

Luxemburg, den 22. Juni 2018

## Spielreglement im Sportkegeln der F.L.Q.

### 1. Gültigkeit des Reglements

1. Dieses Reglement tritt ab der Saison 2018/2019 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 Reglementer 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 Reglementsänderungen 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, die Anregungen 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.
5. Sollte ein Härtefall auftreten so ist das sofort der TKS mitzuteilen die sich das Recht vorbehält eine Entscheidung zu treffen.

### 2. Teilnahmeberechtigung

#### **Teilnahmeberechtigt sind im Prinzip :**

##### **a) Meisterschaft :**

1. Alle Mannschaften, welche sich bis zum 20. Juni der neuen Saison schriftlich beim Generalsekretariat angemeldet haben. Eventuelle Abmeldungen sollten vor dem 30. Juni der neuen Saison erfolgen, damit die Vorbereitungsarbeiten der TKS nicht behindert werden.
2. Nicht zulässig ist es, wenn ein Spieler/in in einem andern Land unter einer Kegelsportlizenz in einem Verein spielt, und zu gleicher Zeit bei einem der FLQ angehörigen Verein spielt. In diesem Falle gibt es einen Punktabzug für die Punkte, die mit dem eingesetzten Spieler erspielt wurden,

und der Spieler wird zusätzlich für ein Jahr von allen Wettbewerben der TKS ausgeschlossen. In Sachen Vereinswechsel darf kein Vereinswechsel während der „Saison“ getätigt werden, ausgenommen der Spieler/in hat noch kein Spiel während der betreffenden „Saison“ bestritten.

3. Beim Abmelden eines Vereins sei es durch Mangel an Spielern oder sonst ein Ereignis können dieselben Spieler einen Wechsel vornehmen.
4. Ausnahme : Beim Abmelden eines Vereins darf dieser Verein keine Geldschuld beim F.L.Q. haben. In diesem Fall darf kein Spieler einen Wechsel vornehmen, bis zum Tilgen der Schuld.

#### **b) Einzel und Tandemmeisterschaft :**

1. Alle Kegler/innen, die während der laufenden Saison eine gültige Sportkeglerlizenz besitzen (in- oder Ausländische) und gegen die kein Spielverbot ausgesprochen wurde.
2. Spieler die keine Sportlizenz haben können eine LIQ Lizenz beantragen und mit dieser an den Tandem- und Einzelmeisterschaften teilnehmen

## 3.Einteilung der Mannschaften

Die Mannschaften werden eingeteilt in eine Nationaldivision, Ehrenpromotion, Promotion,

1.Division, usw. wo sich die Einteilung nach den Anmeldungen richtet.

Es dürfen nicht mehr als 2 Mannschaften eines Vereins in einer Division spielen.

## 4.Mannschaftsstärke

Eine Mannschaft setzt sich aus Minimum 5 (fünf) Spielern/innen zusammen.

Besteht ein Verein aus mehreren Mannschaften (B.C.oder D.) so muss die letzte Mannschaft aus Minimum 6 (sechs) Spielern/innen bestehen, alle anderen Mannschaften müssen lediglich 4 (vier) Spieler/innen melden.

Die Vereine dürfen sich nur als reine Damen- oder Herrenmannschaft anmelden. Gemischte Mannschaften sind nicht gestattet.

Eine Ausnahme besteht allerdings für U24 Spielerinnen. Diese können, sofern es in ihrer Region (Norden/Süden/...) keine Damenmannschaft in der luxemburgischen Meisterschaft gibt, in den Herrenmannschaften mitspielen. Der Verein darf allerdings nicht mehr als vier lizenzierte Spielerinnen melden. Ab der 5.Lizenz muss eine eigene Damenmannschaft gegründet werden.

## 5. Auf- und Abstiegsformel

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

Bei (8) acht oder mehr Mannschaften in einer Division steigen die zwei letztplatzierten Mannschaften in die nächst tiefere Division ab, und die (2) zwei erstplatzierten Mannschaften steigen in die nächst höhere Division auf. **Spielfrei gilt nicht als teilnehmende Mannschaft. Bei weniger als 8 Mannschaften steigt nur der Divisionsmeister auf und der letztplatzierte ab.**

**Aufstiegsverzicht ist nicht mehr gestattet. Auch bei Abmeldung einer Mannschaft, fällt die letztklassierte Mannschaft in die nächst tiefere Division ab.**

Sollte eine dritte Mannschaft eines Vereins den Aufstiegsplatz belegen und die anderen beiden Mannschaften des Vereins in der nächsthöheren Division den Klassenerhalt erreicht haben, rückt die nächstplatzierte Mannschaft, welche keine 2 Mannschaften in der nächsthöheren Division hat, als Aufsteiger nach.

