

Spielreglement im Sportkegeln der F.L.Q.

Luxemburg, den 15. Februar 2026

Um das Lesen dieses Reglements zu vereinfachen, sind die Begriffe wie „Kegler“ und „Spieler“ als geschlechtsneutral anzusehen und stehen somit gleichermaßen für Spielerinnen und Spieler.

Inhalt

1.	Gültigkeit des Reglements	3
2.	Teilnahmeberechtigung	3
3.	Einteilung der Mannschaften	4
4.	Mannschaftsstärke	4
5.	Einteilung der Divisionen	4
6.	Titelvergabe	4
7.	World-Cup	5
8.	Auf- und Abstiegsformel	5
9.	Vereinswechsel und Transferzeit	6
10.	Bahnanlagen	6
11.	Mannschaften (A-B-C-D) und Wechselspieler	6
12.	Spielkalender – Punktwertung - Spielmodus	7
13.	Ablauf eines Meisterschaftsspiels	8
14.	Luxembourg Loterie Nationale Cup	10
15.	Auswechselspieler	11
16.	Spielzeit	11
17.	Spielbereich	11
18.	Einzelmeisterschaft	12
19.	Tandemmeisterschaft	13
20.	Betreuer	14
21.	Schiedsrichter	14
22.	Allgemeines	15
23.	Spielunterbrechung	16
24.	Wurfwertung	16
25.	Fehlwurf	16
26.	Nullwürfe (NBS-Regeln)	16
27.	Altersklassen	17
28.	Lizenzen – Beiträge – Gebühren	18
29.	Proteste – Berufungen – Strafenskala	18
30.	Kleidung – Werbung	22
31.	Internationale Begegnungen	22
32.	Doping	23
33.	Wechsel der Staatsbürgerschaft	23
34.	Ausländische Vereine (Vereinsitz im Ausland)	23

➔ Die in rot gefärbten Reglemente sind noch von der Generalversammlung zu bestätigen

1. Gültigkeit des Reglements

- a. Dieses Reglement tritt ab der Saison 2025-2026 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 übergeordneten internationalen Verbände.
- b. Zusätze, resp. Änderungsvorschläge, können sowohl von der TKS (Sektionsvorstand) als auch von den Vereinen eingereicht werden.
- c. Diese Zusätze, resp. Änderungsvorschläge benötigen nicht das Einverständnis vom Kongress der F.L.Q., sondern werden in einer Generalversammlung der Sportkegelvereine beschlossen.
- d. Alle von der F.L.Q. organisierten Sportkegelveranstaltungen fallen unter dieses Reglement.
- e. Sollte ein Härtefall auftreten, so ist das sofort der TKS mitzuteilen. Entscheidungen bei eventuellen Problemen, zu denen dieses Reglement keine Lösung bietet, werden von der TKS genommen.

2. Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind im Prinzip:

a) Meisterschaft:

- a. Alle Mannschaften, welche sich bis zum 20.Juni der neuen Saison schriftlich beim Generalsekretariat angemeldet haben.
- b. Alle Spieler, die von ihren Vereinen angemeldet wurden und dadurch im Besitz einer gültigen Lizenz sind. Nicht spielberechtigt sind Spieler, die eine Sportkeglerlizenz bei einem ausländischen Verband haben.
- c. Ein Spieler, der von einem abgemeldeten Verein bei einem neuen Verein angemeldet wird, ist nur spielberechtigt, wenn sein abgemeldeter Verein keine Schulden bei der F.L.Q. hat. Ist dies nicht der Fall, so muss er „seinen“ Teil der Schulden solidarisch begleichen, um seine Spielberechtigung zu erhalten. (Beispiel: ein abgemeldeter Verein mit 6 Spielern hat 300€ Schulden. Der Spieler muss also 50€ zahlen, um spielberechtigt zu werden)
- d. Ein Spieler aus einem ausländischen Verein muss eine Freigabe von diesem Verein vorlegen.

b) Einzel und Tandemmeisterschaft:

1. Alle Kegler, die während der laufenden Saison eine gültige luxemburgische Sportkeglerlizenz besitzen.

2. Spieler, die keine Sportlizenz haben, können eine FLQ-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.

4. Mannschaftsstärke

- a. Eine Mannschaft setzt sich aus Minimum 5 Spielern zusammen.
- b. Besteht ein Verein aus mehreren Mannschaften (B.C. oder D.) so muss die letzte Mannschaft aus Minimum 6 (sechs) Spielern bestehen, alle anderen Mannschaften müssen lediglich 4 (vier) Spieler melden.
- c. Die Vereine dürfen sich nur als reine Damen- oder Herrenmannschaft anmelden. Gemischte Mannschaften sind nicht gestattet.
- d. 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. Einteilung der Divisionen

6 Mannschaften bilden eine Division. Gespielt wird eine Hin- und eine Rückrunde, d.h. es werden 10 Spiele pro Saison gespielt. In der untersten Division kann der Spielmodus, abhängig von der Anzahl der Restmannschaften, abweichen.

