

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

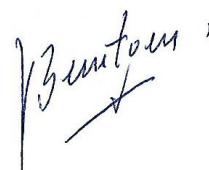
	Gültigkeit	Bezeichnung
Änderung vom 20.06.2016	Saison 2016-2017	B1
Änderung vom 23.08.2017	Saison 2017-2018	B2
Änderung vom 01.06.2018	Saison 2018-2019	B3
Änderung vom 06.07.2019	Saison 2019-2020	B4
Änderung vom 26.06.2021	Saison 2021-2022	B5
Änderung vom 09.07.2022	Saison 2022-2023	B6
Änderung vom 16.08.2023	Saison 2023-2024	B7
Änderung vom 29.08.2025	Saison 2025-2026	B8

Für die TKN

RENNIÉ Carol

Bemtgen Vic

Präsidentin
Verantwortlicher Classic



SPIELREGLEMENT DER CLUBMEISTERSCHAFTEN DER F.L.Q.

National - Classic

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

Kapitel XXII – COUPE DE LUXEMBOURG		13 - 16
Artikel	1: Teilnahmeberechtigt	13
Artikel	2: Zusammenstellung einer Mannschaft	13
Artikel	3: Austauschspieler	13
Artikel	4: Auslosung	13
Artikel	5: Termin und Uhrzeit	13
Artikel	6: Aufstellung des Spielkalenders	13
Artikel	7: Training	14
Artikel	8: Ablauf eines Coupespiels	14
Artikel	9: Spielwertung	15
Artikel	10: Spielbogen	15
Artikel	11: Verlegen eines Spiels	16
Artikel	12: Defekt der Bahn	16
Artikel	13: Auszeichnungen	16
Artikel	14: Sonstiges	16
Kapitel XXIII – Einzel- und Paarwettbewerb		16 - 19
Artikel	1: Teilnahmeberechtigt	16 - 17
Artikel	2: Termin und Uhrzeit	17
Artikel	3: Training	17
Artikel	4: Spielmodus	17
Artikel	5: Ablauf der Ausscheidungen oder der Finalrunde	18
Artikel	6: Abmeldung zur Ausscheidung oder zum Finale	18
Artikel	7: Spielwertung	19
Artikel	8: Auszeichnungen	19
Artikel	9: Defekt der Bahn	19
Kapitel XXIV – Kugeln		20
Artikel	1: Größe der Kugeln	20
Artikel	2: Eigene Kugeln	20
Kapitel XXV – Sportbekleidung		21
Artikel	1: Kleidung und Sportschuhe	21
Kapitel XXVI – Transferzeit		21
Artikel	1: Vereinswechsel – Transferzeit	21

Kapitel XXVII - Sonstiges		22
Artikel	1: Beiträge	22
Artikel	2: Gebühren	22
Artikel	3: Proteste	22
Artikel	4: Berufungen	22
Artikel	5: Strafen	22
Artikel	6: Strafenskala	22
Artikel	7: Generalversammlung	22
Artikel	8: Respektlosigkeit	22
Artikel	9: Unvorhergesehenes	22
Im Anhang	Offizielle Nationale Strafenskala	49 - 51

SPIELREGLEMENT DER CLUBMEISTERSCHAFTEN DER F.L.Q.

National - Classic

KAPITEL XX

REGLEMENT - CLASSIC

Artikel 1: Gültigkeit

3000) Dieses Reglement tritt ab Saison **2025/2026** in Kraft und ist bindend bis auf Widerruf.

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

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

Artikel 2: Lizenzen

3005) Es existieren vier Arten von Lizenzen:

- * Nichtspielerlizenz: Eine Person kann diese beantragen um im Verein zu bleiben, jedoch keine Spiele mehr bestreiten will. Sie wird auf dem Listing vermerkt, ist aber nicht spielberechtigt.
- * Spielerlizenz: Eine Person die in einem Verein spielt und spielberechtigt ist.
Ein/e Spieler/in die in einem Verein spielt und spielberechtigt ist, darf eine B/A, C/A, D/A, C/B, D/B, oder D/C Lizenz beantragen.
- * L-FLQ-Lizenz (nur gültig für Einzelmeisterschaften) kann beantragt werden für Spieler die keine Classic-Lizenz haben.