**Betrifft „B“ – „C“ - „D“ Mannschaften usw.**

Im Falle wo eine „B“ oder „C“-Mannschaft Meister wird oder sich auf einem Aufstiegsplatz befindet, so kann diese „B“ oder „C“ Mannschaft aufsteigen auch wenn sich eine „A“-Mannschaft dieses Vereins schon in der nächsthöheren Division befindet.

**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.

## 6. Vereinswechsel – Transferzeit

In Sachen Vereinswechsel gelten dieselben Bestimmungen wie National der F.L.Q. der Klubmannschaften, **ausgenommen es kann kein Vereinswechsel während der Saison getätigt werden.** (außer bei Abmeldung eines Vereins, nicht einer Mannschaft).

Wenn ein Spieler in der Hinrunde kein Spiel für seinen Verein bestritten hat kann er im Transferfenster nach der Hinrunde einen Vereinswechsel vollziehen.

## 7. Bahnanlagen

1. Die Mannschaften aller Divisionen dürfen sich ihre Heimbahnen im In- und Ausland auswählen.
2. Die Mannschaften die sich eine Vierbahnanlage im In- oder Ausland als Heimbahnen auswählen, müssen dies der F.L.Q. schriftlich mitteilen.
3. Die gewählte Anlage darf nicht mehr als 100 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 Heimbahnen auf einer (8) Achtbahnanlage haben, müssen auf den Bahnen 1-4 oder 5-8 spielen.
6. Am Spieltag bei Meisterschaft- oder Pokalbegegnungen darf 30 Minuten vor Spielbeginn auf den betreffenden Bahnen nicht mehr trainiert werden, resp. darf keine Kugel mehr gespielt werden (außer bei einer Vorbegegnung auf denselben Bahnen)
7. Die Spieler der betreffenden Mannschaften der Bahnen wo das Meisterschaftsspiel stattfindet dürfen auf denselben Bahnen am Tag des Meisterschaftsspiels nicht trainieren. Dasselbe gilt auch für die Cup-Spiele.
8. Wird diese Regelung nicht eingehalten wird dies mit einer Strafe geahndet.

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

Vereine mit mehreren Mannschaften in verschiedenen Divisionen müssen ihre Spieler/innen im Voraus in den einzelnen Mannschaften anmelden. Z.B.: Vereine mit einer „B“ oder „C“ Mannschaft müssen bis zum 15. September vor der Meisterschaft vier (4) Spieler/innen für ihre A-B-C-D Mannschaften melden. Alle Spieler die nicht für die höher eingestuften Mannschaften gemeldet sind, werden zu der am tiefsten eingestuften Mannschaft gezählt. Nur für diese am tiefsten einklassierte Mannschaft müssen keine 4 Spieler/innen gemeldet werden.

Ein Verein mit mehreren Mannschaften (A-, B-, C-, D-) darf Spieler/innen einer tiefer eingestuften Mannschaft in einer höher eingestuften einsetzen, wenn diese nicht fix für eine Mannschaft gemeldet wurden. Die Zahl der spielberechtigten Spiele dieser Spieler ergibt sich aus der Summe der Spiele der Mannschaft mit den meisten Spielern. Die „B“ und „C“ Spieler/innen dürfen höchstens zwei (2) Spiele in der „A“ oder „B“ Klasse spielen, ehe sie beim dritten Einsatz in der höheren Mannschaft festgespielt sind.

Ein Wechsel zwischen den Mannschaften in derselben Division ist gestattet, sofern der Spieler nicht in der höheren Mannschaft gemeldet wurde. (A darf nicht B spielen, B nicht C, usw..)

## 9.Spielkalender – Spielmodus – Punktwertung

1. Die Aufstellung des Spielkalenders und die Spieldaten werden von der TKS vorgenommen.
2. Die Reihenfolge der Spielrunden sollten eingehalten werden, in den Ausnahmefällen wird die Spielrunde von der TKS geklärt.
3. Jede Mannschaft spielt im System jeder gegen jeden in Hin- und Rückspielen gegeneinander.

### 4. Punkteverteilung :

Die Meisterschaft wird vier individuellen Spielern und mit zwei (2) Tandems gespielt. Bei den Tandems können dieselben vier (4) Spieler die individuell gespielt haben spielen, oder vier (4) andere Spieler des Vereins. Es ist erlaubt bei den individuellen Spielern und bei den Tandems einen Spieler auszuwechseln, sodass theoretisch zehn (10) Spieler spielen können.

Ausnahme : Verletzen sich bei den individuellen Spielern zwei (2) Spieler, so können diese Spieler/innen durch zwei Spieler/innen ersetzt werden. Die beiden Spieler/innen können selbstverständlich die Tandems spielen, aber dann darf kein Reservespieler mehr eingesetzt werden. Es dürfen nicht mehr als zehn (10) Spieler/innen spielen.

