUSATZBESTIMMUNGEN	33
	OFFIZIELLE STRAFENSKALA DER F.L.Q.	35
	MASSE DER BAHNEN – KEGELN- UND KUGELN	37

# SPIELREGLEMENT DER CLUBMEISTERSCHAFTEN DER F.L.Q. National - Schere

## KAPITEL I. GÜLTIGKEIT DES REGLEMENTES

- 1) Dieses Reglement tritt ab Saison 2010/2011 in Kraft und ist bindend bis auf Widerruf.
- 2) Alle von der F.L.Q. organisierten Spiele fallen unter dieses Reglement.
- 3) Für die Pokalspiele, Challengespiele, Barragetreffen, Einzelmeisterschaften, stellt die nationale technische Kommission, T.K.N., für diese speziellen Fälle erfassende Zusatzreglemente auf.

## KAPITEL II. MEISTERSCHAFT TEILNAHMEBERECHTIGT AN DER MEISTERSCHAFT

Teilnahmeberechtigt sind:

- 4) Alle Mannschaften, die während der letzten Saison spielberechtigt waren und gegen die kein ausdrückliches Spielverbot ausgesprochen wurde.
- 5) Neue Mannschaften, die bis spätestens eine Woche vor der ordentlichen Generalversammlung der neuen Saison ihre schriftliche Anmeldung an das Generalsekretariat abgegeben haben. Abmeldungen müssen vor dem 15. Juli erfolgen, um die Vorbereitungsarbeiten der T.K.N. nicht zu behindern.
- 6) Bei einer zu spät erfolgten Abmeldung und Anmeldung sind alle Spieler der in Frage kommenden Mannschaft bis zu Beginn der Rückrunde gesperrt.

## KAPITEL III. EINTEILUNG DER MANNSCHAFTEN (Auf und Abstieg)

- 7) Da jedes Jahr Neuanmeldungen und Abmeldungen zu erwarten sind, behält sich die T.K.N. in den unteren Divisionen eine gewisse, den Umständen entsprechende, Handlungsfreiheit vor.

### *Nationaldivision:*

- 8) Sie begreift 1 Bezirk zu 8 Mannschaften.
- 9) Die bei Saisonschluss erstklassierte Mannschaft ist Landesmeister, die zweite klassierte Mannschaft ist Vize-landesmeister.
- 10) Die drei letztklassierten steigen in die Nationale 2 ab.

### *Nationale 2:*

- 11) Sie besteht aus 3 Bezirken zu je 8 Mannschaften.
- 12) Die erstklassierte Mannschaft eines jeden Bezirkes ist Bezirksmeister und steigt in die Nationaldivision auf.
- 13) Die 2 letztklassierten Mannschaften eines jeden Bezirkes steigen in die Ehrenpromotion ab.

### *Ehrenpromotion:*

- 14) Sie besteht aus 6 Bezirken zu je 8 Mannschaften.
- 15) Die erstklassierte Mannschaft eines jeden Bezirkes ist Bezirksmeister und steigt in die Nationale 2 auf.
- 16) Die 2 letztklassierten Mannschaften eines jeden Bezirkes steigen in die Promotion ab.

### *Promotion*

- 17) Sie besteht aus 6 Bezirken zu je 8 Mannschaften.
- 18) Die zwei erstklassierten Mannschaften eines jeden Bezirkes steigen automatisch in die Ehrenpromotion auf.

19) Die erstklassierte Mannschaft eines jeden Bezirkes ist Bezirksmeister.

20) Die zwei letztklassierten Mannschaften eines jeden Bezirkes steigen in die 1. Division ab.

#### *1./2./3./4 Division: (Wenn bestehen)*

21) Sie setzen sich aus je 6 Bezirken mit 8 Mannschaften zusammen.

22) Die erstklassierten Mannschaften der Bezirke sind Bezirksmeister der in Frage kommenden Division.

23) Die 2 erstklassierten Mannschaften eines jeden Bezirkes steigen in die nächst höhere Division auf.

24) Die 2 letztklassierten Mannschaften eines jeden Bezirkes steigen in die nächst tiefere Division ab.

25) Einteilung und Aufstieg hängen von der Anzahl der Mannschaften ab und werden alljährlich nach sportlichen Gesichtspunkten der vorliegenden Situation angepasst.

26) Alle nicht vorauszusehenden und eventuell eintretende Fälle entscheidet die T.K.N. im Einvernehmen mit dem Verwaltungsrat der F.L.Q.

#### *Auslosung*

27) Die Aufstellung aller Divisionen wird von der TKN vorgenommen. Die beiden höchsten Spielklassen werden ausgelost, die restlichen Divisionen werden bestmöglich regional geordnet.

Den Vereinen wird der Ort und das Datum auf der ordentlichen Generalversammlung mitgeteilt, ihnen steht ein Anwesenheitsrecht zu.

#### *Damensektion*

##### *Nationaldivision*

28) Die Nationaldivision setzt sich aus 8 Mannschaften zusammen.

29) Die erstklassierte Mannschaft ist Landesmeister der Damensektion, die zweite klassierte Mannschaft Vize-landesmeister.

30) Die 2 letztklassierten Mannschaften steigen in die Ehrenpromotion ab.

##### *Ehrenpromotion:*

31) Die Ehrenpromotion besteht aus 8 Mannschaften.

32) Die erstklassierte Mannschaft ist Divisionsmeister, die zweit klassierte Mannschaft Vizemeister.

33) Die 2 erstklassierten Mannschaften steigen in die nächst höhere Division auf, die 2 letztklassierten Mannschaften steigen in die nächst tiefere Division ab.

##### *Promotion:*

34) Die Promotion besteht aus 8 Mannschaften.

35) Die erstklassierte Mannschaft ist Divisionsmeister, die zweit klassierte Mannschaft Vizemeister.

36) Die 2 erstklassierten Mannschaften steigen in die nächste höhere Division auf, die 2 letztklassierten Mannschaften steigen in die nächst tiefere Division ab.

##### *1./2./3: Division:*

37) Die Divisionen bestehen aus 8 Mannschaften.

38) Die erstklassierte Mannschaft ist Divisionsmeister, die zweit klassierte Mannschaft Vizemeister.

39) Die 2 erstklassierten Mannschaften steigen in die nächst höhere Division auf, die 2 letztklassierten Mannschaften steigen in die nächst tiefere Division ab.

40) Alle nicht vorauszusehende und eventuell eintretende Fälle entscheidet die T.K.N. im Einvernehmen mit dem Verwaltungsrat der F.L.Q.

#### KAPITEL IV. STEIGEN UND ABSTEIGEN AUSSER REIHE

- 41) Durch Abmelden bedingt stellen sich alljährlich Situationen, dass Mannschaften außer der Reihe aufsteigen, resp. nicht absteigen. In diesem Zusammenhang gilt folgende Regel:
- 42) Zuerst steigen weniger Mannschaften in der Reihenfolge des kleinsten Punktunterschiedes nicht ab.
- 43) Mannschaften, (Damen und Herrenmeisterschaft) welche während der Meisterschaft ausscheiden, respektive deklassiert werden, werden als Letzte in ihrem respektiven Bezirk klassiert sowie den gegnerischen Mannschaften alle gegen sie erspielten Punkte abgezogen werden.
- 44) In jedem Fall steigt der Tabellenletzte eines jeden Bezirkes ab.

#### KAPITEL V. STEIGEN UND ABSTEIGEN BEI PUNKTEGLEICHHEIT

- 45) Über den in der Meisterschaft in Frage kommende Platz entscheidet am Saisonende die Punktezahl.
- 46) Bei Punktegleichheit entscheidet der Reihe nach:
- a) Die Zahl der gewonnenen Spiele während der Meisterschaft, die sie gegeneinander ausgetragen haben.
  - b) Die Zahl der gewonnenen Auswärtspartien.
  - c) Die Anzahl der Punkte der 4 individuellen Spiele beider Mannschaften.
  - d) Besteht dann noch immer Gleichheit, entscheiden 2 Barragespiele, deren Termine von der T.K.N. festgelegt werden.

#### KAPITEL VI. TRAINING

- 47) Die Bahnen sind Privatbesitz. So kann die F.L.Q. keine Garantie geben, dass den Gastmannschaften die Bahnen nach Belieben zum Training zur Verfügung gestellt werden können.
- 48) Eine Stunde vor Spielbeginn gilt als offizielles Training. Die Kugeln, welche beim offiziellen Training im Kugeltrog zur Verfügung stehen müssen bei Spielbeginn vorhanden sein.
- 49) Der Bahnbetreiber muss der Gastmannschaft am Spieltag 1 Stunde vor dem offiziellen Spielbeginn die Bahn in einwandfreiem, normalem Zustand zwecks Trainings überlassen.
- 50) Nach dieser Stunde schieben die Heimspieler und die eventuell später eingetroffenen Gastspieler die ihnen zustehenden 5 Trainingskugeln und das Spiel beginnt, ohne dass der Bahnbesitzer die Piste überholt.
- 51) Die Bahn muss sich in normalen Zustand präsentieren, d.h. sie darf nicht vorsätzlich manipuliert werden. Manipulationen an der Bahn vor einem Spiel oder nach einer Bahnkontrolle der Bahnkontrollkommission werden mit der Sperre der Bahn und der darauf eingeschriebenen Mannschaften belegt.
- 52) Die Kugeln müssen griffig sein.
- 53) Während der laufenden Saison dürfen weder Kugeln dem Kugeltrog hinzugefügt noch entfernt werden.
- 54) Die Bahnmiete des einstündigen Trainings der Gastmannschaft geht zu Lasten des Gastgebers.
- 55) Ist bei einer 2-Bahnen-Anlage nur ein Auffangtrog für die Kugeln vorhanden, so darf während des einstündigen Trainings sowie während des Spieles nicht auf dieser zweiten Bahn gespielt werden.
- 56) Am Austragungstag eines Meisterschafts- respektive Pokalspieles, darf kein/e Spieler/in der implizierten Mannschaften sich auf einer im Lokal befindenden Bahn einspielen, ausser der offiziellen Trainingsstunde für die Gastmannschaft bzw. den 5 Trainingskugeln für die Heimmannschaft.
- 57) Ein Gastspieler, welcher zu spät eintrifft und nicht an dem einstündigen Training teilnehmen konnte, hat das Recht auf 5 Trainingskugeln vor Beginn des Spieles, jedoch muss dieses geschehen, bevor der zweitletzte Heimspieler seine 5 Trainingskugeln geschoben hat.
- 58) Bei Pokalspielen auf einer neutralen Bahn hat jede Mannschaft eine halbe Stunde Training vor dem Spiel.
- 59) Wenn bei einem Pokalspiel kein angemessenes Datum für ein Training der Gastmannschaft zu finden ist, muss die Heimmannschaft ‚fairer Weise‘ eine Woche vor dem Spiel ihr eigenes Training zur Verfügung stellen.

60) Die Mannschaft die als erste gelost wurde beginnt mit dem Training, dann trainiert die zweit genannte Mannschaft bevor die erstgenannte mit dem Spiel beginnt

## KAPITEL VII. ABLAUF EINES MEISTERSCHAFTSSPIELES

### *A) Kontrolle der Mannschaftsführer*

61) Vor Beginn des Spieles kontrollieren die beiden Kapitäne die Lizenzen (Listingkontrolle obligatorisch), den Automaten, die Bahn, die Kegel und die Kugeln.

62) Die Gastgeber nehmen die Eintragungen auf dem Spielbogen vor.

### *B) Start des Spieles*

63) Das Spiel beginnt, wenn die in Frage kommenden Spieler die 5 Trainingskugeln geschoben haben.

64) Doch muss einer Mannschaft die für den vorgesehenen Spielanfang noch nicht komplett ist eine Wartezeit bis maximal 30 Minuten zugestanden werden.

### *C) Antreten der Mannschaften*

65) Die Heimmannschaft tritt zur 1. Partie als erste an, dann tritt der Verlierer als erster an, bei Gleichheit tritt die Mannschaft als 1. an, die das Gleichspiel erzielt hat.

### *D) Spielerwechsel*

66) Ab der 1. Partie können Spieler ausgewechselt werden.

67) Es können nur Spieler derselben Lizenzklasse eingesetzt werden.

68) Eingesetzt werden können weiterhin die 2 Spieler einer tiefer klassierten Mannschaft, die als Ersatzspieler bei der F.L.Q. gemeldet sind.

69) Ein ausgewechselter Spieler darf mehrmals eingesetzt werden.

70) Der Spielerwechsel muss dem Kapitän des Spielpartners vor Beginn der nächsten Partie gemeldet werden. Er darf erst dann auf dem Spielbogen eingetragen werden.

71) Bei jedem Spiel muss der 6. Spieler, bzw. 5. Spielerin antreten wenn sie anwesend sind, ansonsten es eine grobe Unsportlichkeit ist und diese vom VG geahndet wird.

72) Nach der 4. Partie hat der bis dahin noch nicht eingewechselte Spieler das Recht auf 5 Trainingskugeln.

## KAPITEL VIII. ABLAUF EINES POKALSPIELES

73) Jeder Verein (Damen und Herren) nimmt mit einer Mannschaft am Landespokal teil. Demzufolge können alle A-B-C-D- usw. Spieler in dieser Mannschaft eingesetzt werden. Betreffend das Heimrecht bei der Auslosung, wird die divisionsmässig höchstklassierte Mannschaft des Vereins in Betracht gezogen. Die TKN organisiert die Pokalspiele sowie die Austragungsmodalitäten.

### *Wer ist Organisator?*

74) Organisator ist, wenn nicht ausdrücklich anders vermerkt, die erstgenannte Mannschaft, respektive die in Pokalspielen wegen des Heimrechts gesetzte Mannschaft, die innerhalb 3 Tagen nach Erhalt des Resultates der Auslosung mit dem Bahnbetreiber und dem Spielpartner Kontakt aufnehmen muss.

### *Organisation (Reihenfolge)*

75) Als erstes ist der Bahnbetreiber zu kontaktieren, um Kenntnis über die noch zur Verfügung stehenden Spieltermine auf seiner Bahn zu erhalten.

76) In zweiter Instanz sind dem Spielpartner diese Termine mitzuteilen.

77) Falls die Parteien sich auf einen Spieltermin einigen können, wird das Spiel beim Bahnbetreiber festgelegt und es werden gegebenenfalls Trainingsmöglichkeiten wahrgenommen. Der effektive Spieltermin muss der TKN schriftlich mitgeteilt werden.

78) Bestehen jedoch berechtigte Gründe, bzw. keine Möglichkeit innerhalb der von der TKN festgesetzten Zeit auf dieser Bahn anzutreten, so ist die TKN innerhalb von 5 Werktagen zu kontaktieren, welche eine Entscheidung trifft.

79) Je schneller der Bahnbesitzer kontaktiert wird, desto größer ist die Möglichkeit, eine für alle Parteien günstige Situation zu schaffen.

80) Sollte die mit der Organisation betraute erstgenannte Mannschaft innerhalb von 3 Tagen keinen Kontakt mit dem resp. den Spielpartnern aufgenommen haben, so müssen diese den Sekretär der in Frage kommenden Mannschaft telefonisch an seine Pflicht erinnern, gegebenenfalls die TKN benachrichtigen.

81) Wird innerhalb von 5 Werktagen kein Termin für ein Spiel festgelegt, bestimmt die TKN die Bahn und Termin.

82) Ist eine andere Bahn zu bestimmen, so wird dies dem Bahnbesitzer der zuerst vorgesehenen Bahn unverzüglich von der TKN schriftlich mitgeteilt.

## KAPITEL IX. ABLAUF EINES CHALLENGESPIELES

83) Da die Spielreglemente der alljährlich wechselnden Zahl der Teilnehmer angepasst werden müssen, werden diese mit dem Resultat der ersten Auslosung zugestellt.

### *A) Spieltermine*

84) Die F.L.Q. setzt die Spieltermine mit Rücksicht auf den schon bestehenden Spielkalender fest.

85) Ist es einer Mannschaft nicht möglich, zu dem festgesetzten Termin anzutreten, so ist die TKN innerhalb von 3 Werktagen zu kontaktieren, die nach Anhören der Gründe ein anderes Datum festlegen kann.

### *B) Antreten*

86) Antreten zu einem Challengespiel (siehe Artikel 75-84).

### *C) Spielbogen*

87) Sind keine besonderen Spielbogen vorgesehen, so sind die Spielbogen der Meisterschaft zu benutzen.

88) Die erstgenannte Mannschaft führt den Spielbogen, bei deren Abwesenheit die nächstfolgende.

### *D) Bahnmiere*

89) Die teilnehmenden Mannschaften kommen solidarisch für die Bahnmiere auf.

90) Die zweitgenannte Mannschaft führt die Bahnmiere an den Bahnbetreiber ab.

### *E) Nichtantreten einer Mannschaft*

91) Sollte eine Mannschaft nicht antreten können, so ist die TKN unverzüglich schriftlich zu benachrichtigen, welche den Bahnbetreiber rechtzeitig benachrichtigt.

## KAPITEL X. ABLAUF DER EINZELMEISTERSCHAFTEN

### *Teilnahmeberechtigung*

92) Jeder lizenzierte Spieler darf an den Einzelmeisterschaften teilnehmen.

93) Landesmeister kann nur ein/e hierzulande ansässige/r föderierter/e Spieler/in werden.

94) Ausländische Spieler, die einem Verein angehören, der seinen Sitz im Ausland hat, können in keiner Klasse Meister werden. Sie erhalten jedoch ein Diplom als Erster in der Einzelmeisterschaft.

### *Spielmodus*

95) Siehe jährliche Ausschreibung der T.K.N. der F.L.Q.

## *Kategorien*

96) Die Teilnehmer treten in verschiedenen Kategorien an (Damen und Herren)

- A. Herren  
Klasse A: Nationaldivision, Nationale 2, Ehrenpromotion  
B: Promotion, 1. Division, 2. Division, 3. Division
- B. Damen  
Klasse A: Nationaldivision, Ehrenpromotion, Promotion  
B: 1. Division, 2. Division, 3. Division
- C. Junioren (Damen und Herren)  
Höchstens 20 Jahre im Kalenderjahr der E.M. (Finalrunden)
- D. Senioren (Damen und Herren)  
a: mindestens 55 Jahre im Kalenderjahr der E.M. (Finalrunden)  
b: mindestens 64 Jahre im Kalenderjahr der E.M. (Finalrunden)

97) Damen, die in einer gemischten Mannschaft lizenziert sind, nehmen an dem Damenwettbewerb in der Kategorie A oder B teil. Die Division der Herrenmannschaft ist ausschlaggebend.

## *Abmeldung zur Ausscheidung oder zum Endspiel*

98) Das Nichtantreten zu den Ausscheidungsrunden ist äußerst unsportlich und schadet zudem den Bahnbesitzern erheblich, dieses wird laut der Strafenskala des Verbandsgerichtes bestraft (mit Ausnahme einer gültigen Entschuldigung, eingesendet binnen 5 Werktagen.)

99) Kann ein Endspielteilnehmer nicht antreten, so ist die TKN umgehend zu benachrichtigen. Unentschuldigtes Fernbleiben vom Finale wird dem Verbandsgericht gemeldet und laut der Strafenskala bestraft. (mit Ausnahme einer gültigen Entschuldigung, eingesendet binnen 5 Werktagen.)

100) Bei Nichtantreten zu der einen oder anderen Gruppe aus triftigen Gründen, kann der eingeschriebene Spieler sich durch einen anderen Spieler seines Vereins vor der ersten Ausscheidung ersetzen lassen.

