

**ÄNDERUNGEN AM SPIELREGELEMT DER
CLUBMEISTERSCHAFTEN DER F.L.Q.
National – Classic**

	Gültigkeit	Bezeichnung
Änderung vom 20.06.2016	Saison 2016-2017	B1
Änderung vom 23.08.2017	Saison 2017-2018	B2
Änderung vom 01.06.2018	Saison 2018-2019	B3

Für die TKN

RENNIÉ Carol
Präsidentin



SCHMIT Daniel
Vize-Präsident



SCHERER Christian
Sektion Classic



SPIELREGLEMENT DER CLUBMEISTERSCHAFTEN DER F.L.Q.

National - Classic

Inhalt		Seite
Kapitel XX - Reglement		5 - 6
Artikel	1: Gültigkeit	5
Artikel	2: Lizenzen	5 - 6
Artikel	3: Listing	6
Kapitel XXI - Meisterschaft		7 - 14
Artikel	1: Teilnahmeberechtigt	7
Artikel	2: Zusammenstellung einer Mannschaft	7 - 8
Artikel	3: Einteilung der Ligen	8
Artikel	4: Doppellizenz	8 - 9
Artikel	5: Aufsteigen und Absteigen	9 - 10
Artikel	6: Aufsteigen und Absteigen außer der Reihe	10
Artikel	7: Aufsteigen und Absteigen bei Punktegleichstand	10
Artikel	8: Auslosung	10 - 11
Artikel	9: Termin und Uhrzeit	11
Artikel	10: Aufstellung des Spielkalenders	11
Artikel	11: Training	11
Artikel	12: Spielmodus	12
Artikel	13: Ablauf eines Meisterschaftsspiels	12 - 13
Artikel	14: Spezielle Regeln während des Spiels (Figuren)	13
Artikel	15: Spielwertung	13 - 14
Artikel	16: Spielbogen	14
Artikel	17: Verlegen eines Spiels	15
Artikel	18: Auszeichnungen	15
Artikel	19: Defekt der Bahn	15

Kapitel XXII - Landespokal		16 - 20
Artikel	1: Teilnahmeberechtigt	16
Artikel	2: Zusammenstellung einer Mannschaft	16
Artikel	3: Austauschspieler	16
Artikel	4: Auslosung	16
Artikel	5: Termin und Uhrzeit	16 - 17
Artikel	6: Aufstellung des Spielkalenders	17
Artikel	7: Training	17
Artikel	8: Ablauf eines Pokalspiels	17 - 18
Artikel	9: Spielwertung	18 - 19
Artikel	10: Spielbogen	19
Artikel	11: Verlegen eines Spiels	19
Artikel	12: Defekt der Bahn	19
Artikel	13: Auszeichnungen	20
Artikel	14: Sonstiges	20
Kapitel XXIII - Einzel- und Paarwettbewerb		21 - 24
Artikel	1: Teilnahmeberechtigt	21
Artikel	2: Termin und Uhrzeit	21
Artikel	3: Training	22
Artikel	4: Spielmodus	22
Artikel	5: Ablauf der Ausscheidungen oder der Finalrunde	22 - 23
Artikel	6: Abmeldung zur Ausscheidung oder zum Finale	23
Artikel	7: Spielwertung	23
Artikel	8: Auszeichnungen	24
Artikel	9: Defekt der Bahn	24
Kapitel XXIV - Kugeln		25
Artikel	1: Größe der Kugeln	25
Artikel	2: Eigene Kugeln	25
Kapitel XXV - Sportbekleidung		26
Artikel	1: Kleidung und Sportschuhe	26
Kapitel XXVI - Transferzeit		26
Artikel	1: Vereinswechsel - Transferzeit	26

Kapitel XXVII - Sonstiges		26 - 27
Artikel	1: Beiträge	26
Artikel	2: Gebühren	27
Artikel	3: Proteste	27
Artikel	4: Berufungen	27
Artikel	5: Strafen	27
Artikel	6: Strafenskala	27
Im Anhang	Offizielle Nationale Strafenskala	49 - 51

SPIELREGLEMENT DER CLUBMEISTERSCHAFTEN DER F.L.Q.

National - Classic

KAPITEL XX

REGLEMENT - CLASSIC

Artikel 1: Gültigkeit

3000) Dieses Reglement tritt ab Saison **2015/2016** in Kraft und ist bindend bis auf Widerruf.

3001) Alle von der F.L.Q. organisierten Spiele fallen unter dieses Reglement.

3002) Für die Pokalspiele, Einzelmeisterschaften, stellt die **Nationale Technische Kommission**, T.K.N. für diese speziellen Fälle erfassende Zusatzreglemente auf.

Artikel 2 : Lizenzen

3005) Es existieren drei Arten von Lizenzen:

- * Nichtspielerlizenz: Eine Person kann diese beantragen um im Verein zu bleiben, jedoch keine Spiele mehr bestreiten will. Sie wird auf dem Listing vermerkt, ist aber nicht spielberechtigt.
- * Spielerlizenz: Eine Person die in einem Verein spielt und spielberechtigt ist.
- * Doppelspielerlizenz: Eine Person die in einem Verein spielt und spielberechtigt ist, darf in mehreren Mannschaften seines Vereins spielen auch gemischte Mannschaft.
- * **Eine Doppellizenz zählt nur in der Meisterschaft, im Pokal muss der/die Spieler/in in der Stammmannschaft spielen.**

A. Wer kann eine Lizenz beantragen?

3006) Im Prinzip kann jeder Kegelspieler, gleich welcher Nationalität durch einen Verein eine Lizenz bei der FLQ beantragen.

3007) Die Lizenz erlaubt dem Spieler mit seinem Verein zu allen von der TKN organisierten Spielen anzutreten.

B. Alter des Antragstellers

3008) Das Mindestalter ist auf 14 Jahre festgesetzt. (Stichtag 14. September)

C. Wie wird eine Lizenz beantragt?

Einzusenden sind:

3009) Ein rezentes Passfoto mit der genauen Angabe der Personalien, wie Name, Vorname, Geburtsdatum, Wohnort und Nationalität **(unbedingt Formular der FLQ benutzen)**.

3010) Ferner ist die etwaige frühere Zugehörigkeit zu einem Verein anzugeben. Wenn diese Lizenz vorliegt, kann sie auf den neuen Verein überschrieben werden.

3011) Wird eine Lizenz umgehend benötigt, so ist mit dem Sekretariat der FLQ telefonisch Kontakt aufzunehmen, um eine beschleunigte Auslieferung zu besprechen.

3012) Kein Spieler darf an einem offiziellen Spiel teilnehmen, ohne im Besitz einer gültigen Lizenz der FLQ zu sein.

3013) Es wird keine Lizenz ausgestellt, wenn das Listing des anfragenden Vereins nicht vorhanden ist.

D. Einsenden einer Lizenz bei Abmeldung

3014) Tritt ein Spieler aus seinem Verein aus (schriftliche Abmeldung mit Kopie an die FLQ), so ist die Lizenz innerhalb von 8 Tagen mit den sich aufdrängenden Erklärungen an den Verantwortlichen für die Lizenzen einzusenden. Zuwiderhandlungen sind strafbar.

3015) 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 die **TKN** untersucht werden kann.

3016) Tritt ein Verein resp. eine Mannschaft aus der FLQ aus, so sind die Lizenzen und das Listing, innerhalb von 5 Werktagen mit dem Vermerk „Abmeldung“ einzusenden.

3017) **Einem/r austretenden Spieler/in darf die Lizenz keinesfalls ausgehändigt werden.**

E. Lizenzgebühren

3018) Die Lizenzgebühren müssen bis spätestens 31.12. der Saison, nach Erhalt der Rechnung, auf das angegebene Konto eingezahlt werden, ansonsten wird die Mannschaft mit einer Geldstrafe laut Strafenskala belegt. Bei definitiver Nichtzahlung wird die Mannschaft von allen FLQ-Spielen ausgeschlossen.

F. Gültigkeit für die neue Saison

3020) Das Einsenden der Lizenzen zwecks Gültigkeit für die neue Saison ist nicht mehr erforderlich.

3021) Die Verlängerung der Gültigkeit einer Lizenz wird durch die Unterschrift des Spielers auf dem von der FLQ versandten Formular an die Vereine bekräftigt.

3022) Meldet ein Verein mehrere Mannschaften an, so ist die separate Liste dieser Mannschaften beizufügen.