Es werden folgende Zusatzpunkte verteilt:

Der Spieler mit dem besten Resultat erhält 8 Punkte, das zweitbeste Resultat 7, das drittbeste Res.6, dann 5/4/3/2/1. **Es gibt keine 0 Wertung, auch nicht wenn ein Spieler sich während des Tandems oder der Trainingswürfe verletzt und keine Kugeln werfen kann, er erhält immer 1 Punkt.**

Bei den Tandems erhält das Tandem mit dem besten Res. 8 Punkte, das zweitbeste 6 Punkte, dritt. Res. 4 Punkte das letzte Res. 2 Punkte.

Der Gewinnpunkt für die Auswärtsmannschaft liegt bei 25 Punkten aus der Addition der Zusatzpunkte. Erreicht die Auswärtsmannschaft die 25 Punkte nicht, wird der Zusatzpunkt für die Heimmannschaft gewertet.

Die höchste Gesamtholzzahl erhält zudem 2 Punkte. Bei gleicher Gesamtholzzahl erhalten beide Mannschaften einen Punkt.

**Bei Nichtantreten von 4 Spielern wird dies als Forfait erklärt. (Z.B. nur 3 Spieler.)**

##### **5. Spielmodus:**

Im ersten Block wird mit den individuellen Spielern gespielt.

Im zweiten Block spielen die Tandems.

Im letzten Block wird wieder mit den individuellen Spielern gespielt.

Trainingsbeginn :

Die zwei Reservespieler beider Mannschaften können vor Beginn einer Meisterschafts- resp. einer Pokalbegegnung fünf (5) Probewürfe auf jeder Spielbahn werfen.

Dieselben sind sodann vorgesehen als Auswechselspieler.

Heimmannschaft Anfang Bahn 2 >>> 3 - 4 - 1 - 2 Anfang Bahn 4 >>> 1 - 2 - 3 - 4

Gastmannschaft Anfang Bahn 1 >>> 2 - 3 - 4 - 1 Anfang Bahn 3 >>> 4 - 1 - 2 - 3

Heimmannschaft Anfang Bahn 6 >>> 7 - 8 - 5 - 6 Anfang Bahn 8 >>> 5 - 6 - 7 - 8

Gastmannschaft Anfang Bahn 5 >>> 6 - 7 - 8 - 5 Anfang Bahn 7 >>> 8 - 5 - 6 - 7

## 10. Ablauf eines Meisterschaftsspiels

Jede Mannschaft tritt mit mindestens 4 Spielern/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 Abräumgasse gespielt.

Auf der 2. Bahn werden 15 Kugeln in die rechte Gasse in die Vollen und 15 Kugeln in die linke Abräumgasse gespielt. Bahn3 wird wie Bahn1, Bahn4 wird wie Bahn2 gespielt.

Jeder getroffene Kegel zählt als ein Leistungspunkt. Gespielt wird mit Kranzwertung, das heißt, wenn beim Abräumen nur noch der König steht, wird das Spiel mit 8 Leistungspunkten gewertet und alle Kegeln werden neu aufgerichtet. Beim Sportkegeln muss die Vorderkegel nicht getroffen werden.

Die individuellen Spieler haben auf jeder Bahn 5 Kugeln zum Einkegeln, jeder Spieler fängt auf seiner letzten Bahn an sodass er sich nach dem Einkegeln auf der letzten Bahn auf seiner Startbahn befindet.

### **Betrifft Tandems:**

- Jeder Spieler hat (3) drei Probewürfe auf jeder Bahn sodass die letzten Probewürfe auf der Startbahn erfolgen.
- Gespielt werden 120 Kugeln Abräumen, das heißt auf der 1. Bahn 15 Kugeln in die linke Abräumgasse, anschließend 15 Kugeln in die rechte Abräumgasse .Die 2. Bahn 15 Kugeln in die rechte Abräumgasse, danach 15 Kugeln in die linke Abräumgasse. Auf den Bahnen 3 und 4 wird analog verfahren. Jeder getroffener Kegel zählt als Leistungspunkt. Gespielt wird mit Kranzwertung, das heisst, wenn beim Abräumen als letzte Kegel der König steht, wird das Spiel mit 8 Leistungspunkten gewertet und alle Kegeln werden neu aufgerichtet. Die Vorderkegel muss nicht getroffen werden. Bei Holzgleichheit zweier Tandems erhält der Gast die höhere Wertung.
- Sollte ein Härtefall auftreten so ist das sofort der TKS mitzuteilen, die sich das Recht vorbehält eine Entscheidung zu treffen.

## 11. Altersklassen

Weibliche und Männliche Jugend „B“	(U14)	09 – 14 Jahre
Weibliche und Männliche Jugend „A“	(U18)	15 – 18 Jahre
Juniorinnen und Junioren	(U24)	19 – 24 Jahre
Damen und Herren	ab	25 Jahre
Seniorinnen „A“	ab	45 Jahre
Senioren „A“	ab	50 Jahre
Seniorinnen „B“	ab	55 Jahre
Senioren „B“	ab	60 Jahre

### **Internationale Meisterschaft resp. Begegnungen.**

**Massgebend für die Einstufung in die jeweiligen Altersklassen ist das Lebensalter, das im Meisterschaftsjahr (Kalenderjahr) erreicht wird.**

Für Spieler, die in den nicht für sie vorgesehenen Altersklassen spielen möchten, kann der Landesverband (FLQ) dieses schriftlich mit Begründung bei der NBS beantragen.