**Es dürfen maximal 2 Mannschaften aus einem Verein in der Nationaldivision spielen.
Wenn eine Mannschaft nicht aufsteigen darf, rückt automatisch die nächstmögliche Mannschaft nach. Das gleiche gilt für die Barrage Spiele.**

6. Titelvergabe

- a. Die erstklassierte Mannschaft der Nationaldivision wird luxemburgischer Meister (Ausnahme s. Art. 34)

- b. Die erstklassierte Mannschaft der Ehrenpromotion wird Meister der Ehrenpromotion, usw. Solange keine eigene Damenmeisterschaft besteht, wird die höchstklassierte Damenmannschaft Landesmeister, sofern alle Damenmannschaften in einer Division spielen. Ausnahme: sollte sich eine Damenmannschaft durch nicht erspielte Punkte (Forfaitpunkte) als erste Damenmannschaft klassieren, werden Barragespiele angesetzt. Sollte der Fall eintreten, dass nicht mehr alle Damenmannschaften in einer Division spielen, werden Barragespiele angesetzt, wo alle Damenmannschaften gegeneinander in Hin- und Rückspielen gegeneinander antreten.

7. World-Cup

Am World Cup nehmen die Landesmeister der Damen und Herren teil. Sollten zwei Mannschaften startberechtigt sein, qualifiziert sich auch der Pokalsieger für den World Cup. Sollte dieser identisch mit dem Landesmeister sein, qualifiziert sich der Vizemeister.

8. Auf- und Abstiegsformel

- die letztplatzierte Mannschaft der Nationaldivision steigt in die Ehrenpromotion ab
- der Meister der Ehrenpromotion steigt in die Nationaldivision auf
- die letztplatzierte Mannschaft der Ehrenpromotion steigt in die Promotion ab
- der Meister der Promotion steigt in die Ehrenpromotion auf
- die letztplatzierte Mannschaft der Promotion steigt in die 1. Division ab
- der Meister der 1. Division steigt in die Promotion auf, usw.
- Die zweitletztplatzierte Mannschaft einer jeden Division spielt mit den Vizemeister der drunter liegenden Division Barragespiele (Hin- und Rückspiel) für den Verleib resp. den Aufstieg.
- **Es werden keine Hin- und Rückspiele ausgeführt, wenn die 2 Mannschaften in dem selben Verein spielen.**

Bedingt durch Abmeldungen könnte es vorkommen, dass diese Regelung nicht eingehalten werden kann. Falls dies passieren sollte, wird die TKS der Generalversammlung eine geeignete Lösung vorschlagen.

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.

9. Vereinswechsel und Transferzeit

- a. Die Transferzeit gilt vom 16. Mai bis zum 30. Juni
- b. Wenn ein Spieler in der Hinrunde kein Spiel für seinen Verein bestritten hat kann er nach der Hinrunde einen Vereinswechsel vollziehen.
- c. Auch internationale Transfers sind nur in der vorgesehenen Transferzeit erlaubt.
- d. Bei einem internationalen Wechsel sollte der Verband eine schriftliche Freigabe an die NBS senden, damit der Wechsel offiziell getätigt werden kann.

10. Bahnanlagen

- a. Die Mannschaften aller Divisionen dürfen sich ihre Heimbahnen im In- und Ausland auswählen.
- b. Die Mannschaften müssen ihre Heimbahnen der F.L.Q. schriftlich mitteilen.
- c. Die gewählte Anlage darf nicht mehr als 100km Luftlinie von Luxemburg-Stadt entfernt liegen.
- d. Umkleideräume und Duschen müssen vorhanden sein.
- e. Die Anlagen, welche sich im Ausland befinden, müssen vom jeweiligen Verband für die Sportkegelwettbewerbe zugelassen sein.
- f. Mannschaften, die ihre Heimbahnen auf einer (8) Achtbahnanlage haben, müssen auf den Bahnen 1-4 oder 5-8 spielen.
- g. Am Tag eines Meisterschaftsspiels dürfen die Spieler der antretenden Mannschaften nicht auf den Bahnen, wo das Meisterschaftsspiel stattfindet, trainieren. Dasselbe gilt auch für die Cup- Spiele. Falls mehr als 4 Bahnen vorhanden sind, so dürfen die Spieler **in der letzten Stunde vor Spielbeginn** auf den anderen Bahnen nicht mehr trainieren. Dies gilt ebenfalls für Classic-Bahnen.

11. Mannschaften (A-B-C-D) und Wechelspieler

- a. Wenn zwei Mannschaften eines Vereins in einer Division spielen, müssen diese am 1. Spieltag aufeinandertreffen.
- b. Maßgebend für die Zugehörigkeit zu einer Mannschaft bei Vereinen mit mehreren

Mannschaften ist der **1. Einsatz des Spielers in der Saison.**

- c. Falls ein Spieler bereits am 1. Spieltag in einer höheren Mannschaft eingesetzt werden sollte, so sollte Dies der TKS in Vorfeld schriftlich mitgeteilt werden, ansonsten ist der Spieler in der Mannschaft festgespielt.
- d. Es darf kein Spieler in einer niedriger eingestuften Mannschaft eingesetzt werden.
Ausnahme: sollte ein Spieler, egal aus welchen Gründen, 6 Spieltage hintereinander nicht zum Einsatz kommen, darf er **1 Spiel** in der nächsttiefer eingestuften Mannschaft spielen.
- e. Jeder Spieler einer tiefer eingestuften Mannschaft darf maximal 3 Spiele in einer höher eingestuften Mannschaft spielen. Danach ist er für den Rest der Saison für diese **höher** eingestufte Mannschaft nicht mehr spielberechtigt.
- f. Während einer Saison dürfen Wechselspieler nicht mehr Spiele bestreiten als die, die in ihrer Division vorgesehen sind.