3023) Meldet sich ein Verein nach der Generalversammlung ab, sind alle Lizenzen bis zur nächsten Saison gesperrt.

G. Gültigkeit der Lizenzen

3024) Es ist strengstens untersagt, an den Lizenzen des Listings Änderungen durch Radierungen resp. Eintragungen vorzunehmen.

3025) Lizenzen und Listing sind in sauberem Zustand zu präsentieren.

H. Bei Abwesenheit der Lizenzen

3026) Bei Abwesenheit der Lizenz ist eine Geldstrafe fällig.

Artikel 3 : Listing

3030) Vor Beginn eines jeden Spieles ist die Listingkontrolle durch die beiden Mannschaftsführer obligatorisch.

3031) Es ist den Vereinen oder Spieler/innen strengstens untersagt, am Listing Änderungen durch Radieren oder Eintragungen vorzunehmen.

3032) Der Listing ist im sauberen Zustand zu präsentieren.

3033) Nichtspielerlizenzen sind auf dem Listing des Vereins geführt, diese Spieler/innen sind aber nicht spielberechtigt.

3034) Doppelspielerlizenzen sind auf dem Listing des Vereins geführt, diese Spieler/innen sind spielberechtigt.

3035) Bei Abwesenheit des Listing ist eine Geldstrafe fällig.

KAPILEL XXI

MEISTERSCHAFT - CLASSIC

Artikel 1: Teilnahmeberechtigt

3100) Alle Mannschaften, die während der letzten Saison spielberechtigt waren und gegen die kein ausdrückliches Spielverbot ausgesprochen wurde.

3101) Ausländische Vereine (Vereinssitz im Ausland) welche vom Kongress aufgenommen wurden.

3102) Neue Mannschaften, die bis spätestens eine Woche vor dem Kongress der neuen Saison ihre schriftliche Anmeldung an das Generalsekretariat abgegeben haben.

3103) Abmeldungen müssen vor dem 30. Juni erfolgen, um die Vorbereitungsarbeiten der T.K.N. nicht zu behindern.

Artikel 2: Zusammenstellung einer Mannschaft

Definition einer Mannschaft:

3110) Eine Mannschaft besteht aus mehreren Spielern die bei der FLQ lizenziert sind.

Zusammenstellung:

3111) Eine Herrenmannschaft besteht aus mindestens **5 Spielern/innen**.

3112) In einem Spiel werden 4 **Spieler/innen** eingesetzt.

3113) Damen- und Herrenlizenzen sind ohne Einschränkung gleichgestellt.

3114) Um Forfait zu vermeiden muss eine Mannschaft mit **3 Spielern/innen** beginnen und beenden.

3115) Eine Mannschaft kann höchstens an 2 Meisterschaftsspielen pro Saison mit **3 Spielern/innen** antreten, andernfalls wird sie aus der Meisterschaft ausgeschlossen und als Letzte des respektiven Bezirks klassiert.

3116) Bei einer Verletzung kann **der/die betroffene Spieler/in** sofort ausgewechselt werden. **Der/die eingewechselte Spieler/in** darf allerdings keine Trainingskugeln spielen.

Der/die verletzte Spieler/in darf allerdings nicht mehr ins Spielgeschehen eingreifen.

3117) Falls, bei einer Verletzung, eine Mannschaft nur noch **2 Spieler/innen** hat, wird das Spiel unterbrochen und zu einem späteren Zeitpunkt fortgesetzt.

Die TKN behält sich das Recht vor, eine Entscheidung zu fällen.

Artikel 3: Einteilung der Ligen

Lëtzebuerg League:

3140) Sie besteht aus 1 Bezirk zu **6** Mannschaften.

National 1:

3141) Sie besteht aus 1 Bezirk zu **6** Mannschaften.

National 2: (wenn vorhanden)

3142) Sie besteht aus 1 Bezirk zu **6** Mannschaften.

National 3: (wenn vorhanden)

3143) Sie besteht aus 1 Bezirk zu **6** Mannschaften.

Ehrenpromotion: (wenn vorhanden)

3144) Sie besteht aus 1 Bezirk zu je **6** Mannschaften.

3145 A) Die **UNTERSTE** Division besteht aus **5 bis 9** Mannschaften. Ab der **10ten** Mannschaft wird eine weitere Division eingeführt.

3145 B) Durch Einführung einer weiteren Division kann die darüberliegende Division auch aus **5** Mannschaften bestehen.

3146) 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.

Artikel 4: Doppellizenz

3150) Doppellizenzen dürfen nur von Vereinen mit mehreren Mannschaften für Spieler/innen aus tiefer klassierten Mannschaften als Ersatz für Spieler/innen aus höher klassierten Mannschaften (nicht umgekehrt) beantragt werden.

3151) Sollten mehrere Mannschaften eines Vereins in der selben Division spielen (außer der obersten Liga !), können Doppellizenzen ebenfalls beantragt werden.

3152) Diesen Vereinen ist es erlaubt **2** Doppellizenzen pro zusätzlichen Mannschaft zu melden.

D.h.: Bei **2** Mannschaften, **2** Doppellizenzen;
Bei **3** Mannschaften, **4** Doppellizenzen;
Bei **4** Mannschaften, **6** Doppellizenzen; u.s.w.

3153) Diese Spieler/innen müssen bis zum **30. Juni** dem FLQ Sekretariat schriftlich gemeldet werden (siehe Kongress-broschüre) um in der Saison spielberechtigt zu sein.

3154) Nach diesem Datum ist keine Änderung mehr möglich.

3155) Die gemeldeten Spieler/innen werden im offiziellen Organ der FLQ veröffentlicht.

3156) Fällt einer dieser gemeldeten Spieler/innen während der Saison aus, so kann er/sie eventuell ersetzt werden, nach schriftlicher Vereinbarung mit der TKN.

3157) Ein/e Spieler/in mit einer Doppellizenz darf alle Spiele seiner Stammmannschaft spielen, und noch **3** weitere Spiele, pro Saison, in einer anderen Mannschaft seines Vereins bestreiten.

Artikel 5: Aufsteigen und Absteigen

3160) 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.

3161) Eine ausländische Mannschaft (Vereinssitz im Ausland) kann wohl Bezirksmeister einer Division, jedoch nicht Landesmeister (Damen, Herren und Gemischte Mannschaft) werden.

Sektion

Lëtzebuerg League:

3165 A) Die bei Saisonschluss erstklassierte Mannschaft ist Landesmeister, die zweitklassierte Mannschaft ist Vizelandesmeister.

3165 B) Die letztklassierte Mannschaft steigt in die National 1 ab.

National 1:

3166 A) Die erstklassierte Mannschaft ist Meister.

3166 B) Die erstklassierte Mannschaft steigt in die Lëtzebuerg League auf.

3166 C) Die letztklassierte Mannschaft steigt in die National 2 ab.

National 2:

3167 A) Die erstklassierte Mannschaft ist Meister.

3167 B) Die erstklassierte Mannschaft steigt in die National 1 auf.

3167 C) Die letztklassierte Mannschaft steigt in die National 3 ab.

National 3: (wenn vorhanden)

3168 A) Die erstklassierte Mannschaft ist Meister.

3168 B) Die erstklassierte Mannschaft steigt in die National 2 auf.

3168 C) Die letztklassierte Mannschaft steigt in die Ehrenpromotion ab.

Ehrenpromotion: (wenn vorhanden)

3169 A) Die erstklassierte Mannschaft ist Meister.

3169 B) Die erstklassierte Mannschaft steigt in die National 3 auf.

3169 C) Die letztklassierte Mannschaft steigt in die Promotion ab.

Artikel 6: Aufsteigen und Absteigen außer Reihe

3175) Durch Abmelden bedingt stellen sich alljährlich Situationen, dass Mannschaften außer der Reihe aufsteigen, resp. nicht absteigen. In diesem Zusammenhang gilt folgende Regel:

3176) Zuerst steigen weniger Mannschaften ab.

3177) Mannschaften, welche während der Meisterschaft ausscheiden, respektive deklassiert werden, werden als Letzte in ihrem respektiven Bezirk klassiert, sowie werden den gegnerischen Mannschaften alle gegen sie erspielten Punkte abgezogen.

3178) In jedem Fall steigt der Tabellenletzte eines jeden Bezirkes ab.

3179 A) Tabellenletzter ist auch die Mannschaft, die auf Platz 7 steht, falls eine Mannschaft in der laufenden Saison aufhört, oder deklassiert wird, und mit Null Punkten auf Platz 8 geführt wird.

