ÄNDERUNGEN AM SPIELREGELEMT DER CLUBMEISTERSCHAFTEN DER F.L.Q

National – Schere

	Gültigkeit	Bezeichnung
Änderung vom 09.07.2022	Saison 2022-2023 ***Kapitel I:*** Artikel 1+2+3 ***Kapitel II:*** Artikel 3,5,10+17 ***Kapitel III:*** Artikel 3,6+12 ***Kapitel IV:*** Artikel 1,8,9+10 ***Kapitel V:*** Artikel 3,6+12	**A1**
Änderung vom 09.07.2022	Saison 2022-2023 ***Kapitel IX:*** Nummer 1300 ***Kapitel XVI:*** Artikel 10,11+12 ***Kapitel XVII:*** Nummer 2002,2003,2005 ***Kapitel XVIII:*** Artikel 1+2 ***STRAFENSKALA:*** A 8+E 5	**A1**
Änderung vom 01.09.2023	Saison 2023-2024 ***Kapitel II:*** Nummer 474 ***Kapitel III:*** Nummer 676 ***Kapitel V:*** Nummer 976 ***Kapitel XVI:*** Nummer 1946 1947	**A2**

Für die T.K.N

ÄNDERUNGEN AM SPIELREGELEMT DER CLUBMEISTERSCHAFTEN DER F.L.Q

National – Schere

	Gültigkeit	Bezeichnung
Änderung vom 02.09.2025	Saison 2025-2026 ***Kapitel I :*** Nummer 115 ***Kapitel II :*** Nummer 217 a) ***Kapitel III :*** Nummer 500 ***Kapitel V :*** Nummer 800 ***Strafenscala*** ***E) Forfait*** ***1-1a-2-2a-6-6a*** ***7-7a***	**A3**
Änderung vom 15.09.26	***Kapitel II :*** Nummer 356 ***Kapitel IV :*** Nummer: 701-4 Nummer: 709 ***STRAFENSKALA:*** Nummer H 4 + E 6 + 7	**A4**

Für die T.K.N

Rennié Carol

Präsidentin

Bemtgen Vic

Vize-Präsident

SPIELREGLEMENT	
DER CLUBMEISTERSCHAFTEN DER F.L.Q.	
National - Schere	
Inhalt	**Seite**
Kapitel I – Reglement	**6-8**
Artikel 1: Gültigkeit	**6**
Artikel 2: Lizenzen	**6-8**
Artikel 3: Listing	**8**
Kapitel II – Meisterschaft	**9-17**
Artikel 1: Teilnahmeberechtigt	**9**
Artikel 2: Zusammenstellung einer Mannschaft	**9-10**
Artikel 3: Einteilung der Ligen	**10**
Artikel 4: Einsetzen von Spielern/innen in einer höher klassierten Mannschaft	**11**
Artikel 5: Aufsteigen und Absteigen	**11-12**
Artikel 6: Aufsteigen und Absteigen von A-, B-, C-, … Mannschaften	**13**
Artikel 7: Aufsteigen und Absteigen ausser der Reihe	**13**
Artikel 8: Aufsteigen und Absteigen bei Punktegleichstand	**13**
Artikel 9: Auslosung	**13**
Artikel 10: Termine und Uhrzeit	**14**
Artikel 11: Aufstellung des Spielkalenders	**14-15**
Artikel 12: Training	**15**
Artikel 13: Bahnmiete	**15**
Artikel 14: Spielmodus	**15**
Artikel 15: Ablauf eines Meisterschaftsspiels	**16**
Artikel 16: Spielwertung	**16**
Artikel 17: Spielbogen	**17**
Artikel 18: Verlegen eines Spiels	**18**
Artikel 19: Auszeichnungen	**18**
Kapitel III – Coupe de Luxembourg	**19-20**
Artikel 1: Teilnahmeberechtigt	**19**

Artikel 2: Zusammenstellung einer Mannschaft	**19**
Artikel 3: Einteilung der Gruppen	**20**
Artikel 4: Einsetzen von Spielern/innen in einer höher klassierten Mannschaft	**20**
Artikel 5: Auslosung	**20**
Artikel 6: Termine und Uhrzeit	**20**
Artikel 7: Aufstellung des Spielkalenders	**21**
Artikel 8: Training	**21**
Artikel 9: Bahnmiete	**22**
Artikel 10: Ablauf der Coupe de Luxembourg	**22**
Artikel 11: Spielwertung	**22-23**
Artikel 12: Spielbogen	**23**
Artikel 13: Verlegen eines Spiels	**23**
Artikel 14: Auszeichnungen	**24**
Kapitel IV – Einzelmeisterschaft	**24-26**
Artikel 1: Teilnahmeberechtigt	**24**
Artikel 2: Einteilung der Gruppen	**25**
Artikel 3: Termine und Uhrzeit	**25**
Artikel 4: Training	**25**
Artikel 5: Bahnmiete	**25**
Artikel 6: Spielmodus	**25**
Artikel 7: Ablauf der Ausscheidungen oder der Finalrunden	**25**
Artikel 8: Spielwertung	**26**
Artikel 9: Auszeichnungen	**26**
Artikel 10: Spielbogen	**26**
Kapitel V – Coupe F.LQ. (ab saison 2019/2020)	**27-31**
Artikel 1: Teilnahmeberechtigt	**27**
Artikel 2: Zusammenstellung einer Mannschaft	**27**
Artikel 3: Einteilung der Gruppen	**27**
Artikel 4: Einsetzen von Spielern/innen in einer höher klassierten Mannschaft	**28**
Artikel 5: Auslosung	**28**

Artikel 6: Termine und Uhrzeit	28
Artikel 7: Aufstellung des Spielkalenders	28
Artikel 8: Training	29
Artikel 9: Bahnmiete	29
Artikel 10: Ablauf der Coupe F.L.Q.	29-30
Artikel 11. Spielwertung	30
Artikel 12: Spielbogen	30
Artikel 13: Verlegen eines Spiels	31
Artikel 14: Auszeichnungen	31
Kapitel VI – Vereine	32-33
Artikel 1: Vereinsname	32
Artikel 2: Anmeldung eines Vereins	32
Artikel 3: Anmeldung eines/r Spielers/in bei einem Verein	32
Artikel 4: Abmeldung eines Vereins	32
Artikel 5: Abmeldung eines/r Spielers/in bei der FLQ	32-33
Artikel 6: Abmeldung eines/r Spielers/in bei einem Verein	33
Artikel 7: Pflichten der Vereinssekretäre	33
Kapitel VII – Ausländische Vereine	34
Kapitel VIII – Bahnen	35-36
Kapitel IX – Kugeln	37-38
Kapitel X – Kegel	39
Kapitel XI – Bahn-, Kegel-, und Automatendefekt	40
Kapitel XII – Bahnkontrolle	40-41
Artikel 1: Wann wird eine Bahnkontrolle vollzogen?	40
Artikel 2: Ablauf der Bahnkontrolle	40-41
Kapitel XIII – Proteste	42

Kapitel XIV – Berufung	42

Kapitel XV – Beiträge – Gebühren – Ordnungsstrafen	**43**
Kapitel XVI – Sonstige Regeln	**43**
Artikel 1: Abwesenheit der Lizenzen vor oder während eines Spiels	**43**
Artikel 2: Verletzungen	**43-44**
Artikel 3: Private Organisationen eines der FLQ angeschlossenen Vereins	**44**
Artikel 4: Fusion	**44**
Artikel 5: Vereinswechsel / Transferzeit	**44-45**
Artikel 6: Lokalwechsel nach der Saison	**45**
Artikel 7: Lokalwechsel während der Saison	**45**
Artikel 8: Pudelwerfen	**45**
Artikel 9: Vereinsstatuten	**46**
Artikel 10: Sportbekleidung	**46**
Artikel 11: Respektlosigkeit	**46**
Artikel 12: Aussergewöhnliches/Unvorhergesehenes	**46**
Kapitel XVII – Kommissionen	**46-47**
Kapitel XVIII – Generalversammlungen	**47-48**
Artikel 1: Reglement	**47**
Artikel 2: Kontrollmandate	**48**
Strafen Skala	**49-51**

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

KAPITEL I

REGLEMENT

Artikel 1: Gültigkeit

100) Dieses Reglement tritt ab der Saison **2026/2027** in Kraft und ist bindend bis auf Widerruf.

101) In rechtsentscheidenden Fällen ist der deutsche Text des nationalen Spielreglements maßgebend.

102) Alle von der TKN organisierten Spiele fallen unter dieses Reglement.

103) Für die Pokalspiele,-, Barragespiele, Einzelmeisterschaften, stellt die **N**ationale **T**echnische **K**ommission, T.K.N., für diese speziellen Fälle erfassende Zusatzreglemente auf.

104) Alle nicht im Reglement vorgesehenen Fälle müssen sofort der TKN gemeldet werden. Die TKN trifft in diesem Fall die nötige Entscheidung. Jegliche Proteste und Reklamationen gegen Tatsachenentscheidungen der TKN sind nicht zulässig.

105) Das Datum des Poststempels ist maßgebend für jegliche Einsendefrist.

106) Montag bis einschliesslich Samstag gelten als Werktage (ausgeschlossen Feiertage).

Artikel 2: Lizenzen

110) Es existieren **3** Arten von Lizenzen:

- Nichtspielerlizenzen (Eine Person kann diese beantragen um im Verein zu bleiben, jedoch keine Spiele mehr bestreiten will. Sie wird auf dem Listing vermerkt. Die Person ist nicht spielberechtigt.)
- Spielerlizenzen (Eine Person die im Verein spielen will und spielberechtigt ist.)
- L-FLQ-Lizenz nur gültig für Einzeldisziplinen für Spieler die keine Lizenz haben.

111) Vor Beginn eines Spieles kontrollieren die beiden Mannschaftsführer die Lizenzen (Die Kontrolle ist obligatorisch).

A. Wer kann eine Lizenz beantragen?

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

113) Die Lizenz erlaubt dem Spieler mit seinem Verein zu allen von der TKN organisierten Spielen anzutreten. Die L-FLQ-Lizenz berechtigt nur zur Teilnahme an den Einzeldisziplinen (National-Sport-Classic).

B. Alter des Antragstellers

114) Das Mindestalter ist auf 16 Jahre festgesetzt. (Stichtag 14.September)

115) Ausnahmsweise wird durch Beschluss des Verwaltungsrates und mit schriftlicher Genehmigung des Erziehungsberechtigten einem Spieler ab 14 Jahren eine Lizenz ausgestellt. Sie kann jedoch jederzeit annulliert werden (wenn eine Begründung vorliegt).

A1 **A3**

C. Wie wird eine Lizenz beantragt?

116) Einzusenden sind:

- ein rezentes Passfoto mit der genauen Angabe der Personalien, wie Name, Vorname, Geburtsdatum, Wohnort und Nationalität (unbedingt das Formular der FLQ benutzen).

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

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

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

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

D. Einsenden einer Lizenz bei Abmeldung

121) Tritt ein Spieler aus seinem Verein aus (schriftliche Abmeldung mit Kopie an die FLQ), so ist die Lizenz innerhalb von 5 Werktagen einzusenden. Zuwiderhandlungen sind strafbar.

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

123) Tritt ein Verein resp. eine Mannschaft aus der FLQ aus, so sind die Lizenzen innerhalb von 5 Werktagen mit dem Vermerk „Abmeldung" einzusenden, sowie eine schriftliche Abmeldung.

124) Einem austretenden Spieler darf die Lizenz keinesfalls ausgehändigt werden.

125) Bei Abmeldung einer Mannschaft muss das Listing ebenfalls vorhanden sein.

E. Lizenzgebühren

126) Die Lizenzgebühren müssen bis spätestens 30 Tage, nach Erhalt der Rechnung, auf das angegebene Konto eingezahlt werden, ansonsten die Mannschaft mit einer Geldstrafe laut Strafenskala belegt wird. Bei definitiver Nichtzahlung wird die Mannschaft von allen FLQ-Spielen ausgeschlossen.

F. Gültigkeit für die neue Saison

127) Das Einsenden der Lizenzen zwecks Gültigkeit für die neue Saison ist nicht mehr erfordert.

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

128 A) Ist das Spieleranmeldeformular vom Spieler unterschrieben, kann dieser erst in der zweiten Transferzeit mit einem Transferzettel einen Vereinswechsel vornehmen.

128 B) Ist das Spieleranmeldeformular vom Spieler nicht unterschrieben, kann dieser erst in der zweiten Transferzeit ohne einen Transferzettel einen Vereinswechsel vornehmen.

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

129A) Meldet ein Verein oder eine Mannschaft sich nach der Generalversammlung ab, so können deren Spieler, mit einem vom Spieler unterschriebenen Spieleranmeldeformular, während der zweiten Transferzeit einen Vereinswechsel vornehmen. Ein Transfer ist aber nur möglich, wenn keine Schulden an die FLQ und/oder im Verein vorhanden sind. Die TKN behält sich das Recht vor, diesem Transfer zuzustimmen.

A1

G. Gültigkeit der Lizenzen

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

131) Die Lizenzen sind in sauberem Zustand zu präsentieren.

H. Bei Abwesenheit der Lizenzen

132) Bei Abwesenheit der Lizenzen während einem offiziellen Spiel ist eine Geldstrafe fällig.

Artikel 3 : Listing

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

141) Es existieren drei verschiedene Listings:

a) ein Listing für die Meisterschaft**.**

b) ein Listing für die Coupe de Luxembourg (falls ein Verein mehrere Mannschaften hat)

c) ein Listing für die Coupe FLQ (falls ein Verein mehrere Mannschaften hat)

142) Es ist den Vereinen oder Spielern/innen strengstens untersagt, am Listing Änderungen durch Radierungen resp. Eintragungen vorzunehmen.

143) Das Listing ist in sauberem Zustand zu präsentieren.

144) Bei einem Transfer und einer Lizenzanfrage muss das aktuelle Listing dem Sekretariat der FLQ vorgelegt werden. Andernfalls wird kein neues Listing erstellt und dem Transfer und der Lizenzanfrage wird nicht stattgegeben.

145) Nichtspielerlizenzen werden auf dem Listing des Vereins geführt. Diese Spieler sind jedoch nicht spielberechtigt.

A. Abwesenheit des Listings

146) Bei Abwesenheit des Listings während einem offiziellen Spiel ist eine Geldstrafe fällig.

KAPITEL II

MEISTERSCHAFT

Artikel 1: Teilnahmeberechtigt

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

201) Ausländische Vereine (Vereinssitz im Ausland) welche vom Kongress aufgenommen wurden sind teilnahmeberechtigt.

202) Neue Mannschaften, die bis spätestens vor dem Kongress ihre schriftliche Anmeldung an das Generalsekretariat abgegeben haben sind teilnahmeberechtigt.

203) Abmeldungen müssen vor dem Kongress erfolgen, um die Vorbereitungsarbeiten der TKN nicht zu behindern.

204) Alle nach dem Kongress abgemeldeten Mannschaften werden als spielberechtigt geführt und müssen alle entsprechenden Gebühren an die FLQ zahlen. Die nach dem Kongress abgemeldeten Mannschaften, ohne bestrittenes Spiel in der neuen Saison, werden in der folgenden Saison 2 Ligen tiefer geführt, falls sie wieder neu beginnen.

206) Es werden keine Damenmannschaften in der Herrenmeisterschaft angenommen.

Artikel 2: Zusammenstellung einer Mannschaft

Definition einer Mannschaft:

210) Eine Mannschaft besteht aus mehreren Spielern die bei der FLQ lizensiert sind.

a) Herrenmannschaften:

211) In einem Spiel werden 6 Spieler eingesetzt.