12. Spielkalender – Punktwertung - Spielmodus

- a. Die Aufstellung des Spielkalenders wird von der TKS vorgenommen.
- b. Die Spieldaten werden von den Vereinen an einem von der TKS vorgegebenen Datum festgelegt.
- c. Die Reihenfolge der Spielrunden sollten eingehalten werden, in den Ausnahmefällen wird die Spielrunde von der TKS geklärt.
- d. Jede Mannschaft spielt im System jeder gegen jeden Es wird eine Hin- und eine Rückrunde gespielt.
- e. 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.

Punkteverteilung:

- a. Die höchste Gesamtholzzahl erhält zudem 3 Punkte. Bei gleicher Gesamtholzzahl erhalten beide Mannschaften 1.5 Punkte.
- b. Es werden folgende Zusatzpunkte verteilt:
Der Spieler mit dem besten Resultat erhält 8 Punkte, das zweitbeste Resultat 7, das drittbeste Resultat 6, dann 5/4/3/2/1. **Es gibt keine 0 Wertung, sogar, wenn ein Spieler sich während des Tandems oder der Trainingswürfe verletzt und keine Kugeln werfen kann,** erhält er 1 Punkt.

Bei den Tandems erhält das Tandem mit dem besten Resultat 4 Punkte, das zweitbeste 3 Punkte, drittbeste Resultat 2 Punkte und das letzte Resultat 1 Punkt.

Bei Holzgleichheit erhält der Gastspieler, resp. das Gasttandem, die höhere Wertung.

Der 1. Gewinnpunkt für die Auswärtsmannschaft liegt bei 19 Zusatzpunkten, der 2. Gewinnpunkt liegt bei 22 Zusatzpunkten aus der Addition dieser Zusatzpunkte. Erreicht die Auswärtsmannschaft die 19, resp. die 22 Punkte nicht, werden die Zusatzpunkte für die Heimmannschaft gewertet.

Es werden also 5 Punkte pro Spiel vergeben.

Bei Nichtantreten von 4 Spielern wird das Spiel als Forfait gewertet (z.B. nur 3 Spieler.)

Spielmodus:

1. Block: 2 individuelle Spieler pro Mannschaft
2. Block: 2 Tandems pro Mannschaft
3. Block: 2 individuelle Spieler pro Mannschaft

Die Heimmannschaft startet aus den Bahnen 2 und 4 (bzw. 6 und 8), die Auswärtsmannschaft auf den Bahnen 1 und 3 (bzw. 5 und 7).

Die Spiele sollen zur festgelegten Zeit angefangen werden.

Mindestens 2 Spieler von jeder Mannschaft müssen 15 Minuten vor Spielbeginn anwesend sein. Sollte dies nicht der Fall sein so kann eine Karenzzeit von 15 Minuten beantragt werden. Diese 2 Spieler müssen dann sofort das Spiel beginnen. Kann das Spiel durch die Heim-oder Gastmannschaft trotzdem nicht gestartet werden, oder fortgeführt werden, so wird ein Forfait ausgesprochen. In diesem Fall muß die andere Mannschaft auf jeden Fall das Spiel zu Ende spielen. Durch höhere Gewalt könnte eine Ausnahme gemacht werden.

13. Ablauf eines Meisterschaftsspiels

Einzel:

- a. Jede Mannschaft tritt mit mindestens 4 Spielern an.

- b. 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. Bahn 3 wird wie Bahn 1, Bahn 4 wird wie Bahn 2 gespielt.
- c. Jeder getroffene Kegel zählt als ein Leistungspunkt.
- d. Gespielt wird mit Kranzwertung, d.h., wenn beim Abräumen nur noch der König steht, wird das Spiel mit 8 Leistungspunkten gewertet und alle Kegel werden neu aufgerichtet.
- e. Beim Sportkegeln muss der Vorderkegel nicht getroffen werden, jedoch muss die Kugel in die vorgegebene Gasse laufen. Falls z.B. bei einer vorgegebenen linken Gasse die Kugel die rechte Vorderdame, egal ob direkt oder durch den Vorderkegel abgelenkt, resp. den rechten Bauer, so wird dieser Wurf mit 0 bewertet. Falls dies bei einer Abräumgasse geschieht, wird das volle Spiel wieder aufgestellt.
- f. Der Bahnwechsel erfolgt im Uhrzeigersinn (1-2-3-4, 2-3-4-1, usw.)
- g. Die Spieler haben Anrecht auf jeder Bahn 5 Probewürfe zum Einkegeln. Jeder Spieler fängt auf seiner 2. Bahn an, so dass er die letzten 5 Probewürfe auf seiner Startbahn hat. (Bsp.: Startbahn = 1, Start der Probewürfe auf Bahn 2)
- h. Die Reservespieler haben vor Spielbeginn Anrecht auf 5 Probewürfe pro Bahn.