Die Anträge müssen mit dem Meldebogen A für die jeweilige Meisterschaft eingereicht werden.

Die Entscheidung des NBS-Präsidiums ist bindend.

Für den Einsatz von Junioreninnen/Junioren (U24) sowie Jugendlichen A (U18) und Jugendlichen B (U14) bei anderen internationalen Veranstaltungen ist der Landesverband zuständig. (FLQ)

## 12. Spielzeit

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

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

## 13. 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 Linien gekennzeichnet. Die Linien sind so anzuordnen, dass diese noch zum Spielbereich gehören, das heißt die Außenkante der Linien entsprechen den Massen von 1,45 m. Die Breite der Linien selbst beträgt 5 cm. Hinter dem Anlaufbereich von 5,50 m soll nach Möglichkeit ein freier Raum von maximal einem Meter geschaffen werden. Dieser Raum ist dann ebenfalls durch Linien von 5 cm Breite zu kennzeichnen und gehört zum Spielbereich. Sofern der Kugelkasten außerhalb des Spielbereichs liegt, darf dieser Bereich nur zum Zwecke der Kugelentnahme verlassen werden.

Alle Grenzlinien dürfen betreten, aber nicht übertreten werden.

## 14. Verhalten von Betreuern und Begleitern

Jedem/jeder Spieler/in ist nur ein/e 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.

## 15. Auswechselspieler

Der Einsatz von zwei (2) Auswechselspieler/innen ist gestattet. Er spielt sofort auf das Ergebnis des/der ausgewechselten Spielers/in weiter, ohne Probewürfe zu erhalten. Bei Verletzung eines/er Spielers/in muss dessen/deren Ersatz oder er/sie selbst innerhalb von zehn Minuten das Spiel aufnehmen. Nach zehn Minuten ist dieser nicht mehr spielberechtigt.

## 16. Schiedsrichter

In der Meisterschaft können in den Divisionen der Herren und Damen Schiedsrichter zum Einsatz kommen, welche von der F.I.Q. ( Schere ) oder der F.L.Q. ausgebildet und bestimmt werden. Eine Entschädigung (von der F.L.Q. festgesetzt) wird dem Schiedsrichter pro Spiel zugestellt. Alle

Mannschaften dürfen Schiedsrichter Kandidaten zu den Ausbildungskursen ( welche von der F.L.Q. oder F.I.Q organisiert werden) schicken.

Sollte kein Schiedsrichter anwesend sein überwachen die Vertreter der TKS die Spieler.

Eventuelle Verstöße gegen das Spielreglement, in punkto Disziplin, werden von den Vertretern der TKS geahndet und an das Verbandsgericht weitergeleitet, zur Festlegung der Strafen.

## 17.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 Sportkommission analysiert und an das Verbandsgericht weitergeleitet, zur Festlegung der Strafen.

## 18.Allgemeines

### **Disziplin und Verstöße :**

1. Ein/e 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 des Spiels ein nicht-alkoholisches Erfrischungsgetränk zu sich zu nehmen. Rauchen ist streng verboten.
2. **Es ist nicht erlaubt :**
  - a) Auf eine spezielle zurückkommende Kugel zu warten.
  - b) Im Spielbereich Markierungen jeder Art anzubringen.
  - c) Das Aufsetzen der Kugel neben der Aufsatzbohle oder auf der Lauffläche.
  - d) Das Benutzen von Stoffen wie Aristhol, Talkumpuder, Bimsstein, Harzen, Sprays oder ähnlichen Mitteln an Händen oder Schuhen und Anlaufflächen.
  - e) Der/die Spieler/in den/die Gegner/in bei der Ausführung seiner sportlichen Tätigkeit stört oder behindert.
  - f) Der/die Spieler/in mit dem/der Betreuer/in zu laut spricht, mit den Zuschauern spricht oder sich anderwärtig unsportlich verhält.

### 3. Kugeln

- Es ist gestattet eigene Kugeln zu benutzen mit Internationalem Pass der F.L.Q.
- Nicht gestattet ist es diese Kugeln einem andern Spieler zur Verfügung zu stellen.
- Der Pass ist personengebunden und darf auf keinem Fall von einer zweiten Person in Anspruch genommen werden.
  