101) Sollte ein Spieler durch Krankheit oder Unfall nicht an einem Gruppentermin teilnehmen können, wird ihm seine Einschreibgebühr, nach Einreichen eines ärztlichen Attestes an die TKN, zurückerstattet.

## *Antreten zu den Ausscheidungen*

102) Jeder Spieler muss in der ihm zugeteilten Gruppe an den für diese Gruppe festgelegten Daten antreten, außer bei dem in Artikel 101 und 103 erwähnten Fall.

103) Trifft ein Spieler zu den Ausscheidungen resp. Finale mit Verspätung ein, die er begründen kann, so darf er noch antreten, wenn die erste Figur nicht vollständig gespielt ist. Er tritt in der Reihenfolge nach dem Spieler an, der eben spielte.

## *Teilnahmegebühr*

104) Die Teilnahmegebühr wird vom Verwaltungsrat festgesetzt. Ist die Teilnahmegebühr verrechnet, so geben eine später erfolgte Abmeldung resp. ein eventueller Ausschluss kein Recht auf deren Rückerstattung, außer bei dem in Artikel 101 erwähnten Fall).

## *Sportkleidung*

105) Das Tragen von Sportschuhen ist Pflicht.

Leitung der Ausscheidungen, Finalen

106) Entscheidungen hat allein der Delegierte der TKN zu treffen.

107) Er kann sich jedoch den Rat der TKN einholen.

108) Dies bezieht sich auf Vorkommnisse, die nicht vorauszusehen resp. nicht in den Reglementen niedergelegt sind.

## KAPITEL XI. AUFSTELLUNG DES SPIELKALENDERS

### *Wann - wie - wo ?*

109) Die Aufstellung des Spielkalenders für die gesamte, Anfang Oktober beginnende Saison, wird in der ersten Septemberwoche vorgenommen.

110) Jede Mannschaft ist verpflichtet, einen Vertreter zu delegieren, der alle Vollmachten und Kenntnisse besitzt, um im Namen seiner Mannschaft die Spieltermine für eine Runde festzulegen.

111) Tritt eine Mannschaft nicht an, so muss sie die Termine annehmen, welche die Spielpartner festgelegt haben.

112) Eine nachträgliche Änderung ist nur möglich, nach Befragen der TKN und im Einverständnis der Spielpartner.

### *Auf einer Bahn treten mehrere Mannschaften an:*

113) Wenn auf einer Bahn mehrere Mannschaften antreten, so ist unbedingt durch eine vorherige Absprache zu erreichen, dass nicht mehrere Spiele auf einen Termin gelegt werden.

114) Bei Unstimmigkeiten hat die divisionsmäßig höchsteingestufte Mannschaft Vorrecht.

115) Damit die Mannschaften ihre Vorkehrungen treffen können, wird jedem der Spielplan vorher zugestellt und die Spiele der verschiedenen Divisionen werden nicht an ein und demselben Datum festgelegt.

### *Festlegen der Spieldaten (Verlauf der Zusammenkünfte)*

Der Mannschaftsdelegierte muss über folgende Fakten im Bilde sein:

116) An welchen Wochentagen die Heimbahn für Meisterschaftsspiele frei ist.

117) Wann die Mitglieder seiner Mannschaft zwecks Austragung eines Spieles zur Verfügung stehen.

118) Die Spiele müssen in der Reihenfolge des zugestellten Spielplanes festgelegt werden, doch können ausnahmsweise zwei Spiele "gedreht" werden (Hin und Rückspiel kann getauscht werden).

119) Vom Monat Oktober bis April sollen jeden Monat 2 Spiele ausgetragen werden (bei 14 Meisterschaftsspielen).

120) Die Reihenfolge der Spiele darf nicht geändert werden, das heißt im Monat Oktober Spielrunde 1+2, im Monat November Spielrunde 3+4 usw.

121) Die Mannschaften können in Ausnahmefällen mit dem Einverständnis des Gegners und der TKN ein Meisterschaftsspiel bis zum fünften (5) des nächsten Monats austragen. Die Spielreihenfolge muss gewährleistet sein.

122) Kein Meisterschaftsspiel findet vor dem 1. Oktober oder nach dem 30. April statt.

123) Das letzte Meisterschaftsspiel muss in jedem Bezirk an ein und demselben Tag ausgetragen werden. Die nationale technische Kommission kann vorstehende Regelung bis zur Austragung innerhalb einer Woche genehmigen auf Anfrage der betroffenen Vereine.

### *Eine Mannschaft ist nicht vertreten:*

124) Der Delegierte der TKN kontaktiert den Sekretär der Mannschaft resp. den Bahnbetreiber, um festzustellen, wann die Bahn für Heimspiele dieser Mannschaft frei ist.

125) Die Spielpartner und der Delegierte der TKN setzen die Spiele fest.

126) Der abwesenden Mannschaft wird von der TKN innerhalb 8 Tagen ein Spielplan zugestellt.

127) Spieltermine, die nicht gelegen sind, können im Einverständnis mit dem jeweiligen Spielpartner verlegt werden.

128) Dies ist der TKN zu melden.

129) Eine Ordnungsstrafe wird den nicht angetretenen Vereinen verrechnet.

## KAPITEL XII. REIHENFOLGE DES ANTRETENS ZU EINEM SPIEL RESP. EINER KOMPETITION

Folgende Regelung wird angewandt:

### *A) Meisterschaft*

130) Bei Meisterschaftsspielen tritt die Heimmannschaft als erste an.

### *B) Pokalspiele*

131) Bei Pokalspielen tritt die erstgenannte respektive gesetzte Mannschaft (Mannschaft A) als erste an, nach der festgelegten Reihenfolge A. B. B. A. B. A. A. B.

### *C) Rampo*

132) Im Verlauf eines Spieles tritt der Verlierer als erster an. Bei "Rampo" diejenige Mannschaft, die das Gleichspiel erzielt hat.

### *D) Challengespiele*

133) Bei Challengespielen tritt ebenfalls die als erste genannte Mannschaft als Erste an. Erklärt die erste Mannschaft Forfait, so tritt die zweite genannte Mannschaft als Erste an.

## KAPITEL XIII. BAHNEN - AUTOMAT - KEGEL - KUGELN - BAHNKONTROLLE

### *A) Bahnen*

134) Die Kegelbahnen, die Kegel und Kugeln müssen den gültigen technischen Vorschriften der F.L.Q. entsprechen.

135) Verantwortlich gegenüber der F.L.Q. zeichnet der Verein, respektiv die Mannschaft(en), welche die Klubbahn bespielt.

136) Bahnen nebst Zubehör müssen zu offiziellen Wettbewerben (Spiele und Trainingsstunde) in einem einwandfreien und sauberen Zustand sein.

137) Um einen sportlichen und fairen Verlauf solcher Wettbewerbe zu gewährleisten, ist es strengstens verboten, die Bahn sowie die Kugeln in irgendeiner Weise absichtlich zu manipulieren.

138) Die TKN hat das Recht eine Bahn zu jeder Zeit, d.h. innerhalb der gesetzlich festgehaltenen Öffnungszeiten, durch die Bahnabnehmer kontrollieren zu lassen, falls sie Kenntnis von Arbeiten, Reparaturen oder irgendwelchen Manipulationen der Kegelbahnen hat.

139) Bei Protest bezüglich einer Unregelmäßigkeit gegenüber den technischen Bestimmungen der Bahn vor einem offiziellen Wettbewerb, wird das Verbandsgericht von der TKN mit einer Untersuchung befasst.

140) Bei Feststellung einer Unregelmäßigkeit während der Trainingsstunde betreffend den Zustand der Bahn und Kugeln, muss der Verein die TKN sofort benachrichtigen, welche so schnell wie möglich den Zustand der Bahn an Ort und Stelle überprüft.

141) Sollte keine sofortige Überprüfung der Bahn möglich sein, muss das Spiel unter Protest ausgeführt werden.

142) Je nach Schwere der Verfehlung kann das Spiel neu angesetzt werden respektive das Verbandsgericht mit einer Untersuchung von der TKN befasst werden.

143) Die hierzu entstandenen Kosten gehen zu Lasten der Heimmannschaft, welche gegenüber der F.L.Q. verantwortlich für die Bahn zeichnet und werden ihr in Rechnung gestellt.

144) Entsprechend den gültigen Reglementen, muss die Bahn dem Spielpartner zur offiziellen Trainingsstunde, sowie zum offiziellen Wettbewerb in einwandfreiem Zustand zur Verfügung gestellt werden.

145) Es ist strengstens untersagt, den normalen Zustand der Bahn durch Manipulation an den Bohlen, der Kegelgrundfläche, den Kegeln und der Kugeln zu beeinflussen.

146) Des Weiteren dürfen weder die Kehrung noch das Niveau der Bahn negativ beeinflusst werden, um die Leistung der gegnerischen Mannschaft in irgendeiner Weise negativ zu beeinflussen.

147) Die Bahn, die Kugeln und der Vierpass dürfen nicht in nassem, feuchten oder klebrigem Zustand sein.

148) Die Kugeln müssen griffig sein und dürfen nach dem Spielen nicht durch nasse „Ringe oder Streifen“ gekennzeichnet sein.

149) Sollte dieses während des offiziellen Trainings oder Wettbewerbs festgestellt werden, kann das Säubern der Kugeln vom Spielführer verlangt werden. Wird die Säuberung nicht vollzogen, ist die TKN sofort zu informieren.

150) Nach dem offiziellen Training dürfen an Bahn und Kugeln keine Veränderungen vorgenommen werden.

### *B) Kehlung, Niveau und Anstieg der Bahnen*

151) Die Kehlung der Bahn und der Kegelstandplatte darf 6 m/m nicht überschreiten.

152) Das Niveau der Bahn sollte eben sein, eine Toleranz von Maximum  $\pm 5$  m/m ist erlaubt.

153) Sollte das zugelassene Niveau überschritten werden, muss die Bahn in das zulässige Niveau gebracht werden, widrigenfalls wird diese zu offiziellen Spielen nicht mehr zugelassen.

154) Die Steigung der Bahn darf 100 m/m in der Länge nicht übersteigen.

155) Die freie Seilung muss so groß sein, dass der Kegel 1 ohne großen Widerstand mit seinem Kopfteil jeden Punkt der Abschlussmatte erreichen kann.

### *C) Pudelsbegrenzungslinie*

156) Das Anbringen einer Pudelschnur zwischen Bahnbeginn und Anlauffläche ist Pflicht!

157) Die Entfernung Bahn-Pudelsch (Bahnbeginn), muss zwischen 30-50 cm sein.

158) Die Pudelschnur darf wegen Verletzungsgefahr nicht zu straff gespannt sein.

### *D) Anlaufbohle*

159) Die Anlaufbohle darf bis zur Bahnpuddelabgrenzung absolut nicht glatt sein.

160) Der Spieler darf sich beim Abspielen der Kugel nicht durch andere Spieler oder Zuschauer beeinträchtigt bzw. behindert fühlen.

### *E) Kegel*

161) Bezeichnung der Kegel:

Kegel Nr. 1 = Vorderkegel  
Kegel Nr. 2 = linke vordere Dame  
Kegel Nr. 3 = rechte vordere Dame  
Kegel Nr. 4 = linker Bauer  
Kegel Nr. 5 = König  
Kegel Nr. 6 = rechter Bauer  
Kegel Nr. 7 = linke hintere Dame  
Kegel Nr. 8 = rechte hintere Dame  
Kegel Nr. 9 = Hinterholz

162) Erlaubt sind die Masse zwischen 95-100 m/m.

163) Abgenutzte, ausgeschlagene und defekte Kegel müssen ersetzt werden.

164) Der Kegel Nr. 5 (König) muss anhand einer aufgesetzten Krone gekennzeichnet sein.

165) Im Mittelpunkt der Kegelgrundfläche muss sich eine mit Federdruck angebrachte Zentrierkugel befinden.

166) Die Zentrierkugel muss aus Stahl sein und soweit vorstehen, dass der Kegel nicht auf einer ebenen Fläche stehen bleibt.

167) Während der laufenden Meisterschaft ist es nicht erlaubt, die beim ersten Meisterschaftsspiel vorhandenen Kegel durch solche mit anderen Massen zu ersetzen.

168) Die Kegelstandfläche muss eine quadratische Länge von 1.150 m/m (mit Maximum 1–10 m/m Differenz) haben.

169) Die Mittelpunkt der Kegelgrundfläche müssen sich im Mittelpunkt (Kegel Nr. 5 - König) an den vier Eckpunkten und auf den vier Halbierungspunkten der Seiten eines Quadrates befinden.

#### *F) Kugeln*

170) Folgende Masse müssen vorhanden sein:

Je zwei Exemplare von 16 cm - 15 cm - 14 cm.

Je zwei Exemplare von 17 cm können vorhanden sein.

Stellt der Bahnbetreiber respektive der Heimverein eine 18 cm Kugel zur Verfügung, müssen je zwei Kugeln von 17 cm - 16 cm - 15 cm und 14 cm vorhanden sein.

171) Der Verein respektive die Mannschaft(en) müssen vor der laufenden Saison deutlich und sichtbar anzeigen, mit Angabe der genauen Masse, welche Kugeln sich während eines Meisterschaftsspiels im Kugelfang befinden.

172) Die Kugeln müssen griffig sein und dürfen keine Spuren von Öl oder flüssigem Wachs ausweisen.

173) Falls Bahnen und Kugeln mit Silikon behandelt werden, kann es den Vereinen/Mannschaften verboten werden, solche Bahnen zu bespielen.

N.B. Silikon darf nur zur Behandlung des Vierpasses verwendet werden.

#### *G) Kugelwechsel*

174) Der Spieler muss Kugelwechsel vornehmen, d.h. er darf dieselbe Kugel nicht zweimal hintereinander spielen. Er darf diese Kugel nur als 1., 3., 5., usw. benutzen.

175) Ausnahmen

In drei Fällen darf die gleiche Kugel nochmals benutzt werden:

Wenn er mit dieser Kugel alle Neun abgeräumt hat;  
wenn er mit dieser Kugel das Spiel geräumt hat; und  
bei einem Automatendefekt und Umfallen eines Kegel.

#### *H) Defekt an Automaten, respektive Bahn und Kegeln*

a) Meisterschafts- Pokal- und Challengespiele

176) Der Defekt kann sogleich behoben werden.

Das Spiel wird weitergeführt wo es regulär aufgehört hat.

177) Wird ein Spiel während mehr als 45 Minuten unterbrochen und dann wieder fortgesetzt, darf jeder Spieler 2 Trainingskugeln spielen.

178) Der Defekt kann nicht sogleich behoben werden. Die Heimmannschaft tritt als erste an.

179) Zu der Partie, die als erste im neu angesetzten Spiel zählt, tritt jedoch die Mannschaft als erste an, die im unterbrochenen Spiel als erste angetreten war.

180) Jede Mannschaft bekommt vor der Neuansetzung fünf Trainingskugeln.

b) Einzelmeisterschaft

181) Der Defekt wird gleich behoben.

Das Spiel beginnt, wo es aufgehört hat.

182) Der Defekt kann nicht sogleich behoben werden:

Die erzielten Resultate bleiben bestehen. (jeweils komplett gespielte Parties)

Die nationale technische Kommission kann nach Analyse der Situation eine Wiederholung des ganzen Spieles anordnen respektive eine andere Bahn zum Spiel bestimmen.

Die Trainingskugeln werden in jedem Fall wiederholt.

### *I) Automatische Bahnen*

183) Der automatische Kegelsteller ist auf vier Sekunden einzustellen.

184) Die Kontrolle dieser Bestimmung obliegt dem Kapitän der Gastmannschaft vor dem Spiel.

185) Er darf dieses ebenfalls tun, falls während dem Spiel eine Anomalie festgestellt wird.

Es ist selbstverständlich klar, dass der Kapitän der Gastmannschaft nur im Beisein des Besitzers, respektive des Verwalters der Bahn eine Kontrolle durchführen darf.

186) Nachträglich in diesem Sinne vorgebrachte Reklamationen sind hinfällig.

187) Nur alle Kegel, welche vom automatischen Kegelsteller markiert werden, zählen als gespielt. Hat der automatische Kegelsteller einen Defekt bei der Markierung, treten die unter 178 bis 184 angegebenen Dispositionen in Kraft.

188) Auf alle Neun muss der Vorderkegel als erster getroffen werden.

189) Gehen durch Versagen des automatischen Kegelstellers die Kegel hoch, wenn der angetretene Spieler seine Kugel regelrecht abgespielt hat, so darf diese Kugel nochmals gespielt werden. Dasselbe gilt, wenn in diesem Zeitraum Kegel umfallen.

190) Wird ein Einzelkegel und ein anderer Kegel, der keine Verbindung zu diesem Kegel hat, markiert, ohne von der Kugel respektive dem angeschossenen Kegel getroffen zu sein, zählt nur der getroffenen und umgelegte Kegel.

191) Stellen sich beim Aufstellen des Spieles Kegel schief, so kann der angetretene Spieler das nochmalige Aufstellen der Kegel verlangen.

192) Ein Kegel, der durch Einwirken der abgespielten Kugel außerhalb der Spielfläche zu stehen kommt und nicht vom Kegelsteller automatisch und ohne äußere Einwirkung an die richtige Stelle gesetzt wird, gilt als gespielt.

193) Es ist dem Schalttafeloperator verboten, sich auf die Schalttafel zu stützen.

### *J) Neutrale Bahnen*

194) Neutral ist im Prinzip jede Bahn, die nicht Klubbahn eines Vereins respektive einer Mannschaft ist.

195) Die Vielzahl der Vereine, der häufige Bahnwechsel, der jährliche Fluss des Auf- und Absteigens bringen es mit sich, dass jede Bahn, die nicht Klubbahn ist, als neutrale Bahn angesehen werden muss.

### *K) Pudelwerfen*

196) Der Kapitän des Spielpartners macht den notorischen Pudelwerfer, nachdem er seine Kugel geschoben hat, in sportlicher Manier auf die Unkorrektheit seines Spielens aufmerksam und fordert ihn höflich auf, sich dem Gesetz der sportlichen Fairness zu unterwerfen.

197) Nicht erlaubt ist es, den betroffenen Spieler während dem Abspielen seiner Kugel durch laute Zurufe oder Kommentare zu stören.

198) Das Einwirken des Kapitäns hat in korrekter Manier zu geschehen, wenn die Mannschaft ihren Wurf gespielt hat.

199) Bei Unbelehrbaren und in wirklich krassen Fällen hat der Spielpartner das Recht unter Protest zu spielen und diesen, mit der genauen Angabe der Uhrzeit des Geschehens, auf dem Spielbogen zu vermerken.

Nachdem die vorstehende Prozedur respektiert wurde und beim notorischen Pudelwerfer keine Einsicht festzustellen ist, ist der Besitzer respektive Verwalter der Kegelbahn in jedem Fall berechtigt den Kapitän der betroffenen Mannschaft aufzufordern den betreffenden Spieler auszuwechseln respektive dem Spieler das Weiterspielen zu verbieten.

Vorstehende Maßnahme darf jedoch nicht dazu führen überspitzt zu reagieren, wenn ein Spieler einmal Pudel wirft, sondern darf nur im Falle notorischen Pudelwerfens angewandt werden.

In jedem Fall sollte ein Delegierter der TKN sofort benachrichtigt werden, welcher sich zu Ort begibt falls dies möglich ist.