Tandem:

- a. Im Tandem werden 120 Kugeln Abräumen gespielt, d.h. 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. Bahn 3 wird wie Bahn 1, Bahn 4 wird wie Bahn 2 gespielt.
- b. Jeder Spieler hat Anrecht auf 3 Probewürfe pro Bahn. Hier gelten die gleichen Regelungen wie bei den Einzelspielern.
- c. Der Spieler, der auf der 1. Bahn anfängt, muss auf jeder Bahn anfangen. Nach 15 Kugeln fängt automatisch der andere Spieler die nächste Gasse an.

Sollte ein Härtefall auftreten so ist das sofort der TKS mitzuteilen, die sich das Recht vorbehält eine Entscheidung zu treffen.

14. Luxembourg Loterie Nationale Cup

- a. Im Pokalwettbewerb müssen sämtliche A-Mannschaften antreten. Alle weiteren Mannschaften eines Vereines können sich frei entscheiden, ob sie teilnehmen wollen oder nicht.
- b. Gespielt werden 2 Einzelblöcke à 4 Spieler. Die Regelungen sind die gleichen wie bei den Einzelblöcken in der Meisterschaft.
- c. Die Reservespieler haben vor Beginn des Spieles Anrecht auf 5 Probewürfe pro Bahn.
- d. Das Datum der öffentlichen Auslosung wird von der TKS festgelegt.
- e. Falls es in der ersten Ausscheidung zu Freilosen kommen muss, erhält als erster der Pokalsieger des Vorjahres ein Freilos. Das eventuell zweite Freilos erhält der Pokalfinalist des Vorjahres. Sollten weitere Freilose nötig sein, werden diese ausgelost.
- f. Gespielt wird im K.-O.-System. Die Mannschaft mit der höheren Holzzahl qualifiziert sich für die nächste Runde. Der Verlierer scheidet aus. Bei Holzgleichzahl qualifiziert sich die niedriger eingestufte Mannschaft. Bei Holzgleichzahl zweier Mannschaften aus der gleichen Division qualifiziert sich die Mannschaft mit der höchsten Holzzahl beim Abräumen. Bei erneutem Gleichstand scheidet die Mannschaft mit dem schlechtesten Resultat auf einer Abräumgasse aus, usw.
- g. Im Finale werden 4 Einzelblöcke gespielt. Pro Block treten jeweils eine Spielerin der beiden qualifizierten Damenmannschaften, sowie ein Spieler der beiden qualifizierten Herrenmannschaften, an.
- h. Die Finalbahnen setzt die TKS fest.
- i. Die Damenmannschaft mit dem höchsten Total gewinnt den Pokal der Damen (Vainqueur Coupe Loterie Nationale Dames), die Herrenmannschaft mit dem höchsten Total gewinnt den Pokal der Herren (Vainqueur Coupe Loterie Nationale Hommes) (Ausnahme s. Art. 34)
- j. Handicap Pro Division Unterschied ein Handicap von 50 Holz zugestanden.
- k. Die Preisgelder werden nach der Anzahl der Anmeldungen festgelegt.
- l. Tritt ein Verein mit mehreren Mannschaften an, so dürfen die Spieler nur in den Mannschaften antreten in denen sie bei der Meisterschaft eingesetzt werden. Wechsel in eine höher eingestufte Mannschaft sind möglich. Ist ein Spieler mit seiner Mannschaft bereits im Wettbewerb ausgeschieden, so darf er nicht mehr in einer höher eingestuften Mannschaft eingesetzt werden.

- m. Muss eine neutrale Anlage gewählt werden, so kann das nur eine Kegelbahn in Luxemburg selbst sein.

Die erstgenannte Mannschaft füllt den Spielbogen aus, die zweitgenannte Mannschaft ist verpflichtet beim Aufschreiben der Bahnen zu helfen.

15. Auswechsellspieler

- a. Jeder Spieler kann gewechselt werden.
- b. Der eingewechselte Spieler spielt sofort auf das Ergebnis des ausgewechselten Spielers weiter, ohne Probewürfe zu erhalten.
- c. Bei Verletzung eines Spielers muss dessen Ersatz selbst innerhalb von zehn Minuten das Spiel aufnehmen. Nach zehn Minuten ist dieser nicht mehr spielberechtigt.
- d. Ein Auswechsellspieler kann nur einmal in den Einzeln eingewechselt werden.
- e. Ein ausgewechselter Spieler in den Einzeln kann nicht mehr im Einzeln eingewechselt werden. Ein im Tandem ausgewechselter Spieler kann nicht mehr im Tandem eingewechselt werden

16. Spielzeit

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

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

17. Spielbereich

- a. Die Spieler haben sich während ihres Starts ausschließlich im Spielbereich aufzuhalten.
- b. 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 Kugellentnahme verlassen werden.

- c. Alle Grenzlinien dürfen betreten, aber nicht übertreten werden.