A. Wer kann eine Lizenz beantragen?

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

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

B. Alter des Antragstellers

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

C. Wie wird eine Lizenz beantragt?

Einzusenden sind:

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

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

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

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

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

D. Einsenden einer Lizenz bei Abmeldung

- 3014) Tritt ein Spieler aus seinem Verein aus (schriftliche Abmeldung mit Kopie an die FLQ), so ist die Lizenz innerhalb von 5 Tagen einzusenden. Zuwiderhandlungen sind strafbar.
- 3015) Hat ein austretender resp. ausgeschlossener Spieler Verpflichtungen seinem Verein gegenüber, so muss der Verein eine erklärende Notiz beifügen beinhaltend die respektiven Artikel der Vereinsstatuten aufgrund welcher eine Verfehlung vorliegt, damit der Fall durch die **TKN** untersucht werden kann.
- 3016) Tritt ein Verein resp. eine Mannschaft aus der FLQ aus, so sind die Lizenzen und das Listing, innerhalb von 5 Werktagen mit dem Vermerk „Abmeldung“ einzusenden.
- 3017) **Einem/r austretenden Spieler/in darf die Lizenz keinesfalls ausgehändigt werden.**

E. Lizenzgebühren

- 3018) Die Lizenzgebühren müssen binnen 30 Tagen, nach Erhalt der Rechnung, (Datum Poststempel) auf das angegebene Konto eingezahlt werden, ansonsten wird die Mannschaft mit einer Geldstrafe laut Strafenskala belegt. Bei definitiver Nichtzahlung wird die Mannschaft von allen FLQ-Spielen ausgeschlossen.

F. Gültigkeit für die neue Saison

- 3020) Das Einsenden der Lizenzen zwecks Gültigkeit für die neue Saison ist nicht mehr erforderlich.
- 3021) Die Verlängerung der Gültigkeit einer Lizenz wird durch die Unterschrift des Spielers auf dem von der FLQ versandten Formular an die Vereine bekräftigt.
- 3022) Meldet ein Verein mehrere Mannschaften an, so ist die separate Liste dieser Mannschaften beizufügen.
- 3023) Meldet sich ein Verein oder eine Mannschaft nach der Generalversammlung ab, so können deren Spieler, mit einem vom Spieler unterschriebenen Spieleranmeldeformular während der Rückrunde 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.

G. Gültigkeit der Lizenzen

- 3024) Es ist strengstens untersagt, an den Lizenzen des Listings Änderungen durch Radierungen resp. Eintragungen vorzunehmen.
- 3025) Lizenzen und Listing sind in sauberem Zustand zu präsentieren.

H. Bei Abwesenheit der Lizenzen

- 3026) Bei Abwesenheit der Lizenz ist eine Geldstrafe fällig.

Artikel 3: Listing

- 3030) Vor Beginn eines jeden Spiels ist die Listingkontrolle durch die beiden Mannschaftsführer obligatorisch.
- 3031) Es ist den Vereinen oder Spieler/innen strengstens untersagt, am Listing Änderungen durch Radieren oder Eintragungen vorzunehmen.
- 3032) Der Listing ist im sauberen Zustand zu präsentieren.
- 3033) Nichtspielerlizenzen sind auf dem Listing des Vereins geführt, diese Spieler/innen sind aber nicht spielberechtigt.
- 3034) **B/A, C/A, D/A, E/A, C/B, D/B, E/A oder D/Cusw** Lizenzen sind auf dem Listing des Vereins geführt, diese Spieler/innen sind spielberechtigt.
- 3035) Bei Abwesenheit des Listings ist eine Geldstrafe fällig.