### *L) Überholen der Bahnen*

200) Vom sportlichen Standpunkt aus gesehen, wäre es nicht in Ordnung an der Bahn während der Saison Umänderungen vorzunehmen außer im Falle von unaufschiebbaren Reparaturen.

201) Umänderungen sollten während der Ruhepause (Mai-September) vollzogen werden.

202) Die Vereine sind verpflichtet jede Umänderung respektive Überholen der Heimbahn der TKN unverzüglich schriftlich mitzuteilen

#### *M) Bahnkontrolle*

203) Eine Bahnkontrolle, bei neuer Bahn oder aufgrund eines berechtigten Protestes, kann nur von der zuständigen Kommission in Auftrag gegeben werden.

204) Der Bahnbesitzer und die auf dieser Bahn eingeschriebenen Mannschaften werden von der zuständigen Kommission angeschrieben (der Bahnbesitzer per Einschreiben), zwecks Vereinbarung eines Kontrolltermins.

205) Bei Protest im Hinblick auf Verdacht der Manipulation einer Bahn, kann die Bahn ohne vorherige Ankündigung eine Stunde vor jedem Heimspiel kontrolliert werden.

206) Die Bahnkontrolleure verfassen einen schriftlichen Bericht der Bahnkontrolle und leiten diesen an die zuständige Kommission weiter.

207) Die zuständige Kommission stellt dem Bahnbesitzer (per Einschreiben) und den betroffenen Mannschaften das Resultat der Kontrolle schriftlich mit, mit genauer Angabe der auszuführenden Änderungen sowie dem Termin bis zu welchem die Änderungen zu erfolgen haben.

208) Der Bahnbesitzer kann, aus berechtigten Gründen, bei der zuständigen Kommission eine Verlängerung des Umänderungstermins beantragen.

209) Der Bahnbesitzer, nachdem die erwünschten Änderungen vollzogen sind, teilt der F.L.Q. dies schriftlich mit unter Angabe eines Termins zur finalen Kontrolle der Bahn.

210) Erhält die F.L.Q. keine schriftliche Mitteilung bezüglich der erwünschten Änderungen an der Bahn innerhalb des erwünschten Termins, ist die erste Bahnkontrolle maßgebend.

211) Entspricht die kontrollierte Bahn nicht den Bahnregeln der F.L.Q., wird sie für alle F.L.Q.-Spiele verworfen.

212) Allen Bahnbesitzern, deren Bahnen den Regeln der F.L.Q. entsprechen, wird ein diesbezügliches Zertifikat ausgestellt, welches seine Gültigkeit bis zur nächsten Bahnkontrolle behält.

### KAPITEL XIV. BEGINN DER SPIELE

#### *A) Meisterschafts- Pokal- und Challengespiele*

213) Diese Spiele beginnen um 20.00 Uhr.

#### *B. Einzelmeisterschaften und Challengespiele*

214) Diese Spiele werden gewöhnlich nachmittags ausgetragen und beginnen um 15.00 Uhr. Ist eine andere Uhrzeit vorgesehen, so wird dies ausdrücklich angesagt.

### KAPITEL XV. SPIELBOGEN

#### *A. Wer führt den Spielbogen?*

215) Bei Meisterschafts- Pokal und Challengespielen führt die Heimmannschaft den Spielbogen. Sind keine besonderen Spielbogen für die einzelnen Disziplinen vorgesehen, sind die Spielbogen der Mannschaftsmeisterschaft zu benutzen.

216) In allen übrigen Fällen wird der Spielbogen, wenn nicht ausdrücklich anders bestimmt, von der erstgenannten Mannschaft geführt.

#### *B. Wie wird der Spielbogen geführt*

217) Wegen der großen Zahl der Mannschaften, der alljährlich zahllosen Änderungen (Lokalwechsel, Namensänderung usw.) muss der Spielbogen unbedingt genau, sauber und vollständig geführt werden.

218) Abkürzungen auf dem Spielbogen sind so vorzunehmen, dass sie weder zu Irrtümern noch zu Zweideutigkeiten Anlass geben können.

219) Vor Beginn des Spieles sind nur die 6 Spieler resp. 5 Spielerinnen zu notieren, die zur 1. Partie eingesetzt werden. Die Ersatzspieler werden erst notiert, wenn sie eingewechselt werden.

220) Allen notierten Spielern wird ein Spiel in Anrechnung gebracht.

221) Die Partien sind fortlaufend zu notieren. Beispiel: 1 - 0 / 2 - 0 / 2 - 1 usw..

222) Beide Vereine tragen die Verantwortung für die korrekte Ausführung des Spielbogens.

223) Eventuelle Beanstandungen resp. Reklamationen müssen mit der genauen Zeitangabe versehen auf der Vorderseite des Spielbogens kurz angedeutet werden.

224) Erfolgt ein Protest (gebührenpflichtig), so hat ein ausführliches Schreiben in der festgesetzten Frist an das Verbandsgericht zu folgen.

225) Das Original des Spielbogens ist innerhalb 5 Wochentagen (Poststempel maßgebend) an die TKN zu senden.

226) Die 1. Kopie muss der Gastmannschaft ausgehändigt werden.

227) Unbenutzbar gewordenen Spielbogen sind der TKN zuzustellen.

228) Auf den Spielbögen müssen die Vereinsnummer sowie die Lizenznummern der Spieler eingetragen werden.

229) Unbedingt ist jede mit Erlaubnis der TKN vorgenommene Spielverlegung mit dem Namen des Förderationsmitgliedes, das kontaktiert wurde, auf dem Spielbogen zu notieren.

230) Bei Finalen von Coupe- respektive Challengespielen, müssen die Namen aller Reservespieler eingetragen werden.

## KAPITEL XVI. ZUSAMMENSETZUNG EINER MANNSCHAFT

### *Definition einer Mannschaft*

231) Eine Mannschaft besteht aus mehreren Spielern die bei der F.L.Q. lizenziert sind.

232) Minimum 7 Spieler bei den Herren und gemischten Mannschaften und minimum 6 Spielerinnen bei den Damenmannschaften.

233) Zweie Spieler/innen einer tiefer klassierten Mannschaft können in einer höher klassierten Mannschaft eingesetzt werden sofern diese diesbezüglich bei der T.K.N. eingeschrieben und im Mannschaftslisting vermerkt sind.

### *A. Herrenmannschaften*

234) Bei Meisterschafts- und Pokalspielen werden 6 Spieler eingesetzt.

235) Um Forfait zu vermeiden kann die Mannschaft auch mit 5 Spielern beginnen, beenden oder ganz durchspielen.

236) Der 6. Spieler kann sofort bei Ankunft eingesetzt werden, auch während der Partie (ohne Trainingskugeln).

237) Eine Mannschaft kann höchstens an 2 Meisterschaftsspielen pro Saison mit 5 Spielern antreten (2x8 Partien) andernfalls wird sie aus der Meisterschaft ausgeschlossen und als Letzte des respektiven Bezirks klassiert.

### *B. Damenmannschaften*

238) Bei Meisterschafts- und Pokalspielen werden 5 Spielerinnen eingesetzt.

239) Um Forfait zu vermeiden kann die Mannschaft auch mit 4 Spielerinnen beginnen, beenden oder ganz durchspielen.

240) Die 5. Spielerin kann sofort bei Ankunft eingesetzt werden, auch während der Partie ( ohne Trainingskugeln)

241) Eine Mannschaft kann höchstens an 2 Meisterschaftsspielen pro Saison mit 4 Spielern antreten (2x8 Partien) andernfalls wird sie aus der Meisterschaft ausgeschlossen und als Letzte des respektiven Bezirks klassiert.

### *C. Gemischte Mannschaften*

241) Eine gemischte Mannschaft besteht aus 7 Damen und Herren. Bei Meisterschafts- und Pokalspielen dürfen immer nur maximal 2 Damen zum Einsatz kommen.

242) Während eines offiziellen Spieles dürfen nur 2 Damen gleichzeitig zum Einsatz kommen (spielen). Es können jedoch bis max. 2 Damen ausgewechselt werden.

243) Eine gemischte Mannschaft wird als Herrenmannschaft geführt.

244) Damen einer gemischten Mannschaft sind nur zur Teilnahme an den Einzelmeisterschaften der Damensektion berechtigt (siehe Ausschreibung).

D) Nichtspielerlizenzen werden nicht berücksichtigt.

## KAPITEL XVII. EINE MANNSCHAFT RESP. EIN(E) SPIELER(IN) KANN ZUM FESTGESETZTEN TERMIN NICHT ANTRETEN

### *A. Meisterschaft*

245) Kann eine Mannschaft unvorgesehener Umstände wegen nicht antreten, so sind unverzüglich telefonisch der Bahnbetreiber, der Spielpartner und die TKN in Kenntnis zu setzen.

246) Nur im Einverständnis des Spielpartners ist innerhalb von 3 Wochentagen die Neuansetzung des Spieles mit dem Spielpartner zu regeln (schriftliche Meldung, auch per e-mail oder Fax, an die TKN ist Pflicht).

### *B. Pokal- und Challengespiele*

247) Was die Benachrichtigung einer Spielverlegung anbelangt, ist dieselbe Prozedur wie unter Artikel 245 einzuhalten.

248) Weiterhin gilt die nicht antretende Mannschaft als ausgeschieden ohne Recht auf Zurückerstattung der Teilnahmegebühr.

### *C. Einzelmeisterschaften*

249) Kann ein Spieler(in) bei einer Ausscheidung nicht antreten, so ist die TKN vor Beginn der Runde zu kontaktieren.

250) Unbegründetes Nichtantreten im Finale wird dem Verbandsgericht gemeldet und wird aufgrund der Strafskala geahndet.

## KAPITEL XVIII. WERTUNG DER SPIELE

251) Beim Spielen auf die vollen Neun muss der Vorderkegel als erster getroffen werden.

252) Beim Spielen auf die Damen, bei Pokal- und Challengespielen sowie bei Einzelmeisterschaften, genügt es, wenn eine vordere Dame getroffen wird.

253) Damenwechsel ist bei einem Fehlwurf nicht erforderlich.

### *A. Meisterschaftsspiele*

254) Jede gewonnene Partie wird mit einem Punkt gewertet, bei Gleichstand mit einem halben Punkt.

255) Bei einem Nichtantreten erhält die Forfait - erklärende Mannschaft 0 Punkte, der Gegner 8 Punkte.

256) Bei zweimaligem Forfait wird die betreffende Mannschaft aus der Meisterschaft ausgeschlossen und als Letzte des respektiven Bezirks klassiert.

### *B. Pokalspiele*

257) Gewonnen hat die Mannschaft mit dem höchsten Total der Kegel.

- 258) Bei Gleichstand zählen in der Reihenfolge:  
a) die Partien  
b) das Total der 2 individuellen Partien  
c) die individuelle Damenpartie.

### *C. Einzelmeisterschaften*

259) Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Zahl an abgeräumten Kegeln.

260) Bei Gleichstand zählt das Resultat des Abräumens der Damenpartien.

261) Wenn nochmals Gleichstand, gibt es zwei Medaillen.

### *D. Challenge*

Bei Challengespielen wird dasselbe Reglement wie bei den Pokalspielen angewandt.

*E) Bei Meisterschafts- Pokal- und Challengespielen sowie bei Einzelmeisterschaften darf die Figur König Bauer nicht mit einer Kugel gespielt werden.*

## KAPITEL XIX. VERLEGEN EINES SPIELES

262) Die festgelegten Spieltermine sind bindend.

263) Terminverlegungen dürfen unter bestimmten Voraussetzungen vorgenommen werden:

264) Wenn eine Mannschaft bei der Festsetzung der Termine durch irgendeinen Umstand nicht anwesend war, können vom Spielpartner festgelegte Termine verlegt werden.

265) Eine eventuelle Änderung hat im Einverständnis mit dem betreffenden Spielpartner innerhalb von 7 Wochentagen zu geschehen und ist der TKN sofort zu melden.

266) Wird keine Einigung erzielt, entscheidet die TKN.

267) Ein Spiel darf ebenfalls verlegt werden wenn:

- a) gute Gründe vorliegen,
- b) der Spielpartner einverstanden ist.

268) Die Spiele können jedoch nur innerhalb eines jeweiligen Monats verlegt werden (Ausnahme bis zum fünften Tag des nächsten Monats) und die Reihenfolge der Spielrunden muss eingehalten werden.

269) Die TKN ist in diesen Fällen wenigstens 8 Werktage vor dem ursprünglich festgesetzten Termin zu benachrichtigen.

270) Bei einem Notfall muss die in Frage kommende Mannschaft unverzüglich den Spielpartner, den Bahnbetreiber und die TKN telefonisch in Kenntnis setzen.

271) Die nicht angetretene Mannschaft muss den Spielpartner innerhalb von 3 Werktagen zwecks Festlegens des neuen Termins kontaktieren.

272) Wird keine Einigung erzielt, so entscheidet die TKN, die eine neutrale Bahn bestimmen kann.

273) Das auf diese Weise ausgefallene Spiel muss innerhalb von 8 Werktagen ausgetragen werden.

274) Stehen durch Krankheitsfälle der Mannschaft nicht genügend Spieler resp. Spielerinnen zur Verfügung kann ein Spiel verlegt werden.

275) Dieser Verlegung kann aber nur stattgegeben werden, wenn der TKN Krankmeldungen der betreffenden Spieler innerhalb von 3 Tagen vorgelegt werden.

276) Handelt es sich um eines der 3 letzten Spiele der Meisterschaft, so legt die TKN den Termin fest.

277) Ein Spieltermin darf verlegt werden wegen Defekt am Automaten.

278) Ist der Defekt vorher bekannt, so sind die TKN. und der Spielpartner rechtzeitig in Kenntnis zu setzen und ein neuer Termin ist innerhalb von 3 Tagen festzulegen.

279) Stellt sich der Defekt während des Spiels ein und kann nicht in kürzester Zeit behoben werden, so wird das Spiel nach den für solche Fälle geltenden Regeln neu angesetzt.

280) Die Verlegung eines Spieles kommt nicht in Frage, wenn ein Spieler unabkömmlich ist, solange die betreffende Mannschaft über ausreichend Spieler verfügt.

281) Kein Spieltermin darf ohne vorheriges Einverständnis der TKN verlegt werden. Die Verlegung eines Spieltermins muss unbedingt auf dem Spielbogen vermerkt werden.

## KAPITEL XX. LIZENZEN

### *A. Wer kann eine Lizenz beantragen?*

282) Im Prinzip kann jeder Kegelspieler, gleich welcher Nationalität durch einen Verein eine Lizenz bei der F.L.Q. beantragen.

283) Die Lizenz erlaubt dem Spieler mit seinem Verein zu allen von der F.L.Q. organisierten Spielen anzutreten.

### *B. Alter des Antragstellers*

284) Das Mindestalter ist auf 16 Jahre festgesetzt (Stichtag 30. September).

285) Ausnahmsweise wird durch Beschluss des Verwaltungsrates und mit schriftlicher Genehmigung des Erziehungsberechtigten einem Spieler unter 16 Jahren eine Lizenz ausgestellt. Sie kann jedoch jederzeit, wenn Gründe es verlangen, annulliert werden.

### *C. Wie wird eine Lizenz beantragt?*

Einzusenden sind:

286) Ein rezentes Passfoto mit der genauen Angabe der Personalien, wie Name, Vorname, Geburtsdatum, Wohnort und Nationalität (Unbedingt Formular der F.L.Q. benutzen).

287) Anzugeben ist ferner die etwaige frühere Zugehörigkeit zu einem Verein. Wenn diese Lizenz vorliegt, kann sie auf den neuen Verein überschrieben werden.

288) Eine Lizenz wird im Prinzip, wenn sie durch die Post angefragt wird, innerhalb von 8 Kalendertagen ausgehändigt.

289) Wird eine Lizenz umgehend benötigt, so ist mit dem Sekretariat der F.L.Q. telefonisch Kontakt aufzunehmen, um eine beschleunigte Auslieferung zu besprechen.

290) Kein Spieler darf an einem offiziellen Spiel teilnehmen, ohne im Besitz einer gültigen Lizenz der F.L.Q. zu sein.

291) Listing der Mannschaft ist unbedingt erforderlich bei Ausstellung einer Lizenz

### *D. Einsenden der Lizenz bei Abmeldung*

292) Tritt ein Spieler aus seinem Verein aus (schriftliche Abmeldung mit Kopie an die F.L.Q.), so ist die Lizenz innerhalb von 8 Tagen mit den sich aufdrängenden Erklärungen an den Verantwortlichen für die Lizenzen einzusenden. Zuwiderhandlungen sind strafbar.

293) Hat ein austretender resp. ausgeschlossener Spieler Verpflichtungen seinem Verein gegenüber, so muss der Verein eine erklärende Notiz beifügen beinhaltend die respektiven Artikel der Vereinsstatuten aufgrund welcher eine Verfehlung vorliegt, damit der Fall durch das Verbandsgericht untersucht werden kann.

294) Tritt ein Verein resp. eine Mannschaft aus der F.L.Q. aus, so sind die Lizenzen unverzüglich mit dem in Frage kommenden Vermerk "Abmeldung" einzusenden.

295) Einem austretenden Spieler darf die Lizenz in keinem Fall ausgehändigt werden.

296) Listing der Mannschaft ist unbedingt erforderlich bei Abmeldung einer Lizenz.

### *E. Lizenzgebühren*

297) Die Lizenzgebühren müssen bis spätestens 31. Dezember, nach Erhalt der Rechnung, auf das angegebene Konto eingezahlt werden, ansonsten die Mannschaft mit einer Geldstrafe laut Strafenskala belegt wird. Bei definitivem Nichtzahlen wird die Mannschaft aus allen F.L.Q.-Kompetitionen ausgeschlossen.

### *F. Gültigkeit für die neue Saison*

298) Das Einsenden der Lizenzen zwecks Gültigkeit für die neue Saison ist nicht mehr erforderlich.

299) Die Verlängerung der Gültigkeit einer Lizenz wird durch die Unterschrift des Spielers auf dem von der F.L.Q. versandten Formular an die Vereine bekräftigt.

300) Meldet ein Verein mehrere Mannschaften an, so ist die separate Liste dieser Mannschaften beizufügen.

### *G. Gültigkeit der Lizenzen*

301) Es ist strengstens untersagt, an den Lizenzen am Listing Änderungen durch Radierungen resp. Eintragungen vorzunehmen.

302) Lizenzen und Listing sind in sauberem Zustand zu präsentieren.

## KAPITEL XXI. LOKALWECHSEL

303) Lokalwechsel sind unter bestimmten Bedingungen erlaubt.

304) Jedoch sollen sie während der Saison soll nur im Notfall erfolgen.

305) Der Verein resp. die Mannschaft, die den Lokalwechsel vornimmt, muss die F.L.Q. schriftlich von der neuen Situation in Kenntnis setzen.

Es können sich folgende Fälle stellen:

306) Der ganze Verein nimmt Lokalwechsel vor.

307) Im Prinzip ist ein Lokalwechsel während der Dauer einer Spielsaison nicht gestattet.

308) Da jedoch Umstände eintreten können, die einen Lokalwechsel rechtfertigen, entscheidet die TKN.

309) Die TKN unterrichtet die betroffenen Vereine vom Lokalwechsel.

310) Ein Teil des Vereins kann nur nach Ablauf der Meisterschaft einen Lokalwechsel vornehmen.