18. Einzelmeisterschaft

- a. Es gelten die im Reglement vorgesehenen Altersklassen. Die unter Punkt 27 festgelegten Altersklassen sind bindend. Es ist jedoch jedem Spieler gestattet, sich in der Damen/Herren A-Kategorie anzumelden, was auf dem Anmeldeformular vermerkt sein muss.
- b. Jeder Spieler, der im weiteren Verlauf des Wettbewerbs teilnehmen möchte, muss an allen drei Ausscheidungen teilgenommen haben. Ausnahmen können von der TKS genehmigt werden.
- c. Die Einzelmeisterschaften werden nach folgendem System gespielt:
Es werden 3 Ausscheidungen gespielt: - eine in Schlindermanderscheid,
- eine in Petingen auf den Bahnen 1-4
- und eine in Petingen auf den Bahnen 5-8

Nach den Ausscheidungen qualifizieren sich:

- bei mehr als 19 Spielern: die besten 16 Spieler für das Viertelfinale.
- zwischen 11 und 19 Spielern: die besten 8 Spieler für das Halbfinale
- bei weniger als 11 Spielern: die besten 4 für das Finale.

- Um an der Finalrunde teilnehmen zu dürfen, muss ein Spieler mindestens 2 Ausscheidungen erfolgreich abgeschlossen haben.

- Falls ein qualifizierter Spieler nicht antreten kann, rückt der nächstbestplatzierte Spieler nach.

- Das Finale sollte, wenn möglich, immer mit 4 Startern gespielt werden.

- d. Die Spieler haben 5 Probewürfe auf jeder Bahn sodass die letzten Probewürfe auf der Startbahn erfolgen.
- e. Die Spieler 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.
- f. Die Spieler der Nationaldivision und die Spieler, 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. Dies gilt ebenfalls für alle Spieler, die dem Herren- oder Damenkader angehören, auch wenn sie in einer anderen Division spielen sollten als die hier genannten.

Ausnahme: Seniorinnen und Senioren.

- g. Die Spieler, die ab der Ehrenpromotion, sowie ab der vierten Liga in Deutschland oder ab der zweiten Liga in einem anderen Land spielen, dürfen in der Kategorie "FLQ-Herren" spielen. Es ist diesen Spielern allerdings erlaubt in der höheren A-Kategorie anzutreten.
- h. Die Kaderspieler müssen an den Einzelmeisterschaften teilnehmen.
- i. Selbstverständlich tritt bei Nichtantreten ohne Entschuldigung die Strafskala in Kraft.
- j. Die Abmeldung muss schriftlich oder per E-Mail an die FLQ erfolgen.
- k. **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.
- l. Bei allen Starts müssen die Spieler in ihrer Klubuniform antreten.

19. Tandemmeisterschaft

- a. Es werden 3 Ausscheidungen gespielt:
 - eine in Schlindermanderscheid,
 - eine in Petingen auf den Bahnen 1-4
 - und eine in Petingen auf den Bahnen 5-8
- b. Nach den Ausscheidungen qualifizieren sich:
 - bei mehr als 19 Paaren: die besten 16 Paare für das Viertelfinale.
 - zwischen 11 und 19 Paare: die besten 8 Paare für das Halbfinale
 - bei weniger als 11 Paaren: die besten 4 Paare für das Finale.
- c. Falls ein qualifiziertes Paar nicht antreten kann, rückt das nächstbestplatzierte Paar nach
- d. Das Finale sollte wenn möglich immer mit 4 Paaren gespielt werden.
- e. Die Spieler haben 3 Probewürfe auf jeder Bahn sodass die letzten Probewürfe auf der Startbahn erfolgen.
- f. Die Spieler müssen 15 Minuten vor Beginn des Blocks anwesend sein.
- g. 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.
- h. Während den Trainingskugeln kann er beim Bahnwechsel einsteigen und die restlichen Trainingskugeln spielen.
- i. **Die Tandemmeisterschaften werden in den Kategorien Damen/Herren/Mixte und Senioren ausgetragen.**
- j. Man kann während des Wettbewerbs einen Spieler auswechseln. Ein Spieler der

ausgewechselt wurde, darf an dem Spieltag nicht mehr eingesetzt werden. Ein Spieler, der noch nicht in einem Tandem gespielt hat darf eingesetzt werden. Es muss jedoch immer ein Spieler von dem Paar antreten, das die 1. Ausscheidung gespielt hat.

k. Bei allen Starts müssen die Spieler in ihrer Klubuniform antreten.

l. **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.

20. Betreuer

Jedem Spieler ist nur ein Betreuer gestattet, dieser kann jedoch jederzeit ausgewechselt werden. Sie haben das Recht, während der Wettbewerbe dem Spieler Hinweise und Anleitungen zu geben, ohne jedoch den Spielbereich zu betreten. Der Gastgeber ist verpflichtet, dem Betreuer einen Platz neben dem Schreiber zur Verfügung zu stellen. Der Betreuer muss Sportschuhe und Sportkleidung tragen und muss dieselben Regeln wie ein offizieller Spieler einhalten.