- *Es ist dem Verein gestattet Vereinskugeln zu benutzen mit Internationalem Pass der F.L.Q. Diese Kugeln werden auf den Namen des Vereins eingetragen. Der Verein muss allerdings in der Meisterschaft über 6 Kugeln verfügen. Um in allen Wettbewerben der Einzel- und Tandemmeisterschaften genügend Kugeln zur Verfügung zu haben wird den Vereinen allerdings empfohlen 8 Kugeln zu besitzen.*
- *Nicht gestattet ist es diese Kugeln einem andern Spieler, welcher nicht beim genannten Verein lizenziert ist, zur Verfügung zu stellen.*
- *Der Pass ist vereinsgebunden und darf auf keinem Fall von einer nicht dem Verein angehörigen Person in Anspruch genommen werden*

## 19.Spielunterbrechung

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

## 20.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 und 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

## 21.Fehlwurf

Als Fehlwurf gelten der Ablauf der Kugel von der Lauffläche und das Nichttreffen von Einzelkegeln bzw. Kegelgruppen.

## 22.Nullwürfe ( F.I.Q.- Regeln )

1. Erfolgen ein oder mehrere Würfe in die falsche Gasse, zählt der **gemeldete Wurf** 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.

## 23.Lizenzen – Beiträge – Gebühren

Siehe Spielreglement der Nationalen Klubmeisterschaften der F.L.Q. und Strafenskala des Verbandsgerichtes.

## 24. Proteste – Berufungen – Strafenskala

1. **Proteste – Berufungen** : Siehe Spielreglement der Nationalen Klubmeisterschaften der F.L.Q.
2. **Strafenskala** : offizielle Strafenskala der FLQ oder TKN.
3. **Eine Strafe wird nur vom Schiedsgericht ausgesprochen.**

## 25. Kleidung/Werbung

**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.

## 26. Einzelmeisterschaft

- Die Einzelmeisterschaften werden nach folgenden System gespielt:
  - Bei mehr als 4 Anmeldungen werden drei Ausscheidungen an von der TKS festgelegten Daten gespielt. Vorspielen ist nur an offiziellen Daten der TKS erlaubt. Nachspielen ist untersagt.
  - Bei mehr als 10 Anmeldungen spielen die 8 Bestplatzierten der Ausscheidungen ein Halbfinale. Die 4 besten dieses Halbfinals ziehen ins Finale ein
  - Bei mehr als 18 Anmeldungen spielen die 16 Bestplatzierten der Ausscheidungen ein Viertelfinale, die 8 Bestplatzierten aus diesem ein Halbfinale und aus diesem die 4 Bestplatzierten das Finale.
  - Für das Finale können sich nur Spieler qualifizieren, die an allen Ausscheidungen teilgenommen haben.
  
- Die Spieler/innen müssen 15 Minuten vor Beginn des Blocks anwesend sein. Sollte ein Spieler aus tatkräftigen Gründen in Verspätung sein hat er Zeit bis zum ersten Wertungswurf auf der Bahn zu erscheinen, sonst wird er automatisch disqualifiziert. Während den Trainingskugeln kann er beim Bahnwechsel einsteigen und die restlichen Trainingskugeln spielen.
  
- Die Spieler/innen der Nationaldivision u. die Spieler/innen die im Ausland in einer der drei höchsten Ligen in Deutschland oder in der höchsten Liga eines anderen Landes spielen müssen in der „A“ Kategorie spielen. Alle Spieler, die dem Herren- oder Damenkader angehören müssen in der „A“ Kategorie spielen, auch wenn sie in einer anderen Division spielen sollten als die hier genannten.
  
- Die Spieler/innen, die ab der Ehrenpromotion, sowie ab der vierten Liga in Deutschland oder ab der zweiten Liga in einem anderen Land spielen, dürfen in der „B“ Kategorie spielen. Es ist diesen Spielern allerdings erlaubt in der höheren A-Kategorie anzutreten.

- Die Kaderspieler müssen an den Einzelmeisterschaften in **den** entsprechenden Kategorien teilnehmen.
- Die unter Punkt 11 festgelegten Altersklassen sind bindend, mit Ausnahme der Herren- und Damenkaderspieler
- **Die Spieler haben (5) fünf Probewürfe auf jeder Bahn sodass die letzten Probewürfe auf der Startbahn erfolgen.**
- Im Falle wo ein Spieler der sich für das Finale qualifiziert hat und nicht antritt resp. verhindert oder krank ist, besteht die Möglichkeit den fünftplatzierten der Ausscheidungen im Finale antreten zu lassen. Selbstverständlich tritt bei Nichtantreten ohne Entschuldigung die Strafenskala in Kraft. Die Abmeldung muss schriftlich oder per E-Mail an die FLQ erfolgen.
- **Wertung bei Holzgleichheit:**
  1. Durch das bessere Gesamtabräumergebnis.
  2. Ist dieses gleich scheidet der/die Spieler/in mit der niedrigsten Abräumgasse aus.
  3. Ist dieses auch gleich, scheidet der/die Spieler/in mit der zweitniedrigsten Abräumgasse aus.
  4. Als letztes Kriterium gewinnt der Spieler/in der/die erste Ausscheidung für sich entschieden hat.
- Ab dem ½ Finale müssen die Spieler in ihrer Klubuniform antreten.