KAPITEL XXI

MEISTERSCHAFT - CLASSIC

Artikel 1: Teilnahmeberechtigt

- 3100) Alle Mannschaften, die während der letzten Saison spielberechtigt waren und gegen die kein ausdrückliches Spielverbot ausgesprochen wurde.
- 3101) Ausländische Vereine (Vereinssitz im Ausland) welche vom Kongress aufgenommen wurden.
- 3102) Neue Mannschaften, die bis spätestens eine Woche vor dem Kongress der neuen Saison ihre schriftliche Anmeldung an das Generalsekretariat abgegeben haben.
- 3103) Abmeldungen müssen vor dem 30. Juni erfolgen, um die Vorbereitungsarbeiten der T.K.N. nicht zu behindern.

Artikel 2: Zusammenstellung einer Mannschaft

Definition einer Mannschaft:

- 3110) Eine Mannschaft besteht aus mehreren Spielern, die bei der FLQ lizenziert sind.
- 3110A) Mannschaften eines selben Vereins erhalten die Kürzel A, B, C, D usw.

Zusammenstellung:

- 3110B) Die Zusammenstellung einer Mannschaft ist komplett liberalisiert, es gibt keinen Unterschied mehr zwischen Damen- Herren- und Mixte- Mannschaften. Jeder Verein kann seine Mannschaften beliebig zusammenstellen.
- 3111) Eine Mannschaft besteht aus mindestens 5 Spielern/innen.
- 3112) In einem Spiel werden 4 Spieler/innen eingesetzt.
- 3113) Damen- und Herrenlizenzen sind ohne Einschränkung gleichgestellt.
- 3114) Um Forfait zu vermeiden muss eine Mannschaft mit 3 Spielern/innen beginnen und beenden.
- 3115) Eine Mannschaft kann höchstens an 2 Meisterschaftsspielen pro Saison mit 3 Spielern/innen antreten, andernfalls wird sie aus der Meisterschaft ausgeschlossen und als Letzte des respektiven Bezirks klassiert.
- 3116) Bei einer Verletzung kann der/die betroffene Spieler/in sofort ausgewechselt werden. Der/die eingewechselte Spieler/in darf allerdings keine Trainingskugeln spielen.
Der/die verletzte Spieler/in darf allerdings nicht mehr ins Spielgeschehen eingreifen.
- 3117) Falls, bei einer Verletzung, eine Mannschaft nur noch 2 Spieler/innen hat, wird das Spiel unterbrochen und zu einem späteren Zeitpunkt fortgesetzt. Die TKN behält sich das Recht vor, eine Entscheidung zu fällen.
- 3118) Jede(r) Spieler/in kann sowohl als auch durch einen Spieler oder eine Spielerin ausgewechselt werden

Artikel 3: Einteilung der Ligen

Lëtzebuerg League:

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

National 1:

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

National 2: (wenn vorhanden)

- 3142) Sie besteht aus 1 Bezirk zu 6 Mannschaften.
- 3143) Da jedes Jahr Neuanmeldungen und Abmeldungen zu erwarten sind, behält sich die T.K.N. in den unteren Divisionen eine gewisse, den Umständen entsprechende, Handlungsfreiheit vor.

Artikel 4: B/A ... C/B ... Lizenzen

- 3150) Ein Verein mit mehreren Mannschaften (A,-B,-C,-D,.....) darf **nur 3** Spieler/innen einer tiefer eingestuften Mannschaft in einer höher eingestuften Mannschaft einsetzen.
- 3151) Die Zahl der spielberechtigten Spieler dieser Spieler ergibt sich aus der Summe der Spiele in der Mannschaft mit den meisten Spielen.
- 3152) In jeder höher eingestuften Mannschaft dürfen maximal **3** Spieler/innen einer tiefer eingestuften Mannschaft eingesetzt werden.
- 3153) Diese Spieler/innen müssen bis zum 30. Juni dem FLQ-Sekretariat schriftlich gemeldet werden (siehe Kongressbroschüre) um in der Saison spielberechtigt zu sein.
- 3154) Nach diesem Datum ist keine Änderung mehr möglich.
- 3155) Die gemeldeten Spieler/innen werden im offiziellen Organ der FLQ veröffentlicht.
- 3156) Fällt einer dieser gemeldeten Spieler/innen während der Saison aus, so kann er/sie eventuell ersetzt werden, nach schriftlicher Vereinbarung mit der TKN.
- 3157)** Tritt ein Verein mit mehreren Mannschaften in einem Wettbewerb an, so ist die höchstestufigste Mannschaft immer die A-Mannschaft, die zweithöchstestufigste Mannschaft die B-Mannschaft, usw...
Sollte beispielsweise 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 5: Aufsteigen und Absteigen