21. Schiedsrichter

- a. In der Meisterschaft können in den Divisionen der Herren und Damen Schiedsrichter zum Einsatz kommen, welche vom internationalen Verband 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 Schiedsrichterkandidaten zu den Ausbildungskursen (welche von der F.L.Q. oder vom internationalen Verband organisiert werden) schicken.
- b. Sollte kein Schiedsrichter anwesend sein, überwachen, wenn möglich, die Vertreter der TKS die Spiele.
- c. Eventuelle Verstöße gegen das Spielreglement, in punkto Disziplin, werden von den Vertretern der TKS geahndet und an das Verbandsgericht weitergeleitet, zur Festlegung der Strafen.
- d. Die TKS kann die Überwachung auch an Mitglieder des CA oder der TKN übertragen.
- e. Jedes Mitglied der Kommissionen der FLQ hat das Recht Verstöße der TKS und dem Verbandsgericht zu melden, zur Festlegung der Strafen.

22. Allgemeines

Disziplin und Verstöße:

1. Ein Spieler 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.). Es ist 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) die Kugel neben der Aufsatzbohle oder auf der Lauffläche aufzusetzen.
 - d) Stoffe wie Aristhol, Talkumpuder, Bimsstein, Harzen, Sprays oder ähnliche Mittel an Händen oder Schuhen und Anlaufflächen zu benutzen.
 - e) den Gegner bei der Ausführung seiner sportlichen Tätigkeit zu stören oder zu behindern.
 - f) zu laut mit dem Betreuer zu sprechen.
 - g) mit den Zuschauern zu sprechen.
 - h) sich anderwärtig unsportlich zu verhalten.

3. **Kugeln**
 - a. Gespielt wird mit 16er Vollkugeln. Lediglich in der untersten Division darf mit 14er Kugeln gespielt werden. Im Gegensatz zu den Bestimmungen im Jugendbereich gibt es aber keine Wurfwiederholung bei einem Durchläufer. Dies gilt ebenfalls für die Spieler der untersten Division in den Einzel- und Tandemmeisterschaften.
 - b. Es ist gestattet eigene Kugeln zu benutzen mit Internationalem Pass der F.L.Q.
 - c. Nicht gestattet ist es diese Kugeln einem anderen Spieler zur Verfügung zu stellen.
 - d. Der Pass ist personengebunden und darf auf keinem Fall von einer zweiten Person in Anspruch genommen werden.
 - e. 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.

- f. Nicht gestattet ist es diese Kugeln einem anderen Spieler, welcher nicht beim genannten Verein lizenziert ist, zur Verfügung zu stellen.
- g. Der Pass ist vereinsgebunden und darf auf keinem Fall von einer nicht dem Verein angehörigen Person in Anspruch genommen werden

23. Spielunterbrechung

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

24. Wurfwertung

- a. Die Wurfwertung erfolgt nach Punkten.
- b. Bei Kegelstellautomaten erfolgt die Wertung nach dem elektronischen Bildanzeiger.
- c. Offensichtliche Fehler in der Anzeigevorrichtung sind durch die Spielleitung bzw. den Bahnbesitzer zu überprüfen und zu beheben.
- d. Ist ein Defekt nicht zu beheben, werden die tatsächlich gefallenen Kegel gewertet.
- e. Kegel, welche durch eine aus der Kugelfanggrube zurückprallende Kugel umgeworfen werden, zählen nicht als gefallen.

25. Fehlwurf

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

26. Nullwürfe (NBS-Regeln)

- a. Erfolgen ein oder mehrere Würfe in die falsche Gasse, zählt der **gemeldete Wurf** als Nullwurf. Die gefallenen Kegel werden abgezogen und der Wurf wird nicht wiederholt. Das volle Bild muss wieder aufgestellt werden.

- b. Die Kegel werden nur abgezogen, wenn der falsche Wurf sofort festgestellt wird.
- c. Kegel, welche nach Abwurf der Kugel, jedoch vor dem Kugeleinschlag umfallen zählen nicht. Der Wurf muss wiederholt werden.
- d. Kugeln, welche dem Spieler nach Einnahme der Grundstellung entfallen und den Spielbereich verlassen, zählen als gültiger Wurf.

27. 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 50 Jahre
Senioren „A“		ab 50 Jahre
Seniorinnen „B“		ab 60 Jahre
Senioren „B“		ab 60 Jahre

*** Für Jugendliche unter 9 Jahren kann, mit der Befürwortung der zuständigen Trainer/Coaches, ebenfalls eine Lizenz erstellt werden**

Nationale und internationale Meisterschaft resp. Begegnungen.

- a. Maßgebend für die Einstufung in die jeweiligen Altersklassen ist Kalenderjahr in dem das Alter der jeweiligen Altersklassen erreicht wird.
- b. Für Spieler, unter 19 oder über 55 Jahre, kann der Landesverband (FLQ) dieses schriftlich mit Begründung bei der NBS beantragen.
- c. Die Anträge müssen mit dem Meldebogen A für die jeweilige Meisterschaft eingereicht werden.
- d. Die Entscheidung des NBS-Präsidiums ist bindend.
- e. Für den Einsatz von Junioren (U24) sowie Jugendlichen A (U18) und Jugendlichen B (U14) bei anderen internationalen Veranstaltungen ist der Landesverband zuständig (FLQ).