### **Tandemmeisterschaft:**

- Die Tandemmeisterschaften werden nach folgenden System gespielt:
  - Bei mehr als 4 Anmeldungen werden zwei Ausscheidungen an von der TKS festgelegten Daten gespielt. Vorspielen ist nur an offiziellen Daten der TKS erlaubt. Nachspielen ist untersagt.
  - Bei mehr als 10 Anmeldungen spielen die 8 Bestplatzierten der Ausscheidungen ein Halbfinale. Die 4 besten dieses Halbfinals ziehen ins Finale ein
  - Bei mehr als 18 Anmeldungen spielen die 16 Bestplatzierten der Ausscheidungen ein Viertelfinale, die 8 Bestplatzierten aus diesem ein Halbfinale und aus diesem die 4 Bestplatzierten das Finale.
  - Für das Finale können sich nur Spieler qualifizieren, die an allen Ausscheidungen teilgenommen haben.
- Die Spieler/innen müssen 15 Minuten vor Beginn des Blocks anwesend sein. Sollte ein Spieler aus tatkräftigen Gründen in Verspätung sein hat er Zeit bis zum ersten Wertungswurf auf der Bahn zu erscheinen, sonst wird er automatisch disqualifiziert. Während den Trainingskugeln kann er beim Bahnwechsel einsteigen und die restlichen Trainingskugeln spielen.

- Die Spieler/innen der Nationaldivision u.die Spieler/innen die im Ausland in einer der drei höchsten Ligen in Deutschland oder in der höchsten Liga eines anderen Landes spielen müssen in der „A“ Kategorie spielen.
- Die Spieler/innen, die ab der Ehrenpromotion, sowie ab der vierten Liga in Deutschland oder ab der zweiten Liga in einem anderen Land spielen, dürfen in der „B“ Kategorie spielen. Es ist diesen Spielern allerdings erlaubt in der höheren A-Kategorie anzutreten.
- Die unter Punkt 11 festgelegten Altersklassen sind bindend
- In der Tandemmeisterschaft wird man automatisch in der Kategorie des in der höchsten Klasse spielenden Spielers gewertet.
- Ein Spieler, der mit einem U18 Jugendspieler antritt, kann in der Kategorie Herren/Damen B gewertet werden. Es ist diesen Spielern allerdings erlaubt in der höheren A-Kategorie anzutreten.
- **Die Spieler haben (3) drei Probewürfe auf jeder Bahn sodass die letzten Probewürfe auf der Startbahn erfolgen.**
- **Betrifft Auswechseln der Spieler :**
- Man kann während des Wettbewerbs einen/e Spieler/in auswechseln. Ein Spieler/in der ausgewechselt wurde, darf nicht mehr eingesetzt werden. Ein Spieler/in der noch nicht in einem Tandem gespielt hat darf natürlich eingesetzt werden. Sollte ein Härtefall auftreten so ist das sofort der TKS mitzuteilen, die sich dann das Recht vorbehält eine Entscheidung zu treffen.
- Bei den Tandemmeisterschaften müssen die Spieler ab dem Halbfinale einheitlich in ihrer Klubuniform antreten.
- **Wertung bei Holzgleichheit:**
  - 1) **Das Tandem mit dem niedrigsten Gassenergebnis scheidet aus.**
  - 2) **Das Tandem mit dem zweitniedrigsten Gassenergebnis , mit dem drittniedrigsten usw.scheidet aus.**

## 27. Internationale Begegnungen:

Auf der Spielkleidung und auf dem Trainingsanzug darf Werbung bis zu einer Grösse von jeweils maximal 200 cm<sup>2</sup> angebracht werden. Bei allen internationalen Wettbewerben ist der Start nur in Spielkleidung zulässig. Mannschaften und Tandem-Paare (ausser Mixed-Tandem) müssen in einheitlicher Spielkleidung (ausgenommen Sportschuhe) antreten. Die farbliche Gestaltung der Spielkleidung unterliegt keinen Vorschriften. Einheitliche Spielkleidung ist bei den weiblichen Teilnehmerinnen auch dann gegeben, wenn bei gleicher Farbe kurze Hosen oder Röcke getragen werden.

Der Trainingsanzug ist nicht Bestandteil der Spielkleidung.

Nationalmannschaften können auf der Spielkleidung das Staats- oder Verbandseblem tragen. Auf der Rückseite des Trikots ist der Name der Nation zu tragen. Werbung auf den Startnummern ist nach Genehmigung des NBS-Präsidiums möglich. Bei Internationalen Wettbewerben (keine Nationalmannschaften) muss die Klubzugehörigkeit auf der Rückseite des Trikots erkennbar sein. Die zugewiesene Startnummer muss getragen werden.