212) Eine Herren- und eine gemischte Mannschaft besteht aus mindestens 7 spielberechtigten Spielern (Spielerlizenzen).

213) Eine gemischte Mannschaft wird als Herrenmannschaft geführt.

214) Es dürfen mehrere Frauen gleichzeitig in einer Herrenmannschaft eingesetzt werden.

215) In den gemischten Mannschaften dürfen mehrere Herren und Damen gleichzeitig eingesetzt werden.

216) Um Forfait zu vermeiden muss eine Mannschaft mit 5 Spielern ein Spiel beginnen und beenden.

217) Der 6. Spieler muss sofort bei Ankunft eingesetzt werden, auch während der Partie (ohne Trainingskugeln). Nach Beendigung der 4., 5., 6. oder 7. Partie hat er 5 Trainingskugeln.

217A) Wenn ein Spieler nicht am Training vor dem Spiel teilnehmen konnte, darf er ab der 2. Partie seine 5 Trainingskugeln spielen. (gilt auch bei einem Pokalspiel)

218) Eine Mannschaft kann höchstens an 2 Meisterschaftsspielen pro Saison mit 5 Spielern antreten (2 x 8 Partien) andernfalls wird sie aus der Meisterschaft ausgeschlossen und als Letzte des respektiven Bezirks gewertet.

A3

b) Damenmannschaften:

219) Eine Damenmannschaft besteht aus mindestens 6 spielberechtigten Spielerinnen (Spielerlizenzen).

220) In einem Spiel werden 5 Spielerinnen eingesetzt.

221) Es dürfen keine Männer in einer Damenmannschaft eingesetzt werden.

222) Um Forfait zu vermeiden muss eine Mannschaft mit 4 Spielerinnen ein Spiel beginnen und beenden.

223) Die 5. Spielerin muss sofort bei Ankunft eingesetzt werden, auch während der Partie (ohne Trainingskugeln). Nach Beendigung der 4., 5., 6. oder 7. Partie hat sie 5 Trainingskugeln.

224) Eine Mannschaft kann höchstens an 2 Meisterschaftsspielen pro Saison mit 4 Spielerinnen antreten (2 x 8 Partien) andernfalls wird sie aus der Meisterschaft ausgeschlossen und als Letzte des respektiven Bezirks gewertet.

Artikel 3: Einteilung der Ligen

HERREN

Lëtzebuerg League:

230) Sie begreift 1 Bezirk zu 8 Mannschaften.

National 1:

231) Sie begreift 1 Bezirk zu 8 Mannschaften.

National 2:

232) Sie besteht aus 2 Bezirken zu je 8 Mannschaften.

National 3:

233) Sie besteht aus 4 Bezirken zu je 8 Mannschaften.

Ehrenpromotion:

234) Sie besteht aus 4 Bezirken zu je 8 Mannschaften.

Promotion:

235) Sie besteht aus 4 Bezirken zu je 8 Mannschaften.

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

DAMEN

National 1:

237) Sie besteht aus 1 Bezirk zu 8 Mannschaften.

Ehrenpromotion:

238) Sie besteht aus 1 Bezirk zu 8 Mannschaften.

Promotion: (wenn vorhanden)

239) Sie besteht aus 1 Bezirk zu 8 Mannschaften.

240) Wenn nur noch 18 Mannschaften angemeldet werden, kann die Nationaldivision und die Ehrenpromotion auf 9 Mannschaften aufgestockt werden. Weitere Divisionen entfallen dann.

A1

Artikel 4: Einsetzen von Spieler/innen in einer höher klassierten Mannschaft

250) Ein Verein mit mehreren Mannschaften (A-, B-, C-, D-) darf nur 3 Spieler/innen einer tiefer eingestuften Mannschaft in einer höher Eingestuften einsetzen.

251) Die Zahl der spielberechtigten Spiele dieser Spieler ergibt sich aus der Summe der Spiele der Mannschaft mit den meisten Spielen.

252) In jeder höher klassierten Mannschaft dürfen maximal 3 Spieler/innen einer tiefer eingestuften Mannschaft eingesetzt werden.

253) Diese Spieler/innen müssen bis zum 30. Juni dem FLQ-Sekretariat schriftlich gemeldet werden (siehe Kongressbroschüre) um in der ersten Hälfte der Saison spielberechtigt zu sein. In der zweiten Transferzeit (vom 16. bis zum 31. Januar) können A-B-C-D-Lizenzen geändert werden, aber nur zwischen der Hin-und Rückrunde.

254) Nach diesem Datum ist keine Änderung mehr möglich.

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

256) Eine Damenmannschaft, die denselben Namen trägt und im selben Lokal spielt, kann **3** Damen als Ersatz für die Herrenmannschaft melden.

257) Diese Damen dürfen jedoch, nach den Reglementen der FLQ, nur an einer gewissen Summe von Spielen teilnehmen. Die Zahl ergibt sich aus der Summe der Spiele der Mannschaft mit den meisten Spielen.

258) Wenn 2, respektive mehrere Mannschaften (A-, B-, C-, D-) eines Vereins in der selben Division in unterschiedlichen Bezirken antreten, so dürfen **3** B-A, C-A, D-A, C-B, D-B, D-C Lizenzen beantragt werden.

259) Hat dieser Verein jedoch eine noch tiefer klassierte Mannschaft, so darf man aus dieser Mannschaft je **3** Spieler/innen als Ersatz in die höher klassierte Mannschaft melden.

260) In der Transferzeit können A-B-C-D Lizenzen geändert werden, jedoch darf man nicht von einer höher klassierten Mannschaft in einer tiefer klassierten Mannschaft mitwirken, nur umgedreht.

Artikel 5: Aufsteigen und Absteigen

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

271) Alle nicht vorauszusehende und eventuell eintretende Fälle entscheidet die TKN.

HERREN

Lëtzebuerg League:

272) Die bei Saisonschluss erstplatzierte Mannschaft ist Landesmeister, die zweitplatzierte Mannschaft ist Vizelandesmeister.

273) Die zwei Letztplatzierten steigen in die National 1 ab.

National 1:

274) Die erstplatzierte Mannschaft ist Bezirksmeister.

275) Die zwei erstplatzierten Mannschaften steigen automatisch in die Lëtzebuerg League auf.

276) Die zwei Letztplatzierten steigen in die National 2 ab.

A1

National 2:

277) Die erstplatzierte Mannschaft eines jeden Bezirkes ist Bezirksmeister und steigt in die National 1 auf.

278) Die 2 letztplatzierten Mannschaften eines jeden Bezirkes steigen in die National 3 ab.

National 3:

279) Die erstplatzierte Mannschaft eines jeden Bezirkes ist Bezirksmeister und steigt in die Nationale 2 auf.

280) Die 2 letztplatzierten Mannschaften eines jeden Bezirkes steigen in die Ehrenpromotion ab.

Ehrenpromotion:

281) Die erstplatzierte Mannschaft eines jeden Bezirkes ist Bezirksmeister.

282) Die zwei erstplatzierten Mannschaften eines jeden Bezirkes steigen in die National 3 auf.

283) Die letztplatzierte Mannschaft eines jeden Bezirkes steigt in die Promotion ab.

Promotion:

284) Die erstplatzierte Mannschaft eines jeden Bezirkes ist Bezirksmeister.

284 A) Die zwei erstplatzierten Mannschaften eines jeden Bezirkes steigen in die Ehrenpromotion auf.

DAMEN

National 1:

291) Die bei Saisonschluss erstplatzierte Mannschaft ist Landesmeister, die zweitplatzierte Mannschaft ist Vizelandesmeister.

292) Die zwei Letztplatzierten steigen in die Ehrenpromotion ab.

Ehrenpromotion:

293) Die erstplatzierte Mannschaft ist Bezirksmeister.

294) Die zwei erstplatzierten Mannschaften steigen automatisch in die National 1 auf.

295) Die zwei Letztplatzierten steigen in die Promotion ab (wenn vorhanden).

Ehrenpromotion mit 2 Bezirken:(falls keine weiteren unteren Divisionen bestehen)

296) Die erstplatzierte Mannschaft eines jeden Bezirks ist Bezirksmeister

297) Die erstplatzierte Mannschaft eines jeden Bezirks steigt in die National 1 auf

A1

Artikel 6: Auf- und Absteigen von A-, B-, C-, … Mannschaften

310) 2 Mannschaften eines selben Vereins dürfen nicht im selben Bezirk in den 2 höchsten Ligen mit einem Bezirk vertreten sein.

311) Bei Abstieg einer Mannschaft aus der direkt höheren Liga und bei Aufstieg einer Mannschaft aus der direkt unteren Liga, besteht kein Problem.

312) Bei Abstieg einer Mannschaft und Nichtaufstieg einer Mannschaft in den zwei höchsten Ligen, muss die untere Mannschaft zwangsabsteigen.

313) Bei Abstieg einer Mannschaft aus der direkt höheren Liga und bei Nicht-Aufstieg einer Mannschaft aus der direkt unteren Liga, besteht kein Problem.314) Ab Ligen mit mindestens zwei Bezirken besteht dieses Problem nicht mehr.

315) Falls zwei Mannschaften desselben Vereins in der dritthöchsten Liga Meister werden, müssen diese ein Spiel um die Relegation bestreiten, somit steigt der Zweitplatzierte in dem Bezirk des Verlierers auf.

316) Tritt ein Verein mit mehreren Mannschaften in einem Wettbewerb an, so ist die höchsteingestufte Mannschaft immer die A-Mannschaft, die zweithöchsteingestufte Mannschaft die B-Mannschaft, usw…

Sollte beispielweise nach Abschluss der Saison eine B-Mannschaft in eine höhere Division aufsteigen als ihre A-Mannschaft, so wird, aus administrativen Gründen,

die B-Mannschaft automatisch die A-Mannschaft für die kommende Saison.

Artikel 7: Auf- und Absteigen ausser Reihe

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

321) Zuerst steigen weniger Mannschaften ab. Die Mannschaften werden in der Reihenfolge des kleinsten Punktunterschiedes ausgewählt.

322) Mannschaften, (Damen- und Herrenmeisterschaft) welche während der Meisterschaft ausscheiden, respektive deklassiert werden, werden als Letzte in ihrem respektiven Bezirk gewertet sowie den gegnerischen Mannschaften alle gegen sie erspielten Punkte abgezogen.

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

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

Artikel 8: Auf- und Absteigen bei Punktegleichstand

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

331) Bei Punktegleichstand entscheidet der Reihe nach:

a) Die Zahl der gewonnenen Spiele während der Meisterschaft, die sie gegeneinander ausgetragen haben. (direkter Vergleich)

b) Die Zahl der gewonnenen Auswärtspartien im Laufe der Saison.

c) Die Anzahl der Punkte der 4 individuellen Spiele beider Mannschaften.

d) Besteht dann noch immer Gleichheit, entscheidet 1 Barragespiel auf einer neutralen Bahn deren Termin von der TKN festgelegt wird.

Artikel 9: Auslosung

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

341) Ab der National 2 werden Mannschaften regional geordnet.

342) Wenn zwei Mannschaften mit derselben Heimbahn, nicht aufgeteilt werden können, wird die TKN die Reihenfolge der Spiele festsetzen, somit sie das erste Hin- und Rückspiel gleich gegeneinander antreten.

Artikel 10: Termine und Uhrzeit

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

351) Das erste Meisterschaftsspiel darf nicht vor dem 15. September gespielt werden.

352) Das letzte Meisterschaftsspiel darf nicht nach dem 15. Mai gespielt werden.

353) Die letzte Runde muss zwischen dem 1. und 15. Mai gespielt werden.

354) Das letzte Spiel der Hinrunde darf nicht nach dem 15. Januar gespielt werden.

355) Die Spielrunden müssen unbedingt eingehalten werden.

356) Ein Spiel einer Spielrunde darf bis 5 Werktage in den nächsten Monat gespielt werden, mit Ausnahme vom letzten Spieltag. **Man darf auch ein Spiel 5 Werktage in den vorherigen Monat verlegen, mit Ausnahme vom ersten Spieltag.**

357) Alle Spiele beginnen offiziell um 20h00 oder 20h30 bei den Damen und um19h30 oder 20h00 bei den Herren. Diese Uhrzeiten gelten als massgebend, ausser zwei Mannschaften einigen sich auf eine andere Uhrzeit, respektive der Austragung an einem Wochenende. Jegliche Änderungen sollten der TKN schriftlich mitgeteilt werden.

358) In allen Ausnahmefällen, wie Naturkatastrophen (Sturm, Hochwasser, Eisregen, usw.) oder bei einer Pandemie und bei sonstigen hier nicht speziell erwähnten Ereignissen behält sich die TKN das Recht vor eine Entscheidung zu fällen.

A1

Artikel 11: Aufstellung des Spielkalenders

Wann - wie - wo?

370) Die Termine zur Aufstellung des Spielkalenders für die gesamte kommende Saison werden für Damen- sowie für Herrenmannschaften von der TKN festgelegt und auf der offiziellen Internetseite der FLQ veröffentlicht.

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

372) 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.

373) Ist eine Mannschaft abwesend, so muss sie die Termine annehmen, welche die Spielpartner mit der TKN festgelegt haben.

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

Auf einer Bahn treten mehrere Mannschaften an:

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

376) Bei Unstimmigkeiten hat die Mannschaft Vorrecht die in der höheren Liga spielt.

Festlegen der Spieldaten (Verlauf der Zusammenkünfte):

377) Damit die Mannschaften ihre Vorkehrungen treffen können, wird allen der Spielplan vorher zugestellt.

378) Der Mannschaftsdelegierte muss über folgende Fakten im Bilde sein:

a) an welchen Wochentagen die Heimbahn für Meisterschaftsspiele frei ist.
b) wann die Mitglieder seiner Mannschaft zwecks Austragung eines Spieles zur Verfügung stehen.

379) Die Spiele müssen in der Reihenfolge des zugestellten Spielplanes festgelegt werden, doch können ausnahmsweise Spiele mit dem Einverständnis der TKN "gedreht" werden (Hin- und Rück-spiel kann getauscht werden).

380) Die Reihenfolge der Spiele darf nicht geändert werden.

381) Die Spiele pro Monat legt die TKN vor der Saison fest.

Eine Mannschaft ist nicht vertreten:

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

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

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

385) Eine Ordnungsstrafe wird den nicht angetretenen Vereinen verrechnet.

A1

Artikel 12: Training

390) Die Bahnen sind Privatbesitz. So kann die TKN keine Garantie geben, dass den Gastmannschaften die Bahnen nach Belieben zum Training zur Verfügung gestellt werden können.

391) Eine Stunde vor Spielbeginn gilt als offizielles Training der Gastmannschaft.

392) Nach dieser Stunde schieben die Heimspieler und die eventuell später eingetroffenen Gastspieler die ihnen zustehenden 5 Trainingskugeln und das Spiel beginnt, ohne dass jemand etwas an der Bahn oder den Kugeln verändert.

393) Am Spieltag darf sich kein implizierter Spieler der beiden Mannschaften auf der Bahn einspielen, außer während der offiziellen Trainingsstunde der Gastmannschaft und den 5 Trainingskugeln der Heimmannschaft.

394) Ist bei einer 2-Bahn-Anlage nur ein Auffangtrog für die Kugeln vorhanden, so darf während des einstündigen Trainings sowie während des Spieles nicht auf dieser zweiten Bahn gespielt werden.

395) Ein Gastspieler, welcher zu spät eintrifft und nicht an dem einstündigen Training teilnehmen konnte, hat das Recht auf 5 Trainingskugeln vor Beginn des Spieles.