- 3160) Da jedes Jahr Neuanmeldungen und Abmeldungen zu erwarten sind, behält sich die T.K.N. in den unteren Divisionen eine gewisse, den Umständen entsprechende, Handlungsfreiheit vor.
- 3161) Eine ausländische Mannschaft (Vereinsitz im Ausland) kann wohl Bezirksmeister einer Division, jedoch nicht Landesmeister werden.

Sektion

Lëtzebuerg League:

- 3165 A) Die bei Saisonschluss erstklassierte Mannschaft ist Landesmeister, die zweitklassierte Mannschaft ist Vizelandesmeister.
- 3165 B) Die letztklassierte Mannschaft steigt in die National 1 ab.

National 1:

- 3166 A) Die erstklassierte Mannschaft ist Meister.
- 3166 B) Die erstklassierte Mannschaft steigt in die Lëtzebuerg League auf.
- 3166 C) Die letztklassierte Mannschaft steigt in die National 2 ab.

National 2:

- 3167 A) Die erstklassierte Mannschaft ist Meister.
- 3167 B) Die erstklassierte Mannschaft steigt in die National 1 auf.
- 3167 C) Die letztklassierte Mannschaft steigt in die National 3 ab, **wenn vorhanden.**

Artikel 6: Aufsteigen und Absteigen außer Reihe

- 3175) Durch Abmelden bedingt stellen sich alljährlich Situationen, dass Mannschaften außer der Reihe aufsteigen, resp. nicht absteigen. In diesem Zusammenhang gilt folgende Regel:
- 3176)** Zuerst steigen weniger Mannschaften ab. Die Mannschaften werden in der Reihenfolge des kleinsten Punkte Unterschieds ausgewählt.

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

B1 B2 B3 B5 B6

3178) Tabellenletzter ist auch die Mannschaft, die auf Platz 5 steht, falls eine Mannschaft in der laufenden Saison aufhört, oder deklassiert wird, und mit Null Punkten auf Platz 6 geführt wird.

3179 A) Nur 2 Mannschaften A und B, C oder D, eines selben Vereines dürfen in der Lëtzebuerg League vertreten sein.

3179 B) Falls eine „B- C- D- E Mannschaft“ Meister wird oder sich auf einem Aufstiegsplatz befindet, kann diese „B- C- D - E Mannschaft“ aufsteigen auch wenn sich schon die A- Mannschaft desselben Vereins in der Lëtzebuerg League befindet. In diesem Fall ist keine B/A ,C/A, D/A , E/A Lizenz erlaubt.

Artikel 7: Aufsteigen und Absteigen bei Punktegleichheit

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

3181) Bei Punktegleichheit entscheidet der Reihe nach:

A) Der direkte Vergleich der beiden Spiele, beider Mannschaften.

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

C) Die Anzahl der gewonnenen Spiele beider Mannschaften.

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

Artikel 8: Auslosung

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

3186) Alle Divisionen werden ausgelost.

Artikel 9: Termine und Uhrzeit

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

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

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

3193) Die Spielrunden müssen unbedingt eingehalten werden.

3194) Alle Spiele beginnen nach Absprache mit dem Spielpartner.

3195) Die Spiele dürfen auch am Wochenende ausgetragen werden.

Artikel 10: Aufstellung des Spielkalenders

Wann - wie - wo?