28. Lizenzen – Beiträge – Gebühren

Siehe Spielreglement der Nationalen Klubmeisterschaften der F.L.Q.

29. Proteste – Berufungen – Strafskala

1. **Proteste – Berufungen:** Siehe Spielreglement der Nationalen Klubmeisterschaften der F.L.Q.
2. **Strafskala:**

A) Spielbogen	
1. Fehler, respektive ungenaue Angaben auf dem Spielbogen	8,00€
2. Im Wiederholungsfall während der Saison von A1	A1 + 4€
3. Zu spätes Einsenden des Spielbogens (innerhalb von 5 Werktagen)	10,00€
4. Im Wiederholungsfall während der Saison von A3	A3 + 5€
5. Nichteinsenden des Spielbogens	20,00€
6. Im Wiederholungsfall während der Saison von A5	A5 + 10€
7. Nichtunterschreiben des Spielbogens	50,00€
8. Einsenden eines nichtgültigen 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	B2 + 7,50€
C) Spielreglemente	
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	D2 + 10€
4. Ändern der festgelegten Spieldaten ohne Mitteilung an die Betreiber der Bahnanlagen	50,00€
5. Im Wiederholungsfall während der Saison von D4	D4 + 10€
6. Zu spätes Einsenden des festgelegten Datums (innerhalb von 5 Werktagen)	10,00€

7. Im Wiederholungsfall während der Saison von D6	D6 + 5€
8. Nichtmelden von Spieldaten bei Pokalspielen innerhalb der festgesetzten Fristen	25,00€
9. Im Wiederholungsfall während der Saison von D8	D8 + 12,50€
E) Forfait	
1. Nichtantreten bei einem Meisterschaftsspiel	150,00€
a) Nichtantreten bei einem Meisterschaftsspiel Ohne Abmeldung	250,00€
2. Im Wiederholungsfall während der Saison von E1	300,00€
a) Im Wiederholungsfall während der Saison von E1a	500,00€
3. Ab dem 3. FFT innerhalb einer Saison	2 Ligen Abstieg
4. Nichtantreten bei einem Pokalspiel	150,00€ und Ausschluss aus dem Pokal
5. Nichtantreten und Nicht-Abmeldung bei einer Ausscheidung der Einzelmeisterschaft	50,00€
a) Nichtantreten bei einer Ausscheidung der Tandemmeisterschaft (12,50€ pro Spieler)	25,00€
b) Nichtantreten und Nicht-Abmeldung bei einer Ausscheidung der Tandemmeisterschaft (<u>25,00€</u> pro Spieler)	50,00
6. Nichtantreten und Nicht-Abmeldung beim Finale der Einzelmeisterschaft	75,00€
a) Nichtantreten beim Finale der Tandemmeisterschaft (<u>25,00€</u> pro Spieler)	50,00€
b) Nichtantreten und Nicht-Abmeldung beim Finale der Tandemmeisterschaft (<u>37,50€</u> pro Spieler)	75,00€
F) Einsetzen von Spielern in tiefer eingestuftten Mannschaften	
1. Einsetzen von oben erwähnten Spielern in einer tiefer eingestuftten Mannschaft	50€ + FFT

2. Im Wiederholungsfall von F1 während der Saison	75€ + FFT + Sperrung des Spielers
3. Einsetzen von Spielern ohne gültige Lizenz	50€ + FFT
4. Im Wiederholungsfall von F3 während der Saison	75€ + FFT + Sperrung des Spielers
5. Anzahl der erlaubten Spiele überschritten	50€ + FFT
6. Im Wiederholungsfall von F5 während der Saison	75€ + FFT + Sperrung des Spielers
G) Spielbahn, Kegel und Kugeln	
1. Nutzen nicht angemeldeter Kugeln (ohne Pass)	50,00€
2. Im Wiederholungsfall von G1 während der Saison	G1 + 25€
3. Während der Saison wird das ganze Kegelspiel ohne Genehmigung ausgetauscht	50,00€
4. Während der Saison werden die Kugeln ohne Genehmigung ausgetauscht	50,00€
5. Verwendung von nicht homologiertem Material	50,00€
6. Im Wiederholungsfall während der Saison von G5	100,00€ und Bahnausschluss
7. Nichtmitteilen der Umänderung an den Bahnanlagen	100,00€
H) Generalversammlung	
1. Vereine, welche nicht an der GV teilnehmen	100,00€
2. Bei jedem Wiederholungsfall von H1	2*H1
3. Vorzeitiges Verlassen der GV	100,00€
4. Bei jedem Wiederholungsfall von H3	2*H3
I) Nichtbezahlen der Strafen	
1. 1. Mahnung	10,00€
2. 2. Mahnung	25,00€
3. 3. Mahnung	50,00€ und Ausschluss aus