396) Das Spiel beginnt, ohne dass jemand etwas an der Bahn oder den Kugeln verändert.

397) Nach der 4., 5., 6., oder 7. Partie hat der bis dahin noch nicht eingewechselte Spieler das Recht auf 5 Trainingskugeln.

Artikel 13: Bahnmiete

400) Der Gastgeber ist verantwortlich für die Bahnmiete des offiziellen Trainings der Gastmannschaft.

Artikel 14: Spielmodus

410) In einem normalen Meisterschaftsspiel werden 8 Partien ausgetragen:

3 normale Mannschaftspartien
1 individuelle Partie mit 6 Kugeln in die Vollen abräumen
3 normale Mannschaftspartien
1 individuelle Partie mit 6 Kugeln in die Vollen abräumen

411) In den Mannschaftspartien spielt jeder Spieler zwei Kugeln in die Vollen abräumen bis das gesamte Spiel abgeräumt ist.

412) In den Mannschaftspartien werden jeweils drei Wurf gespielt.

413) In den individuellen Partien spielen 6 Spieler, resp. 5 Spielerinnen, 6 Kugeln in die Vollen abräumen.

414) Die Zahl der erzielten Kegel wird auf dem Spielbogen eingetragen.

Artikel 15: Ablauf eines Meisterschaftsspiels

A) Kontrolle der Mannschaftsführer

420) Vor Beginn des Spieles kontrollieren die beiden Kapitäne die Lizenzen, wobei die Listingkontrolle obligatorisch ist, sowie den Automaten, die Bahn, die Kegel und die Kugeln. (siehe auch Nr. 1225)

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

B) Start des Spieles

422) Das Spiel beginnt nach Ablauf des Trainings.

423) Eine Wartezeit von maximal 15 Minuten kann der Mannschaft zugestanden werden, welche bei Spielbeginn nicht spielfähig ist (d.h. keine 5 Spieler vorhanden bei Herrenmannschaften und 4 Spielerinnen bei Damenmannschaften).

424) Eine Herrenmannschaft, welche mit 5 Spielern anwesend ist, muss das Spiel nach Ablauf des Trainings beginnen. Eine Damenmannschaft, welche mit 4 Spielerinnen anwesend ist, muss das Spiel ebenfalls nach Ablauf des Trainings beginnen.

C) Antreten der Mannschaften

425) Bei Meisterschaftsspielen tritt die Heimmannschaft als Erste an.

426) Im Verlauf eines Spieles tritt der Verlierer der Partie als Erster an.

427) Bei "Rampo" tritt die Mannschaft als Erste an, die das Gleichspiel erzielt hat.

D) Spielerwechsel

428) Nach jeder Partie können Spieler ausgewechselt werden.

429) Es können nur Spieler derselben Lizenzklasse eingesetzt werden, allerdings können 2 Spieler einer tiefer klassierten Mannschaft eingesetzt werden, die als Ersatzspieler bei der F.L.Q. gemeldet sind. (Das Listing ist maßgebend.)

430) Ein ausgewechselter Spieler darf mehrmals eingesetzt werden, außer bei einer Auswechslung durch eine Verletzung.

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

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

Artikel 16: Spielwertung

440) Jede gewonnene Partie wird mit einem Punkt gewertet, bei Gleichstand erhält jede Mannschaft einen halben Punkt.

441) Bei einem Nicht-Antreten erhält die Forfait-erklärende Mannschaft 0 Punkte, der Gegner 8 Punkte. Ein Forfait hat eine Geldstrafe als Folge.

442) Bei dreimaligem Forfait wird die betreffende Mannschaft aus der Meisterschaft ausgeschlossen und als Letzte des Bezirks gewertet. Alle Spiele dieser Mannschaft werden annulliert. In der folgenden Saison spielt diese Mannschaft zwei Ligen tiefer.

443) Nach dem dritten Spiel einer Mannschaft, die mit 5 Spielern durchgespielt hat, wird diese Mannschaft als Letzte des jeweiligen Bezirks gewertet. Alle Spiele dieser Mannschaft werden annulliert.

Artikel 17: Spielbogen

Wer führt den Spielbogen?

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

Wie wird der Spielbogen geführt?

451) Der Spielbogen muss unbedingt genau, sauber und vollständig ausgefüllt werden. Nur die aktuell gültigen Spielbögen dürfen benutzt werden. Einsenden von nicht gültigen Spielbögen hat eine Geldstrafe zur Folge.

452) Abkürzungen auf dem Spielbogen sind so vorzunehmen, dass sie weder zu Irrtümern noch zu Zweideutigkeiten Anlass geben können. Beim selben Namen muss der Vorname vermerkt werden, um Verwechslungen zu vermeiden.

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

454) Beide Vereine müssen den Spielbogen nach Spielende unterschreiben. Ansonsten wird die Unterlassung vom Verbandsgericht geahndet.

455) Allen notierten Spielern wird ein Spiel angerechnet.

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

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

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

459) Das Original ist innerhalb von 5 Werktagen (Poststempel maßgebend) an die FLQ zu senden. Nichteinsenden des Spielbogens wird mit einer Geldstrafe geahndet.

460) Die erste Kopie muss der Gastmannschaft ausgehändigt werden.

461) Auf den Spielbögen müssen die Vereinsnummern sowie die Lizenznummern der Spieler eingetragen werden.

462) Die eventuelle Spielverlegung muss unbedingt auf dem Spielbogen vermerkt werden.

463) Eintragen der B-C-D Spieler. Diese sind unten auf dem Spielbogen einzutragen.

A1

Artikel 18: Verlegen eines Spiels

470) Terminverlegungen dürfen unter bestimmten Voraussetzungen vorgenommen werden.

471) Die Spiele können jedoch nur innerhalb eines jeweiligen Monats verlegt werden jedoch muss

die Reihenfolge der Spielrunden eingehalten werden.

472) Das Sekretariat der FLQ ist in diesen Fällen wenigstens 5 Werktage vor dem ursprünglich festgesetzten Termin schriftlich zu benachrichtigen.

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

474) Wird keine Einigung erzielt, entscheidet die TKN. (Notfalls kann die TKN ein Datum und/oder eine neutrale Bahn festlegen.)

Wird keine Einigung beim Verlegen eines Spiels erzielt zwischen den beiden Mannschaften, wie auch nicht bei dem Vorschlag eines neuen Datums von der TKN (Datum und/oder neutrale Bahn), fällt der 'Forfait' auf die Mannschaft zurück, die das erstangegebene Datum nicht einhalten konnte.

475) Ein Spiel wird verlegt, wenn es innerhalb von 45 Minuten unmöglich ist, die Bahn in Stand zu setzen. Bei Neuanlegung des Spiels, hat jeder Spieler 5 Trainingskugeln.

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

Artikel 19: Auszeichnungen

480) Recht auf ein Diplom haben nach der Meisterschaft:

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

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

A1 A2

KAPITEL III

COUPE DE LUXEMBOURG

Artikel 1: Teilnahmeberechtigt

500) Alle Damenmannschaften müssen an der Coupe de Luxembourg teilnehmen.

Alle A-Herrenmannschaften aus den Divisionen LL, N1, N2 müssen an der Coupe de Luxembourg teilnehmen und dürfen nicht an der Coupe FLQ teilnehmen.

501) Alle B-, C-, D-, … Mannschaften können an der Coupe de Luxembourg teilnehmen, falls sie sich bis zum 30.06. schriftlich angemeldet haben.

502) Falls eine Mannschaft aus der Meisterschaft ausgeschlossen wird, ist sie automatisch aus der Coupe de Luxembourg ausgeschlossen.

Artikel 2 : Zusammenstellung einer Mannschaft

Definition einer Mannschaft:

510) Eine Mannschaft besteht aus mehreren Spielern, die bei der FLQ lizensiert sind.

a) Herrenmannschaften:

511) In einem Spiel werden 6 Spieler eingesetzt.

512) Eine Herrenmannschaft besteht aus mindestens 7 spielberechtigten Spielern (Spielerlizenzen).

513) Eine gemischte Mannschaft wird als Herrenmannschaft geführt.

514) Es dürfen mehrere Damen gleichzeitig in einer Herrenmannschaft eingesetzt werden.

515) In den gemischten Mannschaften dürfen mehrere Damen und Herren gleichzeitig eingesetzt werden.

516) Um Forfait zu vermeiden, muss eine Mannschaft mit 5 Spielern ein Spiel beginnen und beenden.

517) Der 6. Spieler muss sofort bei Ankunft eingesetzt werden, auch während der Partie (ohne Trainingskugeln). Nach Beendigung der 4., 5., 6. oder 7. Partie hat er 5 Trainingskugeln.

518) Eine Mannschaft kann höchstens an 2 Coupespielen pro Saison mit 5 Spielern antreten (2 x 8 Partien) andernfalls wird sie aus der Coupe ausgeschlossen.

b) Damenmannschaften:

519) Eine Damenmannschaft besteht aus mindestens 6 Spielern.

520) In einem Spiel werden 5 spielberechtigte Spielerinnen eingesetzt (Spielerlizenzen).

521) Es dürfen keine Männer in einer Damenmannschaft eingesetzt werden.

522) Um Forfait zu vermeiden, muss eine Mannschaft mit 4 Spielerinnen ein Spiel beginnen und beenden.

523) Die 5. Spielerin muss sofort bei Ankunft eingesetzt werden, auch während der Partie (ohne Trainingskugeln). Nach Beendigung der 4., 5., 6. oder 7. Partie hat sie 5 Trainingskugeln.

524) Eine Mannschaft kann höchstens an 2 Pokalspielen pro Saison mit 4 Spielerinnen antreten (2x 8 Partien) andernfalls wird sie aus dem Pokalturnier ausgeschlossen.

A3

Artikel 3: Einteilung der Gruppen

HERREN

530) Der Pokalmodus wird Anfangs in Ausscheidungen (1. - 4. Runde) gespielt. Nach 4 Runden bleiben insgesamt 16 Mannschaften. Dann werden ein Achtel-, ein Viertel- und ein Halbfinale gespielt. Die 2 besten Mannschaften spielen dann das Finale am Datum, das die TKN festgelegt hat, welches auch offiziell bei den wichtigen Terminen mitgeteilt wird.

Gespielt wird die Coupe de Luxembourg landesweit in einer einzigen Gruppe. Die Pokalspiele können landesweit auf einer neutralen Bahn ausgetragen werden.

Bei Abmeldungen von Mannschaften behält sich die TKN das Recht vor, die Anzahl der Ausscheidungen zu kürzen; z.B. nur 1-3 oder 1-2 Ausscheidungen.

DAMEN

531) Die Damen spielen landesweit die Coupe de Luxembourg in einer einzigen Gruppe. Die Pokalspiele können landesweit auf einer neutralen Bahn ausgetragen werden.

Bei Abmeldungen von Mannschaften behält sich die TKN das Recht vor, die Anzahl der Ausscheidungen zu kürzen; z.B. nur eine Ausscheidung.

532) Falls B-Mannschaften vorhanden sind, gilt das Regelwerk wie bei den Herren.

Artikel 4: Einsetzen von Spielern/innen in einer höher klassierten Mannschaft

540) Falls eine A-Mannschaft, ihre B-, C- oder D-Mannschaft nicht zur Coupe anmeldet, so werden die gesamten Spieler der nicht angemeldeten Mannschaften auf das Coupelisting geschrieben und sind somit spielberechtigt.

540A) alle Spieler mit einer B/A-, C/B-,...-Lizenz dürfen nur an einem Pokalspiel teilnehmen (Coupe de Luxembourg oder Coupe FLQ)

541) Auf jedem Pokallisting können Spieler aus tiefer klassierten Mannschaften eingetragen werden.

542) Spieler nicht angemeldeter Mannschaften dürfen nicht in Mannschaften aus unteren Ligen antreten.

Artikel 5: Auslosung

550) Die Auslosung der Coupespiele findet im Sitz der FLQ statt.

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

Auf einer Bahn treten mehrere Mannschaften an:

552) 2 Mannschaften einer selben Heimbahn können auf ihrer Heimbahn gegeneinander spielen.

553) Bei Unstimmigkeiten hat die Mannschaft Vorrecht die in der höheren Liga spielt.

Artikel 6: Termine und Uhrzeit

560) Die Ausscheidungen der Coupe werden vom 15. September bis Ende Mai ausgetragen.

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

562) Ein Ausscheidungsspiel darf nicht nach dem von der TKN festgesetzten Datum gespielt werden.

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

564) Die Spieldaten müssen innerhalb von 5 Werktagen schriftlich dem Sekretariat der FLQ gemeldet werden. Bei Nichteinhalten dieser Frist, kann die TKN ein Datum auf der Bahn der gastgebenden Mannschaft festsetzen.

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

566) Alle Spiele beginnen offiziell um 20h00 oder 20h30 bei den Damen und um19h30 oder 20h00 bei den Herren. Diese Uhrzeiten gelten als massgebend, ausser zwei Mannschaften einigen sich auf eine andere Uhrzeit, respektive der Austragung an einem Wochenende. Jegliche Änderungen sollten der TKN schriftlich mitgeteilt werden.

567) In allen Ausnahmefällen, wie Naturkatastrophen (Sturm, Hochwasser, Eisregen, usw.) oder bei einer Pandemie und bei sonstigen hier nicht speziell erwähnten Ereignissen behält sich die TKN das Recht vor eine Entscheidung zu fällen.

568) Ein Spiel darf auch am Wochenende ausgetragen werden.

A1

Artikel 7: Aufstellung des Spielkalenders

Wann - wie - wo?

580) 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.

581) Die TKN behält sich das Recht vor, die Termine zu ändern, wenn höhere Gewalt (Naturkatastrophen, schlechtes Wetter, usw.) eingetroffen ist.

Artikel 8: Training

590) Die Bahnen sind Privatbesitz. So kann die FLQ keine Garantie geben, dass den Gastmannschaften die Bahnen nach Belieben zum Training zur Verfügung gestellt werden können.

591) Ist bei einer 2-Bahn-Anlage nur ein Auffangtrog für die Kugeln vorhanden, so darf während des einstündigen Trainings sowie während des Spieles nicht auf dieser zweiten Bahn gespielt werden.

592) Am Spieltag darf sich kein implizierter Spieler der beiden Mannschaften auf der Bahn einspielen, außer während des offiziellen Trainings und den 5 Trainingskugeln der Heimmannschaft.

593) Eine Stunde vor Spielbeginn gilt als offizielles Training der Gastmannschaft.

594) Nach dieser Stunde schieben die Heimspieler die ihnen zustehenden 5 Trainingskugeln.

595) Ein Gastspieler, welcher zu spät eintrifft und nicht am offiziellen Training teilnehmen konnte, hat das Recht auf 5 Trainingskugeln vor Beginn des Spieles.

596) Das Spiel beginnt, ohne dass jemand etwas an der Bahn oder den Kugeln verändert.

597) Nach der 4., 5., 6., oder 7. Partie hat der bis dahin noch nicht eingewechselte Spieler das Recht auf 5 Trainingskugeln.

Bei Spielen von 2 Mannschaften bei gleicher Bahn:

598) Falls bei der Auslosung 2 Mannschaften aus derselben Liga, bei gleicher Heimbahn, gegeneinander gelost werden, spielt die „Heimmannschaft" (erstgenannte Mannschaft) zuerst 5 Probewürfe, danach die „Auswärtsmannschaft" 5 Probewürfe (keine Trainingsstunde).

599) Falls bei der Auslosung 2 Mannschaften, die dieselbe Heimbahn bespielen, gegeneinander antreten, hat die in der unteren Liga spielende Mannschaft eine Stunde Training vor dem Spiel. Die Auswärtsmannschaft hat 5 Probewürfe pro Spieler.