3179 B) 2 Mannschaften eines selben Vereins dürfen nicht in der höchsten Liga vertreten sein.

3179 C) Spielt eine Mannschaft eines Vereins in der obersten Liga und eine zweite Mannschaft des selben Vereins wird Meister in der zweithöchsten Liga, so bleibt Diese in der zweithöchsten Liga und die Zweitplatzierte steigt in die oberste Liga auf.

3179 D) Bei Einführung einer weiteren Division durch Anmeldung einer weiteren Mannschaft, steigen die 4 letztplatzierten Mannschaften der untersten Division ab.

3179 E) Bei Einführung einer weiteren Division durch Anmeldung mehrerer weiterer Mannschaften, steigen die 3 letztplatzierten Mannschaften der untersten Division ab.

Artikel 7: Aufsteigen und Absteigen bei Punktegleichheit

3180) Über den in der Meisterschaft in Frage kommenden Platz entscheidet am Saisonende die Punktezahl.

3181) Bei Punktegleichheit entscheidet der Reihe nach:

A) Den direkten Vergleich der beiden Spiele, beider Mannschaften.

B) Die Zahl der Zusatzpunkte die während der Meisterschaft erspielt wurden.

C) Die Anzahl der gewonnenen Spiele beider Mannschaften.

D) Besteht dann noch immer Gleichheit, entscheidet die Gesamtzahl der erspielten Kegel im Laufe der Saison.

Artikel 8: Auslosung

3185) Die Aufstellung aller Divisionen wird von der TKN vorgenommen.

3186) Alle Divisionen werden ausgelost.

Artikel 9: Termine und Uhrzeit

3190) Die Meisterschaft wird vom 15. September bis zum 15. Mai ausgetragen.

3191) Das erste Spiel darf nicht vor dem 15. September gespielt werden.

3192) Das letzte Spiel darf nicht nach dem 15. Mai gespielt werden.

3193) Die Spielrunden müssen unbedingt eingehalten werden.

3194) Alle Spiele beginnen nach Absprache mit dem Spielpartner.

3195) Die Spiele dürfen auch am Wochenende ausgetragen werden.

Artikel 10: Aufstellung des Spielkalenders

Wann - wie - wo ?

3200) Die Aufstellung des Spielkalenders für die gesamte Saison, erfolgt in der letzten Woche August oder erste Woche September. (Datum wird im Kongressheft veröffentlicht)

3201) Damit die Mannschaften ihre Vorkehrungen treffen können, wird jedem der Spielplan vorher zugestellt.

3202) Jede Mannschaft ist verpflichtet, einen Vertreter zu delegieren, der alle Vollmachten und Kenntnisse besitzt, um im Namen seiner Mannschaft die Spieltermine aller Runden festzulegen.

3203) Falls eine Mannschaft verhindert sein sollte, können Sie eine neutrale Person delegieren, die im Interesse Ihres Vereins die Spieldaten festlegt.

Diese Person muss im Besitz einer schriftlichen Vollmacht sein, welche vom Präsidenten und Sekretär des Vereins unterzeichnet ist.

3204) Eine nachträgliche Änderung ist nur möglich, nach Befragen der TKN und im Einverständnis mit dem Spielpartner, sowie dem Bahnbetreiber.

Eine Mannschaft ist nicht vertreten:

3210) Ist eine Mannschaft abwesend, so muss sie die Termine annehmen, welche die Spielpartner festgelegt haben.

3211) Die Spielpartner und der Delegierte der TKN setzen die Spiele fest.

3212) Der abwesenden Mannschaft wird von der TKN ein Spielplan zugestellt.

3213) Eine Ordnungsstrafe wird den nicht angetretenen Vereinen verrechnet.

Artikel 11: Training

3215) Die Trainingszeiten und Bahnen werden auf dem Site der FLQ veröffentlicht.

3216) Jeder Spieler/in hat vor jedem Meisterschaftsspiel 5 Trainingskugel auf jeder Bahn, Gesamt **20** Kugel.

3217) Am Spieltag darf sich kein implizierter Spieler der beiden Mannschaften auf den Bahnen einspielen, außer dem offiziellen Training vor Beginn des Meisterschaftsspiel.

Das Warmspielen auf den Sportkegelbahnen ist aber erlaubt.

3218) Heimmannschaft:

Der erste Spieler/in beginnt mit seinen fünf Trainingskugeln auf der Bahn 2, dann Bahn 3, dann Bahn 4, dann Bahn 1.

Der zweite Spieler/in beginnt mit seinen fünf Trainingskugeln auf der Bahn 4, dann Bahn 1, dann Bahn 2, dann Bahn 4, dann Bahn 3.

3219) Gastmannschaft:

Der erste Spieler/in beginnt mit seinen fünf Trainingskugeln auf der Bahn 3, dann Bahn 4, dann Bahn 1, dann Bahn 2.

Der zweite Spieler/in beginnt mit seinen fünf Trainingskugeln auf der Bahn 1, dann Bahn 2, dann Bahn 3, dann Bahn 4.

Artikel 12: Spielmodus

3220 A) Die gesamte Meisterschaft wird in Hin- und Rückrunde bestritten. (Jede Mannschaft tritt 2 mal gegeneinander an)

3220 B) Ein Meisterschaftsspiel besteht aus zwei Blöcken.

Block 1: die Spieler 1 und 2.

Block 2: die Spieler 3 und 4.

3221) Spielstart.

Heimmannschaft: ein Spieler/in beginnt auf der Bahn 1, der zweite auf der Bahn 3.

Gastmannschaft: ein Spieler/in beginnt auf der Bahn 2, der zweite auf der Bahn 4.

3222) Wer spielt gegen wen?

Heimspieler/in auf der Bahn 1, spielt gegen den Gastspieler/in der Bahn 2.

Heimspieler/in auf der Bahn 3, spielt gegen den Gastspieler/in der Bahn 4.

3223) Bahnwechsel:

Heimspieler/in auf der Bahn 1, wechselt auf Bahn 2, dann auf Bahn 3, dann auf Bahn 4.

Gastspieler/in auf der Bahn 2, wechselt auf Bahn 1, dann auf Bahn 4, dann auf Bahn 3.

Heimspieler/in auf der Bahn 3, wechselt auf Bahn 4, dann auf Bahn 1, dann auf Bahn 2.

Gastspieler/in auf der Bahn 4, wechselt auf Bahn 3, dann auf Bahn 2, dann auf Bahn 1.

3224) In einem normalen Meisterschaftsspiel werden **120 Kugeln** pro Spieler gespielt (**+ 5 Trainingskugeln pro Bahn**).

3225) Die Zahl der erzielten Kegel, pro Bahn, auf die Vollen, Vollen räumen und das Gesamtergebnis, eines jeden Spielers/in wird auf dem Spielbogen einzeln eingetragen.

Heimmannschaft.

Spieler 1 und 3

Bahn 1: 15 Holz auf die Vollen, dann 15 Holz auf die Vollen räumen, Gesamt 30 Kugel.

Bahn 2: 15 Holz auf die Vollen, dann 15 Holz auf die Vollen räumen, Gesamt 30 Kugel.

Bahn 3: 15 Holz auf die Vollen, dann 15 Holz auf die Vollen räumen, Gesamt 30 Kugel.

Bahn 4: 15 Holz auf die Vollen, dann 15 Holz auf die Vollen räumen, Gesamt 30 Kugel.

Spieler 2 und 4

Bahn 3: 15 Holz auf die Vollen, dann 15 Holz auf die Vollen räumen, Gesamt 30 Kugel.

Bahn 4: 15 Holz auf die Vollen, dann 15 Holz auf die Vollen räumen, Gesamt 30 Kugel.

Bahn 1: 15 Holz auf die Vollen, dann 15 Holz auf die Vollen räumen, Gesamt 30 Kugel.

Bahn 2: 15 Holz auf die Vollen, dann 15 Holz auf die Vollen räumen, Gesamt 30 Kugel.

Gastmannschaft.

Spieler 1 und 3

Bahn 2: 15 Holz auf die Vollen, dann 15 Holz auf die Vollen räumen, Gesamt 30 Kugel.

Bahn 1: 15 Holz auf die Vollen, dann 15 Holz auf die Vollen räumen, Gesamt 30 Kugel.

Bahn 4: 15 Holz auf die Vollen, dann 15 Holz auf die Vollen räumen, Gesamt 30 Kugel.

Bahn 3: 15 Holz auf die Vollen, dann 15 Holz auf die Vollen räumen, Gesamt 30 Kugel.