311) Bei eigenmächtigem Lokalwechsel eines Vereins, der keine Genehmigung der TKN besitzt, wird dieser Verein automatisch aus der Meisterschaft genommen.

312) Jeder Lokalwechsel wird von der TKN untersucht.

## KAPITEL XXII. VEREINSWECHSEL - TRANSFERZEIT

*In Sachen Vereinswechsel während der Spielsaison gelten folgende Regeln:*

313) Transferzeit ist vom 1. Mai bis 20. Juli mittels vorgesehenem Formular vorzunehmen.

314) Dieses Formular ist per Einschreiben (Lettre recommandée) an die TKN zu richten oder ist persönlich im Verbandsbüro der F.L.Q. abzugeben.

315) Eine zweite Transferzeit kann zwischen den Vor- und Rückspielen von der TKN eingeführt werden für Spieler, welche in der Vorspielrunde nicht eingesetzt wurden.

### *A.-B.-C.-D. Lizenzen.*

316) Ab 20. Juli ist kein Transfer mehr möglich innerhalb der Vereinsmannschaften (A.B.C.D).

317) Im begründeten Ausnahmefällen kann schriftlich bei der TKN eine Änderung beantragt werden.

318) Die TKN entscheidet, ob der Änderungsantrag berechtigt ist.

319) Ein Verein, welcher sich bei der F.L.Q. abmeldet, darf in der folgenden Saison mit der geschlossenen abgemeldeten Mannschaft nicht in der untersten Division antreten (ausnahmsweise 2 Spieler).

320) In einem neu gegründeten Verein oder einer neu angemeldeten Mannschaft dürfen lediglich 2 Spieler(innen) eine Aktivenlizenz beantragen welche in der abgelaufenen Saison in einer der drei oberen Spielklassen auf einem Mannschaftslisting eingeschrieben waren..

321) Hat sich ein Spieler bei seinem alten Verein bis zum 20.7. abgemeldet, ist jedoch keinem neuen Verein beigetreten, kann er frühestens zu Beginn der Rückrunde zu einem neuen Verein wechseln.

322) Spieler, deren Lizenz vor Beginn der Rückrunde der Meisterschaft abgemeldet wurde, fallen für die kommende Saison auch unter die Transferbestimmungen.

## KAPITEL XXIII. ANMELDUNG - ABMELDUNG

### *A. Anmeldung eines Vereines resp. einer Mannschaft*

323) Die Anmeldung eines Vereins resp. einer Mannschaft kann das ganze Jahr über erfolgen, doch werden die Lizenzen erst vor Beginn der neuen Saison ausgestellt und es besteht Spielberechtigung erst ab der neuen Klubmeisterschaftssaison.

324) Die Anmeldungen müssen eine Woche vor dem Kongress erfolgen. Später einlaufende Meldungen werden nicht mehr berücksichtigt.

325) Die Anmeldung hat auf dem von der F.L.Q. ausgehändigten Formular zu geschehen und ist, genau und vollständig ausgefüllt, umgehend an das Generalsekretariat einzusenden.

326) Nach der jährlichen Generalversammlung, in der die offizielle Aufnahme der neuen Mitglieder erfolgt, werden sie durch Zirkular genau Aufklärung in Bezug auf die vor Meisterschaftsbeginn anfallenden Formalitäten erhalten.

### *B. Anmeldung eines/einer Spielers/in*

327) Wie die Anmeldung eines/einer neuen Spielers/ bei einem Verein zu erfolgen hat, ist, was die Formalitäten anbetrifft, dem Verein zu überlassen. Vorhandene Statuten müssen dem Spieler zugestellt werden.

### *C. Abmeldung eines Vereines resp. einer Mannschaft*

328) Die Abmeldung hat schriftlich zu geschehen und ist mit den Unterschriften des Präsidenten und des Sekretärs zu versehen.

329) Die Lizenzen der Spieler sind innerhalb von 8 Werktagen an das Sekretariat der F.L.Q. einzusenden.

330) Ein/eine Spieler/in, dessen Verein sich aufgelöst hat, der/die Spieler/in jedoch bei der Einzelmeisterschaft eingeschrieben war, darf sich an dieser Meisterschaft beteiligen.

331) Ein/eine Spieler/in, dessen Verein sich vor Anmeldeschluss der Einzelmeisterschaft aufgelöst hat, kann sich zur Teilnahme an der Einzelmeisterschaft persönlich eintragen.

332) Die Lizenz dieses/dieser Spielers/in wird vom Delegierten der TKN verwaltet, welcher für die jeweilige Meisterschaftsrunde respektive das Finale verantwortlich ist.

333) Die Föderationsschulden sind zu begleichen, andernfalls sind Spieler, die einem anderen Verein beitreten möchten, gesperrt. Diese Sperre wird aufgehoben wenn ein Spieler seinen Anteil an der Schuld bezahlt hat.

### *D. Abmeldung eines/einer Spielers/in*

Bei der F.L.Q.:

334) Hat sich ein/eine Spieler/in bei seinem Verein abgemeldet, so ist seine Lizenz innerhalb von 8 Werktagen mit den sich aufdrängenden Erläuterungen betr. einer eventuellen Sperre usw. an das Sekretariat der F.L.Q. einzusenden.

335) In keinem Falle darf die Lizenz dem betreffenden Mitglied ausgehändigt werden.

336) Hat das austretende Mitglied gegenüber seinem Verein Verpflichtungen, so ist dies anzugeben.

Bei einem Verein:

337) Wie die Abmeldung bei einem Verein zu geschehen hat, entscheidet dieser.

338) Der/die Spieler/in ist gehalten, den in den Vereinsstatuten aufgestellten Verpflichtungen nachzukommen.

339) Im Falle von Unklarheiten betreffend die Vereinsstatuten entscheidet das FLQ Schiedsgericht.

#### KAPITEL XXIV. AUSLÄNDISCHE VEREINE (VEREINSSITZ IM AUSLAND)

340) Aus den Grenzgebieten Luxemburgs werden ausnahmsweise verschiedene Vereine in die F.L.Q. aufgenommen.

##### *Aufnahmebedingungen:*

341) Der Vereinssitz muss in der Grenznähe Luxemburgs liegen.

342) Der Verein muss die Statuten und Reglemente der F.L.Q. respektieren.

343) Der Verein und die Spieler dürfen nur einer Föderation angeschlossen sein.

344) Reklamationen wegen erwiesener grober Unsportlichkeit können zu jeder Zeit mit Lizenzentzug geahndet werden.

345) Die Aufnahme von Vereinen begutachtet der Verwaltungsrat, die ordentliche Generalversammlung entscheidet über die Aufnahme.

##### *Rechte und Pflichten:*

346) Die Vereine unterliegen den Statuten und Reglementen der F.L.Q.

347) Eine ausländische Mannschaft kann wohl Bezirksmeister einer Division, jedoch nicht Landesmeister (Herren und Damen) werden.

348) Ein, bei einer ausländischen Mannschaft (Vereinssitz im Ausland) lizenzierter Spieler ausländischer Nationalität, mit Wohnsitz im Ausland, kann wohl an den Einzelmeisterschaften der verschiedenen Wettbewerbe teilnehmen, doch kann er nicht Meister irgendeiner Klasse werden.

349) Im gegebenen Falle wird ihm ein Diplom als Erster des in Frage kommenden Wettbewerbs ausgestellt.

350) Die Silber- resp. die Bronzemedaille steht ihm jedoch zu.

#### KAPITEL XXV. AUSZEICHNUNGEN - DIPLOME - MEDAILLEN - POKALE

##### *A. Diplome*

Klubmeisterschaften

351) Recht auf ein Diplom haben nach dem jeweiligen Meisterschaftsschluss:

- a) Der Landesmeister und Vizelandesmeister (Damen, Herren).
- b) Die Bezirksmeister der verschiedenen Divisionen.
- c) Falls eine Division nur 1 Bezirk hat (Damen), so erhält der Vizemeister ebenfalls ein Diplom.

Landespokal

352) Ein Diplom erhalten die Sieger des Landespokals (Damen und Herren) sowie die Finalisten.

##### *B. Medaillen*

Einzelmeisterschaften

353) Die 3 erstklassierten Teilnehmer eines jeden Wettbewerbes erhalten eine Gold-, Silber- resp. Bronzemedaille.

354) Wenn der erstklassierte Teilnehmer die in Frage kommenden Bedingungen nicht erfüllt, so erhält er (sie) ein Diplom als Föderationsmeister resp. Erster des Wettbewerbes.

355) In Ausnahmesituationen entscheidet die TKN,

solche Fälle sind:

geringe Teilnehmerzahl, ex aequo;  
Fälle, die nicht in die aufgestellten Kriterien fallen.

## KAPITEL XXVI. PFLICHTEN DER VEREINSSEKRETÄRE

356) Der Kontakt zwischen der F.L.Q. und den Vereinen wird durch die Vereinssekretäre hergestellt.

357) Um den möglichst reibungslosen Ablauf aller von der F.L.Q. organisierten Wettbewerbs zu garantieren, muss der Sekretär allen anfallenden Verpflichtungen möglichst sorgfältig und pünktlich nachkommen.

*Folgendes wäre zu beachten:*

358) In erster Linie ist der Sekretär gehalten, Spielreglemente und Föderationsstatuten eingehend zu studieren.

359) Alle anderen, von der F.L.Q. angeforderten Meldungen sind in der jeweils festgelegten Frist an die in Frage kommende Instanz durchzugeben.

360) Tritt ein Mitglied aus oder nimmt es Vereinswechsel vor, so ist die Lizenz mit den eventuell sich aufdrängenden Erklärungen sofort an den Verantwortlichen für die Lizenzen einzusenden.

361) Geht das Vereinsekretariat in andere Hände über, so muss der neue Sekretär sofort die in Frage kommende Berichtigung an das Generalsekretariat durchgeben.

362) Ist der Vereinssekretär längere Zeit abwesend, so ist das Generalsekretariat über die Dauer der Abwesenheit in Kenntnis zu setzen und die Adresse des Stellvertreters anzugeben.

363) Wenn der Sekretär nicht über einen Telefonanschluß verfügt, so ist unbedingt eine Telefonnummer anzugeben, unter der mit ihm Kontakt aufgenommen werden kann.

364) Im Prinzip sind alle Änderungen innerhalb eines Vereines, die für die ordnungsgemäße Führung der Föderationsgeschäfte Bedeutung haben (Lokalwechsel, Bahnwechsel, neuer Bahnbetreiber, neuer Sekretär oder Kassierer u.s.w.), sofort an das Generalsekretariat zu melden.

## KAPITEL XXVII. PROTESTE - BERUFUNGEN

*Proteste – Urteile - Berufung*

Protest kann erhoben werden:

365) gegen das Resultat und den Spielverlauf

366) wegen Unsportlichkeit, vor dem Spiel und nach Unterschrift des Spielbogens

367) Beschaffenheit der Spielbahn und der Kugeln.

368) Proteste und Meldungen müssen auf dem Spielbogen auf der Vorderseite mit der genauen Zeitangabe des Vorfalles vor vermerkt werden.

369) Ein erklärender Bericht muss innerhalb von 8 Tagen (Poststempel ist maßgebend) nach dem Vorfall durch Einschreibebrief an folgende Adresse gesendet werden:

TRIBUNAL FEDERAL F.L.Q.  
B. P. 1422  
L-1014 Luxembourg.

370) Die von der Generalversammlung, auf welcher jeder Verein verpflichtet ist anwesend zu sein, festgelegte Protestgebühr ist auf eines der Geschäftskonten der F.L.Q. zu überweisen.

371) Proteste und Reklamationen die dieser Form nicht entsprechen werden abgelehnt.

- 372) Bei Nichtannahme eines Protestes verfällt die Protestgebühr der Verbandskasse.
- 373) Die Verbandsinstanzen sind von Protestgebühren entbunden.
- 374) Proteste und Reklamationen können schriftlich vor dem Verhandlungstermin zurückgezogen werden.
- 375) Die Berichte über Zeugenverhöre, Verhandlungen des V.G. sowie die Abstimmungen sind geheim.
- 376) Das Urteil wird den in Frage kommenden Parteien innerhalb von 14 Werktagen nach der Sitzung des diesbezüglichen Protestes per Einschreibebrief zugestellt.
- 377) Bei sofortigem Inkrafttreten des Urteils werden die in Frage kommenden Vereine oder Spieler innerhalb von 48 Stunden (Wochenende ausgeschlossen) nach dem Urteilsspruch durch Einschreibebrief in Kenntnis gesetzt.
- 378) Gegen ein Urteil kann Berufung eingelegt werden. Diese ist innerhalb von 8 Werktagen nach Erhalt des schriftlichen Urteilspruches, durch Einschreibebrief an den Berufungsrat einzureichen.
- 379) Eine erneute, von der Generalversammlung festgelegte Gebühr, ist auf eines der Geschäftskonten der F.L.Q. zu überweisen.
- 380) Wird die Berufung positiv entschieden, so wird die Gebühr zurückerstattet.
- 381) Weitere Einzelheiten über Verbandsgericht und Berufungsrat betreffend ihre Funktionen sind in dem Kapitel " Rechtsordnung des Verbandsgerichtes und des Berufungsrates der F.L.Q." zu entnehmen.

## KAPITEL XXVIII. BEITRÄGE - GEBÜHREN – ORDNUNGSSTRAFEN

### *Wann sind sie zu zahlen?*

- 382) Die alljährlich fälligen Beiträge, Gebühren sowie die verhängten Ordnungsstrafen sind erst einzuzahlen, wenn eine Rechnung seitens der in Frage kommenden Instanz vorliegt.
- 383) Der angegebene Zahlungstermin ist einzuhalten.

### *Wie sind die Einzahlungen zu tätigen?*

- 384) Sie sind unbedingt auf das Konto zu überweisen, das auf der Rechnung angegeben ist.
- 385) Bei der Einzahlung sind unbedingt anzugeben:
- A) Die genaue Adresse des Vereins (Klubname, Klubnummer, Ortschaft usw.).
  - B) Der exakte Gegenstand der betreffenden Zahlung.
- 386) Einwände eine Rechnung betreffend sind innerhalb von 8 Werktagen nach Erhalt der Note an den Kassierer zu richten.
- 387) Beiträge und Teilnahmegebühren werden nicht zurückerstattet bei Austritt, Ausschluss resp. bei Nichtantreten zu einem Wettbewerb, zu der eine Anmeldung vorlag.

## KAPITEL XXIX. KLUBNAME

- 388) Der Klubname eines Vereins darf keinen diskriminierenden Klang haben.
- 389) Bei diskriminierendem Klubnamen kann die F.L.Q. eine Änderung verlangen.
- 390) Während der Saison ist keine Änderung des Klubnamens möglich.
- 391) Vor Beginn einer neuen Saison darf ein Verein den Klubnamen ändern.
- 392) Der Änderungsantrag ist schriftlich bei der F.L.Q. einzureichen.

### KAPITEL XXX. EINSETZEN VON SPIELERN/INNEN IN EINER HÖHER KLASSIERTEN MANNSCHAFT

393) Ein Verein mit mehreren Mannschaften (A, B, C, D) dürfen nur 2 Spieler/innen einer niedriger klassierten Mannschaft in einer höheren eingestufteten eingesetzt werden.

#### *Möglichkeiten:*

394) In jeder höher klassierten Mannschaft dürfen maximal 2 Spieler/innen einer tiefer klassierten Mannschaft eingesetzt werden.

395) Diese Spieler/innen müssen bis zum 20. Juli dem Sekretariat der F.L.Q. schriftlich gemeldet werden.

396) Nach diesem Datum ist keine Meldung mehr möglich.

397) Die gemeldeten Spieler/innen werden im offiziellen Organ der F.L.Q. veröffentlicht.

398) Diese Spieler/innen können während der Saison ausgetauscht werden.

399) Eine Damenmannschaft, die denselben Namen trägt und im selben Lokal spielt, kann 2 Damen als Ersatz für die Herrenmannschaft melden, unter der Bedingung, dass letztere keine B- resp. C-Mannschaft hat.

400) Diese Damen dürfen jedoch nach den Reglementen der F.L.Q. nur zu soviel Spielen in der Meisterschaft antreten, als sie in ihrer Division zu spielen berechtigt sind.

401) Fällt einer dieser gemeldeten Spieler/innen während der Saison aus irgendeinem Grund aus, so darf er/sie ersetzt werden. Es besteht Meldepflicht.

402) Jeder der gemeldeten Spieler/innen darf jedoch nur so viele Meisterschaftsspiele austragen, als er in seinem Stammbezirk zu spielen berechtigt ist.

403) Wenn 2 resp. mehrere Mannschaften (A.B.C.D.) eines Vereins in derselben Division antreten, so darf innerhalb dieser Mannschaften kein Spielerwechsel vorgenommen werden.

404) Hat dieser Verein jedoch eine noch tiefer klassierte Mannschaft, so darf man aus dieser Mannschaft je 2 Mann als Ersatz in die höher klassierte Mannschaft melden. (B/A - C/B - D/C, resp. A/B - B/C - C/D Spieler (in)).

### KAPITEL XXXI. SPIELMODUS (ZAHL UND ZUSAMMENSETZUNG DER PARTIES)

#### *A) Meisterschaft*

405) In einem normalen Meisterschaftsspiel werden 8 Partien ausgetragen. In der Reihenfolge:

3 normale Mannschaftspartien

1 individuelle Partie mit 6 Kugeln auf alle Neun räumen

3 normale Mannschaftspartien

1 individuelle Partie mit 6 Kugeln auf alle Neun räumen

406) Wird ein unterbrochenes Spiel neu angesetzt, so wird es vollständig ausgetragen, es zählen jedoch nur die Partien, die noch zu spielen waren.

407) In den Mannschaftspartien spielt jeder Spieler zwei Kugeln auf Abräumen.

408) In den Mannschaftspartien werden jeweils drei Wurf gespielt.

409) Die Zahl der von den 6 Spielern erzielten Kegel wird im Spielbogen eingetragen.

410) In den individuellen Partien spielt jeder Spieler 6 Kugeln auf abräumen.

411) Die Zahl der von den 6 Spielern erzielten Kegel wird im Spielbogen eingetragen.

412) Die Zahl der von den 6 Spielern resp. 5 Spielerinnen erzielten Kegel, wird im Spielbogen eingetragen.

#### *B) Pokalspiele*

413) Es treten 2 Mannschaften an (8 Partien)

1-3: normale Mannschaftspartien

- 4: individuelle Partie mit 6 Kugeln auf alle Neun räumen
- 5: normale Mannschaftspartie
- 6: Mannschaftspartie auf die Damen (1 vordere Dame treffen genügt)
- 7: normale Mannschaftspartie
- 8: individuelle Partie mit 6 Kugeln auf die Damen räumen

414) Bei den Partien auf abräumen gelten die gleichen Bedingungen wie in den Artikeln 405-412 aufgezählt.

## KAPITEL XXXII. PRIVATE ORGANISATIONEN EINES DER F.L.Q. ANGESCHLOSSENEN VEREINS

415) Sind diese Veranstaltungen mit einem Kegelwettbewerb verbunden, so sind sie zumindest 4 Wochen vor dem Austragungsdatum der F.L.Q. zu melden.

416) Folgende Angaben sind zu vermitteln:

- 1) Ort und Datum der Austragung
- 2) Namen der Teilnehmer
- 3) Eventuell zur Verfügung stehende Preise
- 4) Spielreglemente

417) Das Endklassement ist der F.L.Q. innerhalb 14 Tagen zuzustellen.