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

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

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

3203) Falls eine Mannschaft verhindert sein sollte, kann sie eine neutrale Person delegieren, die im Interesse ihres Vereins die Spieldaten festlegt.
Diese Person muss im Besitz einer schriftlichen Vollmacht sein, welche vom Präsidenten und Sekretär des Vereins unterzeichnet ist.

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

B1 B2 B5 B8

Eine Mannschaft ist nicht vertreten:

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

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

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

3213) Eine Ordnungsstrafe wird den nicht angetretenen Vereinen verrechnet.

Artikel 11: Training

3215) Die Trainingszeiten sind beim Bahnbetreiber anzufragen.

3216) Jeder Spieler/in hat vor jedem Meisterschaftsspiel 5 Trainingskugeln auf jeder Bahn, insgesamt **20** Kugeln.

3217) Am Spieltag darf sich kein implizierter Spieler der beiden Mannschaften auf den Bahnen einspielen, außer dem offiziellen Training vor Beginn des Meisterschaftsspiels. Das Warmspielen auf den Sportkegelbahnen ist aber erlaubt.

3218) Heimmannschaft:

Der/die 1. Spieler/in beginnt mit 5 Trainingskugeln auf Bahn 2, dann Bahn 3, dann Bahn 4, dann Bahn 1.
Der/die 2. Spieler/in beginnt mit 5 Trainingskugeln auf Bahn 4, dann Bahn 1, dann Bahn 2, dann Bahn 3.

3219) Gastmannschaft:

Der/die 1. Spieler/in beginnt mit 5 Trainingskugeln auf Bahn 3, dann Bahn 4, dann Bahn 1, dann Bahn 2.
Der/die 2. Spieler/in beginnt mit 5 Trainingskugeln auf Bahn 1, dann Bahn 2, dann Bahn 3, dann Bahn 4.

Artikel 12: Spielmodus

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

3220 B) Ein Meisterschaftsspiel besteht aus zwei Blöcken.

Block 1: die Spieler 1 und 2.

Block 2: die Spieler 3 und 4.

3221) Spielstart.

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

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

3222) Wer spielt gegen wen?

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

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

3223) Bahnwechsel:

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

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

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

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

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

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

6Heimmannschaft.

Spieler 1 und 3

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

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

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

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

B1 B3

Spieler 2 und 4

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

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

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

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

Gastmannschaft.

Spieler 1 und 3

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

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

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

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

Spieler 2 und 4

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

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

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

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

Artikel 13: Ablauf eines Meisterschaftsspiels

A) Kontrolle der Mannschaftsführer

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

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

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

B) Start des Spieles

3233) Das Spiel beginnt nach Ablauf der Trainingskugeln.

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

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

C) Antreten der Mannschaften

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

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

D) Spielerwechsel

3238) Während einem Spiel können maximal 2 Spieler/innen ausgewechselt werden, ohne Trainingskugeln.

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

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

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

Artikel 14: Spezielle Regeln während des Spiels (Figuren)

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

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

Artikel 15: Spielwertung

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

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

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

* Gesamtzahl der Zusatzpunkte = 36

* Heimmannschaft muss 20 Zusatzpunkte erspielen, um den Punkt zu erhalten.
(Beispiel: 20 – 16, Punkt für Heimmannschaft.)

* Gastmannschaft muss 17 Zusatzpunkte erspielen, um den Punkt zu erhalten.
(Beispiel: 19 – 17, Punkt für Gastmannschaft.)

Zusatzpunkte ergeben sich wie folgt:

- 8 Punkte für den/die Spieler/in mit der höchsten Holzzahl.
- 7 Punkte für den/die Spieler/in mit der 2. höchsten Holzzahl.
- 6 Punkte für den/die Spieler/in mit der 3. höchsten Holzzahl.
- 5 Punkte für den/die Spieler/in mit der 4. höchsten Holzzahl.
- 4 Punkte für den/die Spieler/in mit der 5. höchsten Holzzahl.
- 3 Punkte für den/die Spieler/in mit der 6. höchsten Holzzahl.
- 2 Punkte für den/die Spieler/in mit der 7. höchsten Holzzahl.
- 1 Punkt für den/die Spieler/in mit der niedrigsten Holzzahl.