Die Regelungen der Internationalen Sportordnung der WNBA sind zu beachten. **Die Betreuer der Spieler/innen haben Spielkleidung bzw. Trainingsanzug und Sportschuhe zu tragen.**

## 28. Luxembourg Open

- In diesem Wettbewerb sind alle Spieler mit einer FLQ- oder FIQ Lizenz oder Luxemburger Spieler, die im Ausland lizenziert sind startberechtigt
- In diesem Wettbewerb sind alle Spieler ab 15 Jahren spielberechtigt.
- Alle gemeldeten Spieler aller Kategorien spielen drei gemeinsame Ausscheidungen
- Je nach Teilnehmerzahl qualifizieren sich:
  - die 16 besten Spieler für den Zwischenlauf
  - die 8 besten Spieler für das Halbfinale
  - die 4 besten Spieler für das Finale
- Die Ausscheidungen der Einzelmannschaften werden als Qualifikationsergebnis herangezogen.

- Wenn Spieler nicht an dem Zwischenlauf teilnehmen wollen oder können, müssen sie das der FLQ schriftlich mitteilen. In diesem Fall rücken die Nächstplatzierten nach bis die Zahl von 16 Spielern erreicht wird. Bei zu kurzfristigen Abmeldungen, welche es nicht ermöglichen die Nächstplatzierten zu erreichen, hat die TKS das Recht eine eigenständige Entscheidung zu treffen.
- Bei unentschuldigtem Nichtantreten gelten die gleichen Strafen wie bei den Einzelmeisterschaften.
- Bei Holzgleichheit gelten dieselben Regeln wie bei den Einzelmeisterschaften
- Ab dem Zwischenlauf müssen alle Spieler in Klubuniform antreten.
- Die besten drei platzierten Spieler erhalten eine Medaille und ein Diplom

## 28.DOPING

Doping ist gemäss den Richtlinien des IOC verboten. Wird bei einer Stichprobe die Einnahme von Dopingmitteln festgestellt, kann der/die Sportler/-in für alle weiteren Nationalen und Internationalen Wettbewerbe bis zu (5) fünf Jahre gesperrt werden. Die erzielten Ergebnisse, der Einzel- und Tandemmeisterschaften werden annulliert. Wenn ein Spieler bei einem Meisterschaftsspiel positiv getestet wird, wird seine Holzzahl im Einzel und im Tandem mit 0 gewertet und das Ergebnis wird neu berechnet. Maßgebend für die verbotenen Medikamente (Dopingmittel) ist die zum Zeitpunkt der Wettbewerbe gültige offizielle Dopingliste des IOC.

## 29.Wechsel der Staatsbürgerschaft.

Ein Wechsel der Staatsbürgerschaft wird erst anerkannt, wenn diese durch offizielle Dokumente der zuständigen Landesorgane gegenüber der jeweiligen Sektion der WNBA belegt werden kann.

Bei einer doppelten Staatsbürgerschaft kann man in einem Sportjahr nur für einen Landesverband international spielen.

## 30. AUSLÄNDISCHE VEREINE (Vereinssitz im Ausland)

1. Aus den Grenzgebieten Luxemburgs können verschiedene Vereine in die FLQ aufgenommen werden.

### **Aufnahmebedingungen:**

- 1) Der Vereinssitz muss in der Grenznähe Luxemburgs liegen.
- 2) Der Verein muss die Statuten und Reglemente der FLQ respektieren.
- 3) Der Verein und die Spieler dürfen nur einem nationalen Verband angeschlossen sein.
- 4) Reklamationen wegen erwiesener grober Unsportlichkeit können zu jeder Zeit mit Lizenzentzug geahndet werden.
- 5) Die Aufnahme von Vereinen begutachtet der Verwaltungsrat, die ordentliche Generalversammlung entscheidet über die Aufnahme.

### **Rechte und Pflichten:**

- 6) Die Vereine unterliegen den Statuten und Reglementen der FLQ.
- 7) Eine ausländische Mannschaft kann wohl Bezirksmeister einer Division, jedoch nicht Landesmeister (Herren und Damen) werden.
- 8) Eine ausländische Mannschaft kann nicht Pokalsieger werden. Ihr wird jedoch ein Diplom als Finalist ausgehändigt.
- 9) 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, jedoch kann er nicht Meister irgendeiner Klasse werden.
- 10) Nur ein lizenzierter Spieler luxemburgischer Nationalität kann Landesmeister einer Klasse werden.
- 11) Falls solch ein Spieler Erster eines Wettbewerbs wird, wird ihm ein Diplom für den 1. Platz dieses Wettbewerbs ausgestellt.

12) Er bekommt eine Medaille als FLQ-Meister ausgehändigt.