Bei Spielen auf einer neutralen Bahn:

600) Die erstgenannte Mannschaft hat von 19h00 bis 19h30 Training. Die zweitgenannte Mannschaft hat von 19h30 bis 20h00 Training.

Artikel 9: Bahnmiete

610) Die Bahnmiete des einstündigen Trainings geht zu Lasten der Heimmannschaft.

611) Bei einer neutralen Bahn kommen die Mannschaften solidarisch für die Bahnmiete auf.

Artikel 10: Ablauf eines Coupespiels

A) Kontrolle der Mannschaftsführer

620) Vor Beginn des Spiels kontrollieren die beiden Kapitäne die Lizenzen, wobei die Listingkontrolle obligatorisch ist, sowie den Automaten, die Bahn, die Kegel und die Kugeln. (siehe auch Nr. 1225)

621) Die Heimmannschaft (erstgenannte Mannschaft bei der Auslosung) nimmt die Eintragungen auf dem Spielbogen vor.

B) Start des Spiels

622) Das Spiel beginnt nach Ablauf des Trainings.

623) Eine Wartezeit von maximal 15 Minuten kann der Mannschaft zugestanden werden, welche bei Spielbeginn nicht spielfähig ist (d.h. keine 5 Spieler vorhanden bei Herrenmannschaften und 4 Spieler bei Damenmannschaften).

624) Eine Herrenmannschaft, welche mit 5 Spielern anwesend ist, muss das Spiel nach Ablauf des Trainings beginnen. Eine Damenmannschaft, welche mit 4 Spielerinnen anwesend ist, muss das Spiel ebenfalls nach Ablauf des Trainings beginnen.

C) Antreten der Mannschaften

625) Die Heimmannschaft (A) und die Gastmannschaft (B) treten wie folgt an:

1.Partie: A (In die Vollen abräumen - Mannschaft)
2.Partie: B (idem)
3.Partie: B (idem)
4.Partie: A (In die Vollen abräumen - einzel)
5.Partie: B (In die Vollen abräumen - Mannschaft)
6.Partie: A (Damen abräumen - Mannschaft)
7.Partie: A (In die Vollen abräumen - Mannschaft)
8.Partie: B (Damen abräumen – einzel)

D) Spielerwechsel

626) Nach jeder Partie können Spieler ausgewechselt werden.

627) Es können nur Spieler eingewechselt werden, die auf dem offiziellen Pokallisting eingetragen sind. (Das Listing ist maßgebend.)

628) Ein ausgewechselter Spieler darf mehrmals eingesetzt werden, außer bei einer Auswechslung durch eine Verletzung.

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

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

Artikel 11: Spielwertung

640) Bei 2 Mannschaften, welche auf einer selben Heimbahn spielen, bekommt die tiefer eingestufte Mannschaft 10 Holz Vorsprung pro Ligaunterschied.

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

642) Bei Gleichstand zählen in der Reihenfolge:

a) die Summe der 2 Damenpartien
b) das Total der 2 individuellen Partien
c) die individuelle Damenpartie
d) das Resultat der gewonnenen Partien

643) Bei Nicht-Antreten einer Mannschaft ist die abwesende Mannschaft von der Coupe ausgeschlossen und wird mit einem Forfait bestraft.

644) Beim Spielen auf die Damen muss eine Vorderdame getroffen werden.

645) Damenwechsel ist bei einem Fehlwurf nicht erfordert.

Artikel 12 : Spielbogen

A) Wer führt den Spielbogen?

650) Bei Coupespielen führt die Heimmannschaft den Spielbogen.

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

B) Wie wird der Spielbogen geführt?

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

653) Abkürzungen auf dem Spielbogen sind so vorzunehmen, dass sie weder zu Irrtümern noch zu Zweideutigkeiten Anlass geben können. Beim selben Namen muss der Vorname vermerkt werden, um Verwechslungen zu vermeiden.

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

655) Bei den Partien ist der Kegelunterschied zu notieren. Beispiel: -12+ oder +12- /-23+ oder +23- usw..

656) Beide Vereine müssen den Spielbogen nach Spielende unterschreiben. Ansonsten wird die Unterlassung vom Verbandsgericht geahndet.

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

658) Das Original des Spielbogens ist innerhalb von 5 Werktagen (Poststempel maßgebend) an die FLQ zu senden. Nichteinsenden des Spielbogens wird mit einer Geldstrafe geahndet.

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

660) Der Spielbogen muss unbedingt genau, sauber und vollständig ausgefüllt werden. Nur die aktuell gültigen Spielbögen dürfen benutzt werden. Einsenden von nicht gültigen Spielbögen hat eine Geldstrafe zur Folge.

661) Auf den Spielbögen müssen die Vereinsnummern sowie die Lizenznummern der Spieler eingetragen werden.

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

Artikel 13: Verlegen eines Spiels

670) Terminverlegungen dürfen unter bestimmten Voraussetzungen vorgenommen werden.

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

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

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

674) Ein Spiel wird verlegt, wenn es innerhalb von 45 Minuten unmöglich ist, die Bahn in Stand zu setzen. Bei Neuanlegung des Spiels, hat jeder Spieler 5 Trainingskugeln.

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

676) Wird keine Einigung beim Verlegen eines Spiels erzielt zwischen den beiden Mannschaften, wie auch nicht bei dem Vorschlag eines neuen Datums von der TKN (Datum und/oder neutrale Bahn), fällt der 'Forfait' auf die Mannschaft zurück, die das erstangegebene Datum nicht einhalten konnte.

Artikel 14: Auszeichnungen

680) Die Coupesieger, sowie die Finalisten erhalten ein Diplom und einen Pokal (Damen und Herren).

A1 A2

KAPITEL IV

EINZELMEISTERSCHAFT

Artikel 1: Teilnahmeberechtigt

700) Jeder lizenzierter Spieler darf an den Einzelmeisterschaften teilnehmen. Spieler, die keine Nationallizenz haben, können eine **L- FLQ - Lizenz** beantragen und mit dieser an den Einzelmeisterschaften teilnehmen.

701) Kategorien: Die Teilnehmer treten in verschiedenen Kategorien an. (Damen und Herren)

1. Herren

   Klasse A: Lëtzebuerg League, National 1, National 2,
   Klasse B: National 3, Ehrenpromotion, Promotion.

2. Damen

   Klasse A: National 1, Ehrenpromotion.
   Klasse B: Promotion.

3. Junioren (Damen und Herren)

   höchstens 24 Jahre im Kalenderjahr der EM (Finalrunden)

4. Veteranen (Damen und Herren)

   A: mindestens 55 Jahre im Kalenderjahr (Finalrunden)
   B: mindestens 64 Jahre im Kalenderjahr (Finalrunden)
   C: mindestens 70 Jahre im Kalenderjahr (Finalrunden)

702) Damen, die in einer gemischten Mannschaft lizensiert sind, nehmen an dem Damenwettbewerb teil. Die Division der Herrenmannschaft ist ausschlaggebend.

703) Spieler/innen dürfen immer in einer höheren Kategorie antreten (Beispiel: Ein 67-jähriger darf Veteranen A, oder je nach Klassenzugehörigkeit seiner Mannschaft Herren A oder B spielen).

704) Ein/e Spieler/in, dessen Verein sich aufgelöst hat, der/die Spieler/in jedoch bei der Einzelmeisterschaft eingeschrieben war, darf sich an Dieser beteiligen.

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

705A) tritt ein/e Spieler/in aus seinem Verein aus nach Anmeldung zur Einzelmeisterschaft, darf er/sie nicht mehr an der Einzelmeisterschaft teilnehmen, ausser nach Beantragung einer L-FLQ-Lizenz.

Abmeldung zur Ausscheidung oder zum Endspiel, respektive Ersetzen eines Spielers

706) Kann ein Spieler nicht antreten, so ist die TKN innerhalb von 5 Werktagen schriftlich zu benachrichtigen. Eine Abwesenheit ohne Zertifikat (Artz,Arbeit), wird dem Verbandsgericht gemeldet und mit einer Strafe geahndet.

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

708) Wenn ein Spieler nicht in einer Gruppe antreten kann, durch Arbeit oder Krankheit (nur mit Zertifikat), kann dieser die Gruppe nur wechseln, wenn ein Platz frei ist und die Gruppe nicht aus mehr als 15 Spieler besteht. Beide Ausscheidungen müssen in der gleichen Gruppe gespielt werden.

Dies ist nur mit einer Genehmigung der TKN möglich.

Wenn kein Platz frei ist, 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 schriftlich mitgeteilt werden.

A3 **A4**

709) Bei Anmeldung von der Einzelmeisterschaft muss das Startgeld immer bezahlt werden, dat Startgeld wird nicht zurückerstattet.

Bei den Abmeldung brauch man kein Zertifikat oder ärztliches Attest man muss sich aber vor dem Wettbewerb schriftlich abmelden.

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

711) Bei einer fristgerechten und begründeten Abmeldung für ein Endspiel wird der/die nächstbesten Spieler/in den Ausscheidungsrunden nachnominiert.

A1 A4

Artikel 2: Einteilung der Gruppen

715) Die TKN nimmt die Einteilung der Gruppen vor und der Termin wird auf der Homepage der FLQ veröffentlicht.

Artikel 3: Termine und Uhrzeit

720) Die Termine werden vor der bevorstehenden Saison von der TKN festgesetzt.

721) Die Ausscheidungen werden samstags ab 15 Uhr gespielt.

722) Die Finale werden freitags oder samstags gespielt.

Artikel 4: Training

730) Jeder Spieler hat 5 Probewürfe vor dem ersten Abräumen in die Vollen und 3 vor dem ersten Abräumen der Damen.

Artikel 5: Bahnmiete

740) Die FLQ zahlt die Bahnmiete der Ausscheidungen und der Finale.

Artikel 6: Spielmodus

750) Der Spielmodus lautet wie folgt:

5 Trainingskugeln
2x9 Kugeln in die Vollen abräumen

3 Trainingskugeln
2x9 Kugeln Damen abräumen

Artikel 7: Ablauf der Ausscheidung oder der Finalrunde

760) Die Reihenfolge der Spieler wird am Spieltag vor Beginn der ersten Ausscheidung ausgelost.

761) Der Spieler spielt seine 5 Probewürfe. Anschließend räumt er 9 Kugeln in die Vollen. Danach folgen alle anderen Spieler.

762) Beim nächsten Abräumen in die Vollen beginnt der Spieler mit dem geringsten Resultat. (ohne Trainingskugeln)

763) Der Spieler mit dem geringsten Total der beiden Bilder beginnt die Damen abzuräumen.
Er spielt zuerst 3 Probewürfe, danach muss er mit 9 Kugeln die Damen abräumen.

764) Beim nächsten Abräumen der Damen, beginnt der Spieler mit dem geringsten Total. (ohne Trainingskugeln)

765) Bei der 2.Ausscheidungsrunde beginnt der Spieler mit dem geringsten Resultat der ersten Ausscheidungsrunde.

766) Bei den Damenpartien, genügt es eine Vorderdame zu treffen.

767) Im Finale tritt der 15. Finalist als Erster an, der 14. als Zweiter, usw.

768) Bei Gleichstand in den Ausscheidungen oder im Finale tritt der jüngere Spieler als Erster an.

A4

Artikel 8: Spielwertung

770) Die 15 Spieler mit dem höchsten Total der beiden Ausscheidungsrunden aus allen Gruppen qualifizieren sich für die Finalrunde. Ein Spieler muss an beiden Ausscheidungen teilnehmen, um ins Finale einzuziehen.

771) Bei Gleichstand zählen (in der Reihenfolge):

- 1) das Total der 4 Damenpartien der beiden Ausscheidungsrunden (2 Damenpartien im Finale)
- 2) die höchste Damenpartie (Total der mit 9 Kugeln erzielten Kegel)
- 3) die höchste Partie in die Vollen (Total der mit 9 Kugeln erzielten Kegel)

Sollten nicht genügend Anmeldungen von Spielern eingehen, behält sich die TKN das Recht vor, keine Ausscheidungen spielen zu lassen; und die Anzahl der Teilnehmer am Finale zu erhöhen, z.B. 16; 17…
A1

Artikel 9: Auszeichnungen

780) Die 3 erstklassierten Teilnehmer eines jeden Wettbewerbs erhalten eine Gold-, Silber-, respektive Bronzemedaille und ein Diplom.

781) Landesmeister kann nur ein/e föderierter/e Spieler/in mit Luxemburger Nationalität werden.

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

Er (sie) bekommt eine Medaille und ein Diplom als FLQ-Meister/in ausgehändigt**.**

Artikel 10: Spielbogen

790) Die TKN behält sich das Recht vor, nach Anmeldeschluss, die Vereine zu bestimmen, welche in den jeweiligen Gruppen die Spielbögen auszufüllen haben. (Schriftführer)

791) Bei der Veröffentlichung der verschiedenen Gruppen durch die FLQ, sind die Schriftführer farblich vermerkt.

792) Sind dem Schriftführer 5 Werktage vor der ersten Ausscheidungsrunde die Spielbögen nicht zugesandt worden, hat dieser sich unverzüglich bei der FLQ zu melden.

793) Die Spielbögen sind innerhalb von 5 Werktagen an das Sekretariat zu senden. (Poststempel ist massgebend) Nichteinsenden der Spielbögen wird mit einer Geldstrafe geahndet.

KAPITEL V

COUPE - FLQ

die „Coupe FLQ" wird nach dem Spielreglement der Coupe de Luxembourg ausgetragen.

Artikel 1: Teilnahmeberechtigt

800) Alle A-Herrenmannschaften der Divisionen **N3, EP,** müssen an der Coupe FLQ teilnehmen, sie können aber an der Coupe de Luxembourg teilnehmen nach Anmeldung bei der FLQ. Sie können aber nicht an beiden Pokalen teilnehmen.

801) Alle B-, C-, D-, … Mannschaften können an der Coupe FLQ teilnehmen, falls sie sich bis zum 30.06. schriftlich angemeldet haben. Die B-, C-, D-,...Mannschaften der Divisionen LL, N1, N2, müssen jedoch an der Coupe de Luxembourg teilnehmen.

801A) Falls eine Mannschaft aus der Meisterschaft ausgeschlossen wird, ist sie automatisch aus der Coupe FLQ ausgeschlossen.

Abmeldung einer Mannschaft

802) Kann eine Mannschaft 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.

Artikel 2: Zusammenstellung einer Mannschaft

810) Eine Mannschaft besteht aus mehreren Spielern, die bei der FLQ lizensiert sind.

a) Herrenmannschaften:

811) in einem Spiel werden 6 Spieler eingesetzt.

812) eine Herren- und eine gemischte Mannschaft besteht aus mindestens 7 spielberechtigten Spielern (Spielerlizenzen).

813) eine gemischte Mannschaft wird als Herrenmannschaft geführt.

814) es dürfen mehrere Damen gleichzeitig in einer Herrenmannschaft eingesetzt werden.

815) In den gemischten Mannschaften dürfen mehrere Damen und Herren gleichzeitig eingesetzt werden.

816) Um Forfait zu vermeiden, muss eine Mannschaft mit 5 Spielern ein Spiel beginnen und beenden.

817) Der 6. Spieler muss sofort bei Ankunft eingesetzt werden, auch während der Partie (ohne Trainingskugeln). Nach Beendigung der 4., 5., 6. oder 7. Partie hat er 5 Trainingskugeln.

818) Eine Mannschaft kann höchstens an 2 Pokalspielen pro Saison mit 5 Spielern antreten (2 x 8 Partien) andernfalls wird sie aus der Coupe ausgeschlossen.