Spieler 2 und 4

Bahn 4: 15 Holz auf die Vollen, dann 15 Holz auf die Vollen räumen, Gesamt 30 Kugel.

Bahn 3: 15 Holz auf die Vollen, dann 15 Holz auf die Vollen räumen, Gesamt 30 Kugel.

Bahn 2: 15 Holz auf die Vollen, dann 15 Holz auf die Vollen räumen, Gesamt 30 Kugel.

Bahn 1: 15 Holz auf die Vollen, dann 15 Holz auf die Vollen räumen, Gesamt 30 Kugel.

Artikel 13: Ablauf eines Meisterschaftsspiels

A) Kontrolle der Mannschaftsführer

3230) Vor Spielbeginn kontrollieren die beiden Kapitäne die Lizenzen, wobei die Listingkontrolle obligatorisch ist.

3231) Die Heimmannschaft nimmt die Eintragungen auf dem Spielbogen vor.

3232) Die Heimmannschaft setzt als erstes ihre Spieler, dann die Gegenmannschaft ihre Spieler dagegen.

B) Start des Spieles

3233) Das Spiel beginnt nach Ablauf der Trainingskugeln.

3234) Eine Wartezeit von maximal 15 Minuten kann der Mannschaft zugestanden werden, welche bei Spielbeginn nicht spielfähig ist (d.h. keine 2 Spieler/innen vorhanden sind).

3235) Eine Mannschaft welche mit 2 Spieler/innen anwesend ist, muss das Spiel nach Ablauf des Trainings beginnen.

C) Antreten der Mannschaften

3236) Bei Meisterschaftsspielen beginnt die Heimmannschaft auf den Bahnen 1 und 3.

3237) Bei Meisterschaftsspielen beginnt die Gastmannschaft auf den Bahnen 2 und 4.

D) Spielerwechsel

3238) In einer Partie kann ein Spieler/in ausgewechselt werden, ohne Trainingskugel.

3239) Ein ausgewechselter Spieler/in darf nicht mehr ***in diesem Spiel*** eingesetzt werden.

3240) Der Spielerwechsel muss dem Kapitän des Spielpartners gemeldet werden. Er darf erst dann auf dem Spielbogen eingetragen werden.

3241) Bei jedem Spiel muss der 4. Spieler/in antreten wenn er oder sie anwesend sind, ansonsten es eine grobe Unsportlichkeit ist und diese vom Verbandsgericht geahndet wird.

Artikel 14: Spezielle Regeln während des Spiels (Figuren)

3250) Beim Spielen in die Vollen muss der Vorderkegel nicht als erster getroffen werden.

3251) Beim Spielen in die Vollen räumen muss der Vorderkegel nicht als erster getroffen werden.

Artikel 15: Spielwertung

3255) Jede gewonnene Partie wird mit einem Punkt gewertet, bei Gleichstand erhält jede Mannschaft einen halben Punkt. (Ein Heimspieler/in gegen einen Gastspieler/in über 4 Bahnen)

3256) Das Gesamtergebnis der erspielten Kegel der 4 Spieler/innen, ergibt 2 Punkte.

3257) Die Zusatzpunkte der Spieler/innen ergibt 1 Punkt.

* Gesamtzahl der Zusatzpunkte = 36

* Heimmannschaft muss **20 Punkte** erspielen, um den Punkt zu erhalten.

(Beispiel: 20 – 16, Punkt für Heimmannschaft.)

* Gastmannschaft muss **17 Punkte** erspielen, um den Punkt zu erhalten.

(Beispiel: 19 – 17, Punkt für Gastmannschaft.)

Zusatzpunkte ergeben sich wie folgt:

8 Punkte für den Spieler/in mit der höchsten Holzzahl.

7 Punkte für den Spieler/in mit der 2. höchsten Holzzahl.

6 Punkte für den Spieler/in mit der 3. höchsten Holzzahl.

5 Punkte für den Spieler/in mit der 4. höchsten Holzzahl.

4 Punkte für den Spieler/in mit der 5. höchsten Holzzahl.

3 Punkte für den Spieler/in mit der 6. höchsten Holzzahl.

2 Punkte für den Spieler/in mit der 7. höchsten Holzzahl.

1 Punkte für den Spieler/in mit der niedrigsten Holzzahl.

Bei Kegelgleichstand zweier Spieler/innen Heim und Gastmannschaft, erhält der Gastspieler/in die höchste Zusatzpunktzahl.

3258) Gesamtzahl der Punkte:

* 1 Punkt pro Spieler/in = 4 Punkte

* 2 Punkte fürs Gesamtergebnis der erspielten Kegel = 2 Punkte

* 1 Punkt für die Zusatzpunkte = 1 Punkte

Maximale Punktzahl = 7 Punkte

Maximale Zusatzpunkte = 26 Punkte

(Beispiel: 7 – 0 Punkte und 26 – 10 Zusatzpunkte)

3259) Bei einem Nicht-Antreten erhält die Forfait erklärende Mannschaft 0 Punkte und 0 Zusatzpunkte, der Gegner 7 Punkte, und 26 Zusatzpunkte.

3260) Bei zweimaligem Forfait wird die betreffende Mannschaft aus der Meisterschaft ausgeschlossen und als Letzte des Bezirks gewertet.

Artikel 16: Spielbogen

Wer führt den Spielbogen?

3265) Die Heimmannschaft ist verantwortlich für die korrekte Ausführung des Spielbogens.

Wie wird der Spielbogen geführt?

3266) Der Spielbogen muss unbedingt genau, sauber und vollständig ausgefüllt werden.

3267) Abkürzungen auf dem Spielbogen sind so vorzunehmen, dass sie weder zu Irrtümern noch zu Zweideutigkeiten führen können.

3268) Der Vorname der Spieler/innen muss immer vermerkt werden.

3269) Vor Spielbeginn notiert die Heimmannschaft ihre 4 Spieler/innen, dann die Gastmannschaft. Ersatzspieler/innen wird erst dann eingetragen, wenn Er oder Sie zum Einsatz kommen.

3270) Beide Vereine müssen den Spielbogen nach Spielende unterschreiben, ansonsten wird die Unterlassung vom Verbandsgericht geahndet.

3271) Allen notierten Spielern/innen wird ein Spiel angerechnet.

3272) Die Partien sind fortlaufend zu notieren, so wie die jeweiligen Kegel und Endergebnis der Kegel, so wie die Punkte, Zusatzpunkte und Endresultat.

3273) Eventuelle Beanstandungen resp. Reklamationen müssen mit der genauen Zeitangabe, auf der Vorderseite des Spielbogens kurz angedeutet werden. Die TKN muss in diesem, Fall sofort benachrichtigt werden.

3274) Erfolgt ein Protest (gebührenpflichtig) so muss eine ausführliches Schreiben innerhalb von 5 Werktagen per Einschreiben an das Verbandsgericht folgen.

3275) Das Original ist innerhalb von 5 Werktagen (Poststempel ist maßgebend) an die FLQ zu senden.

3276) Die erste Kopie muss der Gastmannschaft ausgehändigt werden.

3277) Unbenutzbar gewordene Spielbögen sind ebenfalls sofort an die FLQ zusenden.

3278) Falls eine Fortlaufende Nummer fehlt, wird dem führenden Verein eine Strafe vom Verbandsgericht auferlegt.

3279) Nur die aktuellen Spielbögen müssen benutzt werden und werden akzeptiert.

3280) Auf dem Spielbogen die Vereinsnummern, Vereinsnamen sowie die Lizenznummern der Spieler/innen eingetragen werden.

3281) Eine Spielverlegung muss unbedingt auf dem Spielbogen eingetragen werden.

Artikel 17: Verlegen eines Spieles

3285) Terminverlegungen dürfen unter bestimmten Voraussetzungen vorgenommen werden.

3286) Die Spiele können jedoch nur verlegt werden, wenn die Reihenfolge der Spielrunden eingehalten wird.

3287) Die TKN ist in diesen Fällen wenigstens 5 Werktage vor dem ursprünglich festgesetzten Termin zu benachrichtigen.

3288) Bei einem Notfall muss die in Frage kommende Mannschaft unverzüglich den Spielpartner, den Bahnbetreiber und die TKN telefonisch in Kenntnis setzen.

3289) Wenn keine Einigung erzielt wird, legt die TKN. ein Datum fest.

3290) Ein Spiel wird verlegt wenn es innerhalb von 45 Minuten unmöglich ist, die Bahn in Stand zu setzen.