418) Der Verwaltungsrat kann bei motivierten Initiativen eines Vereins, eine finanzielle Hilfe zugestehen, nach Vorlage eines motivierten Konzeptes mit Finanzplan, welcher dem Verwaltungsrat schriftlich zugestellt werden muss.

## KAPITEL XXXIII. FUSION

419) Wenn zwei Vereine, die in einer Division mit einem Bezirk eine Fusion beantragen, darf nur eine Mannschaft das erste Saisonjahr in derjenigen Division bleiben, die andere Mannschaft muss eine Division tiefer spielen.

420) Ab der 2. Spielsaison gilt wieder normales Auf- und Absteigen

## KAPITEL XXXIV. BAHNMIETE

### *A) Meisterschaftsspiele*

421) Die Bahnmiete geht zu Lasten der Heimmannschaft.

422) Diese kommt auch für die Bahnmiete des einstündigen Trainings der Gastmannschaft vor dem Spiel auf.

### *B) Coupe- und Challenge*

423) Bei neutralen Bahnen kommen die Mannschaften solidarisch für die Bahnmiete auf.

424) Die Zweitgenannte Mannschaft führt die Bahnmiete an den Bahnbesitzer ab.

425) Die Bahnmiete ist auch geschuldet, wenn eine Mannschaft zu einem von ihr reservierten Training ohne vorherige rechtzeitige Abmeldung nicht antritt.

## KAPITEL XXXV. RECHTSORDNUNG DES VERBANDSGERICHTES

### *Benennung – Sitz – Zusammensetzung – Dauer - Befangenheit*

426) Die Instanz heißt Verbandsgericht.

427) Der Sitz befindet sich im Hauptsitz der F.L.Q. (Fédération Luxembourgeoise des Quilleurs), jedoch kann in bestimmten Fällen ein anderer Tagungsort gewählt werden.

428) Das Verbandsgericht setzt sich zusammen aus maximal 7 Mitgliedern, welche eine gültige F.L.Q.-Lizenz besitzen.

429) Das Verbandsgericht wird jedes 2. Jahr erneuert, das erste Mal durch 3 Mitglieder und das zweite Mal durch die restlichen 4 Mitglieder.

430) Die austretenden Mitglieder sind wieder wählbar.

431) Der Präsident und der Sekretär können nicht zusammen in derselben Austrittsserie figurieren.

432) Der/die Präsident/in und der Sekretär/in werden in der 1. Sitzung nach der ordentlichen Generalversammlung von den Mitgliedern des Verbandsgerichtes gewählt.

433) Mitglieder des Verwaltungsrates und anderen Kommissionen können nicht Mitglied des Verbandsgerichtes werden.

434) Es kann nur ein Mitglied eines Vereines Mitglied des Verbandsgerichtes werden.

435) Ein Mitglied des Verbandsgerichtes kann als befangen abgelehnt werden:

- a) falls das Mitglied mit dem vor dem Verbandsgericht erscheinenden Lizenzträger der F.L.Q. bis zum 3. Grade verwandt ist;
- b) falls dem vor dem Verbandsgericht erscheinenden Verein ein Spieler angehört, der mit einem Mitglied des Verbandsgerichtes bis zum 3. Grade verwandt ist;
- c) falls ein Verein, dem ein Mitglied des Verbandsgerichtes angehört, an einem Fall, Protest oder sonstigem Tatbestand beteiligt ist.

### *Beschlussfähigkeit – Tätigkeit – Einberufung*

436) Das Verbandsgericht ist beschlussfähig, wenn zumindest 4 Mitglieder anwesend sind.

437) Der/die Präsident/in respektive der/die Sekretär/in muss in jedem Fall anwesend sein.

438) Der/die Präsident/in leitet die Arbeiten des Verbandsgerichtes, eröffnet und schließt die Sitzungen.

439) Er vertritt das Verbandsgericht beim Verwaltungsrat oder bei anderen Gremien der F.L.Q. und bei offiziellen Anlässen. (Stellvertretend der Sekretär).

440) Er unterschreibt sämtliche Urteile und die Korrespondenz.

441) Er kann dem Sekretär jedoch die Vollmacht erteilen, eilig zu behandelnde Fälle durch dessen alleinige Unterschrift zu beglaubigen.

442) Er wird in seiner Abwesenheit durch den Sekretär ersetzt.

443) Der/die Sekretär/in stellt die Tagesordnung zusammen und beruft die Sitzungen ein.

444) Er/sie führt die Anwesenheitslisten und erstellt die Sitzungsberichte.

445) Die Beratungen und Abstimmungen sind nicht öffentlich.

446) Bei einem Urteil entscheidet die Stimmenmehrheit der anwesenden Mitglieder.

447) Bei Stimmengleichheit entscheidet die Stimme des/der Präsidenten/in, bei dessen Abwesenheit die des Sekretärs.

448) Ein Mitglied des Verbandsgerichtes das nicht an einer einberufenen Sitzung teilnehmen kann, muss sich wenigstens am gleichen Tag vor dem Sitzungstermin beim Sekretär oder Präsidenten telefonisch abmelden.

449) Bei allen sich bietenden Fällen kann das Verbandsgericht die für die Wahrheitsfindung wichtigen Zeugen einladen.

450) Außerdem kann jede Partei nach vorheriger Anfrage auf eigene Kosten Verteidiger stellen und Zeugen einladen, die ausschließlich Aufschluss und Erklärungen zu dem sich bietenden Vorfall geben können.

451) Das Verbandsgericht kann schriftliche Rückfragen und Stellungnahmen verlangen, die von den in Frage kommenden Mitgliedern, respektive deren Vereinsvorstehenden binnen 8 Werktagen zu beantworten sind.

452) Jede nicht im Voraus erfolgte Entschuldigung zu einer Vorladung wird vom Verbandsgericht als Unsportlichkeit geahndet und laut der Strafenskala bestraft.

### *Zuständigkeit – Arbeitsweise – Funktion – Befugnisse*

453) Das Verbandsgericht ist für alle offiziellen Spiele (National, Sportkegeln und Bowling) und alle sich daraus ergebenden Situationen zuständig.

454) Proteste sind nicht zulässig gegen:

- Tatsachenentscheidungen (Kalender)
- Organisation von Spielen auf neutralen Bahnen
- Einteilung der Bezirke für die laufende Meisterschaft
- Organisation der Einzelmeisterschaft

455) Das Verbandsgericht darf zwecks Kontrolle zu Spielen 2 Mitglieder seiner Instanz delegieren.

456) Der Verwaltungsrat der F.L.Q. kann das Verbandsgericht beauftragen 1 respektive mehrere Mitglieder seiner Instanz zwecks Kontrolle wichtiger Spiele zu delegieren.

457) Die Vereine haben die Möglichkeit, ein Mitglied des Verbandsgerichtes zwecks Überwachung eines Spieles anzufordern.

458) Diese Anfrage muss 8 Tage vor dem Spiel und schriftlich per Einschreiben, mit Angabe der Gründe, beim Verbandsgericht eingehen.

459) Ein von der ordentlichen Generalversammlung festzulegender Unkostenbeitrag ist gleichzeitig auf eines der Geschäftskonten der F.L.Q. zu überweisen.

460) Die anwesenden Mitglieder des Verbandgerichtes sind berechtigt, die Kontrolle der Lizenzen, Listing und Spielbogen vorzunehmen und die sich aufdrängenden Entscheidungen zu treffen.

461) Die Höhe der Strafen der zu behandelnden Fälle (Spielbogen – Forfait – Proteste – Reklamationen) legt allein das Verbandsgericht fest.

462) Protest kann beim Verbandsgericht von allen Verbandsvereinen oder deren Mitglieder, die Träger einer F.L.Q.-Lizenz sind, bei einem von ihnen ausgetragenen Wettbewerb erhoben werden, falls Verstöße gegen die Verbandstatuten und Reglemente begangen wurden.

### *Proteste – Urteile – Berufung*

463) Protest kann erhoben werden:

- gegen das Resultat und den Spielverlauf
- Wegen Unsportlichkeit, vor und nach dem Spiel (Trainingsstunden und 15 Minuten nach dem offiziellen Spiel werden als offiziell dem Spiel zugehörend angerechnet).
- Beschaffenheit der Spielbahn und der Kugeln

464) Proteste und Meldungen müssen auf dem Spielbogen auf der Vorderseite mit der genauen Zeitangabe des Vorfalles vor vermerkt werden.

465) Ein erklärender Bericht muss innerhalb von 8 Werktagen (Poststempel ist maßgebend) nach dem Vorfall durch Einschreibebrief an nachstehende Adresse gerichtet werden:

Tribunal Fédéral F.L.Q.  
B. P. 1422  
L- 1014 Luxembourg

466) Eine, von der ordentlichen Generalversammlung festzulegende Protestgebühr ist gleichzeitig auf eines der Geschäftskonten der F.L.Q. zu überweisen.

467) Proteste und Reklamationen die dieser Form nicht entsprechen werden abgelehnt.

468) Bei Nichtannahme eines Protestes verfällt die Protestgebühr der Verbandkasse.

469) Die Verbandsinstanzen sind von der Protestgebühr ausgeschlossen.

470) Proteste und Reklamationen können schriftlich vor dem Verhandlungstermin zurückgezogen werden.

471) Die Berichte über Zeugenverhöre, Verhandlungen des Verwaltunggerichtes sowie die Abstimmungen sind geheim.

472) Das Urteil wird den in Frage kommenden Parteien innerhalb 14 Werktagen nach der Sitzung des diesbezüglichen Protestes per Einschreibebrief zugestellt.

473) Bei sofortigem Inkrafttreten des Urteils werden die in Frage kommenden Parteien innerhalb 48 Stunden (Wochenende ausgeschlossen) nach dem Urteilspruch durch Einschreibebrief in Kenntnis gesetzt.

474) Gegen ein Urteil kann Berufung eingelegt werden.

475) Diese ist innerhalb 8 Werktagen nach Erhalt des schriftlichen Urteilspruches, durch Einschreibebrief an den Berufungsrat zu richten.

476) Eine von der ordentlichen Generalversammlung festzulegende Gebühr ist gleichzeitig auf eines der Geschäftskonten der F.L.Q. zu überweisen.

#### Schutz der Mitglieder des Verbandsgerichtes

477) Erlaubt sich ein lizenziertes Mitglied hinsichtlich eines ergangenen Urteils, eines Schiedsspruches oder bei Kontrollen von offiziellen Kegel- oder Bowlingspielen der F.L.Q., Beleidigungen gegen ein Mitglied des Verbandsgerichtes, so wird dieses auf dem offiziellen Spielbogen vermerkt.

478) Das Verbandsgericht behandelt den Vorfall laut Strafenskala.

#### *Begleichen der zu zahlenden Strafen*

479) Von der ordentlichen Generalversammlung und vom Verbandsgericht ausgesprochenen Strafen müssen innerhalb 21 Werktagen auf eines der Geschäftskonten der F.L.Q. überwiesen werden.

480) Vereine, die dieser Verpflichtung nicht nachkommen, werden mit einer ersten Mahnung von 10 Euro, zahlbar binnen 10 Werktagen, danach mit einer letzten Mahnung von 25 Euro, zahlbar binnen 10 Werktagen, belegt.

481) Sollte der Verein trotz dieser Verwarnungen seinen finanziellen Verpflichtungen gegenüber dem Verbandsgericht nicht nachkommen, kann der Ausschluss des Vereins aus der Meisterschaft vom Verbandsgericht ausgesprochen werden.

### KAPITEL XXXVI. RECHTSORDNUNG DES BERUFUNGSRATES

#### *A) Interne Geschäftsordnung*

Benennung – Sitz – Zusammensetzung – Vorbedingungen der Kandidatur – Unvereinbarkeit von mehreren Mandaten – Befangenheit.

482) Die Instanz heißt Berufungsrat oder Appellationsgericht.

483) Der Einfachheit halber wird sie in nachfolgendem Text unter der Abkürzung „B.Rat“ oder „Rat“ und die Mitglieder unter der Bezeichnung „Rat“ oder „Räte“ aufgeführt.

484) Der Sitz des B.-Rates befindet am jeweiligen Sitz der F.L.Q., doch kann in bestimmten Fällen ein anderer Tagungsort gewählt werden.

485) Der B.-Rat setzt sich zusammen aus drei Mitgliedern und zwei Ersatzmitgliedern.

486) Sie werden von der Generalversammlung für die Dauer von vier Jahren gewählt.

487) Jedes zweite Jahr wird der Rat teilweise erneuert:

- a) in der ersten Serie durch ein Mitglied und eine Ersatzmitglied;
- b) in der zweiten Serie durch die verbleibenden zwei Mitglieder und das zweite Ersatzmitglied

488) Die Reihenfolge der ersten Austrittsserien und die Kandidaten werden durch Los bestimmt.

489) Der/die Präsident/in und sein/e Vertreter/in können nicht zusammen in einer Austrittsserie figurieren.

490) Die austretenden Mitglieder sind wieder wählbar.

491) Der/die Präsident/in, sein/e Vertreter/in sowie der/die Sekretär/in werden in der ersten Sitzung nach den Wahlen von den Mitgliedern des Rates bestimmt.

492) Die Kandidaten/innen für den Berufungsrat müssen wenigstens zehn Jahre lang Mitglied der F.L.Q. sein.

493) Pro Verein kann nur ein Mitglied im B.-Rat tätig sein.

494) Kein aktives Mitglied einer anderen Verbandsinstanz kann zur gleichen Zeit Mitglied des B.-Rates sein.

495) Erfolgt trotzdem eine Kandidatur eines solchen Mitgliedes und es wird in den B.-Rat gewählt, wird mit dem Tag seiner Wahl das andere Mandat automatisch hinfällig.

496) Ist der B.-Rat mit der Angelegenheit eines Vereins befasst, der als Stammverein eines seiner Mitglieder oder Ersatzmitglieder gilt, muss dieses Mitglied die Sitzung verlassen, wenn die betreffende Angelegenheit zur Debatte kommt oder zur Abstimmung gelangt.

497) Ein Mitglied des B.-Rates kann als befangen abgelehnt werden, wenn ein Spieler des vor dem B.-Rates erscheinenden Vereins mit einem Mitglied des Rates verwandt ist in direkter Linie oder in der Seitenlinie bis zum zweiten Grad einschließlich.

#### *B) Verfahrens- und Geschäftsordnung*

498) Der B.-Rat ist beschlussfähig, wenn mindestens zwei seiner Mitglieder anwesend sind.

499) Der/die Präsident/in bzw. sein Vertreter muss in jedem Fall anwesend sein.

500) Um den Arbeitsgang der Sitzungen zu gewährleisten und die Effizienz der Leistungen abzusichern, übernimmt beim Ausfall eines effektiven Mitgliedes, ein Ersatzmitglied dessen Vertretung.

#### *Der/die Präsident/in*

501) Der/die Präsident/in leitet die Arbeiten des B.-Rates, eröffnet und schließt die Sitzungen und unterzeichnet mit dem/der Sekretär/in den Sitzungsbericht.

502) Er vertritt den B.-Rat beim Verwaltungsrat oder anderen Gremien der F.L.Q. sowie bei offiziellen Anlässen.

503) Er unterschreibt mit dem/der Sekretär/in die Urteile oder anderweitigen Entscheide und die Korrespondenz.

504) Er kann jedoch den/die Sekretär/in bevollmächtigen, Fälle, die eine rasche Erledigung verlangen, in alleiniger Verantwortung zu beglaubigen.

505) Er wird in seiner Abwesenheit durch seinen Vertreter ersetzt.

#### *Der/die Sekretär/in*

506) Der/die Sekretär/in erledigt die Anweisungen des/der Präsidenten/in und besorgt die anfallenden schriftlichen Arbeiten.

507) Nach Rücksprache mit dem/der Präsidenten/in ruft er die Sitzungen ein und gibt zu gleicher Zeit die Tagesordnung bekannt.

508) Nach Eingang der Berufungen kümmert er/sie sich, im Hinblick auf die anstehenden Untersuchungen, um die einleitenden Vorgänge des Verfahrens.

509) Er/sie fragt bei den Verbandsinstanzen, dessen Entscheide angefochten werden, und beim Verbandsgericht, gegen dessen Urteile Berufung eingelegt wird, die Akten der jeweils zu bearbeitenden Fälle.

510) Da die Verhandlungen vor den B.-Rat kontradiktorisch sind, benachrichtigt er/sie die Gegenparteien vom Eingang der Berufungen, stellt ihnen eine Abschrift der von den Klägerparteien eingereichten Schriftsätze zu und weist sie auf die Rechte hin, die ihnen aufgrund der Bestimmungen der Prozessordnung zustehen.

511) Er/sie ist Schriftführer/in bei den Verhandlungen und stellt die Akten zusammen.

512) Er nimmt die Urteilsfassung auf und stellt sie in der vorgesehenen Form den Parteien zu.

513) Wird eine Partei auf Grund eines Urteilspruches mit Geldstrafen belegt oder mit Prozesskosten belastet, teilt er/sie ihr den fälligen Betrag mit und gibt bekannt, in welchem Zeitraum und wo die in Frage kommende Schuld abzutragen ist.

514) Im selben Arbeitsgang reicht er/sie den Parteien ihre dem Rate zur Verfügung gestellten Akten und andere Unterlagen zurück.

515) Nach Erledigung der anhängenden Fälle schließt er/sie die entsprechenden Akten ab und hebt sie ordnungsgemäß im Archiv auf.

516) Er/sie führt die Präsenzlisten.

517) Nach jeder Sitzung verfasst er/sie einen kurzen Bericht über deren Ablauf und trägt denselben in das Sitzungsregister ein.

518) Die Berichte werden vom/von der Präsidenten/in oder seinem Vertreter gegengezeichnet.

#### *Präsenz im B.-Rat*

519) Ein Mitglied des B.-Rates, das nicht an einer Sitzung teilnehmen kann, muss sich wenigstens 24 Stunden vor dem Sitzungstermin beim/bei der Sekretär/in telefonisch abmelden.

520) Der/die Sekretär/in setzt sich unverzüglich mit einem Ersatzmitglied in Verbindung, lädt es zur Sitzung ein und stellt ihm die Tagesordnung zu.

521) Fehlt ein Mitglied des B.-Rates dreimal nacheinander ohne Entschuldigung, so wird es vom Rat ausgeschlossen und das nächstfolgende Ersatzmitglied tritt an seine Stelle.

522) Die Beratungen und Abstimmungen des B.-Rates finden unter Ausschluss der Öffentlichkeit statt.

523) Bei der Urteilsnahme oder einer Beschlussfassung entscheidet die Stimmenmehrheit der anwesenden Räte.

524) Bei Stimmengleichheit entscheidet die Stimme des/der Präsidenten/in oder seines/seiner Stellvertreters/in.

525) Die Ersatzmitglieder können an den Sitzungen teilnehmen.

526) Sie besitzen jedoch kein Stimmrecht.