A1

Artikel 3: Einteilung der Gruppen

HERREN

830) Der Pokalmodus wird anfangs in Ausscheidungen (1. - 4. Runde) gespielt. Nach 4 Runden bleiben insgesamt 16 Mannschaften. Dann werden ein Achtel-, ein Viertel- und ein Halbfinale gespielt. Die 2 besten Mannschaften spielen dann das Finale am Datum, das die TKN festgelegt hat, welches auch offiziell bei den wichtigen Terminen mitgeteilt wird.

Gespielt wird die Coupe FLQ landesweit in einer einzigen Gruppe. Die Pokalspiele können landesweit auf einer neutralen Bahn ausgetragen werden.

Bei Abmeldungen von Mannschaften behält sich die TKN das Recht vor, die Anzahl der Ausscheidungen zu kürzen; z.B. nur noch 1-3 oder 1-2 Ausscheidungen.

A3

Artikel 4: Einsetzen von Spielern in einer höher klassierten Mannschaft

840) Falls eine A-Mannschaft, ihre B-, C- oder D-Mannschaft nicht zur Coupe anmeldet, so werden die gesamten Spieler der nicht angemeldeten Mannschaften auf das Coupe-listing geschrieben und sind somit spielberechtigt.

840A) alle Spieler mit einer B/A-, C/B-,...-Lizenz dürfen nur an einer Coupe teilnehmen (Coupe de Luxembourg oder Coupe FLQ)

841) Auf jedem Pokallisting können Spieler aus tiefer klassierten Mannschaften eingetragen werden.

842) Spieler nicht angemeldeten Mannschaften dürfen nicht in Mannschaften aus unteren Ligen antreten.

Artikel 5: Auslosung

850) Die Auslosung der Coupespiele findet im Sitz der FLQ statt.

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

Auf einer Bahn treten mehrere Mannschaften an:

852) 2 Mannschaften einer selben Heimbahn können auf ihrer Heimbahn gegeneinander spielen.

853) Bei Unstimmigkeiten hat die Mannschaft Vorrecht die in der höheren Liga spielt.

Artikel 6: Termine und Uhrzeit

860) Die Ausscheidungen der Coupe werden vom 15. September bis Ende Mai ausgetragen.

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

862) Ein Ausscheidungsspiel darf nicht nach dem von der TKN festgesetzten Datum gespielt werden.

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

864) Die Spieldaten müssen innerhalb von 5 Werktagen schriftlich dem Sekretariat der FLQ gemeldet werden. Bei Nichteinhalten dieser Frist, kann die TKN ein Datum auf der Bahn der gastgebenden Mannschaft festsetzen.

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

866) Alle Spiele beginnen offiziell um 20h00 oder 20h30 bei den Damen und um19h30 oder 20h00 bei den Herren. Diese Uhrzeiten gelten als massgebend, ausser zwei Mannschaften einigen sich auf eine andere Uhrzeit, respektive der Austragung an einem Wochenende. Jegliche Änderungen sollten der TKN schriftlich mitgeteilt werden.

867) In allen Ausnahmefällen, wie Naturkatastrophen (Sturm, Hochwasser, Eisregen, usw.) oder bei einer Pandemie und bei sonstigen hier nicht speziell erwähnten Ereignissen behält sich die TKN das Recht vor eine Entscheidung zu fällen.
868) Ein Spiel darf auch am Wochenende ausgetragen werden.

A1

Artikel 7: Aufstellung des Spielkalenders

Wann – wie – wo?

880) 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.

881) Die TKN behält sich das Recht vor, die Termine zu ändern, wenn höhere Gewalt (Naturkatastrophen, schlechtes Wetter, usw.) eingetroffen ist.

Artikel 8: Training

890) Die Bahnen sind Privatbesitz. So kann die FLQ keine Garantie geben, dass den Gastmannschaften die Bahnen nach Belieben zum Training zur Verfügung gestellt werden können.

891) Ist bei einer 2-Bahn-Anlage nur ein Auffangtrog für die Kugeln vorhanden, so darf während des einstündigen Trainings sowie während des Spieles nicht auf dieser zweiten Bahn gespielt werden.

892) Am Spieltag darf sich kein implizierter Spieler der beiden Mannschaften auf der Bahn einspielen, außer während des offiziellen Trainings und den 5 Trainingskugeln der Heimmannschaft.

893) Eine Stunde vor Spielbeginn gilt als offizielles Training der Gastmannschaft.

894) Nach dieser Stunde schieben die Heimspieler die ihnen zustehenden 5 Trainingskugeln.

895) Ein Gastspieler, welcher zu spät eintrifft und nicht am offiziellen Training teilnehmen konnte, hat das Recht auf 5 Trainingskugeln vor Beginn des Spieles.

896) Das Spiel beginnt, ohne dass jemand etwas an der Bahn oder den Kugeln verändert.

897) Nach der 4., 5., 6., oder 7. Partie hat der bis dahin noch nicht eingewechselte Spieler das Recht auf 5 Trainingskugeln.

Bei Spielen von 2 Mannschaften bei gleicher Bahn:

898) Falls bei der Auslosung 2 Mannschaften aus derselben Liga, bei gleicher Heimbahn, gegeneinander gelost werden, spielt die „Heimmannschaft" (erstgenannte Mannschaft) zuerst 5 Probewürfe, danach die „Auswärtsmannschaft" 5 Probewürfe (keine Trainingsstunde).

899) Falls bei der Auslosung 2 Mannschaften, die dieselbe Heimbahn bespielen, gegeneinander antreten, hat die in der unteren Liga spielende Mannschaft eine Stunde Training vor dem Spiel. Die Auswärtsmannschaft hat 5 Probewürfe pro Spieler.

Bei Spielen auf einer neutralen Bahn:

900) Die erstgenannte Mannschaft hat von 19h00 bis 19h30 Training. Die zweitgenannte Mannschaft hat von 19h30 bis 20h00 Training.

Artikel 9: Bahnmiete

910) Die Bahnmiete des einstündigen Trainings geht zu Lasten der Heimmannschaft.

911) Bei einer neutralen Bahn kommen die Mannschaften solidarisch für die Bahnmiete auf.

Artikel 10: Ablauf eines Pokalspieles

A) Kontrolle der Mannschaftsführer

920) Vor Beginn des Spieles kontrollieren die beiden Kapitäne die Lizenzen, wobei die Listingkontrolle obligatorisch ist, sowie den Automaten, die Bahn, die Kegel und die Kugeln. (siehe auch Nr. 1225)

921) Die Heimmannschaft (erstgenannte Mannschaft bei der Auslosung) nimmt die Eintragungen auf dem Spielbogen vor.

B) Start des Spieles

922) Das Spiel beginnt nach Ablauf des Trainings.

923) Eine Wartezeit von maximal 15 Minuten kann der Mannschaft zugestanden werden, welche bei Spielbeginn nicht spielfähig ist (d.h. keine 5 Spieler vorhanden bei Herrenmannschaften und 4 Spieler bei Damenmannschaften).

924) Eine Herrenmannschaft, welche mit 5 Spielern anwesend ist, muss das Spiel nach Ablauf des Trainings beginnen. Eine Damenmannschaft, welche mit 4 Spielerinnen anwesend ist, muss das Spiel ebenfalls nach Ablauf des Trainings beginnen.

C) Antreten der Mannschaften

925) Die Heimmannschaft (A) und die Gastmannschaft (B) treten wie folgt an:

1.Partie: A (In die Vollen abräumen - Mannschaft)
2.Partie: B (idem)
3.Partie: B (idem)
4.Partie: A (In die Vollen abräumen - einzel)
5.Partie: B (In die Vollen abräumen - Mannschaft)
6.Partie: A (Damen abräumen - Mannschaft)
7.Partie: A (In die Vollen abräumen - Mannschaft)
8.Partie: B (Damen abräumen – einzel)

D) Spielerwechsel

926) Nach jeder Partie können Spieler ausgewechselt werden.

927) Es können nur Spieler eingewechselt werden, die auf dem offiziellen Coupelisting eingetragen sind. (Das Listing ist maßgebend.)

928) Ein ausgewechselter Spieler darf mehrmals eingesetzt werden, außer bei einer Auswechslung durch eine Verletzung.

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

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

Artikel 11: Spielwertung

940) Bei 2 Mannschaften, welche auf einer selben Heimbahn spielen, bekommt die tiefer eingestufte Mannschaft 10 Holz Vorsprung pro Ligaunterschied.

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

942) Bei Gleichstand zählen in der Reihenfolge:

a) die Summe der 2 Damenpartien
b) das Total der individuellen Partien
c) die individuelle Damenpartie
d) das Resultat der gewonnenen Partien

943) Bei Nichtantreten einer Mannschaft ist die abwesende Mannschaft aus der Coupe ausgeschlossen und wird mit einem Forfait bestraft.

944) Beim Spielen auf die Damen muss eine Vorderdame getroffen werden.

945) Damenwechsel ist bei einem Fehlwurf nicht erfordert.

Artikel 12: Spielbogen

A) Wer führt den Spielbogen?

950) Bei Coupespielen führt die Heimmannschaft den Spielbogen.

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

B) Wie wird der Spielbogen geführt?

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

953) Abkürzungen auf dem Spielbogen sind so vorzunehmen, dass sie weder zu Irrtümern noch zu Zweideutigkeiten Anlass geben können. Beim selben Namen muss der Vorname vermerkt werden, um Verwechslungen zu vermeiden.

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

955) Bei den Partien ist der Kegelunterschied zu notieren. Beispiel: -12+ oder +12- / -23+ oder +23- usw.

956) Beide Vereine müssen den Spielbogen nach Spielende unterschreiben. Ansonsten wird die Unterlassung vom Verbandsgericht geahndet.

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

958) Das Original des Spielbogens ist innerhalb von 5 Werktagen (Poststempel maßgebend) an die FLQ zu senden. Nichteinsenden des Spielbogens wird mit einer Geldstrafe geahndet.

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

960) Auf den Spielbögen müssen die Vereinsnummern sowie die Lizenznummern der Spieler eingetragen werden.

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

Artikel 13: Verlegen eines Spiels

970) Terminverlegungen dürfen unter bestimmten Voraussetzungen vorgenommen werden.

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

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

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

974) Ein Spiel wird verlegt, wenn es innerhalb von 45 Minuten unmöglich ist, die Bahn in Stand zu setzen. Bei Neuanlegung des Spiels, hat jeder Spieler 5 Trainingskugeln.

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

976) Wird keine Einigung beim Verlegen eines Spiels erzielt zwischen den beiden Mannschaften, wie auch nicht bei dem Vorschlag eines neuen Datums von der TKN (Datum und/oder neutrale Bahn), fällt der 'Forfait' auf die Mannschaft zurück, die das erstangegebene Datum nicht einhalten konnte.

A2

Artikel 14: Auszeichnungen

980) Pokalsieger und Finalist erhalten ein Diplom und einen Pokal.

A1

KAPITEL VI

VEREINE

Artikel 1: Vereinsname

1000) Der Klubname eines Vereins darf keinen diskriminierenden Namen haben.

1001) Bei diskriminierenden Klubnamen kann die TKN eine Änderung verlangen.

1002) Während der Saison ist keine Änderung des Klubnamens möglich.

1003) Vor Beginn einer neuen Saison darf ein Verein den Klubnamen ändern.

1004) Der Änderungsantrag ist schriftlich bei der TKN einzureichen oder auf dem Anmeldeformular (der Kongressbroschüre) zu vermerken.

Artikel 2: Anmeldung eines Vereins

1010) Die Anmeldung eines Vereins resp. einer Mannschaft kann das ganze Jahr über erfolgen, doch werden die Lizenzen erst vor Beginn der neuen Saison ausgestellt und es besteht erst eine Spielberechtigung ab der neuen Saison.

1011) Die Anmeldung muss mindestens 5 Werktage vor dem Kongress erfolgen.

1012) Jeder Verein muss interne Vereinsstatuten erstellen und muss eine Kopie davon an die FLQ abgeben.

1012A) Nichteinsenden der Vereinsstatuten wird geahndet.

1013) Die Anmeldung hat auf dem von der FLQ ausgehändigten Formular zu geschehen und ist, genau und vollständig ausgefüllt, umgehend an das Generalsekretariat einzusenden.

Artikel 3: Anmeldung eines/r Spielers/in bei einem Verein

1020) Wie die Anmeldung eines/r Spielers/in bei einem Verein zu erfolgen hat, ist, was die Formalitäten betrifft, dem Verein zu überlassen. Vorhandene Statuten müssen dem Spieler zugestellt werden.

Artikel 4: Abmeldung eines Vereins

1030) Die Abmeldung hat schriftlich zu geschehen und ist mit 2 verschiedenen Unterschriften von Vorstandsmitgliedern zu versehen.

1031) Die Lizenzen der Spieler sind innerhalb von 5 Werktagen an das Sekretariat der FLQ zu schicken.

1032) Ein/e Spieler/in, dessen Verein sich aufgelöst hat, der/die Spieler/in jedoch bei der Einzelmeisterschaft eingeschrieben war, darf sich an dieser beteiligen.

1033) Ein/e Spieler/in, dessen Verein sich vor Anmeldeschluss der Einzelmeisterschaft aufgelöst hat, kann sich zur Teilnahme an der Einzelmeisterschaft persönlich eintragen.

1034) Die Lizenz dieses/dieser Spielers/in wird vom Delegierten der TKN verwaltet, welcher für die jeweilige Meisterschaftsrunde respektive das Finale verantwortlich ist.

1035) Die Schulden bei der FLQ sind zu begleichen, andernfalls sind Spieler, die einem anderen Verein beitreten möchten, gesperrt. Diese Sperre wird aufgehoben, wenn ein Spieler seinen Anteil an der Schuld bezahlt hat.

Artikel 5: Abmeldung eines Spielers bei der FLQ

1040) Tritt ein Spieler aus seinem Verein aus (schriftliche Abmeldung mit Kopie an die FLQ), so ist die Lizenz innerhalb von 5 Werktagen mit den sich aufdrängenden Erklärungen an den Verantwortlichen für die

Lizenzen einzusenden. Zuwiderhandlungen sind strafbar.

1041) Einem austretenden Spieler darf die Lizenz keinesfalls ausgehändigt werden.

1042) Hat das austretende Mitglied gegenüber seinem Verein Verpflichtungen, so ist dies anzugeben.

Artikel 6: Abmeldung eines Spielers bei einem Verein

1050) Wie die Abmeldung bei einem Verein zu geschehen hat, entscheidet Letzterer.

1051) Der/die Spieler/in muss den in den Vereinsstatuten aufgestellten Verpflichtungen nachkommen.

1052) Im Falle von Unklarheiten betreffend die Vereinsstatuten entscheidet die TKN

Artikel 7: Pflichten der Vereinssekretäre

1060) Der Kontakt zwischen der FLQ und den Vereinen wird durch die Vereinssekretäre hergestellt.

1061) Um den möglichst reibungslosen Ablauf aller von der FLQ organisierten Wettbewerbe zu garantieren, muss der Sekretär allen anfallenden Verpflichtungen sorgfältig und pünktlich nachkommen.

Folgendes ist zu beachten:

1062) In erster Linie muss der Sekretär die Spielreglemente und die Statuten der FLQ eingehend studieren.

1063) Alle anderen, von der FLQ angeforderten Meldungen sind in der jeweils festgelegten Frist an die in Frage kommende Instanz durchzugeben.

1064) Tritt ein Mitglied aus oder nimmt es einen Vereinswechsel vor, so ist die Lizenz mit den eventuell sich aufdrängenden Erklärungen innerhalb von 5 Werktagen an das Sekretariat der FLQ einzusenden.