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

3258) Gesamtzahl der Punkte:

* 1 Punkt pro Spieler/in = 4 Punkte

* 2 Punkte fürs Gesamtergebnis der erspielten Kegel = 2 Punkte

* 1 Punkt für die Zusatzpunkte = 1 Punkt

* Bei gleicher Gesamtholzzahl erhalten beide Mannschaften 1 Punkt

Maximale Punktzahl = 7 Punkte

Maximale Zusatzpunkte = 26 Punkte

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

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

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

Artikel 16: Spielbogen

Wer führt den Spielbogen?

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

Wie wird der Spielbogen geführt?

3266) Der Spielbogen muss unbedingt genau, sauber und vollständig ausgefüllt werden. Nur die aktuell gültigen Spielbögen dürfen benutzt werden. Einsenden von ungültigen Spielbögen hat eine Geldstrafe **zur Folge**.

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

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

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

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

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

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

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

- 3274) Erfolgt ein Protest (gebührenpflichtig) so muss ein ausführliches Schreiben innerhalb von 5 Werktagen per Einschreiben an das Verbandsgericht folgen.
- 3275) Das Original ist nach Spielende in den Briefkasten der FLQ zu werfen oder innerhalb von 5 Werktagen (Poststempel ist maßgebend) an die FLQ zu senden.
- 3276) Die erste Kopie muss der Gastmannschaft ausgehändigt werden.
- 3277) Auf dem Spielbogen müssen die Vereinsnummern, Vereinsnamen sowie die Lizenznummern der Spieler/innen eingetragen werden.
- 3278) Eine Spielverlegung muss unbedingt auf dem Spielbogen eingetragen werden.

Artikel 17: Verlegen eines Spieles

- 3285) Terminverlegungen dürfen unter bestimmten Voraussetzungen vorgenommen werden.
- 3286) Die Spiele können jedoch nur verlegt werden, wenn die Reihenfolge der Spielrunden eingehalten wird.
- 3287) Die TKN ist in diesen Fällen wenigstens 5 Werktage vor dem ursprünglich festgesetzten Termin zu benachrichtigen (mail an die FLQ).
- 3288) Bei einem Notfall muss die in Frage kommende Mannschaft unverzüglich den Spielpartner, den Bahnbetreiber und die TKN telefonisch in Kenntnis setzen.
- 3289) Wenn keine Einigung erzielt wird, legt die TKN ein Datum fest.
- 3290) Ein Spiel wird verlegt, wenn es innerhalb von 45 Minuten unmöglich ist, die Bahn in Stand zu setzen.
- 3291) Die Verlegung eines Spieltermins muss unbedingt auf dem Spielbogen vermerkt werden.
- 3292) Wird keine Einigung beim Verlegen eines Spiels erzielt zwischen den beiden Mannschaften, wie auch bei dem Vorschlag eines neuen Datums von der TKN, fällt der 'Forfait' auf die Mannschaft zurück, die das erstangegebene Datum nicht einhalten konnte.

Artikel 18: Auszeichnungen

- 3295) Recht auf ein Diplom haben nach der Meisterschaft:
- a) Der Landes- und Vizelandesmeister.
 - b) Die Bezirks- und Vizebezirksmeister der verschiedenen Divisionen
- 3296) Eine ausländische Mannschaft kann wohl Bezirksmeister einer Division, jedoch nicht Landesmeister werden.

Artikel 19: Defekt der Bahn.

- 3297) Bei einem Defekt der Bahn, der innerhalb von 15 bis 45 Minuten behoben werden kann, haben die aktiven Spieler 5 Probewürfe auf ihrer Bahn, ohne dass die Kegel vorhanden sind.
- 3298) Ein Spiel wird verlegt, wenn es innerhalb von 45 Minuten unmöglich ist, die Bahn in Stand zu setzen.
- 3299) Bei Neuanlegung eines Spiels:
- A) Ist kein Block fertig gespielt, wird bei 0 gestartet.
 - B) Ist ein Block gespielt, wird der erste Block gewertet, und der zweite Block wird neu gespielt.
 - C) Die Spieler/innen die beim Spiel, vor Abbruch auf dem Spielbogen eingetragen wurden, müssen die gleichen, beim NEUSTART sein.