#### *Zuständigkeitsbereich – Tragweite der Urteile – Vorgehen bei Verhandlungen – Rechte und Pflichten des Rates und der Parteien – Unkosten und Strafbestimmungen – Urteilsspruch und seine Auswirkungen*

527) Die Zuständigkeit des B.-Rates erstreckt sich auf die Untersuchung und Erledigung der Berufungen:

- a) gegen die Entscheide von Verbandsinstanzen;
- b) gegen ergangene Urteile des Verbandsgerichtes
- c) gegen erfolgte Vereinsbestrafungen

528) Hierbei kann der Berufungsrat:

- a) die Urteile und Entscheide bestätigen oder aufheben;
- b) Strafen im Rahmen der vorgesehenen Grenzen erhöhen oder ermäßigen.  
Sollte es sich jedoch nach Abschluss des Verfahrens auf Grund der schriftlich und mündlich vorgebrachten Äußerungen herausstellen, dass das Verhalten einer inkriminierten Partei sportlich und menschlich derart unqualifiziert war, dass nicht nur ihre Gegenpartei erheblich über die zumutbaren Grenzen hinaus getroffen wurde, sondern durch dieses grob unsportliche Verhalten auch das Ansehen der Kegelföderation und der Ruf des Kegelsportes und der Ruf der Kegelsportpraxis empfindlich geschädigt wurde, kann der Berufungsrat bei den in Aussicht genommenen Bestrafungen über die normale Strafsätze hinausgehen und seine Strafverfügung der außergewöhnlichen Schwere des Vergehens anpassen.
- c) die Angelegenheit, falls auf Grund der getätigten Untersuchungen neue Aspekte hinzugetreten sind, an die erste Instanz zurückverweisen mit der Bitte um Überprüfung des Entscheides.

529) Die Entscheide des B.-Rates, der als letzte Gerichtsinstanz tagt, sind endgültig.

530) Sie können nicht mehr angefochten werden.

531) Die Auslegung der Statuten und Reglemente steht dem B.-Rat zu in allen bei ihm anhängigen Fällen.

532) Ferner hat der Rat das Recht seine Entscheidungen zu interpretieren.

533) Das Einreichen einer Berufung hebt in keinerlei Hinsicht die Verfügungen eines in erster Instanz ergangenen Urteils oder Entscheides auf oder suspendiert sie für die Zeit der Berufungsverhandlungen.

534) Diese erstinstanzlichen Verfügungen und ihre Auswirkungen auf die betroffenen Vereine und ihre Spieler bleiben unangetastet durch die Einleitung einer Berufungsprozedur.

- 535) Sie können nur, und frühestens, eine Abänderung erfahren, wenn der B.-Rat als letzte Gerichtsinstanz das Urteil oder den Entscheid der ersten Instanz inhaltlich sowohl in seiner Begründung als auch in den daraus sich ergebenden Maßnahmen abändert.
- 536) Die auf Grund einer Abänderung der Urteile und Entscheide einer ersten Instanz fälligen Maßnahmen werden vom B.-Rat verfügt.
- 537) Die Überwachung ihrer Ausführung durch die Geahndeten wird jedoch vom Verwaltungsrat übernommen.
- 538) Zu diesem Zweck wird dem Verwaltungsrat vom Sekretariat des B.-Rates eine Abschrift der Urteile zugestellt.
- 539) Auch die Instanzen, deren Entscheide angefochten werden, erhalten eine Abschrift des Urteils des B.-Rates.
- 540) Jedem Verein steht das Recht zu, Appellation beim Berufungsrat einzulegen.
- 541) Der Appell ist innerhalb von 8 Werktagen nach Erhalt des schriftlichen Entscheides oder Urteilspruches mittels Einschreibebrief an den Sekretär des Berufungsrates zu richten bzw. gegen Empfangsbestätigung auszuhändigen.
- 542) Die Berufung muss vom/von der Präsidenten/in und Schriftführer/in oder deren Vertreter/in unterschrieben sein.
- 543) Eine von der ordentlichen Generalversammlung festgelegte Appellgebühr ist gleichzeitig an die Verbandskasse abzuführen.
- 544) Auch die Föderationsinstanzen, gegen deren Entscheid ein Urteil in erster Instanz ergangen ist, können Berufung gegen dieses Urteil einlegen, falls sie der Überzeugung sind, dass in der Formulierung des Urteilspruches die sinngemäße Tragweite ihre Entscheides nur ungenügend erfasst und berücksichtigt worden ist.
- 545) Die Föderationsinstanzen unterliegen denselben Prozedurvorschriften wie die Vereine.
- 546) Sie sind jedoch von der Zahlung der Berufsgebühren entbunden.
- 547) Der B.-Rat kann zu seinen Verhandlungen alle Personen einladen und vernehmen, deren Aussagen ihm für die Klärung der Angelegenheit notwendig erscheinen.
- 548) Die vorgeladenen Personen müssen jedoch Inhaber einer Föderationslizenz sein.
- 549) Jede nicht im Voraus schriftlich entschuldigte Abmeldung zu einer Vorladung wird vom Berufungsrat als Unsportlichkeit geahndet.
- 550) Außerdem kann jede Partei, im Hinblick auf die bestmögliche Wahrnehmung ihrer Interessen, nach vorheriger schriftlicher Anfrage, auf eigene Kosten Verteidiger stellen und Zeugen einladen.
- 551) In diesem Falle können auch nichtlizenzierte Personen in den Verhandlungsprozess eingreifen.
- 552) Parteien, die sich durch eine vor dem B.-Rat eingereichte Klage betroffen fühlen, auch wenn sie von der Klägerpartei nicht namentlich erwähnt werden, können sich durch eine formale schriftliche Erklärung an das Sekretariat des B.-Rates in das Gerichtsverfahren einschalten.
- 553) Diese Erklärung muss jedoch vor dem Beginn des ersten Verhandlungstermins vorliegen.
- 554) Die Aussagen der Vereinsvertreter und der Zeugen müssen in einer sachlichen und korrekten Art und Weise erfolgen und sich streng auf den Gegenstand der Verhandlungen beschränken.
- 555) Bei falschen und beleidigenden Aussagen kann sowohl der Sprecher als auch dessen Verein bestraft werden.
- 556) Der B.-Rat kann nebenher schriftliche Rückfragen und Stellungnahmen anfordern, die von den in Frage kommenden Mitgliedern oder Vereinen innerhalb der festgesetzten Frist zu beantworten sind.
- 557) Die Verhandlungen des B.-Rat sind kontradiktorisch, d.h. jede der an einem Streitfall beteiligten Parteien hat das Recht, Kenntnis zu nehmen von den schriftlichen Eingaben der Gegenparteien und, nach Verabredung mit dem Sekretär, in der Geschäftsstelle des Rates Einsicht in die Akten zu nehmen.
- 558) Diese Einsichtnahme kann jedoch frühestens nach Abschluss der Untersuchungen erfolgen.
- 559) Jede an dem Verfahren beteiligte Partei kann einmal, innerhalb einer vom B.-Rat festgesetzten Frist, zu den Eingaben der Gegenpartei schriftlich Stellung nehmen.

560) Diese Stellungnahmen sollen kurz und klar gefasst sein und sich auf das Wesentliche des Vorfalls beschränken.

561) Um der Prozedur einen beschleunigten Ablauf zu sichern, stellt das Sekretariat den Gegenparteien eine Abschrift der eingereichten Schriftsätze zu und gibt ihnen die Frist bekannt innerhalb welcher ihre schriftliche Stellungnahme erfolgen muss.

562) Falls zu dem festgesetzten Zeitpunkt keine Stellungnahme erfolgt ist, darf der B.-Rat annehmen, dass die informierte Partei kein prinzipiellen Einwände gegen den Inhalt des erhaltenen Schriftstückes vorzubringen hat.

563) Eingereichte Berufungen können schriftlich vor dem ersten Verhandlungstermin zurückgezogen werden.

564) Die eingezahlte oder geschuldete Appellgebühr fällt jedoch der Föderationskasse zu.

565) Auch bei Nichtannahme einer Berufung verfällt die Appellgebühr der Föderationskasse.

566) Die Urteile und Entscheide des B.-Rates werden den in Frage stehenden Parteien innerhalb von 8 Werktagen per Einschreiben zugestellt.

567) Sie treten am zweiten Tag nach der Zustellung in Kraft (Zustellung = Poststempel des Einschreibebriefes des Sekretariats).

568) Verfügungen eines Urteiles, die ein sofortiges Inkrafttreten bestimmter Maßnahmen anordnen, werden den betroffenen Parteien innerhalb 48 Stunden (Wochenende ausgeschlossen) nach dem Urteilsspruch zur Kenntnis gebracht.

569) Die internen Berichte des Rates über Zeugenverhör, Verhandlungen und Verlauf der Abstimmung bleiben geheim.

570) Die Akten einer in letzter Instanz vom B.-Rat erledigten Angelegenheit dürfen nicht mehr vorgelegt werden.

571) Alle in dieser Rechtsordnung nicht vorgesehenen Fälle werden vom B.-Rat nach bestem Wissen und Können geregelt.

572) Das Sekretariat befindet sich im Sitz der F.L.Q.

573) Jedwede Korrespondenz ist an das Sekretariat der F.L.Q zu richten.

574) In dringenden Fällen kann der Sekretär unter der in der F.L.Q-Zeitschrift „Keelespiller“ angegebenen Adresse erreicht werden.

575) Die von der ordentlichen Generalversammlung festzulegenden und zu entrichtenden Gebühren sind auf eines der Geschäftskonten der F.L.Q. einzuzahlen.

## KAPITEL XXXVII. Kommissionen

576) Artikel 3 der auf der außerordentlichen Generalversammlung vom 14.12.2008 verabschiedeten F.L.Q. Statuten, ermöglicht dem Verwaltungsrat im Kegelsport nachstehende Kommissionen einzuführen:

*Technische Kommission national (TKN), Kommission für Sportkegeln, Jugendkommission*

577) Der Verwaltungsrat legt die Kompetenzbereiche der jeweiligen Kommissionen fest.

### *Zusammensetzung:*

578) Die jeweiligen Kommissionen setzen sich zusammen aus minimal 5 und maximal 9 Mitgliedern.

579) Kandidaturen zur Mitarbeit in den Kommissionen können, bis zu dem vom Verwaltungsrat ausgeschriebenen Datum an den Präsidenten der jeweiligen Kommission eingereicht werden. (Artikel 16 der F.L.Q. Statuten).

580) Der amtierende Präsident der jeweiligen Kommission setzt seine Mannschaft zusammen und teilt sie dem Verwaltungsrat mit, welcher diese der ordentlichen Generalversammlung zum Votum vorlegt.

## *Vorstand*

581) In der ersten Sitzung nach der ordentlichen Generalversammlung, wählen die Mitglieder der jeweiligen Kommission einen Präsidenten/in, einen Vizepräsidenten/in, einen Schriftführer/in für die Dauer von zwei Jahren.

582) Alle zwei Jahre finden Neuwahlen per Austrittsserien statt.

583) Per Auslosung ist jeweils 1/3 der Mitglieder bei der Neuwahl austretend, der Präsident und Sekretär sowie der Vizepräsident und der Kassierer dürfen nicht in einer Auslosungsserie zusammen geführt werden.

## *Arbeitsvorgang*

584) Der Präsident leitet die Sitzungen der jeweiligen Kommission.

585) Der Schriftführer verfasst den Bericht und stellt ihn dem Verwaltungsrat und den Kommissionsmitgliedern innerhalb 14 Tagen zu.

586) Die Sitzungstermine werden vom jeweiligen Vorstand festgelegt und vom Präsidenten und Sekretär mindestens 8 Tage im Voraus schriftlich einberufen.

## *Abstimmungen*

587) Die Abstimmungen werden mit einfacher Stimmenmehrheit vorgenommen, bei Anwesenheit von mindestens 51% der Mitglieder.

588) Bei Stimmengleichheit entscheidet die Stimme des Präsidenten.

589) Personenwahlen sind geheim abzuhalten.

590) Die Anwesenheit in den jeweiligen Sitzungen der Kommissionen ist Pflicht.

591) Sollte ein Mitglied durch unaufschiebbare Gründe nicht an einer Sitzung teilnehmen können, so ist dies dem Präsidenten rechtzeitig mitzuteilen.

592) Sollte ein Mitglied dreimal hintereinander unentschuldigt den einberufenen Sitzungen fernbleiben respektive die Beschlüsse der Kommission nicht respektieren, kann es aus der Kommission ausgeschlossen werden.

593) Berufung gegen einen Ausschluss kann beim Verbandsgericht eingereicht werden.

## KAPITEL XXXVIII. STATUTEN- UND REGLEMENTSKOMMISSION

594) Der Verwaltungsrat kann periodisch eine Statuten und Reglementkommission benennen, mit der Aufgabe die Statuten- respektive die Reglement zu überarbeiten und dem Verwaltungsrat diesbezügliche Vorschläge unterbreiten.

595) Der Verwaltungsrat befindet über diese Vorschläge und leitet sie im Bedarfsfall an die ordentliche Generalversammlung zur Abstimmung weiter.

596) Die Statuten- und Reglementkommission wird vom Präsidenten der F.L.Q. geleitet und entscheidet bei einfacher Stimmenmehrheit.

597) Die Daten der Sitzungen der Kommission werden vom Verwaltungsrat festgelegt und eine Woche im Voraus schriftlich einberufen.

598) Der Präsident der Kommission verfasst einen schriftlichen Bericht des Sitzungsverlaufs und stellt diesen dem Verwaltungsrat und den Mitgliedern der Kommission zu.

## KAPITEL XXXIX. REGLEMENT DER GENERALVERSAMMLUNGEN

599) Jeder Verein ist verpflichtet an den Generalversammlungen teilzunehmen!

600) In außerordentlichen Fällen, welche mit begründeten Unterlagen belegt und vor Beginn der Versammlung eingereicht werden müssen, kann das Verbandsgericht eine Dispens von der in Artikel J1 der Strafskala vorgesehenen Strafe erteilen.

601) Ein dementsprechender Antrag muss dem Verbandsgericht spätestens innerhalb acht Werktagen nach der Generalversammlung, unter Beachtung der hierfür geltenden Bedingungen zugestellt werden.

602) Aus Respekt gegenüber anwesenden Gästen und den anderen Vereinen, haben die Delegierten sich auf den Generalversammlungen diszipliniert zu verhalten, sowie auch dem ganzen Verlauf der Generalversammlungen beizuwohnen.

603) Dem Verwaltungsrat steht das Recht zu, während dem Verlauf der Versammlung Anwesenheitskontrollen zu veranlassen.

604) Delegierte, welche die Generalversammlung frühzeitig verlassen, ohne dem Verwaltungsrat eine vorherige Begründung vorzulegen, wird die in Artikel J1 der Strafeskala enthaltene Strafgebühr persönlich auferlegt.

605) Wortmeldungen werden nur anhand der hierfür zugestellten Formulare erlaubt!

606) Die Wortmeldungen müssen dem jeweiligen Thema der Tagesordnung entsprechen.

607) Wortmeldungen zu allgemeinen Themen sind am Schluss der Sitzung vorzutragen, müssen kurz und sachlich sein und dürfen keine persönlichen Anrempelungen beinhalten.

608) Exzessiver Alkoholenuss sollte vermieden werden, es steht dem Organisator des Kongresses frei zu entscheiden ob Alkohol ausgeschenkt wird oder nicht.

609) Während dem Verlauf der Generalversammlung besteht im Versammlungsraum absolutes Rauchverbot.

610) Jede Respektlosigkeit respektive verbale Anrempelung gegenüber eines Delegierten der Föderation respektive einer Kommission kann die Suspendierung zu allen Kompetitionen während einem Jahr nach sich ziehen.

611) Im Wiederholungsfall kann die Suspendierung definitiv werden.

612) Einspruch gegen eine diesbezügliche Entscheidung kann innerhalb 8 Werktagen beim Verbandsgericht eingereicht werden mit einer motivierten Begründung und Zahlung der von der ordentlichen Generalversammlung festgelegten Gebühr.

## *Zusatzbestimmungen*

### *Kontrollmandatare der F.L.Q.*

613) Die Mitglieder des FLQ-Verwaltungsrates und der Kommissionen TKN, Sport, Jugend und Bowling sowie der Bahnkontrolleure, haben jederzeit das Recht, auf Anordnung ihres jeweiligen Vorstandes, bei den FLQ-Veranstaltungen vorstellig zu werden und Kontrollen bezüglich der Einhaltung der Spielreglemente vorzunehmen.

614) Die vorerwähnten Mandatare haben Eingriffsrecht in Fällen von nicht einwandfreien Spielbedingungen. Für alle anderen Problemfälle ist die jeweilige technische Kommission respektive der Verwaltungsrat zuständig. In jedem Fall haben die Mandatare ihrem jeweiligen Vorstand einen schriftlichen Bericht über die von ihnen durchgeführten Kontrollen innerhalb 8 Werktagen zuzustellen.

Der zuständige Vorstand teilt den implizierten Vereinen respektive Personen ihre Entscheidung innerhalb 8 Werktagen schriftlich mit.

Den Beschuldigten steht ein Einspruchrecht beim Verbandsgericht je nach den diesbezüglich geltenden Bestimmungen zu.

615) Die vorerwähnten Mandatare müssen sich anhand eines vom FLQ-Verwaltungsrates ausgestellten Ausweises, im Vorfeld ihrer Ermittlungen den implizierten Parteien respektive Bahnbetreibern zu erkennen zu geben.

616) Den FLQ-Mandataren ist mit Respekt zu begegnen. Respektlosigkeit wird mit einer Ordnungsstrafe in der Höhe von 100-200 Euro je nach Schwere des Vergehens geahndet.

Das Vergehen ist dem Verbandsgericht der F.L.Q. innerhalb 8 Werktagen mit Angabe der genauen Uhrzeit des Geschehens schriftlich mitzuteilen, welches dann eine Entscheidung trifft.

Den Beschuldigten steht ein Einspruchrecht beim Berufungsrat je nach den diesbezüglich geltenden Bestimmungen zu.

617) Die Mandatare haben den Vereinen und den Spielern respektive den Bahnbetreibern mit Respekt zu begegnen, Zuwiderhandlungen werden unverweigerlich mit dem Entzug des Kontrollmandates geahndet.

Ein diesbezüglicher Vorfall muss dem Verwaltungsrat der FLQ schriftlich innerhalb 8 Werktagen mit Angabe der genauen Uhrzeit des Geschehens schriftlich zugestellt werden, welche dann über das Vergehen entscheidet. Den implizierten Parteien wird die Entscheidung schriftlich mitgeteilt.

### *Sportlicher und menschlicher Respekt*

618) Jeder/jede Spieler/in hat sich gegenüber anderen Spielern/innen respektvoll zu verhalten. Zuwiderhandlungen werden mit einer Ordnungsstrafe in Höhe von 50-100 Euro je nach Schwere des Vergehens geahndet.

Im Wiederholungsfall mit einem zeitweiligen, im erneuten Wiederholungsfall mit einem definitiven Ausschluss aus allen FLQ-Veranstaltungen.

Das Vergehen ist dem Verbandgericht schriftlich unter Beachtung der hierfür geltenden Bestimmungen mit Angabe der genauen Uhrzeit innerhalb 8 Werktagen des Datums des Geschehens mitzuteilen.

Den Beschuldigten steht ein Einspruchrecht beim Berufungsrat je nach den diesbezüglich geltenden Bestimmungen zu.

619) Verbale sowie schriftliche respektlose Bemerkungen gegenüber eines respektive der Mitglieder des Verwaltungsrates, der ihm unterstehenden Kommissionen sowie der Angestellten der F.L.Q., werden mit einer Ordnungsstrafe von 100 Euro geahndet, im Wiederholungsfall mit 500 Euro und im erneuten Wiederholungsfall mit einem definitiven Ausschluss aus allen FLQ-Veranstaltungen.