3291) Kein Spieltermin darf ohne vorheriges Einverständnis der TKN verlegt werden. Die Verlegung eines Spieltermins muss unbedingt auf dem Spielbogen vermerkt werden.

Artikel 18: Auszeichnungen

3295) Recht auf ein Diplom haben nach der Meisterschaft:

- a) Der Landes- und Vizelandesmeister.
- b) Die Bezirks- und Vizebezirksmeister der verschiedenen Divisionen

3296) Eine ausländische Mannschaft kann wohl Bezirksmeister einer Division, jedoch nicht Landesmeister werden.

Artikel 19: Defekt der Bahn.

3297) Bei einem Defekt der Bahn, der innerhalb von 15 bis 45 Minuten behoben werden kann, haben die aktiven Spieler 5 Probewürfe auf ihrer Bahn, ohne dass die Kegel vorhanden sind.

3298) Ein Spiel wird verlegt wenn es innerhalb von 45 Minuten unmöglich ist, die Bahn in Stand zu setzen.

3299) Bei Neuanlegung eines Spiels:

A) Ist kein Block fertig gespielt, wird bei 0 gestartet.

B) Ist ein Block gespielt, wird der erste Block gewertet, und der zweite Block wird neu gespielt.

C) **Die Spieler/innen** die beim Spiel, vor Abbruch auf dem Spielbogen eingetragen wurden, **müssen die gleichen, beim NEUSTART sein.**

KAPITEL XXII

LANDESPOKAL - CLASSIC

Artikel 1: Teilnahmeberechtigt

3300) Alle Mannschaften müssen am Landespokal teilnehmen.

3301) Falls eine Mannschaft aus der Meisterschaft ausgeschlossen wird, ist sie automatisch aus dem Landespokal ausgeschlossen.

Artikel 2: Zusammenstellung einer Mannschaft

Definition einer Mannschaft:

3305) Eine Mannschaft besteht aus mehreren Spielern/innen die bei der FLQ lizenziert sind.

Zusammenstellung

3306) In einem Spiel werden 4 Spieler/innen eingesetzt.

3307) Eine Mannschaft besteht aus mindestens 5 Spieler/innen (Spielerlizenzen).

3308) Damen-und Herrenlizenzen sind ohne Einschränkung gleichgestellt.

Artikel 3: Austauschspieler.

3315) In einer Partie kann ein/e Spieler/in ausgewechselt werden, ohne Trainingskugeln.

Artikel 4: Auslosung

3320) Die Auslosung der Pokalspiele findet im Sitz der FLQ statt.

3321) Das Datum der öffentlichen Auslosung wird im Internet (www.flq.lu) veröffentlicht.

Artikel 5: Termine und Uhrzeit

3325) Die Ausscheidungen und das Finale werden vom 15. September bis Ende Mai ausgetragen.

3326) Das erste Ausscheidungsspiel darf nicht vor dem 15. September gespielt werden.

3327) Ein Ausscheidungsspiel darf nicht nach dem von der TKN festgelegten Datum gespielt werden.

B1 Die erstgenannte Mannschaft muss mit dem Bahnbetreiber und dem Spielpartner Kontakt aufnehmen.

3329) Die Spieldaten müssen innerhalb von 5 Werktagen schriftlich dem Sekretariat der FLQ gemeldet werden. Bei Nichteinhalten der Frist kann die TKN ein Datum festsetzen.

3330) Sollte die erstgenannte Mannschaft innerhalb von 3 Werktagen keinen Kontakt mit dem Spielpartner aufgenommen haben, so muss die Gastmannschaft den Sekretär der in Frage kommenden Mannschaft telefonisch an seine Pflichten erinnern, gegebenenfalls die TKN benachrichtigen.

3331) Spiele dürfen auch an den Wochenenden gespielt werden.

Artikel 6: Aufstellung des Spielkalenders.

3335) Die Aufstellung des Spielkalenders für die gesamte, Mitte September beginnende Saison wird von der TKN festgelegt und im KEELESPILLER, sowie auf der Homepage der FLQ (www.flq.lu) veröffentlicht.

3336) Die TKN behält sich das Recht vor, die Termine zu ändern.

Artikel 7: Training.

3340) Am Spieltag darf sich kein implizierter Spieler der Mannschaften auf den Bahnen einspielen, außer den **20** Probewürfen während dem offiziellen Training, vor Spielbeginn.

3341) Jede/r Spieler/in hat **5 Trainingskugeln pro Bahn, beginnend mit der Bahn rechts neben seiner Startbahn. Die Bahnen werden fortlaufend nach rechts gewechselt, sodass die letzten 5 Trainingskugeln auf der Startbahn geschoben werden.**

3345) **Wechselspieler/in** darf vor Spielbeginn seine Trainingskugeln spielen, bevor die Stammspieler ihre Trainingskugeln spielen.

Artikel 8: Ablauf eines Pokalspiels.

A) Kontrolle der Mannschaftsführer.

3350) Vor Spielbeginn kontrollieren die Kapitäne die Lizenzen, die Listings (obligatorisch) und falls vorhanden die Kugelpässe.

3351) Die Heimmannschaft nimmt die Eintragung auf dem Spielbogen vor.

B) Spielablauf.

3355) Gespielt wird über 4 Bahnen.

3356) Alle Spiele werden zu **2 Mannschaften bestritten.**

3357) Nach den **20** Probewürfen, wird das Spiel gestartet.

3358) Gespielt werden auf jeder Bahn (Bahnen 1 – 4) 15 Holz auf die Vollen und dann 15 Holz auf Abräumen (Gesamtzahl der Holz 120)

3359) Eine Wartezeit von maximal 15 Minuten kann einer Mannschaft zugestanden werden, welche vor Spielbeginn nicht spielfähig ist.

3360) Wenn alle Mannschaften mit Minimum 2 Spielern/innen vertreten sind, kann das Spiel gestartet werden.

C) Antreten der Mannschaften.

Mit 2 Mannschaften.

B1 Die Heimmannschaft beginnt in Block 1 und Block 2, mit je einem Spieler auf den Bahnen 1 und 3.
Die Gastmannschaft beginnt in Block 1 und 2, mit je einem Spieler auf den Bahnen 2 und 4.

D) Bahnwechsel.

3363) Der Spieler der das Spiel auf Bahn 1 beginnt, wechselt dann auf Bahn 2, dann auf Bahn 3 und als letztes auf die Bahn 4.

3364) Der Spieler der das Spiel auf Bahn 2 beginnt, wechselt dann auf Bahn 3, dann auf Bahn 4 und als letztes auf die Bahn 1.

3365) Der Spieler der das Spiel auf Bahn 3 beginnt, wechselt dann auf Bahn 4, dann auf Bahn 1 und als letztes auf die Bahn 2.

3366) Der Spieler der das Spiel auf Bahn 4 beginnt, wechselt dann auf Bahn 1, dann auf Bahn 2 und als letztes auf die Bahn 3.

E) Spielerwechsel.

3367) In einer Partie kann ein/e Spieler/in ausgewechselt werden.

3368) Ein/e Spieler/in der/die ausgewechselt wurde, darf nicht mehr eingesetzt werden.

3369) Der/die Wechselspieler/in, beginnt dort wo der Stammspieler/in aufhört, und das ohne Trainingskugel.

3370) Der Spielerwechsel muss dem oder den Kapitän/en gemeldet werden.

Artikel 9: Spielwertung.

In den Ausscheidungsspielen.

3376) Wenn 2 Mannschaften antreten, kommt die Mannschaft mit dem höchsten Total der Kegel eine Runde weiter.

3377) Bei Gleichstand zählen in der Reihenfolge:

- a) Total der Kegel der 4 Spieler einer Mannschaft, über 4 Bahnen auf Abräumen.
- b) Total des Spielers mit dem höchsten Total der Kegel mit 120 Holz über 4 Bahnen.
- c) Total des Spielers mit dem höchsten Total der Kegel auf Abräumen über 4 Bahnen. (60 Holz)
- d) Total des Spielers mit dem höchsten Total der Kegel auf Abräumen über 1 Bahn. (15 Holz)

Im Finale.

3378) Landesmeister im Pokal ist die Mannschaft mit dem höchsten Total der Kegel.

3379) Vize-Landesmeister im Pokal ist die Mannschaft mit dem 2 höchsten Total der Kegel.

3380) Bei Gleichstand zählt die Reihenfolge wie bei den Ausscheidungen.