KAPITEL XXII

COUPE DE LUXEMBOURG - CLASSIC

Artikel 1: Teilnahmeberechtigt

3300) Alle Mannschaften müssen an der Coupe de Luxembourg teilnehmen.

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

Artikel 2: Zusammenstellung einer Mannschaft

Definition einer Mannschaft:

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

Zusammenstellung

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

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

3308) Damen-und Herrenlizenzen sind ohne Einschränkung gleichgestellt.

Artikel 3: Austauschspieler

3315) Während einem Spiel können maximal 2 Spieler/innen ausgewechselt werden, ohne Trainingskugeln.

Artikel 4: Auslosung

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

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

Artikel 5: Termine und Uhrzeit

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

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

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

3328) Die erstgenannte Mannschaft muss mit dem Bahnbetreiber und dem Spielpartner Kontakt aufnehmen.

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

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

3331) Spiele dürfen auch an den Wochenenden gespielt werden.

Artikel 6: Aufstellung des Spielkalenders

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

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

Artikel 7: Training.

3340) Am Tag eines Meisterschaftsspiels dürfen die Spieler der antretenden Mannschaften nicht auf den Bahnen wo das Meisterschaftsspiel stattfindet, trainieren. Dasselbe gilt auch für die Coupe-Spiele.
Falls mehr als 4 Bahnen vorhanden sind, dürfen die Spieler in der letzten Stunde vor Spielbeginn auf den anderen Bahnen nicht mehr trainieren. Dies gilt ebenfalls für Sport-Bahnen.

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

Artikel 8: Ablauf eines Coupespiels.

A) Kontrolle der Mannschaftsführer.

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

3351) Die erstgenannte Mannschaft nimmt die Eintragung auf dem Spielbogen vor.

B) Spielablauf.

3355) Gespielt wird über 4 Bahnen.

3356) Alle Spiele werden zu 2 Mannschaften bestritten.

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

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

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

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

C) Antreten der Mannschaften.

Mit 2 Mannschaften.

3361) Die erstgeloste Mannschaft beginnt in Block 1 und Block 2, mit je einem Spieler auf den Bahnen 1 und 3. Die gegengeloste Mannschaft beginnt in Block 1 und 2, mit je einem Spieler auf den Bahnen 2 und 4.

D) Bahnwechsel.

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

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

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

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

E) Spielerwechsel.

3367) In einem Spiel können maximal zwei Spieler/innen ausgewechselt werden.

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

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

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

3371) Während eines Pokal-Spiels dürfen (pro Saison) maximal 2 Spieler einer **B,C,D,E**-Mannschaft in eine **A,B,C,E**-Mannschaft ausgewechselt werden. Es können nur Spieler in einer höher eingestufte Mannschaft eingewechselt werden, die vorher noch kein Pokal-Spiel bestritten haben. Diese Spieler können nicht mehr in ihrer tiefer eingestuften Mannschaft spielen und sind in der höher eingestuften Mannschaft festgesetzt. Diese Spieler müssen auf dem Spielbogen vermerkt werden.

Artikel 9: Spielwertung.

In den Ausscheidungsspielen.

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

3377) Bei Gleichstand zählen in der Reihenfolge:

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

3377 A) Bei Nicht-Antreten einer Mannschaft ist die abwesende Mannschaft von der Coupe ausgeschlossen und wird mit einem Forfait bestraft. (Laut Strafenskala)

Im Finale.

3378) Coupesieger ist die Mannschaft mit dem höchsten Total der Kegel.

3379) Finalist ist die Mannschaft mit dem 2.höchsten Total der Kegel.

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

Artikel 10: Spielbogen.