Ein diesbezüglicher Zwischenfall ist dem Verbandsgericht mit Angabe der genauen Uhrzeit innerhalb 8 Werktagen schriftlich mitzuteilen unter Beachtung der hierfür geltenden Bestimmungen.

Den Beschuldigten steht ein Einspruchrecht beim Berufungsrat je nach den diesbezüglich geltenden Bestimmungen zu.

620) In Rechtsenscheidenden Fällen ist der deutsche Text des nationalen Spielreglements massgebend.

Reglement verabschiedet von der ordentlichen Generalversammlung am 03. Juli 2010

# OFFIZIELLE STRAFENSKALA F.L.Q

## A ) Festgesetzte Strafenskala

			National Kegeln	Sport- Kegeln	Bowling
<b>A SPIELBOGEN</b>					
	1	Fehler, resp, ungenaue Angaben auf dem Spielbogen	8.00 €	8.00 €	8.00 €
	2	Bei jeder Wiederholung von A 1	+ 2.00 €	+ 2.00 €	+ 2.00 €
	3	Zu spätem Einsenden des Spielbogens ( 5 Werktage )	10.00 €	10.00 €	10.00 €
	4	Bei jeder Wiederholung von A 3	+ 5.00 €	+ 5.00 €	+ 5.00 €
	5	Nichteinsenden des Spielbogens	20.00 €	20.00 €	20.00 €
<b>B LIZENZEN</b>					
	1	Nichtabliefern einer Lizenz eines austretenden Mitgliedes innerhalb von 14 Werktagen.	10.00 €	10.00 €	10.00 €
<b>C SPIELREGLEMENTE</b>					
	1	Nichtvorhandensein derselben im Klublokal	10.00 €	10.00 €	10.00 €
	2	Nichtvorhandensein bei der Spielbogen ausführenden Mannschaft	10.00 €	10.00 €	10.00 €
<b>D FESTSETZEN DER SPIELDATEN</b>					
	1	Abwesenheit einer Mannschaft bei der Festsetzung	50.00 €	50.00 €	50.00 €
	2	Ändern der festgelegten Spieldaten ohne Mitteilung an die F.L.Q.	10.00 €	10.00 €	10.00 €
	3	Nichtmelden von Spieldaten bei Pokalspielen	10.00 €		
<b>E FORFAIT</b>					
	1	Nichtantreten bei einem Meisterschaftsspiel	15.00 € pro Spieler	15.00 € pro Spieler	50.00 €
	2	Nichtantreten bei einem Pokalspiel	15.00 € pro Spieler	15.00 € pro Spieler	
	3	Nichtantreten bei einem Challengespiel	15.00 € pro Spieler		
	4	Nichtantreten bei den Ausscheidungen der Einzelmeisterschaften	25.00 €	25.00 €	25.00 €
	5	Nichtantreten im Finale einer Einzelmeisterschaft	50.00 €	50.00 €	50.00 €
	6	Nichtantreten bei einer Ausscheidung der Tandemmeisterschaft		25.00 €	
	7	Nichtantreten im Finale einer Tandemmeisterschaft		50.00 €	
<b>F EINSETZEN VON B/A – C/B – D/C – E/D SPIELERN</b>					
	1	Einsetzen von oben erwähnten Spielern in einer tiefer eingestuften Spielklasse	50.00 € + Forfait	50.00 € + Forfait	50.00 € + Forfait
	2	Einsetzen von Spielern ohne gültige Lizenz	50.00 € + Forfait	50.00 € + Forfait	50.00 € + Forfait
	3	Überschrittene Einsätze eines Spielers	50.00 € + Forfait	50.00 € + Forfait	50.00 € + Forfait
<b>G SPIELBAHN UND KUGELN</b>					
	1	Die Kugeln mit dem von der FLQ vorgeschriebene Masse müssen vorhanden sein.	50.00 €	50.00 €	50.00 €
	2	Während der laufenden Saison dürfen keine Kugeln aus dem Kugeltrog entfernt oder hinzugefügt werden.	25.00 €	25.00 €	
	3	Verwendung von nicht homologiertem Material	50.00 €	50.00 €	50.00 €
	4	Bei Wiederholung von G 3	100.00 € +Lizenzentz	100.00 € +Lizenzentz	100.00 € +Lizenzentz

<b>H SPIELORDNUNG</b>					
	1	Nicht respektieren vom Tragen der Mannschaftsuniform		10.00 €	10.00 €
	2	Nicht respektieren des Rauchverbotes im Spielbereich des Keglers in einem Umkreis von 6 m des Schaltgerätes		10.00 €	10.00 €
	3	Trinken von Alkohol und Rauchen im Sportdress während dem Wettbewerb		10.00 €	10.00 €
	4	Verlassen des Spielraums während der Gegner noch spielt		10.00 €	10.00 €
<b>I SCHIEDSRICHTER</b>					
	1	Allgemeine erste Verwarnung eines Schiedsrichters oder Offiziellen ( Gelb )		0.00 €	0.00 €
	2	Bei einer wiederholten Verwarnung ( Gelb/Rot)		10.00 €	10.00 €
	3	Bei erneuten Wiederholungen ( Rot )		20.00 € + Disqual.	20.00 € + Disqual.
<b>J KONGRESS</b>					
	1	Vereine, welche nicht am Kongress teilnehmen Im Wiederholungsfall wird die Strafe verdoppelt	100.00 €	100.00 €	100.00 €
<b>K NICHTBEZAHLEN DER STRAFEN</b>					
	1	Nach Zustellung der Rechnung und Zahlungstermin	10.00 €	10.00 €	10.00 €
	2	Nach der 1. Mahnung	25.00 €	25.00 €	25.00 €
	3	Nach der 2. Mahnung	25.00 €	25.00 €	25.00 €
		<b>Bahnabnahme</b>			
<b>L</b>	1	Kostenbeitrag bei Abnahme einer neuen Bahn	100.00 €		
<b>M VERSCHIEDENES</b>					
	1	Alle die nicht in dieser Strafenskala berücksichtigte Fälle werden vom Verbandsgericht entschieden.			

*Die vorstehende Strafenskala gilt als Basistabelle, die jeweiligen Strafen welche von der Generalversammlung der Sportsektion respektive der Bowlingsektion spezifisch bestimmt werden, behalten ihre Gültigkeit und sind zusätzlich anzuwenden.*



# **Fédération Luxembourgeoise des Quilleurs a.s.b.l.**

Datum : \_\_\_\_\_

Bahnabnehmer : \_\_\_\_\_

Bahnanlage: \_\_\_\_\_

## Unterschriften

Besitzer \_\_\_\_\_

Abnehmer \_\_\_\_\_

Abnehmer \_\_\_\_\_

Puddelabstand: \_\_\_\_\_

Keglabstand: \_\_\_\_\_

Kegeldurchmesser: \_\_\_\_\_

## Kugelmasse

18 cm **Wenn vorhanden, müssen folgende Kugeln ebenfalls vorhanden sein.**

17 cm **2 mal**

Diese Kugeln müssen vorhanden sein {

16 cm **2 mal**

15 cm **2 mal**

14 cm **2 mal**

13 cm : \_\_\_\_\_

12 cm : \_\_\_\_\_

11 cm : \_\_\_\_\_

Die Kugeln müssen griffig sein und dürfen keine Spuren von Öl und flüssigem Wachs aufweisen.

Silikon Behandlung von Bahn und Kugeln ist verboten.

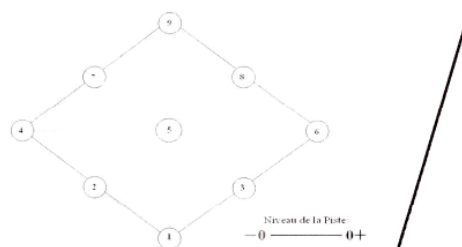
## **Kommentar:**

---

---

---

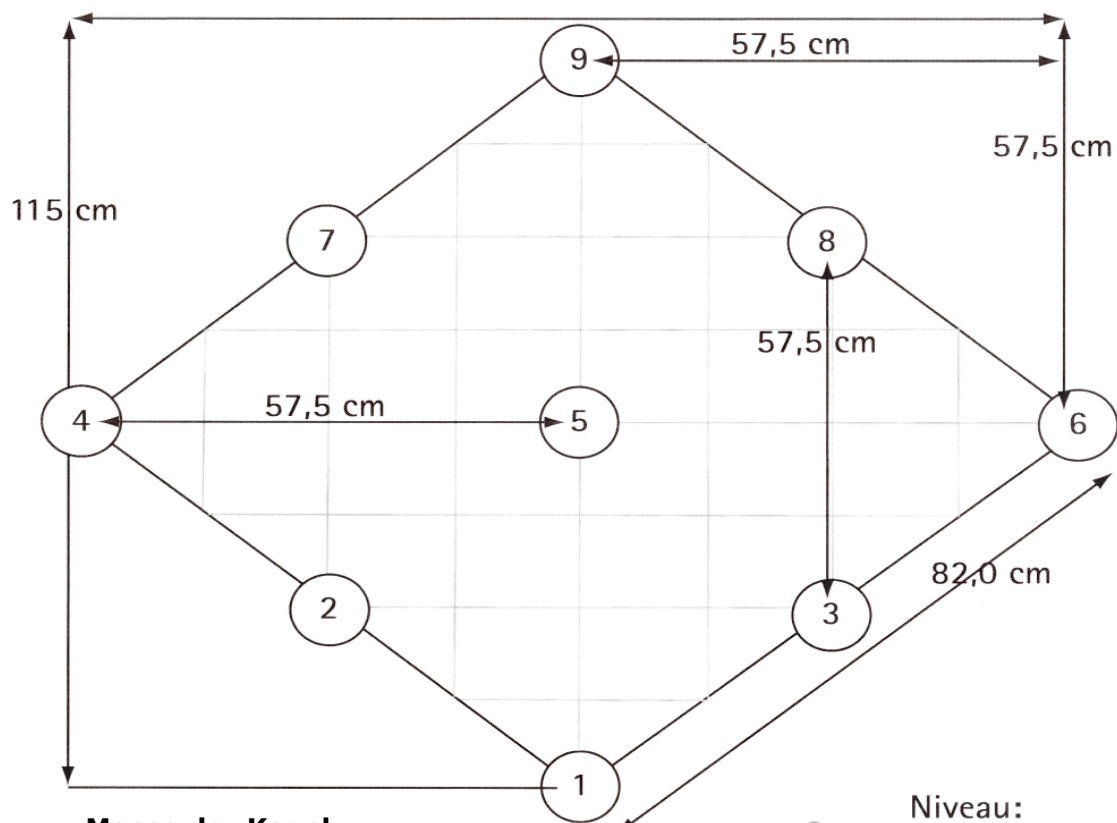
---



**Die Kehlung darf 6 m/m nicht übersteigen**

**Das Niveau darf 5 m/m Differenz nicht übersteigen**

Die Distanz Zwischen Bahnanfang und Puddel muss 30-50 cm betragen.

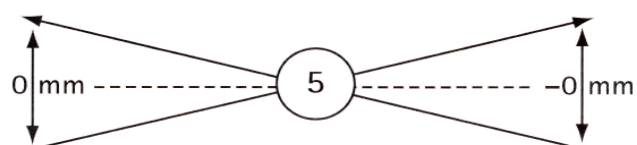
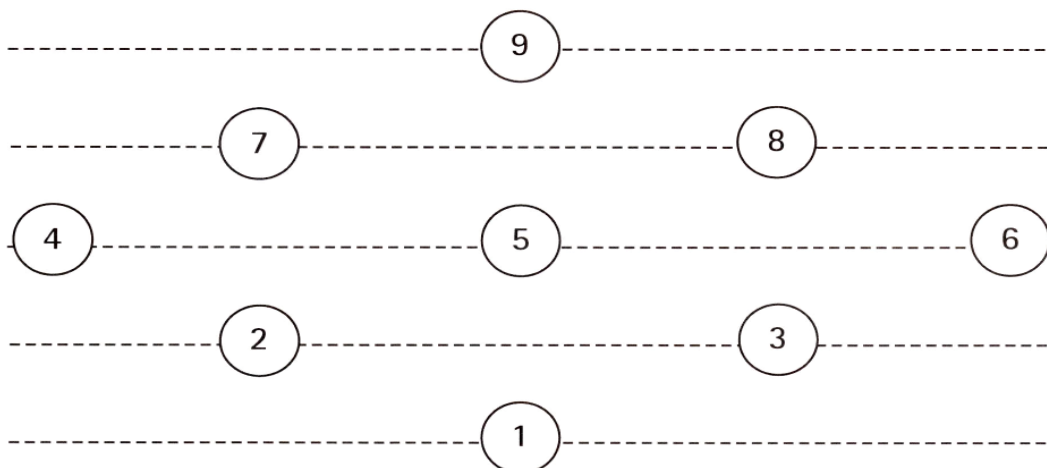


**Masse der Kegel:**

No. 1 bis 9 zwischen 95 et 100 mm

Niveau:  
- 0 ----- + 0  
Maximum 5 mm

Kehlung / pente: (Maximum: 6 mm)



**Luxemburg, den 1 Oktober 2007**

## **SPIELREGLEMENT IM SPORTKEGELN DER F.L.Q.**

### **I. Gültigkeit des Reglements**

1. Dieses Reglement tritt ab der **Saison 2007/2008** in Kraft und ist bindend bis auf Widerruf. Zu Beginn jeder neuen Saison können Zusätze resp. Änderungen vorgenommen werden, dies im Einverständnis mit den betroffenen Sportkegelmanschaften und im Einklang mit den Reglementen der Fédération Internationale des Quilleurs (F.I.Q.)
2. Um in Zukunft eine bessere Verwaltung der Sektion zu gewährleisten, verfügt der Sektionsvorstand über eine gewisse Vollmacht, was eventuelle Reglementänderungen betreffend, respektive Anträge, die in Form von Anregungen seitens der Mitglieder im Laufe des Jahres der Sportsektion eingereicht werden. Hierüber wird die Sportsektion dann in ihren Sitzungen beraten und selbst entscheiden, oder falls nötig, an den Zentralvorstand weiterleiten.
3. Zusätze, resp. Änderungen benötigen nicht das Einverständnis vom Kongress, sondern werden in einer Mitgliederversammlung der Sportkegelvereine beschlossen.
4. Alle von der F.L.Q. organisierten Sportkegelveranstaltungen fallen unter dieses Reglement.

### **II. Teilnahmeberechtigung**

Teilnahmeberechtigt sind im Prinzip:

#### **A) Meisterschaft:**

1. Alle Mannschaften, welche während der vergangenen Saison an der Meisterschaft teilgenommen haben und gegen die kein Spielverbot ausgesprochen wurde.
2. Neue Mannschaften, welche sich bis zum 20. Juni der neuen Saison schriftlich beim Generalsekretariat angemeldet haben.  
Eventuelle Abmeldungen sollten vor dem 20. Juli der neuen Saison erfolgen, damit die Vorbereitungsarbeiten der T.K.I. nicht behindert werden.

#### **B) Einzel- und Tandemmeisterschaft:**

Alle Kegler/innen, die während der laufenden Saison eine gültige Sportkeglerlizenz besitzen (in- oder ausländische) und gegen die kein Spielverbot ausgesprochen wurde.

### **III. Einteilung der Mannschaften**

Die Mannschaften werden eingeteilt in eine Nationaldivision, Ehrenpromotion, Promotion, 1.Division, usw., wo sich die Einteilung nach den Anmeldungen richtet.

### **IV. Mannschaftsstärke**

Jede Mannschaft setzt sich aus Minimum 7 Spieler/innen zusammen.

**Ausnahme :**

Besteht ein Verein aus mehreren Mannschaften (B, C, resp. D), so muss die letzte Mannschaft aus Minimum 7 Spieler/innen bestehen, alle anderen Mannschaften müssen lediglich 6 Spieler/innen melden.

Die Zugehörigkeit zu einer Mannschaft ergibt sich automatisch aus dem ersten Meisterschaftsspiel (siehe Wechselspieler, XIV.).

## V. Auf- und Abstiegsformel

Die bei Saisonschluss erstklassierte Mannschaft ist Landesmeister und nimmt am World - Cup der Landesmeister teil. Solange keine eigene Damenmeisterschaft besteht, wird die höchstklassierte Damenmannschaft Landesmeister.

Der Gewinner vom Luxemburg - RCM Cup und die zweitklassierte Mannschaft (Vizemeister) haben das Vorrecht am Inter-Mini-Cup teilzunehmen.

Bei den Damen nimmt die zweithöchstklassierte Mannschaft aus der Meisterschaft, am Inter – Mini - Cup teil.

Wird eine Mannschaft *Landesmeister* und ist ebenfalls der *Gewinner* vom Luxemburg – RCM Cup, so wird der *Landesmeister* am World-Cup teilnehmen, der **Vize-Landesmeister darf** am Inter-Mini Cup teilnehmen, sowie auch der Finalist des RCM-Cups. Sollte jedoch der Finalist des RCM-Cups der amtierende Vize-Landesmeister sein, so darf die Dritt-Klassierte Mannschaft der Meisterschaft am Inter-Mini-Cup teilnehmen.

In den anderen Divisionen steigen die 2 erstklassierten Mannschaften in die nächsthöhere Division auf, die 2 letztklassierten Mannschaften steigen nach Möglichkeit in die nächst tieferen Division ab.

Bei Aufstiegsverzicht oder Abmeldung einer Mannschaft steigt keine Mannschaft ab.

## VI. Vereinswechsel – Transferzeit

In Sachen Vereinswechsel gelten dieselben Bestimmungen (außer Absatz 2.A-B-C-D Lizenzen) als für Clubmeisterschaften (National) der F.L.Q. (siehe Spielerreglement Seite 31).

## VII. Bahnanlagen

1. Die Mannschaften aller Divisionen dürfen sich ihre Heimbahnen im In- und Ausland auswählen.
2. Die Mannschaften wählen sich eine Vierbahnanlage im In- oder Ausland als Heimbahn, welche sie der F.L.Q. schriftlich mitteilen müssen.
3. Die gewählte Anlage darf nicht mehr als 75 Km von Luxemburg Stadt entfernt liegen. Umkleideräume und Duschen müssen vorhanden sein.
4. Die Anlagen welche sich im Ausland befinden, müssen vom jeweiligen Verband für die Sportkegelwettbewerbe zugelassen sein.
5. Mannschaften die ihre Heimbahn auf Kockelscheuer haben, müssen auf den Bahnen 1 – 4 oder 5 – 8 spielen.
6. Am Spieltag eines Meisterschaftsspiels, **darf** in derselben Sportanlage die **Heimmannschaft** bis zu einer halben Stunde **vor** Spielbeginn trainieren.