3381) Bei Nicht-Antreten einer Mannschaft ist die abwesende Mannschaft vom Pokal ausgeschlossen und wird mit einem Forfait bestraft. (Laut Strafenskala)

Artikel 10: Spielbogen.

A) Wer führt den Spielbogen.

3385) Die erstgenannte Mannschaft führt den Spielbogen.

B) Wie wird der Spielbogen geführt.

3386) Der Spielbogen muss unbedingt genau, sauber und vollständig geführt werden.

3387) Abkürzungen auf dem Spielbogen sind so vorzunehmen, dass sie weder zu Irrtümern noch zu Zweideutigkeit Anlass geben können.

Beim selben Namen muss der Vorname vermerkt werden, um Verwechslungen zu vermeiden.

3388) Vor Beginn des Spieles sind nur die 4 Spieler/innen zu notieren, die eingesetzt werden. Der Ersatzspieler/in wird erst notiert, wenn er oder sie eingewechselt wird.

3389) Alle Vereine müssen den Spielbogen nach Spielende unterzeichnen, ansonsten wird die Unterlassung vom Verbandsgericht geahndet.

3390) Eventuelle Beanstandungen resp. Reklamationen müssen mit der **genauen Zeitangabe** versehen auf der Vorderseite des Spielbogens kurz angedeutet werden.

3391) Das Original des Spielbogens ist innerhalb von 5 Werktagen (Poststempel maßgebend) an die FLQ zu senden.

3392) Die 1. Kopie muss der Gastmannschaft/en ausgehändigt werden.

3393) Auf dem Spielbogen müssen der Vereinsname, Vereinsnummer sowie die Lizenznummern der Spieler/innen eingetragen werden.

3394) Unbedingt ist jede mit Erlaubnis der TKN vorgenommene Spielverlegung auf dem Spielbogen zu notieren.

Artikel 11: Verlegen eines Spiels.

3400) Terminverlegungen dürfen unter bestimmten Voraussetzungen vorgenommen werden.

3401) Die Spiele können jedoch nur innerhalb einer jeweiligen Runde verlegt werden.

3402) Die TKN ist in diesen Fällen wenigstens 5 Werktage vor dem ursprünglich festgelegten Termin schriftlich (Formular auf Homepage der FLQ) zu benachrichtigen.

3403) Bei einem Notfall muss die in Frage kommende Mannschaft/en unverzüglich dem Spielpartner/en dem Bahnbetreiber (Brasserie um Dill) und der TKN telefonisch in Kenntnis setzen.

3404) Kein Spieltermin darf ohne vorheriges Einverständnis der TKN verlegt werden.

Artikel 12: Defekt der Bahn.

3410) Bei einem Defekt der Bahn, der innerhalb von 15 bis 45 Minuten behoben werden kann, haben die aktiven Spieler 5 Probewürfe auf ihrer Bahn, ohne dass die Kegel vorhanden sind.

3411) Ein Spiel wird verlegt wenn es innerhalb von 45 Minuten unmöglich ist, die Bahn in Stand zu setzen. Bei Neuanlegung des Spiels, wird das Spiel bei 0 begonnen und jeder Spieler/in hat 5 Trainingskugeln pro Bahn.

Artikel 13: Auszeichnungen.

3415) Pokalsieger und Finalist erhalten einen Pokal.

3416) Der Pokalsieger und Finalist erhalten ein Diplom.

Artikel 14: Sontiges.

3420) Der Pokalsieger hat in der kommenden Saison in der 1. Ausscheidungsrunde ein Freilos.

3421) Eine Doppellizenz zählt nicht im Pokal, der/die Spieler/in muss in der Stammmannschaft spielen.

KAPITEL XXIII

EINZEL UND PAARWETTBEWERB - CLASSIC

Artikel 1: Teilnahmeberechtigt

3450) Jeder lizenzierte Spieler darf an den Einzelmeisterschaften teilnehmen.

Kategorien:

3451) Die Teilnehmer treten in verschiedenen Kategorien an.

3452) Zu beachten ist, dass jeder Start (Dame oder Herr) immer in der jeweiligen Altersklasse erfolgen muss. Entscheidend für die Einteilung in der jeweiligen Klasse ist das Geburtsjahr.

Einzelmeisterschaft

1. Damen

Klasse Damen: Starten bis zum 49. Lebensjahr.

Klasse Seniorinnen A: Starten ab dem 50. bis 59. Lebensjahr.

Klasse Seniorinnen B: Starten ab dem 60. bis 69. Lebensjahr.

Klasse Seniorinnen C: Starten ab dem 70. Lebensjahr.

2. Herren

Klasse Herren: Starten bis zum 49. Lebensjahr.

Klasse Senioren A: Starten ab dem 50. bis 59. Lebensjahr.

Klasse Senioren B: Starten ab dem 60. bis 69. Lebensjahr.

Klasse Senioren C: Starten ab dem 70. Lebensjahr.

3. Junioren (Damen und Herren)

Klasse Junioren Damen : Starten bis zum 24. Lebensjahr.

Klasse Junioren Herren : Starten bis zum 24. Lebensjahr.

Paarmeisterschaft (Tandem)

4. Paar

Klasse Damen: Hier starten zwei Damen.

Klasse Herren: Hier starten zwei Herren.

Klasse Gemischt: Hier starten eine Dame und ein Herr.

Kategorie Junioren/innen und Mixte: bis zum 24. Lebensjahr.

Kategorie Damen, Herren und Mixte: bis zum 49. Lebensjahr.

Kategorie Senioren/innen und Mixte: ab dem 50. Lebensjahr.

Artikel 2: Termine und Uhrzeit

3455) Die Termine und Uhrzeiten werden von der TKN vor der Saison festgelegt.

Artikel 3: Training

3460) Die Trainingzeiten und Bahnen werden auf dem Site der FLQ veröffentlicht.

3461) Jeder Spieler/in hat vor der EM, auf der Startbahn 5 Probewürfe.

Jeder Spieler/in hat vor dem Paarkampf, auf der Startbahn 3 Probewürfe.

3462) Am Spieltag darf sich kein implizierter Spieler auf den Bahn einspielen, außer den Probewürfen.

Artikel 4: Spielmodus

Einzelmeisterschaft Damen und Herren.

3465) Vor Beginn spielt jeder Spieler/in, auf seiner Startbahn 5 Probewürfe.

3466) Gespielt wird auf den Bahnen 1 bis 4, je 15 Kugeln in die Vollen und 15 Kugeln Abräumen.
(30 Kugeln pro Bahn, insgesamt 120 Kugeln).
Nach der ersten Bahn gibt es keine Trainingskugeln mehr.

Paarkampf.

3469) Vor Beginn spielt jeder Spieler/in, auf seiner Startbahn 3 Probewürfe.

3470) Gespielt wird auf den Bahnen 1 bis 4, je 30 Kugeln Abräumen. (Insgesamt 120 Kugeln)
Nach der ersten Bahn gibt es keine Trainingskugeln mehr.

Artikel 5: Ablauf der Ausscheidungen oder der Finalrunde.

Einzelmeisterschaft Damen und Herren.

3475) Die Reihenfolge der Spieler/innen werden vor Beginn der ersten Ausscheidung oder der Finalrunde auf dem Site der FLQ, mit Uhrzeit veröffentlicht.

3476) Der Spieler/in spielt seine 5 Probewürfe. Anschließend spielt er 15 Kugeln in die Vollen und 15 Kugeln Abräumen.
Danach wechselt, Er oder Sie auf die nächste Bahn und spielt 15 Kugeln in die Vollen und 15 Kugeln Abräumen, ohne Probewurf.
Dann wechselt, Er oder Sie auf die dritte Bahn, hier werden 15 Kugeln in die Vollen und 15 Kugeln Abräumen gespielt, ohne Probewurf.
Dann wechselt Er oder Sie auf die letzte Bahn, hier werden 15 Kugeln in die Vollen und 15 Kugeln Abräumen gespielt, ohne Probewurf.

3477) Beide Ausscheidungsrunden können am selben Tag ausgetragen werden.

Paarkampf.

3480) Die Reihenfolge der Paare werden vor Beginn der ersten Ausscheidung oder der Finalrunde auf dem Site der FLQ, mit Uhrzeit veröffentlicht.