1065) Geht das Vereinssekretariat in andere Hände über, so muss der neue Sekretär sofort die in Frage kommende Berichtigung an das Sekretariat der FLQ durchgeben.

1066) Ist der Vereinssekretär für eine längere Zeit abwesend, so ist das Sekretariat der FLQ über die Dauer der Abwesenheit in Kenntnis zu setzen und die Adresse des Stellvertreters anzugeben. Eine Zuwiderhandlung ist strafbar.

1067) Wenn der Sekretär nicht über einen Telefonanschluss verfügt, so ist unbedingt eine Telefon-nummer anzugeben, unter der mit ihm Kontakt aufgenommen werden kann.

1068) Alle Änderungen innerhalb eines Vereins, die für die FLQ von Bedeutung sind (Lokalwechsel, Bahnwechsel, neuer Bahnbetreiber, neuer Sekretär, Kassierer, Präsident, usw.), müssen dem FLQ-Sekretariat innerhalb von 5 Werktagen schriftlich mitgeteilt werden.

KAPITEL VII

AUSLÄNDISCHE VEREINE

(Vereinssitz im Ausland)

1100) Aus den Grenzgebieten Luxemburgs werden ausnahmsweise verschiedene Vereine in die FLQ aufgenommen.

Aufnahmebedingungen:

1101) Der Vereinssitz muss in der Grenznähe Luxemburgs liegen.

1102) Der Verein muss die Statuten und Reglemente der FLQ respektieren.

1103) Der Verein und die Spieler dürfen nur einem nationalen Verband angeschlossen sein.

1104) Reklamationen wegen erwiesener grober Unsportlichkeit können zu jeder Zeit mit Lizenzentzug geahndet werden.

1105) Die Aufnahme von Vereinen begutachtet der Verwaltungsrat, die ordentliche Generalversammlung entscheidet über die Aufnahme.

Rechte und Pflichten:

1106) Die Vereine unterliegen den Statuten und Reglementen der FLQ.

1107) Eine ausländische Mannschaft kann wohl Bezirksmeister einer Division, jedoch nicht Landesmeister (Herren und Damen) werden.

1108) Eine ausländische Mannschaft kann nicht Pokalsieger werden. Ihr wird jedoch ein Diplom als Finalist ausgehändigt.

1109) Ein, bei einer ausländischen Mannschaft (Vereinssitz im Ausland) lizensierter Spieler ausländischer Nationalität, mit Wohnsitz im Ausland, kann wohl an den Einzelmeisterschaften der verschiedenen Wettbewerbe teilnehmen, jedoch kann er nicht Meister irgendeiner Klasse werden.

1110) Nur ein in Luxemburg ansässiger lizensierter Spieler luxemburgischer Nationalität kann Landesmeister einer Klasse werden.

1111) Falls solch ein Spieler Erster eines Wettbewerbs wird, wird ihm ein Diplom für den 1. Platz dieses Wettbewerbs ausgestellt.

1112) Er bekommt eine Medaille als FLQ-Meister ausgehändigt.

KAPITEL VIII

BAHNEN

1200) *Definition:*
Die Bahn besteht aus der Anlauffläche, der Spielfläche und dem Vierpass.

1201) Die Bahnen sind Privatbesitz.

1202) Der Bahnbetreiber muss der Gastmannschaft am Spieltag 1 Stunde vor dem offiziellen Spielbeginn die Bahn nebst Zubehör in einwandfreiem, normalem Zustand zwecks Trainings überlassen.

1203) Die Bahn muss sich in normalem Zustand präsentieren, d.h. sie darf nicht vorsätzlich manipuliert werden. Manipulationen an der Bahn vor einem Spiel oder nach einer Bahnkontrolle der Bahnkontrollkommission werden mit der Sperre der Bahn und der darauf eingeschriebenen Mannschaften belegt.

1204) Ist bei einer 2-Bahnen-Anlage nur ein Auffangtrog für die Kugeln vorhanden, so darf während des einstündigen Trainings, sowie während des Spiels, nicht auf dieser zweiten Bahn gespielt werden.

1205) Die Kegelbahnen müssen den gültigen technischen Vorschriften der FLQ und dem Regelwerk der Bahnenkommission entsprechen.

1205 A) An der Kette des Kugelliftes, für den Rücklauf der Kugeln, müssen mindestens zwei Gabeln vorhanden sein.

1206) Verantwortlich gegenüber der FLQ zeichnet der Verein, respektive die Mannschaft(en), welche die Klubbahn bespielt(en).

1207) Die TKN hat das Recht die Bahn jederzeit, d.h. innerhalb der gesetzlich festgehaltenen Öffnungszeiten, durch die Bahnabnehmer kontrollieren zu lassen.

1208) Jede Art von Arbeiten, Reparaturen und Manipulationen müssen der TKN schriftlich innerhalb von 5 Werktagen mitgeteilt werden. Ein Verstoß kann vom Verbandsgericht geahndet werden.

1209) Des Weiteren dürfen weder die Kehlung noch das Niveau der Bahn negativ oder positiv beeinflusst werden, um die Leistung der Mannschaften zu beeinflussen.

1210) Die Bahn darf nicht in nassem, feuchtem oder klebrigem Zustand sein.

1211) Sollte dieses festgestellt werden, kann das Säubern der Bahn vom Spielführer verlangt werden. Wird die Säuberung nicht vollzogen, ist die TKN sofort zu informieren.

1212) Falls Bahnen und Kugeln mit Silikon behandelt werden, kann es den Vereinen/Mannschaften verboten werden, solche Bahnen zu bespielen.
N.B. Silikon darf nur zur Behandlung des Vierpasses verwendet werden.

Kehlung, Niveau und Anstieg der Bahnen

1213) Die Kehlung der Bahn und des Vierpasses darf 6 mm nicht überschreiten.

1214) Das Niveau der Bahn sollte eben sein, eine Toleranz von maximal 5 mm ist erlaubt.

1215) Sollte das zugelassene Niveau überschritten werden, muss die Bahn in das zulässige Niveau gebracht werden. Bei einem Verstoß wird diese zu offiziellen Spielen nicht mehr zugelassen.

1216) Die Steigung der Bahn darf 100 mm in der Länge nicht überschreiten.

1217) Das freie Seil muss so groß sein, dass der Kegel 1 ohne großen Widerstand mit seinem Kopfteil jeden Punkt der Abschlussmatte erreichen kann.

Pudelbegrenzungslinie

1218) Das Anbringen einer Pudelschnur auf der Anlauffläche ist Pflicht!

1219) Die Entfernung Pudelstrich-Spielfläche muss zwischen 30 und 50 cm betragen und darf nicht im Laufe der Saison verändert werden.

1220) Die Pudelschnur muss elastisch sein und darf wegen der Verletzungsgefahr nicht zu straff gespannt sein. Diese darf maximal 1cm Durchmesser haben und muss einen Mindestabstand von 20 bis 25cm Höhe zum Boden haben.

Anlauffläche

1221) Die Anlauffläche bis zur Pudelbegrenzungslinie darf absolut nicht glatt oder klebrig sein.

1222) Der Spieler darf sich beim Abspielen der Kugel nicht durch andere Spieler oder Zuschauer beengt respektive behindert fühlen.

Vierpass

1223) Die Seite des Quadrats der Kegelgrundfläche muss eine Länge von 1150 mm (mit maximal 1-10 mm Differenz) haben.

1224) Die Mittelpunkte der Kegelgrundfläche müssen sich im Mittelpunkt (Kegel Nr. 5 – König) an den vier Eckpunkten und auf den vier Halbierungspunkten der Seiten eines Quadrates befinden.

Automatische Bahnen

1225) Falls eine Anomalie festgestellt wird, darf eine Kontrolle ebenfalls während des Spiels geschehen. Eine Kontrolle darf selbstverständlich nur im Beisein des Bahnbesitzers durchgeführt werden.

1226) Alle Kegel, welche vom automatischen Kegelsteller markiert werden, zählen als gespielt.

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

1227) Gehen durch Versagen des automatischen Kegelstellers die Kegel hoch, wenn der angetretene Spieler seine Kugel regelgerecht abgespielt hat, so darf diese Kugel nochmals gespielt werden. Dasselbe gilt, wenn in diesem Zeitraum Kegel umfallen.

1228) Stellen sich beim Aufstellen des Spieles Kegel schief, so kann der angetretene Spieler das nochmalige Aufstellen der Kegel verlangen.

1229) Es ist dem Bediener des Automaten verboten, sich auf diesen zu stützen.

Neutrale Bahnen

1230) Neutral ist jede Bahn, die nicht Heimbahn einer Mannschaft.

Überholen der Bahnen

1231) Bei unaufschiebbaren Reparaturen ist die TKN sofort zu benachrichtigen. Nach den Arbeiten behält sich die TKN das Recht, die Bahn kontrollieren zu lassen.

1232) Änderungen (Arbeiten, Reparaturen, usw.) sollten während der Ruhepause vom 16.5. bis zum 14.9. vollzogen werden.

1233) Die Vereine sind verpflichtet jede Änderung der Heimbahn der TKN unmittelbar schriftlich mitzuteilen. Falls dies nicht der Fall ist, wird dies dem Verbandsgericht mitgeteilt und mit einer Strafe geahndet.

KAPITEL IX

KUGELN

1300) Ausschließlich die Kugeln, welche im offiziellen Training greifbar im Trog liegen, müssen unbedingt während des ganzen Spieles im Trog bleiben. Es ist strengstens untersagt während des ganzen Spiels eine Kugel dem Trog hinzuzufügen oder zu entfernen.

1301) Die TKN kann zu jeder Zeit Stichproben durchführen.

1302) Bei einem Verstoß (der bewiesen werden kann) wird das ganze dem Verbandsgericht mitgeteilt. Dieses Spiel wird mit 0-8 zugunsten der Gastmannschaft gewertet (Forfait) und eine Geldstrafe wird verhängt.

1303) Beim Wiederholungsfall wird die Heimmannschaft mit einer Geldstrafe belegt, sowie mit dem Ausschluss aus der Meisterschaft.

1304) Wenn während der Saison eine Kugel „unspielbar" wird (Kugel bricht, bekommt eine Delle, usw.) muss dies unbedingt der TKN telefonisch gemeldet werden und innerhalb von 5 Werktagen schriftlich.

1305) Die TKN kann eine neue Kugel zulassen, falls die Kugel ersetzt werden muss. Eine schriftliche Anfrage muss hierfür der TKN zugesandt werden.

1306) Die Hinweistafeln, mit den, während dem Spiel erlaubten Kugeln der Heimmannschaft, müssen mit den schriftlich angegebenen Maßen und gut sichtbar auf der Bahn angebracht werden.

1307) Die Vereine sind dafür verantwortlich, dass die Kugeln, mit denen die Spiele bestritten werden, für das offizielle Training im Kugeltrog liegen.

1308) Der Bahnbetreiber muss der Gastmannschaft am Spieltag eine Stunde vor dem offiziellen Spielbeginn die Kugeln in einwandfreiem, normalem Zustand, zwecks Trainings überlassen.

1309) Ist bei einer 2-Bahn-Anlage nur ein Auffangtrog für die Kugeln vorhanden, so darf während des einstündigen Trainings sowie während des Spieles nicht auf dieser zweiten Bahn gespielt werden.

1310) Die Kugeln müssen den gültigen technischen Vorschriften der FLQ und dem Regelwerk der Bahnenkommission entsprechen.

1310 A) Als Kugeln bezeichnet man eine Vollkugel mit mittigem Schwerpunkt.

1311) Um einen sportlichen und fairen Verlauf der Wettbewerbe zu gewährleisten, ist es strengstens verboten die Kugeln absichtlich zu manipulieren.

1312) Die Kugeln dürfen nicht in nassem, feuchtem oder klebrigem Zustand sein. Sie müssen griffig sein und dürfen nach dem Spielen nicht durch nasse „Ringe oder Streifen" gekennzeichnet sein. Es dürfen keine Spuren von Öl oder flüssigem Wachs vorhanden sein.

1313) Sollte dies festgestellt werden, kann das Säubern der Kugeln vom Spielführer verlangt werden. Wird die Säuberung nicht vollzogen, ist die TKN sofort zu informieren.

1314) Folgende Maße müssen vorhanden sein:

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

1314 A) Die Kugeln (14 cm – 15 cm – 16 cm – 17 cm und 18 cm) müssen aus Nylon oder Plastik bestehen. Bei kleineren Maβen besteht keine Materialpflicht.

1314 B) Die Differenz zwischen größten und kleinsten Durchmessern einer jeden Kugel darf nicht größer sein als 0,5 mm.

1314 C) Kugeln von der Größe:

- 14 cm müssen zweimal vom gleichen Material vorhanden sein (Nylon oder Plastik) sind beide Materiale (Nylon und Plastik) vorhanden, müssen auch je zwei von jedem Material vorhanden sein

- 15 cm müssen zweimal vom gleichen Material vorhanden sein (Nylon oder Plastik) sind beide Materiale (Nylon und Plastik) vorhanden, müssen auch je zwei von jedem Material vorhanden sein

- 16 cm müssen zweimal vom gleichen Material vorhanden sein (Nylon oder Plastik) sind beide Materiale (Nylon und Plastik) vorhanden, müssen auch je zwei von jedem Material vorhanden sein

- 17 cm müssen zweimal vom gleichen Material vorhanden sein (Nylon oder Plastik) sind beide Materiale (Nylon und Plastik) vorhanden, müssen auch je zwei von jedem Material vorhanden sein

- 18 cm müssen zweimal vom gleichen Material vorhanden sein (Nylon oder Plastik) sind beide Materiale (Nylon und Plastik) vorhanden, müssen auch je zwei von jedem Material vorhanden sein.

1314 D) Die Materialien Nylon und Plastik in der gleichen Größe müssen sich im Gewicht deutlich unterscheiden.

1314 E) Kugeln vom gleichen Material und gleicher Größe dürfen sich nicht deutlich im Gewicht unterscheiden.

1315) Falls Bahnen und Kugeln mit Silikon behandelt werden, kann es den Vereinen/Mannschaften verboten werden, solche Bahnen zu bespielen.
N.B. Silikon darf nur zur Behandlung des Vierpasses verwendet werden.

1316) Gehen durch Versagen des automatischen Kegelstellers die Kegel hoch, wenn der angetretene Spieler seine Kugel regelgerecht abgespielt hat, so darf diese Kugel nochmals gespielt werden. Dasselbe gilt, wenn in diesem Zeitraum Kegel umfallen.

A2

Kugelwechsel

1317) Der Spieler muss einen Kugelwechsel vornehmen, d.h. er darf dieselbe Kugel nicht zweimal hintereinander spielen.

Er darf diese Kugel nur als 1., 3., 5. usw. benutzen, außer in folgenden Fällen:

- wenn er mit dieser Kugel alle Neun abgeräumt hat

- wenn er mit dieser Kugel das Spiel geräumt hat

- bei einem Automatendefekt und Umfallen eines Kegels.

Wann gilt eine Kugel als gespielt?

1318) Eine Kugel gilt als gespielt, wenn sie die Pudelbegrenzungslinie überschritten hat.

KAPITEL X

KEGEL

1400) Die Kegel müssen den gültigen technischen Vorschriften der FLQ entsprechen.