## VIII. Mannschaften (A-B-C-D)

Vereine mit mehreren Mannschaften in **verschiedenen** Divisionen brauchen nicht mehr ihre Spieler/innen im voraus in den einzelnen Mannschaften anzumelden. Nach dem ersten Einsatz steht

ihre Klassenzugehörigkeit fest und sobald **drei** Spiele in einer **höheren** Klasse gespielt sind, ist man in der **höheren Klasse festgespielt**, z.B.:

1. **Erstes Spiel Nationaldivision:** diese Kegler können **nur** in der höchsten Klasse eingesetzt werden.
2. **Erstes Spiel Ehrenpromotion:** diese Spieler dürfen **nur** maximal **zwei** Spiele in der Nationaldivision helfen, beim dritten Mal sind sie festgespielt. Sie dürfen aber nicht in der Promotion eingesetzt werden.
3. **Erstes Spiel Promotion:** diese Spieler dürfen **höchstens** zwei Spiele in der Ehrenpromotion und zwei Spiele in der Nationaldivision bestreiten, ehe sie sich beim dritten Einsatz in einer der beiden Divisionen dort festgespielt haben.
4. **Zwei Mannschaften von einem Verein in derselben Division.** Nach dem ersten Spiel sind die Spieler/innen in der respektiven Mannschaft dieser Division festgespielt und dürfen **nicht** mehr in einer tieferen Liga eingesetzt werden. Bei B- + C-Mannschaften in der Ehrenpromotion kann man selbstverständlich in der A-Mannschaft in der Nationaldivision eingesetzt werden.

**Für einen/eine Spieler/in, der/die später in der Meisterschaft zum Einsatz kommt (z.B. erst ab der 4. Spielrunde), gilt dieses Spiel selbstverständlich als sein/ihr erstes Spiel.**

**Jeder/jede Spieler/in darf nur in soviel Spiele zum Einsatz kommen, wie in seiner Division (Bezirk) möglich sind.**

## **IX. Spielkalender – Spielmodus – Punktwertung**

1. Die Aufstellung des Spielkalenders und die Spieldaten werden von der TK vorgenommen. Dabei sollten möglichst alle Spiele derselben Runde am gleichen Kalendertag erfolgen.
2. Sollten sich beide Mannschaften für ein anderes Datum einigen, so muss die Reihenfolge der Spielrunden eingehalten werden.
3. Jede Mannschaft spielt gegen jeden in Hin- und Rückspielen.
4. Unvollständige Mannschaften bekommen beim **ersten Mal volle Punkte**, der nicht antretende Spieler erhält Null Punkte, so dass in diesem Spiel **ausnahmsweise nur 54 Punkte** verteilt werden. Tritt eine Mannschaft zum **2. Mal unvollständig an, erhält sie Null Punkte**, beim **nächsten Mal** wird dies als **Forfait** betrachtet, und sie scheidet aus der Meisterschaft aus (Geldstrafe).
5. Bei Punktegleichheit entscheidet (Auf- und Abstieg):
  - A: der direkte Vergleich (Hin- und Rückspiel)
  - B: die Einzelwertungspunkte des direkten Vergleiches
  - C: das Klassement der Einzelwertungspunkte
  - D: die Gesamtholzzahl des direkten Vergleiches
  - E: das beste Einzelergebnis des direkten Vergleiches
  - F: das zweitbeste Einzelergebnis des direkten Vergleiches, usw.

**Für den Landesmeister gelten die unter Punkt 6. Nationaldivision stehenden Regeln.**

### **6. Nationaldivision**

**Die Heimmannschaft schreibt seine 6 Spieler auf den Spielbogen, die Gastmannschaft**

schreibt seine 6 Spieler dagegen. Es spielen: Spieler 1 der Heimmannschaft gegen Spieler 1 der Gastmannschaft – Spieler 2 der Heimmannschaft gegen Spieler 2 der Gastmannschaft usw. Die Spieler der Blöcke 2 und 3 müssen nicht bei Spielbeginn anwesend sein. Die höchste Holzzahl der gegeneinander spielenden Spieler erhält 1 Punkt, bei gleicher Holzzahl erhält der Gastspieler den Punkt. Die höchste Gesamtholzzahl erhält 3 Punkte, bei gleicher Gesamtholzzahl erhält die Gastmannschaft 2 Punkte und die Heimmannschaft 1 Punkt. Die Heimmannschaft fängt auf den Bahnen 2 und 4 an. Der Spieler der auf Bahn 2 anfängt spielt wie folgt: Bahn 2-1-4-3. Der Spieler der auf Bahn 4 anfängt spielt wie folgt: Bahn 4-3-2-1. Die Gastmannschaft fängt auf den Bahnen 1 und 3 an. Der Spieler der auf Bahn 1 anfängt spielt wie folgt: Bahn 1-2-3-4. Der Spieler der auf Bahn 3 anfängt spielt wie folgt: Bahn 3-4-1-2.

Die Spieler beginnen wie folgt auf den Bahnen:

Heimmannschaft    Nr: 1 fängt auf Bahn 2 an  
                           Nr: 2 fängt auf Bahn 4  
                           Nr: 3 fängt auf Bahn 2  
                           Nr: 4 fängt auf Bahn 4  
                           Nr: 5 fängt auf Bahn 2  
                           Nr: 6 fängt auf Bahn 4

#### **Trainingsbeginn:**

Bahn 1:        Bahn 2 - 3 - 4 - 1  
 Bahn 2:        Bahn 1 - 4 - 3 - 2  
 Bahn 3:        Bahn 4 - 2 - 1 - 3  
 Bahn 4:        Bahn 3 - 2 - 1 - 4

Gastmannschaft    Nr: 1 fängt auf Bahn 1 an  
                           Nr: 2 fängt auf Bahn 3  
                           Nr: 3 fängt auf Bahn 1  
                           Nr: 4 fängt auf Bahn 3  
                           Nr: 5 fängt auf Bahn 1  
                           Nr: 6 fängt auf Bahn 3

So können am Ende eines Meisterschaftsspiels 9 Punkte verteilt werden. Am Ende der Meisterschaft ist die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl Luxemburger Meister und ist somit berechtigt am World-Cup teilzunehmen.

1) Bei Punktgleichheit entscheidet der direkte Vergleich

2) Ist Punkt 1 gleich, so entscheidet die Gesamtholzzahl von Hin – und Rückspiel

3) Ist die Gesamtholzzahl der beiden Spiele gleich, so wird ein Entscheidungsspiel auf einer neutralen Bahnanlage gespielt. Die Bahnanlage wird vom Vorstand ermittelt.

Am Ende der Meisterschaft steigen die 2 letzt platzierten Mannschaften in die Ehrendivision ab. Bei Punktgleichheit treten die Punkte 1-2- und 3 in Kraft.

#### **Ehrenpromotion + Promotion**

Pro Spiel werden 3 Punkte verteilt nach folgendem Modus:

In der Meisterschaft sollte die Mannschaft mit sechs Spieler antreten, die fünf Spieler mit den besten Resultaten werden in der Wertung sein.

Da es kein direkter Vergleich, also kein Blockpunkt mehr gibt, bekommt die Mannschaft die das Spiel gewinnt 2 Punkte, 10 Zusatzpunkte werden auf die 10 Spieler verteilt, (der Gewinnpunkt für die Gastmannschaft liegt bei 25 Punkten), also im Total 3 Punkte für eine Mannschaft.

Bei weniger als 25 Einzelwertungspunkten der Gästemannschaft erhält die Heimmannschaft den dritten Punkt.

Zum Ermitteln der Einzelwertungspunkte erhält der Gastspieler die höhere Wertung bei Gleichstand. Bei gleicher Gesamtholzzahl bekommt jede Mannschaft einen Punkt.

In der Ehrendivision steigen die 2 erst platzierten Mannschaften in die Nationaldivision auf und die 2 letzt platzierten Mannschaften in die Promotion ab.

In der Promotion steigen die 2 erst platzierten Mannschaften in die Ehrenpromotion auf.

## X. Ablauf eines Meisterschaftsspieles

Jede Mannschaft tritt mit 6 Spieler(innen) an.

Gespielt werden 120 Kugeln kombiniert, das heißt auf der 1. Bahn werden 15 Kugeln in die linke Gasse in die Vollen und 15 Kugeln in die rechte Gasse räumen gespielt. Auf der 2. Bahn werden 15 Kugeln in die rechte Gasse in die Vollen und 15 Kugeln in die linke Gasse räumen gespielt. Bahn 3 wird wie Bahn 1, Bahn 4 wie Bahn 2 gespielt. Jeder getroffene Kegel zählt ein Holz. Gespielt wird mit Kranzwertung, das heißt, wenn beim Räumen als letzter Kegel der König steht, wird das Spiel mit 8 Holz gewertet und alle Kegel werden neu aufgerichtet. Beim Sportkegeln muss der Vorderkegel nicht getroffen werden.

Die halbe Stunde Training für die Gastmannschaft entfällt. Als Ersatz werden vor jedem Block von jedem der 4 Spieler/innen 5 Kugeln pro Bahn zum Einkegeln gespielt. Der/die Spieler/in fängt jeweils mit den Trainingskugeln auf seiner/ihrer letzten Bahn an, so dass er die letzten 5 Kugeln auf seiner Startbahn trainiert.

Beispiel:

**Spielbeginn: Trainingsbeginn:**

Bahn 1: Bahn 2 – 3 – 4 – 1

Bahn 2: Bahn 3 – 4 – 1 – 2

Bahn 3: Bahn 4 – 1 – 2 – 3

Bahn 4: Bahn 1 – 2 – 3 – 4

**Trainingsbeginn: Nationaldivision**

Bahn 2 - 3 - 4 - 1

Bahn 1 - 4 - 3 - 2

Bahn 4 - 2 - 1 - 3

Bahn 3 - 2 - 1 - 4

Jedes Meisterschaftsspiel beginnt zum abgemachten Zeitpunkt. Danach starten die beiden ersten Spieler/innen der Gastmannschaft auf den Bahnen 1 und 3, die der Heimmannschaft auf den Bahnen 2 und 4 im ersten Block. Gleiche Prozedur für den zweiten und dritten Block.

Die Heimmannschaft (erstgenannte) führt den Spielbogen, welcher **sofort** nach Spielende an die F.L.Q. zu schicken ist, resp. eine Kopie mit FAX an den zuständigen Divisionsleiter.

## XI. Durchführung der Wettbewerbe

### 1. Spielweise über 4 Bahnen (200 Wurf kombiniert)

Bahn 1: je 25 Wurf linke Gasse in die Vollen und rechte Gasse abräumen.

Bahn 2: je 25 Wurf rechte Gasse in die Vollen und linke Gasse abräumen.

Bahn 3: je 25 Wurf linke Gasse in die Vollen und rechte Gasse abräumen.

Bahn 4: je 25 Wurf rechte Gasse in die Vollen und linke Gasse abräumen

### 2. Spielweise über 4 Bahnen (120 Wurf kombiniert)

Bahn 1: je 15 Wurf linke Gasse in die Vollen und rechte Gasse abräumen.

Bahn 2: je 15 Wurf rechte Gasse in die Vollen und linke Gasse abräumen.

Bahn 3: je 15 Wurf linke Gasse in die Vollen und rechte Gasse abräumen

Bahn 4: je 15 Wurf rechte Gasse in die Vollen und linke Gasse abräumen

## XI. Altersklassen

Weibliche und männliche Jugend "D" 09-10 Jahre

Weibliche und männliche Jugend "C" 11-12 Jahre

Weibliche und männliche Jugend "B" 13-14 Jahre

Weibliche und männliche Jugend "A" 15-18 Jahre

Juniorinnen und Junioren 19-23 Jahre

Damen und Herren ab 24 Jahre

Damen "A" ab 45 Jahre

Herren "A" ab 50 Jahre

Damen "B" ab 55 Jahre

## **XII. Spielzeit**

Die Spielzeit für 50 Wurf pro Bahn (200 Wurf) beträgt maximal 20 Minuten (10 Minuten pro Gasse)

Die Spielzeit für 30 Wurf pro Bahn (120 Wurf) beträgt maximal 12 Minuten (6 Minuten pro Gasse)

Wird durch Verschulden des Spielers/Spielerin die Zeit überschritten, ist jeder fehlende Wurf mit **Null** zu bewerten.

## **XIII. Spielbereich**

Die Spieler/innen haben sich während ihres Starts ausschließlich im Spielbereich aufzuhalten.

Der Spielbereich einer Kegelsportanlage beträgt in der Breite 1,45 m und wird seitlich durch deutlich sichtbare Striche gekennzeichnet. Die Striche sind so anzuordnen, dass diese noch zum Spielbereich gehören, das heißt die Außenkante der Striche entspricht dem Maß von 1,45 m.

Die Breite des Striches selbst beträgt 5 cm. Hinter dem Anlaufbereich von 5,50 m soll nach Möglichkeit ein freier Raum von maximal 1 Meter geschaffen werden. Dieser Raum ist dann ebenfalls durch Striche von 5 cm Breite zu kennzeichnen und gehört zum Spielbereich.

Sofern der Kugelkasten außerhalb des Spielbereichs liegt, darf dieser Bereich nur zum Zwecke der Kugellentnahme verlassen werden.

Alle Grenzlinien dürfen betreten, aber **nicht übertreten** werden.

## **XIV. Verhalten von Betreuern und Begleitern**

Jedem/jeder Spieler/in ist nur ein/eine Betreuer/in gestattet, dieser/diese kann jedoch jederzeit ausgewechselt werden.

Diese haben das Recht, während der Wettbewerbe dem/der Spieler/in Hinweise und Anleitungen zu geben, ohne jedoch den Spielbereich zu betreten.

Der Gastgeber ist verpflichtet, dem/der Begleiter/in einen Platz neben dem Schreiber zur Verfügung zu stellen.

## **XV. Auswechselspieler**

**Der Einsatz von (2) Auswechselspieler/innen ist gestattet.** Er spielt sofort auf das Ergebnis des/der ausgewechselten Spielers/Spielerin weiter, ohne Probewürfe.

Bei Verletzung eines/einer Spielers/Spielerin muss dessen/deren Ersatz oder er/sie selbst innerhalb von 10 Minuten das Spiel aufnehmen.

## **XVI. Schiedsrichter**

1. In der Meisterschaft können in den beiden oberen Divisionen der Herren (Nationaldivision und Ehren-Promotion) Schiedsrichter zum Einsatz kommen (Damensektion und andere Divisionen werden später hinzukommen), welche von der F.I.Q. (Schere) oder der F.L.Q. ausgebildet und bestimmt werden.
2. Eine Entschädigung (von der F.L.Q. festgesetzt) wird dem Schiedsrichter pro Spiel zugestellt.
3. Alle Mannschaften dürfen Schiedsrichterkandidaten zu den Ausbildungskursen (welche von der F.L.Q. organisiert werden) schicken.

## **XVII. Verwarnungen**

**Spiele können von Mitgliedern der Sportskommission sowie von Schiedsrichtern überwacht werden.** Bei einer Überwachung werden die Spielberichte kontrolliert. **Eventuelle Verstöße gegen das Spielreglement, hauptsächlich in punkto Disziplin,** werden von der Sportskommission analysiert und an das Verbandsgericht weitergeleitet, zur Festlegung der Strafen.

## **XVII. Allgemeines**

### **Disziplin und Verstöße**

**1. Ein/eine Spieler/in darf während des Spieles, außer beim Bahnwechsel, den markierten Spielbereich nicht verlassen. Außerdem ist jegliches Abstützen verboten. Beim Spielen dürfen nur die Füße den Boden berühren. Verboten sind während der Spiele jegliche für den Gegner störende Gefühlsausbrüche (Fluchen, Tritt gegen den Kugelfang, usw.) Dem/der Spieler/in ist es erlaubt, während dem Spiel ein nicht-alkoholisches Erfrischungsgetränk zu sich zu nehmen. Rauchen ist verboten.**

2. Es ist nicht erlaubt:

- a) auf eine spezielle zurückkommende Kugel zu warten.
- b) eigene Kugeln zu benutzen.
- c) im Spielbereich Markierungen jeder Art anzubringen.
- d) das Aufsetzen der Kugel neben der Aufsatzbohle oder auf der Lauffläche.
- e) das Benutzen von Stoffen wie Aristhohl, Talkumpulver, Bimsstein, Harzen, Sprays oder ähnlichen Mitteln an Händen oder Schuhen und Anlaufflächen.
- f) der/die Spieler/in, den/die Gegner/in bei der Ausführung seiner sportlichen Tätigkeit stört oder behindert.
- g) der/die Spieler/in mit dem/der Betreuer/in zu laut spricht, mit den Zuschauern spricht oder sich anderwärtig unsportlich verhält.

## **XVIII. Spielunterbrechung**

1. Muss ein/eine Spieler(in) wegen technischer Störung das geforderte Wurfprogramm um mehr als 10 Minuten unterbrechen, darf er/sie vor der Fortsetzung 5 (fünf) Wurf ohne Kegelaufstellung werfen. Die auf den danebenliegenden Bahnen Spielenden führen ihr Wurfprogramm bis zum Bahnwechsel weiter.
2. Tritt die technische Störung vor dem 150/90, 100/60 bzw. dem 50/30. Wurf ein, dürfen die anderen Spieler(innen) mit dem Nachzügler bei dessen letzten fünf Wurf ohne Kegelaufstellung die gleiche Anzahl auf der von ihnen zuletzt bespielten Bahn werfen.
3. Bei Wettkämpfen, bei denen nur 25/15 Wurf pro Bahn gespielt werden, ist analog zu verfahren.

## **XIX. Wurfwertung**

1. Die Wurfwertung erfolgt nach Punkten. Bei Kegelstellautomaten erfolgt die Wertung nach dem elektronischen Bildanzeiger.
2. Offensichtliche Fehler in der Anzeigevorrichtung sind durch die Spielleitung bzw. den Bahnbesitzer zu überprüfen. (zu beheben) Ist ein Defekt nicht zu beheben, werden die tatsächlich gefallenen Kegel gewertet.
3. Kegel, welche durch eine aus der Kugelfanggrube zurückprallende Kugel umgeworfen werden, zählen nicht als gefallen.

### **Fehlwurf**

Als Fehlwurf gelten der Ablauf der Kugel von der Laufläche und das Nichttreffen von Einzelkegel bzw. Kegelgruppen.

### **Nullwürfe (F.I.Q.-Regeln)**

1. Erfolgen ein oder mehrere Würfe in die falsche Gasse, zählt der gemeldete als Nullwurf. Die gefallenen Kegel werden entwertet (abgezogen) und der Wurf wird nicht wiederholt.
2. Beim Abräumen in die falsche Gasse, werden die zu Fall gebrachten Kegel entwertet (abgezogen), der Wurf wird nicht wiederholt und das volle Bild wird wieder aufgesetzt.
3. Kegel, welche nach Abwurf der Kugel, jedoch vor dem Kugeleinschlag umfallen zählen nicht, der Wurf muss wiederholt werden.
4. Kugeln, welche dem/der Spieler/in nach Einnahme der Grundstellung entfallen und den Spielbereich verlassen, zählen als gültiger Wurf.

## **XX. Lizenzen – Beiträge – Gebühren**

Siehe Spielreglement der nationalen Klubmeisterschaften der F.L.Q. und Strafenskala des Verbandes.

## **XXI. Proteste – Berufungen – Strafenskala**

- a) **Proteste – Berufungen:** Siehe Spielreglement der nationalen Klubmeisterschaften der F.L.Q..
- b) **Strafenskala:** offizielle Strafenskala 2005 im Anhang.

Eine Strafe kann und wird nur vom Schiedsgericht ausgesprochen.

## **XXII. Kleidung**

Mannschaften **müssen einheitlich** (mit Ausnahme der Schuhe) **gekleidet** sein. Ausnahmen müssen (vor Beginn der Meisterschaft) der F.L.Q. schriftlich mitgeteilt werden. Die farbliche Gestaltung unterliegt keinen Vorschriften.

Zu allen offiziellen sportlichen Veranstaltungen **müssen** die Teilnehmer in ihrer Vereinssportkleidung antreten.