3481) Die Spieler/innen spielen jeder 3 Probewürfe. Anschließend spielen sie abwechselnd 30 Kugeln Abräumen.
Danach wechseln Sie auf die zweite Bahn und spielen 30 Kugeln Abräumen, ohne Probewurf.
Dann wechseln Sie auf die dritte Bahn, hier werden 30 Kugeln Abräumen gespielt, ohne Probewurf.
Dann wechseln Sie auf die letzte Bahn, hier werden 30 Kugeln Abräumen gespielt, ohne Probewurf.

3482) Beim Paarkampf beginnt der eine Spieler/in auf den Bahnen 1 und 3, der andere Spieler/in auf den Bahnen 2 und 4.

Artikel 6: Abmeldung zur Ausscheidung oder zum Endspiel

Einzelmeisterschaft Damen und Herren.

3490) Kann ein Spieler/in nicht antreten, so ist die TKN innerhalb von 5 Werktagen zu benachrichtigen. Unentschuldigtes Fehlen wird dem Verbandsgericht gemeldet und mit einer Strafe belegt. Eine Ausnahme wird bei einer gerechtfertigten Entschuldigung gemacht.

- 3491) Bei Nichtantreten zu der einen oder anderen Gruppe aus triftigen Gründen, kann ein eingeschriebener Spieler/in sich durch einen anderen Spieler/in seines Vereins vor der ersten Ausscheidung ersetzen lassen.
- 3492) Wenn ein Spieler/in nicht in einer Gruppe antreten kann, so muss er sich mit einem Spieler/in einer anderen Gruppe in Verbindung setzen um die Gruppe zu tauschen. Der Tausch muss der TKN unverbindlich mitgeteilt werden.

Paarkampf.

- 3495) Kann ein Spieler/in nicht antreten, so ist die TKN innerhalb von 5 Werktagen zu benachrichtigen. Unentschuldigtes Fehlen wird dem Verbandsgericht gemeldet und mit einer Strafe belegt. Eine Ausnahme wird bei einer gerechtfertigten Entschuldigung gemacht.
- 3496) Bei Nichtantreten zu der einen oder anderen Gruppe aus triftigen Gründen, kann ein eingeschriebene Spieler/in sich durch einen anderen Spieler/in seines Vereins oder eines anderen Verein ersetzen lassen.
- 3497) Wenn ein Paar nicht in einer Gruppe antreten kann, so muss er sich mit einem Paar einer anderen Gruppe in Verbindung setzen um die Gruppe zu tauschen. Der Tausch muss der TKN unverbindlich mitgeteilt werden.

Artikel 7: Spielwertung

Einzelmeisterschaft Damen und Herren.

3500) Die 4 Spieler/innen mit dem höchsten Total der Ausscheidungsrunden aus allen Gruppen qualifizieren sich für die Finalrunde.

3501) Bei Gleichstand:

- 1) zählt das Total der höchsten Räumgasse.
- 2) zählt das Total der **vier** Räumgassen.
- 3) zählt das Total der höchsten Holzzahl auf die Vollen einer Gasse.
- 4) Besteht dann noch Gleichstand, so werden 5 Kugel auf die Vollen abräumen gespielt.

Paarkampf.

3505) Die 4 Paare mit dem höchsten Total der Ausscheidungsrunden aus allen Gruppen qualifizieren sich für die Finalrunde.

3506) Bei Gleichstand:

- 1) zählt das Total der höchsten Räumgasse.
- 2) zählt das Total der Räumgassen.
- 3) zählt das Total der drei höchsten Räumgassen.
- 4) Besteht dann noch Gleichstand, so werden pro Spieler/in je 3 Kugel, abwechselnd auf die Vollen abräumen gespielt.

Artikel 8: Auszeichnungen

Einzelmeisterschaft Damen und Herren und Paarkampf.

3510) Die 3 erstklassierten Teilnehmer eines jeden Wettbewerbs erhalten eine Gold-, Silber-, respektive Bronze-medaille.

3511) Landesmeister kann nur ein/e föderierter/e Spieler/in mit luxemburger Nationalität werden.

3512) Ein föderierter Spieler/in, ausländischer Nationalität, kann wohl an den Einzelmeisterschaften der verschiedenen Wettbewerbe teilnehmen, jedoch kann er nicht Landesmeister/in irgendeiner Klasse werden.

3513) Die Spieler/in erhält eine Goldmedaille als FLQ-meister.

3514) Wenn der erstklassierte Teilnehmer die in Frage kommenden Bedingungen nicht erfüllt, so erhält er (sie) ein Diplom als FLQ-meister.

Artikel 9: Defekt der Bahn.

3520) Bei einem Defekt der Bahn, der innerhalb von 15 bis 45 Minuten behoben werden kann, haben die aktiven Spieler 5 Probewürfe auf ihrer Bahn, ohne dass die Kegel vorhanden sind.

3521) Ein Spiel wird verlegt wenn es innerhalb von 45 Minuten unmöglich ist, die Bahn in Stand zu setzen.

3522) Bei Neuanlegung des Spiels, wird das Spiel bei 0 begonnen.

3523) **Probewürfe bei der EM** der Herren und Damen hat jeder Spieler/in 5 Trainingskugeln auf der Startbahn.

3524) **Probewürfe beim Tandemwettbewerb** hat jeder Spieler/in 3 Trainingskugeln auf der Startbahn.

KAPITEL XXIV

KUGELN

Artikel 1: Größe der Kugel

3550) Bei den Kugeln sind drei Masse vorhanden, die nach Altersklasse gestaffelt sind

- * **14 cm:** Nur für Schüler. (Altersklasse 6 – 10 Jahre Schüler, 11 – 14 Jahre A - Jugend)
- * **15cm:** Diese Größe darf von allen ab dem 15. Lebensjahr benutzt werden.
- * **16 cm:** Nur ab dem 15. Lebensjahr darf diese Größe gespielt werden.

Artikel 2: Eigene Kugeln

3555) Das Spielen mit eigenen Kugeln (14cm – 15cm – 16cm) ist gestattet.

3556) Jede Kugel muss ausnahmslos mit einer **Nummer** gekennzeichnet, und mit einem **Kugelpass von der FLQ** versehen sein.

3557) Es wird zwischen Vereinskugeln und personifizierten Kugeln unterschieden.

3558) **Personifizierte Kugeln** sind namentlich auf einen/e Spieler/in ausgestellt und dürfen **nur** von diesem/er benutzt werden.

Der/die Spieler/in muss mindestens zwei Kugeln von **gleicher Größe und Farbe** besitzen.

Mit diesen dürfen Mannschafts-, Einzel- und Paarbewerbe bestritten werden.

Der/die Spieler/in ist verantwortlich für das Entfernen und das spätere Hinzufügen der Kugeln des Bahnbetreibers in den Kugeltrog.

3559) **Vereinskugeln** sind für alle Mannschaften eines Vereines für die Mannschaftsbewerbe zugelassen, und dürfen zusätzlich von allen Spieler/innen dieses Vereins zum Mannschafts-, Einzel- und Paarbewerb verwendet werden.

Der Verein muss mindestens fünf Kugeln von **gleicher Größe und Farbe** besitzen.

Der Verein ist verantwortlich für das Entfernen und das spätere Hinzufügen der Kugeln des Bahnbetreibers in den Kugeltrog.

3560) Vor Spielbeginn eines Bewerbes sind Kugelpass und Kugeln auf die Rechtmäßigkeit von der gegnerischen Mannschaft zu überprüfen.

3561) Es ist jedoch erlaubt, während der Spielserie zusätzlich auch oder ausschließlich mit den aufgelegten Kugeln des Veranstalters zu spielen.

3562) **Für alle auftretenden Schäden an den Kugeln haftet ausschließlich der Eigentümer.**

3563) **Internationale Bewerbe** werden ausschließlich mit **16er Kugeln** gespielt

KAPITEL XXV

SPORTBEKLEIDUNG

Artikel 1: Kleidung und Sportschuhe

3580) Bei der Kleidung, der Herren und Damen müssen die Hosen oder Röcke, die Trikots oder Hemden und die Socken **einheitlich von Farbe und Form**, in einer Mannschaft sein. Das Gleiche gilt auch für gemischte Mannschaften.

* **DAMEN:** Sporthose oder Rock oder Latexhosen oder Radlerhosen.
Sporttrikot oder Sporthemd, Socken und Sportschuhe.

* **HERREN:** Kurze Sporthose, Sporttrikot oder Sporthemd. Socken und Sportschuhe.

3581) Das Tragen von einer **langen Hose** ist bei begründeten Ausnahmefällen erlaubt. (**Antrag bei der TKN**)

3582) **Sportschuhe sind Pflicht**, hier wird auf eine Einheitlichkeit verzichtet.