1401) Bezeichnung der Kegel:

Kegel Nr. 1 = Vorderkegel
Kegel Nr. 2 = linke vordere Dame
Kegel Nr. 3 = rechte vordere Dame
Kegel Nr. 4 = linker Bauer
Kegel Nr. 5 = König (muss anhand einer aufgesetzten Krone gekennzeichnet sein)
Kegel Nr. 6 = rechter Bauer
Kegel Nr. 7 = linke hintere Dame
Kegel Nr. 8 = rechte hintere Dame
Kegel Nr. 9 = Hinterholz

1402) Die Kegel müssen Maße zwischen 95 und 100 mm haben. Erlaubt ist nur die klapsige Form (KF), nicht die neue Form (NF)

1403) Abgenutzte, ausgeschlagene und defekte Kegel müssen ersetzt werden.

1404) Im Mittelpunkt der Kegelgrundfläche muss sich eine mit Federdruck angebrachte Zentrierkugel befinden.

1405) Diese Kugel muss aus Stahl oder Kunststoff sein und so weit vorstehen, dass der Kegel nicht auf einer ebenen Fläche stehen bleibt.

1406) Während der laufenden Meisterschaft ist es nicht erlaubt, die beim ersten Meisterschaftsspiel vorhandenen Kegel durch solche mit anderen Maßen zu ersetzen.

1407) Es ist strengstens untersagt den normalen Zustand der Kegel zu beeinflussen. (Die kleinen Kugeln und Federn im Kegel müssen unbedingt vorhanden sein.

1408) Stellen sich beim Aufstellen des Spieles Kegel schief, so kann der angetretene Spieler das nochmalige Aufstellen der Kegel verlangen.

1409) Das freie Seil muss so groß sein, dass der Kegel 1 ohne großen Widerstand mit seinem Kopfteil jeden Punkt der Abschlussmatte erreichen kann.

1410) Gehen durch Versagen des automatischen Kegelstellers die Kegel hoch, wenn der angetretene Spieler seine Kugel regelgerecht abgespielt hat, so darf diese Kugel nochmals gespielt werden. Dasselbe gilt, wenn in diesem Zeitraum Kegel umfallen.

Wann gilt ein Kegel als gespielt?

1411) Alle Kegel, welche vom automatischen Kegelsteller markiert werden, zählen als gespielt.

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

Spezielle Regeln während des Spiels

1412) Beim Spielen auf die Vollen muss der Vorderkegel als erstes getroffen werden.

1413) Die Figuren „König-Bauer" und „Bauer-König" dürfen nicht mit einer Kugel gespielt werden.

1414) Die Figuren „König-Hinterholz-Bauer" und „Bauer-Hinterholz-König" dürfen nicht mit einer Kugel gespielt werden.

KAPITEL XI

BAHN-, KEGEL- und AUTOMATENDEFEKT

1500) Falls ein Defekt eintritt, und sofort behoben werden kann, wird das Spiel weitergespielt, wo es regulär aufgehört hat.

1501) Kann die Bahn innerhalb von 45 Minuten in Stand gesetzt werden, hat jeder in dieser Partie Spielende das Recht 2 Trainingskugeln zu werfen.

1502) Ist ein Bahndefekt bekannt, so sind die TKN, sowie der Spielpartner, innerhalb von 24 Stunden in Kenntnis zu setzen.

1503) Wird ein unterbrochenes Spiel neu angesetzt, so wird es vollständig ausgetragen, es zählen jedoch nur die Partien, die noch zu spielen waren. Eine angefangene Partie zählt nicht. Sie wird ganz neu gespielt und wird als Einzige gewertet (nicht die Angefangene).

1504) Ein Spiel wird verlegt, wenn es innerhalb von 45 Minuten unmöglich ist, die Bahn in Stand zu setzen. Bei Neuanlegung des Spiels, hat jeder Spieler 5 Trainingskugeln.

1505) Zu der Partie, die als erste im neu angesetzten Spiel zählt, tritt jedoch die Mannschaft als Erste an, die im unterbrochenen Spiel als erste angetreten war.

1506) Die erzielten Resultate bleiben bestehen (jeweils komplett gespielte Partien). Die TKN kann nach Analyse der Situation eine Wiederholung des ganzen Spieles anordnen respektive eine andere Bahn zum Spiel bestimmen. Die Trainingskugeln werden in jedem Fall wiederholt.

KAPITEL XII

BAHNKONTROLLE

Artikel 1: Wann wird eine Bahnkontrolle vollzogen?

1600) Die Bahn kann in folgenden Fällen kontrolliert werden:

- falls eine Mannschaft auf einer neuen Bahn oder auf einer überholten Bahn spielen möchte
- falls der Bahnbetreiber die FLQ kontaktiert und eine Kontrolle seiner Bahn beantragt
- falls eine Beanstandung auf dem Spielbogen festgehalten wurde, resp. bei einem Protest
- falls ein Verdacht der Manipulation der Kugeln, Kegel, resp. Bahn vorliegt

Artikel 2: Ablauf der Bahnkontrolle

1601) Die Bahnkontrolle wird von der TKN veranlasst.

1602) Dem Bahnbetreiber wird per Einschreiben von der TKN mitgeteilt, dass die Bahnkontrolleure, an einem im Vorfeld mit den Bahnkontrolleuren und dem Bahnbetreiber vereinbarten Datum, die Bahn kontrollieren.

1603) Die Bahnkontrolleure sowie der Bahnbetreiber, und die auf der Bahn spielenden Mannschaften, die bei der FLQ eingetragen sind, bekommen eine Kopie des Briefes zugestellt.

1604) Die TKN teilt dann den Bahnkontrolleuren das neue Datum mit und bestätigt dieses dem Bahnbetreiber per Einschreiben. Eine Kopie wird den dort spielenden Mannschaften zugesandt.

1605) Die Bahnkontrolleure führen ihre Kontrolle durch und stellen der TKN innerhalb von 5 Werktagen einen Bericht zu, ohne einer anderen Person das Resultat der Kontrolle mitzuteilen.

1606) Die TKN entscheidet aufgrund dieses Berichts, ob die kontrollierte Bahn dem nationalen Spielreglement entspricht.

1607) Entspricht die Bahn dem Reglement, wird dem Bahnbetreiber ein Zertifikat ausgestellt. Letzteres ist nur gültig bis zur nächsten Kontrolle.

1608) Falls die kontrollierte Bahn dem Spielreglement nicht entspricht, wird dies dem Bahnbetreiber per Einschreiben mit dem Kontrollbericht mitgeteilt. Ein von der TKN festgesetzter Umänderungstermin (zum Instandsetzen der Bahn) ist ebenfalls im Brief enthalten.

1609) Der Bahnbetreiber kann innerhalb von 5 Werktagen, aus berechtigten Gründen, bei der TKN eine Verlängerung des Umänderungstermins beantragen.

1610) Die Mannschaften, welche auf der betroffenen Bahn spielen, bekommen eine Kopie von der TKN zugestellt.

1611) Der Bahnbesitzer, nachdem die erwünschten Änderungen vollzogen sind, teilt der TKN dies schriftlich (innerhalb von 5 Werktagen) mit, unter Angabe eines Termins zur finalen Kontrolle der Bahn.

1612) Erhält die TKN keine schriftliche Mitteilung bezüglich der erwünschten Änderungen an der Bahn innerhalb des erwünschten Termins, ist die erste Bahnkontrolle maßgebend.

1613) Nach diesem Termin beginnt die Prozedur 1602) bis 1607) erneut.

1614) Entspricht die Bahn nach der erneuten Kontrolle immer noch nicht dem nationalen Reglement, wird die Bahn aus allen nationalen Wettbewerben ausgeschlossen, bis der Besitzer bereit ist, seine Bahn dem Reglement anzupassen.

1615) Dem Bahnbesitzer wird dies per Einschreiben von der TKN mitgeteilt.

1616) Die auf dieser Bahn spielenden Mannschaften bekommen eine Kopie dieses Schreibens zugestellt.

1617) Einspruch gegen diese Entscheidung kann innerhalb von 5 Werktagen an das Verbandsgericht eingereicht werden.

1618) Falls ein Verdacht von ständiger Manipulation vorliegt, hat die TKN das Recht, die Bahnkontrolleure damit zu beauftragen die Bahn, die Kugeln, die Kegel und den Automaten zu kontrollieren. Ein Bericht dieser Kontrolle wird der TKN, dem Bahnbetreiber und den dort spielenden Mannschaften zugestellt.

1619) Die TKN kann jedoch auch zu jedem Moment die Bahnkontrolleure vor einem Wettbewerb damit beauftragen, eine Kontrolle durchzuführen.

1620) Für alle hier nicht erwähnten und eventuell auftretenden Unregelmässigkeiten behält sich die TKN das Recht vor, eine Entscheidung zu treffen.

KAPITEL XIII

PROTESTE

1700) Protest kann erhoben werden gegen jeden Verstoß des Reglements und gegen jede Unsportlichkeit, auch nach Unterschrift auf dem Spielbogen.

1701) Bei Protest bezüglich einer Unregelmäßigkeit gegenüber den technischen Bestimmungen der Bahn vor einem offiziellen Wettbewerb, wird das Verbandsgericht von der TKN mit einer Untersuchung befasst.

1702) Wie wird ein Protest beantragt? Gültigkeit:

1) Die TKN muss als erstes telefonisch in Kenntnis gesetzt werden. Falls kein Mitglied der TKN unmittelbar zum Spielort kommen kann, muss das Spiel trotzdem unter Protest gespielt werden.

2) Der Protest muss auf dem Spielbogen, unter genauer Zeitangabe, vermerkt werden.

3) Ein Bericht muss per Einschreiben innerhalb von 5 Werktagen (Poststempel maßgebend) an das Verbandsgericht der FLQ gesendet werden.

4) Die von der Generalversammlung, auf welcher jeder Verein verpflichtet ist, anwesend zu sein, festgelegte Protestgebühr ist ebenfalls innerhalb von 5 Werktagen (Bankstempel maßgebend) auf eines der Geschäftskonten der FLQ zu überweisen.

1703) Sämtliche Kosten und Nebenkosten gehen zu Lasten der Mannschaft welches Unrecht hat, und werden von der FLQ in Rechnung gestellt.

1704) Je nach Schwere der Verfehlung kann das Spiel neu angesetzt werden, respektive das Verbandsgericht mit einer Untersuchung von der TKN befasst werden. Proteste und Reklamationen, die dieser Form nicht entsprechen, werden abgelehnt.

1705) Bei Nichtannahme eines Protests verfällt die Protestgebühr an die Verbandskasse.

1706) Wird dem Protest stattgegeben und eine Strafe verhängt, wird die Gebühr zurückerstattet.

1707) Die Verbandsinstanzen sind von Protestgebühren entbunden.

1708) Proteste können schriftlich vor dem Verhandlungstermin zurückgezogen werden.

1709) Das Urteil wird den in Frage kommenden Parteien innerhalb von 14 Werktagen nach der Sitzung des diesbezüglichen Protests per Einschreibebrief mit Empfangsbestätigung zugestellt.

1710) Die Protestgebühr wird auf dem Site der FLQ veröffentlicht.

KAPITEL XIV

BERUFUNG

1750) Gegen ein Urteil kann Berufung eingelegt werden. Diese ist innerhalb von 5 Werktagen nach Erhalt des schriftlichen Urteilsspruchs, durch Einschreibebrief an den Berufungsrat einzureichen.

1751) Eine erneute, von der Generalversammlung festgelegte Gebühr, ist auf eines der Geschäftskonten der FLQ zu überweisen.

1752) Bei Nichtannahme einer Berufung verfällt die Gebühr der Verbandskasse.

1753) Wird der Berufung stattgegeben und eine Strafe verhängt, wird die Gebühr zurückerstattet.

1754) Weitere Einzelheiten über das Verbandsgericht und den Berufungsrat betreffend ihre Funktionen sind in dem Reglement „Rechtsordnung des Verbandsgerichts und des Berufungsrats der FLQ" zu entnehmen.

KAPITEL XV

BEITRÄGE - GEBÜHREN – ORDNUNGSSTRAFEN

Wann sind sie zu zahlen?

1800) Die alljährlich fälligen Beiträge, Gebühren sowie die verhängten Ordnungsstrafen sind erst einzuzahlen, wenn eine Rechnung seitens der in Frage kommenden Instanz vorliegt.

1801) Der angegebene Zahlungstermin ist einzuhalten, ansonsten gebührenpflichtige Mahnungen ausgestellt werden.

Wie sind die Einzahlungen zu tätigen?

1802) Sie sind unbedingt auf das Konto zu überweisen, das auf der Rechnung angegeben ist.

1803) Bei der Einzahlung sind unbedingt anzugeben:

- die genaue Adresse des Vereins (Klubname, Klubnummer, Ortschaft, usw.)
- der exakte Gegenstand der betreffenden Zahlung. (Rechnungsnummer)

1804) Einwände, eine Rechnung betreffend, sind innerhalb von 5 Werktagen nach Erhalt der Note an den Kassierer zu richten.

1805) Beiträge und Teilnahmegebühren werden nicht zurückerstattet bei Austritt, Ausschluss respektive bei ungerechtfertigtem Nichtantreten zu einem Wettbewerb, zu der eine Anmeldung vorlag.

Teilnahmegebühr

1806) Die Teilnahmegebühr (Meisterschaft, Pokal, Einzelmeisterschaft, Challenge, usw.) wird vom Kongress festgesetzt. Ist die Teilnahmegebühr verrechnet, so geben eine später erfolgte Abmeldung resp. ein eventueller Ausschluss kein Recht auf deren Zurückerstattung, außer bei Einreichen eines ärztlichen Attests oder eines Schreibens des Arbeitgebers. Dies gilt nur vor der ersten Ausscheidung.

1807) Falls ein Mitglied der TKN wegen eines Protestes gerufen wird, wird eine Gebühr von 25 € fällig.

1808) Falls ein Mitglied der TKN angefragt wird, um ein Spiel zu überwachen, wird eine Gebühr von 50 € fällig.

KAPITEL XVI

SONSTIGE REGELN

Artikel 1: Abwesenheit der Lizenzen vor oder während eines Spiels

1900) Falls die Lizenzen einer Mannschaft nicht vorhanden sind, können die Spieler sich anhand ihrer Personalausweise auf dem Spielbogen eintragen lassen. Die Nummern der Personalausweise sind auf dem Spielbogen einzutragen (eventuell Rückseite des Spielbogens). Diese Abwesenheit der Lizenzen oder des Listings werden vom Verbandsgericht geahndet.

Artikel 2: Verletzungen

1910) Bei einer Verletzung während einer Partie, kann der/die betroffene Spieler/in sofort ausgewechselt werden. Der/die eingewechselte Spieler/in darf jedoch keine Trainingskugeln spielen.

1911) Der/die verletzte Spieler/in darf allerdings nicht mehr ins Spielgeschehen eingreifen.

HERREN

1912) Falls, bei einer Verletzung, eine Mannschaft nur noch 4 Spieler hat, wird das Spiel unterbrochen und zu einem späteren Zeitpunkt fortgesetzt.
Die TKN behält sich das Recht eine Entscheidung zu fällen.

DAMEN

1913) Falls, bei einer Verletzung, eine Mannschaft nur noch 3 Spielerinnen hat, wird das Spiel unterbrochen und zu einem späteren Zeitpunkt fortgesetzt.
Die TKN behält sich das Recht eine Entscheidung zu fällen.

Artikel 3: Private Veranstaltungen eines der FLQ angeschlossenen Vereins

1920) Sind diese Veranstaltungen mit einem Kegelwettbewerb verbunden, so sind sie mindestens 4 Wochen vor dem Austragungsdatum der FLQ zu melden.

1921) Folgende Angaben sind zu melden:

1) Name der Veranstaltung
2) Ort und Datum der Austragung
3) Namen der Teilnehmer (sofern bekannt)
4) Eventuell zur Verfügung stehende Preise
5) Spielreglemente

1922) Die Resultate sind der FLQ innerhalb von 14 Tagen zuzustellen.