	allen Wettbewerben
J) Respektlosigkeit	
1. Respektlosigkeit in jeglicher Form (auch soziale Netzwerke) eines Spielers oder Vereins gegenüber den Verantwortlichen der FLQ	1 Jahr Sperre
2. Im Wiederholungsfall von J1	3 Jahre Sperre
3. Respektlosigkeit in jeglicher Form (auch soziale Netzwerke) der Verantwortlichen der FLQ gegenüber den Spielern oder Vereinen	1 Jahr Sperre
4. Im Wiederholungsfall von J3	3 Jahre Sperre
5. Konsumieren alkoholischer Getränke oder Rauchen in Spieluniform. Der Trainingsanzug gehört nicht zur Spielkleidung.	25,00€
6. Im Wiederholungsfall von J5	50,00€
7. Nicht Anwesenheit der Spieler bei Meisterschafts-, Pokalspielen spielen oder den nationalen Meisterschaften (Ausscheidung- Finale) 15 Minuten vor dem Beginn des Blocks, in dem man spielt	20,00€
8. Im Wiederholungsfall von J7	30,00€
K) Kleidung	
1. Nicht Tragen einer einheitlichen Klubuniform	25,00€
2. Im Wiederholungfall von K1	K1 + 25,00€
3. Nicht Tragen von Sportschuhen	25,00€
4. Im Wiederholungsfall von K3	K3 + 25,00€
L) Doping	
1. Bei einem nachgewiesenen Dopingfall	150,00€ + Spieler erhält NULLWERTUNG + 1 Jahr Sperre
2. Im Wiederholungsfall von L1	300,00€ + Spieler erhält NULLWERTUNG + 5 Jahre Sperre

M) Sonstiges	
1. Nichtmitteilen eines Ersatzsekretärs (bei Abwesenheit des Letzteren)	25,00€
2. Unsportlichkeit	50,00€
3. Im Wiederholungsfall von M2	100,00€
4. Dokumentenfälschung	250,00€ und Ausschluss aus dem Verband
5. Nichteinsenden der Statuten	100,00€
6. Wiederholungsfall von M5	200,00€

Alle hier nicht genannten Fälle werden vom Schiedsgericht entschieden.

Alle Vergehen müssen auf dem Spielbogen vermerkt werden.

3. Eine Strafe wird nur vom Schiedsgericht ausgesprochen.

30. Kleidung – Werbung

- a. **Mannschaften müssen einheitlich (mit Ausnahme der Schuhe) gekleidet sein.**
- b. Ausnahmen müssen vor Beginn der Meisterschaft der F.L.Q. schriftlich mitgeteilt werden. Die farbliche Gestaltung unterliegt keinen Vorschriften.
- c. Zu allen offiziellen sportlichen Veranstaltungen müssen die Teilnehmer in ihrer Vereinssportkleidung antreten.

31. Internationale Begegnungen

- a. Auf der Spielkleidung und auf dem Trainingsanzug darf Werbung bis zu einer Größe von jeweils maximal 200 cm² 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.
- b. Der Trainingsanzug ist nicht Bestandteil der Spielkleidung.

- c. Nationalmannschaften können auf der Spielkeidung 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.
- d. Bei internationalen Wettbewerben (keine Nationalmannschaften) muss die Klubzugehörigkeit auf der Rückseite des Trikots erkennbar sein. Die zugewiesene Startnummer muss getragen werden.
- e. Die Regelungen der Internationalen Sportordnung der WNBA sind zu beachten.
- f. **Die Betreuer der Spieler haben Spielkeidung bzw. Trainingsanzug und Sportschuhe zu tragen.**

32. Doping

Doping ist gemäß den Richtlinien des IOC verboten. Wird bei einer Stichprobe die Einnahme von Dopingmitteln festgestellt, kann der Sportler für alle weiteren Nationalen und Internationalen Wettbewerbe bis zu 5 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.

33. Wechsel der Staatsbürgerschaft

- a. Ein Wechsel der Staatsbürgerschaft wird erst anerkannt, wenn diese durch offizielle Dokumente der zuständigen Landesorgane gegenüber der jeweiligen Sektion der WNBA belegt werden kann.
- b. Bei einer doppelten Staatsbürgerschaft kann sich ein Spieler dazu entscheiden, für sein neues Land zu spielen. Dies ist aber dann unwiderruflich.

34. Ausländische Vereine (Vereinssitz im Ausland)

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

Aufnahmebedingungen:

- a. Der Vereinssitz muss in der Grenznähe Luxemburgs liegen.
- b. Der Verein muss die Statuten und Reglemente der FLQ respektieren.
- c. Der Verein und die Spieler dürfen nur einem nationalen Verband angeschlossen sein.

- d. Die Aufnahme von Vereinen begutachtet der Verwaltungsrat, die ordentliche Generalversammlung entscheidet über die Aufnahme.

Rechte und Pflichten:

- a. Die Vereine unterliegen den Statuten und Reglementen der FLQ.
- b. Eine ausländische Mannschaft kann wohl Bezirksmeister einer Division, jedoch nicht Landesmeister (Herren und Damen) werden.
- c. Eine ausländische Mannschaft kann nicht Pokalsieger werden. Ihr wird jedoch ein Diplom als Finalist ausgehändigt.
- d. 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.
- e. Nur ein lizenzierter Spieler luxemburgischer Nationalität kann Landesmeister einer Klasse werden. Falls solch ein Spieler Erster eines Wettbewerbs wird, wird ihm ein Diplom für den 1. Platz dieses Wettbewerbs ausgestellt und bekommt eine Medaille als FLQ-Meister.