3583) Das Tragen eines Trainingsanzugs ist erlaubt, aber nur während der Einspielzeit.

3584) BEI ALLEN BEWERBEN DARF NUR IN SPORTBEKLEIDUNG GEKEGELT WERBEN.

3585) Der Vereinsname muss auf dem Dress gut SICHTBAR sein.

3586) Für Klubmannschaften ist die **WERBUNG** auf der Sportkleidung frei, **außer Werbung für Tabakwaren.**

KAPITEL XXVI

TRANSFERZEIT

Artikel 1: Vereinswechsel-Transferzeit

3590) Es gibt es nur eine Transferzeit, gültig vom 16. Mai bis zum 30. Juni.

3591) Die Anzahl der spielberechtigten Lizenzen einer Damen/Herrenmannschaft darf nicht unter 5 fallen.

3592) Die Anzahl der spielberechtigten Lizenzen einer gemischten Mannschaft darf nicht unter 6 (3 Damen und 3 Herren) fallen.

3593) Spieler/innen, deren Verein sich **vor der Generalversammlung** abgemeldet hat, dürfen sofort einem neuen Verein beitreten indem eine Lizenz beantragt wird und falls keine Schulden bei der F.L.Q. bestehen.

KAPITEL XXVII

SONSTIGES

Artikel 1: Beiträge

3595) Siehe Spielreglement der Nationalen Klubmeisterschaft der F.L.Q.

Artikel 2: Gebühren

3596) Siehe Spielreglement der Nationalen Klubmeisterschaft der F.L.Q.

Artikel 3: Proteste

3597) Siehe Spielreglement der Nationalen Klubmeisterschaft der F.L.Q.

Artikel 4: Berufungen

3598) Siehe Spielreglement der Nationalen Klubmeisterschaft der F.L.Q.

Artikel 5: Strafen

3599) Siehe Spielreglement der Nationalen Klubmeisterschaft der F.L.Q.

Artikel 6: Strafenskala

3600) **Die offizielle Strafenskala befindet sich im Anhang.**

		OFFIZIELLE STRAFENSKALA DER SEKTION NATIONAL	
			Betrag
A		SPIELBOGEN	
	1	Fehler, respektive ungenaue Angaben auf dem Spielbogen	€8.00
	2	Im Wiederholungsfall während der Saison von A1	+ 4.00 €
	3	Zu spätes Einsenden des Spielbogens (innerhalb von 5 Werktagen)	€10.00
	4	Im Wiederholungsfall während der Saison von A3	+ 5.00 €
	5	Nichteinsenden des Spielbogens	€20.00
	6	Im Wiederholungsfall während der Saison von A5	+ 10.00 €
	7	Nichtunterschreiben des Spielbogens	€50.00
	8	Nichteinsenden des unbenutzbar gewordenen Spielbogens	€10.00
B		LIZENZEN	
	1	Nichtabliefern einer Lizenz eines austretenden Mitglieds innerhalb von 5 Werktagen	€25.00
	2	Nichtvorhandensein der Lizenzen und/oder des Listings bei einem offiziellen Wettbewerb	€15.00
	3	Im Wiederholungsfall während der Saison von B2	+ 7.50 €
C		SPIELREGLEMENTE	
	1	Nicht vorhanden im Klublokal	€10.00
	2	Nicht vorhanden bei der Mannschaft, die den Spielbogen führt	€10.00
	3	Im Wiederholungsfall während der Saison von C1	+ 5.00 €
	4	Im Wiederholungsfall während der Saison von C2	+ 5.00 €
D		FESTLEGEN DER SPIELDATEN	
	1	Abwesenheit einer Mannschaft beim Festlegen	€100.00
	2	Ändern der festgelegten Spieldaten ohne Mitteilung an die FLQ	€20.00
	3	Im Wiederholungsfall während der Saison von D2	+ 10.00 €
	4	Zu spätes Einsenden des festgelegten Datums (innerhalb von 5 Werktagen)	€10.00
	5	Im Wiederholungsfall während der Saison von D4	+ 5.00 €
	6	Nichtmelden von Spieldaten bei Pokalspielen	€25.00
	7	Im Wiederholungsfall während der Saison von D6	+ 12.50 €
E		FORFAIT	
	1	Ungerechtfertigtes Nichtantreten bei einem Meisterschaftsspiel	€150.00
	2	Im Wiederholungsfall während der Saison von E1: Geldstrafe	€300.00
	3	Ab dem 3. FF innerhalb einer Saison: 2-Ligen-Abstieg	
	4	Ungerechtfertigtes Nichtantreten bei einem Pokalspiel: Geldstrafe und Ausschluss aus dem Pokal	€150.00

	5	Ungerechtfertigtes Nichtantreten bei einem Challengespiel: Geldstrafe und Ausschluss aus dem Challenge	€50.00
	6	Ungerechtfertigtes Nichtantreten bei einer Ausscheidung der Einzelmeisterschaft	€25.00
	7	Ungerechtfertigtes Nichtantreten bei einem Finale der Einzelmeisterschaften	€50.00
F		EINSETZEN VON B-A, C-B, D-C, E-D SPIELERN	
	1	Einsetzen von oben erwähnten Spielern in einer tiefer eingestuften Mannschaft: Geldstrafe + FF	€50.00
	2	Im Wiederholungsfall während der Saison von F1: Geldstrafe, FF und Sperre des Spielers	+ 25.00 €
	3	Einsetzen von Spielern ohne gültige Lizenz: Geldstrafe + FF	€50.00
	4	Im Wiederholungsfall während der Saison von F3: Geldstrafe, FF und Sperre des Spielers	+ 25.00 €
	5	Anzahl der erlaubten Spiele überschritten: Geldstrafe + FF	€50.00
	6	Im Wiederholungsfall während der Saison von F5: Geldstrafe, FF und Sperre des Spielers	+ 25.00 €
G		SPIELBAHN, KEGEL UND KUGELN	
	1	Die von der FLQ vorgeschriebenen Kugeln sind nicht vorhanden	€50.00
	2	Während der Saison werden Kugeln entfernt oder hinzugefügt: Geldstrafe und FF	€50.00
	3	Im Wiederholungsfall während der Saison von G2: Geldstrafe und FF	+ 25.00 €
	4	Während der Saison wird das ganze Kegelspiel ohne Genehmigung ausgetauscht: Geldstrafe und FF	€50.00
	5	Verwendung von nicht homologiertem Material	€50.00
	6	Im Wiederholungsfall während der Saison von G5: Geldstrafe und Bahnausschluss	€100.00
	7	Nichtmitteilen der Umänderung der Bahn	€100.00
H		KONGRESS	
	1	Vereine, welche nicht am Kongress teilnehmen	€100.00
	2	Bei jedem Wiederholungsfall von H1 wird die Strafe verdoppelt	
	3	Vorzeitiges Verlassen des Kongresses	€100.00
	4	Bei jedem Wiederholungsfall von H3 wird die Strafe verdoppelt	
I		NICHTBEZAHLEN DER STRAFEN	
	1	1. Mahnung	€10.00
	2	2. Mahnung	€25.00
	3	Nach der 2. Mahnung: Geldstrafe und Ausschluss aus allen Wettbewerben der FLQ	€50.00
J		RESPEKTLOSIGKEIT	
	1	Respektlosigkeit in jeglicher Form (auch soziale Netzwerke) eines Spielers oder Vereins gegenüber den Verantwortlichen der FLQ: Sperre	1 Jahr
	2	Im Wiederholungsfall von J1: Sperre	3 Jahre
	3	Respektlosigkeit in jeglicher Form (auch soziale Netzwerke) der Verantwortlichen der FLQ gegenüber den Spielern oder Vereinen: Sperre	1 Jahr
	4	Im Wiederholungsfall von J3: Sperre	3 Jahre

K	SONSTIGES	
	1 Nichtmitteilen eines Ersatzsekretärs (bei Abwesenheit des Letzteren)	€25.00
	2 Unsportlichkeit	€50.00
	3 Im Wiederholungsfall von K2	€100.00
	4 Alle hier nicht berücksichtigten Fälle werden vom Verbandsgericht entschieden.	
	5 Dokumentenfälschung: Geldstrafe und Ausschluss aus dem Verband	€250.00
	6 Nichteinsenden von bestehenden Vereinsstatuten an die FLQ	€100.00
	7 Im Wiederholungsfall während der Saison von K5	€200.00