## 31. Luxembourg Loterie Nationale Cup - REGLEMENT

1. Der " Luxembourg Loterie Nationale Cup " findet parallel zu der Meisterschaft statt.
2. Die Damenmannschaften spielen den Pokal unter sich aus. Der Gewinner erhält den Titel Vainqueur Coupe Loterie Nationale Dames. Das Damenfinale wird vor dem Herrenfinale gespielt.
3. Es wird genauso gespielt wie während der Meisterschaften (Punkt 10 im Reglement)
4. Die Mannschaft mit dem höchsten Mannschaftsresultat qualifiziert sich für die nächste Runde.  
Bei Holzgleichheit qualifiziert sich die niedrige eingestufte Mannschaft.  
Bei Holzgleichheit bei Mannschaften aus der gleichen Division wird der Sieger gemäß folgender Kriterien ermittelt.
  - a) Die Mannschaft mit den meisten Zusatzpunkten ist siegreich
  - b) Die Mannschaft mit dem höchsten Mannschaftsresultat im Tandemblock ist siegreich
  - c) Die Mannschaft mit dem höchsten Mannschaftsresultat in der Addition der zwei Einzelspieler mit der niedrigsten Holzzahl ist siegreich
4. Entscheidet das Los
5. Die zwei Reservespieler haben das Recht vor Beginn der Begegnung fünf (5) Kugeln auf den Spielbahnen zu werfen. Dieselben sind dann vorgesehen als Auswechselspieler.
6. Bei Nichtantreten von 4 Spielern wird das Spiels als Forfait gewertet.(Z.B. nur 3 Spieler.)  
Spielmodus:  
Im ersten Block wird mit den individuellen Spieler gespielt.  
Im zweiten Block spielen die Tandems  
Im letzten Block wird wieder mit den individuellen Spieler gespielt.
7. Handicap: Bei einer Division Unterschied erhält die Mannschaft einen Zuschlag von 75 Holz, zwei Divisionen Unterschied erhält die Mannschaft einen Zuschlag von 125 Holz, bei 3 Divisionen 175 Holz.
8. Mit dem Anmeldeformular wird die F.L.Q. die voraussichtlichen Spieldaten bekannt geben. Sie behält sich aber das Recht einer eventuellen Änderung vor.
9. Bei Nichtantreten einer gemeldeten Mannschaft, wird laut Strafenskala eine Strafe von 150 € verhängt. Dieser Betrag wird automatisch der Strafenskala angepasst.
10. In egal welcher Runde, muss die Mannschaft mit wenigstens vier (4) Spielern antreten, ansonsten wird das Spiel als „forfait“ gewertet und es wird eine Strafe von 150 € verhängt, Dieser Betrag wird automatisch der Strafenskala angepasst.

11. Die Preisgelder der einzelnen Runden werden nach der Zahl der Anmeldungen festgelegt.
12. Die Geldpreise werden nach dem Finale überreicht. Falls ein Verein nicht wenigstens durch einen Delegierten vertreten ist, so verfällt sein Geldpreis.
13. Nimmt ein Verein mit mehreren Mannschaften am Cup teil, tritt folgende Regelung in Kraft:
  - Ein Wechsel, eines nicht gemeldeten, ist nach der ersten Runde nicht mehr möglich und definiert zugleich die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Mannschaft. Ein Spieler/in welcher noch nicht in einer Mannschaft gespielt hat, darf „A“ oder „B“ Mannschaft spielen. Danach ist ein Wechsel nicht mehr möglich.
  - Es ist gestattet , nach Rücksprache mit der T.K.S: sollten ein/e oder zwei Spieler/innen wegen Krankheit oder Unzulässigkeit ausfallen, können ein/e oder zwei Spieler/innen einer tiefer klassierten Mannschaft aushelfen.
  - Die Meldungen der A-B-C-D Spieler für die Meisterschaft gelten auch im Pokal
  - Spieler, die nicht gemeldet waren, dürfen nicht in einer niedrigeren eingestuften Mannschaft antreten, als jener für die sie in der Meisterschaft das erste Spiel bestritten haben.
14. Bis zum Halbfinale fixieren die Mannschaften ihre Spiele selbst. Ab dem 1/2 Finale müssen die vorgeschriebenen Daten eingehalten werden.
15. Das Finale wird immer auf den Bahnen ausgetragen, die von der Sportkommission festgelegt werden.
16. Ausländische Vereine (Vereinssitz im Ausland) sind die ersten zwei Jahre ihres FLQ-Beitritts nicht startberechtigt bei diesem Cup. Ab dem dritten Jahr können sie daran teilnehmen, dürfen jedoch, im Falle eines Sieges, Luxemburg nicht beim World-Cup vertreten.
17. Alle in diesem Reglement nicht vorgesehenen Fälle werden von der TK-Sport in souveräner Weise entschieden.
18. Die erstgenannte Mannschaft führt den Spielbogen aus , die zweite Mannschaft muss beim Aufschreiben der Bahnen helfen.

Angefertigt am 22.Juni 2018