1923) Der Verwaltungsrat kann bei motivierten Initiativen eines Vereins, eine finanzielle Hilfe zugestehen, nach Vorlage eines Konzepts mit Finanzplan, welcher dem Verwaltungsrat schriftlich zugestellt werden muss.

Artikel 4: Fusion

1930) Eine Fusion zwischen 2 Vereinen ist erlaubt zur kommenden Saison. (Auch bei Vereinen mit mehreren Mannschaften)

1931) Wenn zwei Vereine aus verschiedenen Divisionen eine Fusion beantragen, darf der neue Verein, in der kommenden Saison eine der Divisionen der alten Vereine wählen, in welcher er antreten will.

Artikel 5: Vereinswechsel / Transferzeit

1940) Die erste Transferzeit gilt vom 16. Mai bis zum 30. Juni.

1941) Die zweite Transferzeit gilt vom 16. bis zum 31. Januar, aber nur zwischen Hin- und Rückrunde.

1942) Während der Transferzeit darf eine A-B-C-D Lizenz geändert werden, jedoch darf man nicht von einer höher klassierten Mannschaft in einer tiefer klassierten Mannschaft mitwirken, nur umgekehrt.

1942 A) Beim Ändern der A-B-C-D Lizenz zur zweiten Transferzeit ergibt sich die Zahl der verbleibenden Spiele dieses Spielers aus der Zahl der Rückrundenspiele der Mannschaft mit den meisten Spielen.

1943) Die Anzahl der spielberechtigten Lizenzen einer Mannschaft darf nicht unter 7 fallen.

1944) Ein Spieler darf einen Transfer in der zweiten Transferzeit unterschreiben, <u>auch</u> wenn er schon ein Spiel (Meisterschaft und/oder Coupe) gespielt hat.

1945) Der/die betroffene Spieler/in darf allerdings nicht innerhalb eines Bezirkes wechseln.

1946) Ein Verein, welcher sich bei der FLQ abmeldet, darf in der folgenden Saison mit der gesamten abgemeldeten Mannschaft in der untersten Division antreten.

1947) In einem neu gegründeten Verein oder einer neu angemeldeten Mannschaft dürfen alle Spieler(innen) eine Aktivenlizenz beantragen welche in der abgelaufenen Saison in einer der drei oberen Spielklassen auf einem Mannschaftslisting eingeschrieben waren.

1948) 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 FLQ bestehen.

Artikel 6: Lokalwechsel nach der Saison

1950) Lokalwechsel sind unter bestimmten Bedingungen erlaubt.

Es können folgende Fälle eintreten:

1951): - Der ganze Verein nimmt einen Lokalwechsel vor.

1952): - Eine Mannschaft des Vereins nimmt einen Lokalwechsel vor. Dies ist nur nach Ablauf der Saison gestattet.

Artikel 7: Lokalwechsel während der Saison

1960) Im Prinzip ist ein Lokalwechsel während der Saison nicht gestattet.

1961) Da jedoch Umstände eintreten können, die einen Lokalwechsel eventuell rechtfertigen, entscheidet die TKN in diesen Notfällen.

1962) Der Verein resp. die Mannschaft, die den Lokalwechsel vornimmt, muss die TKN innerhalb von 5 Werktagen oder vor dem nächsten Heimspiel schriftlich von der neuen Situation in Kenntnis setzen.

1963) Die TKN (FLQ) unterrichtet die betroffenen Vereine vom Lokalwechsel.

1964) Bei eigenmächtigem Lokalwechsel eines Vereins, der keine Genehmigung der TKN besitzt, wird diese Mannschaft automatisch von den Spielen der FLQ ausgeschlossen.

Artikel 8: Pudelwerfen

1970) Definition:

Als Pudelwurf bezeichnet man das Aufsetzen der Kugel auf der Spielfläche (auch wenn die Kugel unter der Pudelschnur durchgespielt wird).

1971) Der Spielführer des Spielpartners macht den Spielführer des notorischen Pudelwerfers, nachdem Letzterer seine Kugel geschoben hat, in sportlicher Art und Weise auf die Unkorrektheit der Vorgehensweise seines Spielers aufmerksam und fordert ihn höflich auf, sich dem Gesetz der sportlichen Fairness zu unterwerfen.

1972) Nicht erlaubt ist es, den betroffenen Spieler während des Abspielens seiner Kugel durch laute Zurufe oder Kommentare zu stören.

1973) Das Einwirken des Spielführers darf nur nach Beendigung des Wurfs der Mannschaft geschehen.

1974) Bei Unbelehrbaren und in wirklich krassen Fällen hat der Spielpartner das Recht unter Protest zu spielen und diesen, mit der genauen Zeitangabe des Geschehens, auf dem Spielbogen zu vermerken.

1975) Nachdem die vorstehende Prozedur respektiert wurde und beim notorischen Pudelwerfer keine Einsicht festzustellen ist, ist der Besitzer der Kegelbahn in jedem Fall berechtigt den Kapitän der betroffenen Mannschaft aufzufordern den betreffenden Spieler auszuwechseln respektive dem Spieler das Weiterspielen zu verbieten.
Diese Maßnahme darf nur beim notorischen Pudelwerfer angewandt werden.
Die TKN ist in diesem Fall sofort zu benachrichtigen.

A2

Artikel 9: Vereinsstatuten

1980) Jeder Verein muss interne Vereinsstatuten erstellen, diese müssen an die FLQ gesandt werden. (Zwecks Schlichtung in einem Streitfall zwischen einem Spieler und seinem Verein)

1980 A) Nichteinsenden der Vereinsstatuten wird geahndet.

Artikel 10: Sportbekleidung

1985) Das Tragen von Sportschuhen ist Pflicht.

1986) Falls der Verein eine Sportbekleidung besitzt, müssen die Spieler sie während sämtlichen Finalen tragen.

1987) Nichttragen einer vorhandenen Vereinskleidung während eines Finales hat eine Geldstrafe zur Folge.

Artikel 11: Respektlosigkeit

1990) Respektlosigkeit in jeglicher Form (auch soziale Netzwerke) gegenüber der FLQ oder einer Person, die ihr unterliegt, wird vom Verbandsgericht geahndet aufgrund aller Verbandsstatuten und des vorliegenden Reglements.

Artikel 12: Aussergewöhnliches/Unvorhergesehenes

1991) Für alle, hier nicht speziell erwähnten und eventuell auftretenden Vorkommnisse, behält sich die TKN das Recht vor, eine Entscheidung zu treffen.

KAPITEL XVII

KOMMISSIONEN

2000) Die Statuten der FLQ ermöglichen dem Verwaltungsrat folgende Kommissionen einzuführen:

- Technische Kommission National (TKN)
- Technische Kommission Sport (TKS)
- Technische Kommission Bowling (TKB)
- Technische Kommission Jugend (TKJ)
- Reglementkommission
- Verbandsgericht
- Berufungsrat
- Finanzkommission
- Statutenkommission
- Bahnkommission
- Kalenderkommission
- Internationale Schiedsrichter
- Vertreter beim C.O.S.L.

2001) Der Verwaltungsrat legt die Kompetenzbereiche der jeweiligen Kommissionen fest.

2002) Die jeweiligen Kommissionen setzen sich aus minimal drei (3) und maximal neun (9) Mitgliedern zusammen.

2003) Kandidaturen zur Mitarbeit in den Kommissionen können schriftlich an den Präsidenten der jeweiligen Kommission eingereicht werden. **Wird eine Kandidatur von den Mitgliedern der TKN angenommen, muss sie auch dem Verwaltungsrat zur Annahme vorgelegt werden.**

2004) Der amtierende Präsident der jeweiligen Kommission verteilt die Posten und teilt sie dem Verwaltungsrat mit, welcher diese der ordentlichen Generalversammlung zum Votum vorlegt.

2005) In der ersten Sitzung nach der ordentlichen Generalversammlung, wählen die Mitglieder der jeweiligen Kommission eine/n Präsidenten/in, eine/n Vizepräsidenten/in, eine/n Schriftführer/in für die Dauer von vier (4) Jahren.

2006) Alle zwei Jahre finden Neuwahlen per Austrittsserien statt.

2007) Der Präsident leitet die Sitzungen der jeweiligen Kommission.

2008) Der Schriftführer verfasst den Bericht und stellt ihn dem Verwaltungsrat und den Kommissionsmitgliedern innerhalb von 14 Tagen zu.

2009) Die Sitzungstermine werden vom jeweiligen Vorstand festgelegt und vom Präsidenten und Sekretär mindestens 8 Tage im Voraus schriftlich einberufen.

A1

Abstimmungen

2010) Die Abstimmungen werden mit einfacher Stimmenmehrheit vorgenommen, bei Anwesenheit von mindestens 51% der Mitglieder.

2011) Bei Stimmengleichheit entscheidet die Stimme des Präsidenten.

2012) Personenwahlen sind geheim abzuhalten.

2013) Die Anwesenheit in den jeweiligen Sitzungen der Kommissionen ist Pflicht.

2014) Sollte ein Mitglied durch unaufschiebbare Gründe nicht an einer Sitzung teilnehmen können, so ist dies dem Präsidenten rechtzeitig mitzuteilen.

2015) Sollte ein Mitglied dreimal, im Laufe einer Saison, unentschuldigt den einberufenen Sitzungen fernbleiben respektive die Beschlüsse der Kommission nicht respektieren, wird es aus der Kommission ausgeschlossen.

2016) Berufung gegen einen Ausschluss kann beim Verbandsgericht eingereicht werden.

KAPITEL XVIII

GENERALVERSAMMLUNGEN

Artikel 1: Reglement

2100) Jeder Verein ist verpflichtet an den Generalversammlungen teilzunehmen!

2101) In außerordentlichen Fällen, welche mit begründeten Unterlagen belegt und vor Beginn der Versammlung eingereicht werden müssen, kann das Verbandsgericht eine Dispens von der in der Strafenskala vorgesehenen Strafe erteilen.

2102) Aus Respekt gegenüber anwesenden Gästen und den anderen Vereinen, haben die Delegierten sich auf den Generalversammlungen diszipliniert zu verhalten, sowie auch dem ganzen Verlauf der Generalversammlungen beizuwohnen.

2103) Dem Verwaltungsrat steht das Recht zu, während dem Verlauf der Versammlung Anwesenheitskontrollen zu veranlassen.

2104) Delegierten, welche die Generalversammlung frühzeitig verlassen, ohne dem Verwaltungsrat eine vorherige Begründung vorzulegen, wird die von der Strafenskala vorgesehene Gebühr auferlegt.

2105) Wortmeldungen zu allgemeinen Themen sind am Schluss der Sitzung vorzutragen, müssen kurz und sachlich sein und dürfen keine persönlichen Aggressionen beinhalten. Sie müssen spätestens drei (3) Wochen vor dem Datum der Generalversammlung und des Kongresses schriftlich an die FLQ eingereicht werden.

2106) Exzessiver Alkoholgenuss sollte vermieden werden, es steht dem Organisator der Generalversammlung frei zu entscheiden, ob Alkohol ausgeschenkt wird oder nicht.

2107) Während dem Verlauf der Generalversammlung besteht im Versammlungsraum absolutes Rauchverbot.

A1

Artikel 2: Kontrollmandate (Beauftragte)

2110) Die Mitglieder des FLQ-Verwaltungsrates und der Kommissionen, sowie der Bahnkontrolleure, haben jederzeit das Recht, auf Anordnung ihres jeweiligen Vorstandes, bei den FLQ-Veranstaltungen vorstellig zu werden und Kontrollen bezüglich der Einhaltung der Spielreglemente vorzunehmen.

2111) Die vorerwähnten Beauftragten haben Eingriffsrecht in Fällen von nicht einwandfreien Spielbedingungen. Für alle anderen Problemfälle sind die jeweilige technische Kommission respektive der Verwaltungsrat zuständig. In jedem Fall haben die Beauftragten ihrem jeweiligen Vorstand einen schriftlichen Bericht über die von ihnen durchgeführten Kontrollen innerhalb von 5 Werktagen zuzustellen.

Der zuständige Vorstand teilt den implizierten Vereinen respektive Personen ihre Entscheidung innerhalb von 5 Werktagen schriftlich mit.

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

2112) Die vorerwähnten Beauftragten müssen sich anhand eines von der FLQ ausgestellten Ausweises, im Vorfeld ihrer Ermittlungen den implizierten Parteien respektive Bahnbetreibern zu erkennen geben.

2113) Die Beauftragten haben den Vereinen und den Spielern respektive Bahnbetreibern mit Respekt zu begegnen. Zuwiderhandlungen werden unweigerlich mit dem Entzug des Kontrollmandates geahndet.

Ein diesbezüglicher Vorfall muss dem Verwaltungsrat der FLQ schriftlich innerhalb von 5 Werktagen mit Angabe der genauen Uhrzeit des Geschehens schriftlich zugestellt werden, welche dann über das Vergehen entscheidet. Den implizierten Parteien wird die Entscheidung schriftlich mitgeteilt.

2114) Jeder/jede Spieler/in hat sich gegenüber anderen Spielern/innen respektvoll zu verhalten. Zuwiderhandlungen werden mit einer Ordnungsstrafe je nach Schwere des Vergehens geahndet. Im Wiederholungsfall kann ein zeitweiliger, respektive definitiver Ausschluss von allen FLQ-Veranstaltungen verhängt werden. Das Vergehen ist dem Verbandsgericht schriftlich innerhalb von 5 Werktagen mitzuteilen.

2115) Den Beschuldigten steht ein Einspruchsrecht beim Berufungsrat je nach den diesbezüglich geltenden Bestimmungen zu.

2116) Verbale, sowie schriftliche respektlose Bemerkungen gegenüber eines, respektive der Mitglieder des Verwaltungsrates, der ihm unterstehenden Kommissionen sowie der Angestellten der FLQ, werden mit einer Ordnungsstrafe geahndet.

Ein zeitweiliger respektive definitiver Ausschluss aus allen FLQ-Veranstaltungen kann ebenfalls verhängt werden.

2117) Ein Einspruch gegen eine diesbezügliche Entscheidung kann innerhalb von 5 Werktagen beim Verbandgericht eingereicht werden mit einer motivierten Begründung und Zahlung der von der ordentlichen Generalversammlung festgelegten Gebühr.

2118) Der Betrag der zu zahlenden Gebühren kann beim FLQ-Sekretariat erfragt werden.

2119) In rechtsentscheidenden Fällen ist der deutsche Text maßgebend.

		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	**Einsenden eines ungültigen 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	Nichtantreten bei einem Meisterschaftsspiel	€150.00
	1a	Nichtantreten bei einem Meisterschaftsspiel ohne Abmeldung	€250.00
	2	Im Wiederholungsfall während der Saison von E1: Geldstrafe	€300.00
	2a	IM Wiederholungfall während der Saison von E1a: Geldstrafe	€500.00
	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

A3

	5	Nichttragen der Vereinsbekleidung/Trikot (wenn vorhanden) während eines Finales (Pokal oder Einzelmeisterschaft)	€25.00
	6	Nichtantreten bei einer Ausscheidung der Einzelmeisterschaft ohne Abmeldung	€50.00
	7	Nichtantreten bei einer Finale der Einzelmeisterschaft ohne Abmeldung	€75.00
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	€100.00+ €100.00
	3	Vorzeitiges Verlassen des Kongresses	€100.00
	4	**Bei jedem Wiederholungsfall von H3 wird die Strafe verdoppelt**	**€100.00+** **€100.00++**
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

M		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