A) Wer führt den Spielbogen.

3385) Die erstgenannte Mannschaft führt den Spielbogen.

B) Wie wird der Spielbogen geführt.

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

3387) Abkürzungen auf dem Spielbogen sind so vorzunehmen, dass sie weder zu Irrtümern noch zu Zweideutigkeit Anlass geben können.
Beim selben Namen muss der Vorname vermerkt werden, um Verwechslungen zu vermeiden.

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

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

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

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

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

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

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

Artikel 11: Verlegen eines Spiels.

- 3400) Terminverlegungen dürfen unter bestimmten Voraussetzungen vorgenommen werden.
- 3401) Die Spiele können jedoch nur innerhalb einer jeweiligen Runde verlegt werden.
- 3402) Die TKN ist in diesen Fällen wenigstens 5 Werktage vor dem ursprünglich festgelegten Termin schriftlich (Formular auf Homepage der FLQ) zu benachrichtigen.
- 3403) Bei einem Notfall muss die in Frage kommende Mannschaft unverzüglich den Spielpartner, den Bahnbetreiber und die TKN telefonisch in Kenntnis setzen.
- 3404) Kein Spieltermin darf ohne vorheriges Einverständnis der TKN verlegt werden.

Artikel 12: Defekt der Bahn.

- 3410) Bei einem Defekt der Bahn, der innerhalb von 15 bis 45 Minuten behoben werden kann, haben die aktiven Spieler 5 Probewürfe auf ihrer Bahn, ohne dass die Kegel vorhanden sind.
- 3411) Ein Spiel wird verlegt, wenn es innerhalb von 45 Minuten unmöglich ist, die Bahn in Stand zu setzen. Bei Neuanlegung des Spiels, wird das Spiel bei 0 begonnen und jeder Spieler/in hat 5 Trainingskugeln pro Bahn.

Artikel 13: Auszeichnungen.

- 3415) Coupesieger und Finalist erhalten einen Pokal.
- 3416) Coupesieger und Finalist erhalten ein Diplom.

Artikel 14: Sonstiges.

- 3420) Der Coupesieger hat in der kommenden Saison in der 1. Ausscheidungsrunde ein Freilos.
- 3421) **Eine B/A, C/A, D/A, E/A, C/B, D/B, D/C, E/C - Lizenz** zählt nicht in der Coupe, der/die Spieler/in muss in der Stamm-Mannschaft spielen.

KAPITEL XXIII

EINZEL UND PAARWETTBEWERB - CLASSIC

Artikel 1: Teilnahmeberechtigt

3450) Jeder lizenzierte Spieler darf an den Einzelmeisterschaften teilnehmen.

3450A) Spieler die keine Classic-Lizenz haben, können eine **L- FLQ - Lizenz** beantragen und mit dieser an den Tandem-und Einzelmeisterschaften teilnehmen.

3450B) Die Kaderspieler müssen an den Einzelmeisterschaften teilnehmen.

Kategorien:

3451) Die Teilnehmer treten in verschiedenen Kategorien an.

3452) Zu beachten ist, dass jeder Start (Dame oder Herr) immer in der jeweiligen Altersklasse erfolgen muss. Entscheidend für die Einteilung in der jeweiligen Kategorie ist das **Lebensalter**. Spieler/innen dürfen sich immer in einer höheren Kategorie anmelden.

Einzelmeisterschaft

3453) Bei mehr als 4 Anmeldungen pro Kategorie werden, 2 Ausscheidungen an den von der TKN festgelegten Daten gespielt. Maßgebend für die Einstufung in die jeweilige Altersklasse ist das Lebensalter, das im Kalenderjahr des Finales erreicht wird.

3453A) Bei mehr als 12 Anmeldungen spielen, die 8 Bestplatzierten der Ausscheidungen ein Halbfinale. Die 4 Bestplatzierten des Halbfinals ziehen ins Finale ein.

1. Damen

Kategorie Damen: Starten bis zum 49. Lebensjahr.

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

Kategorie Seniorinnen B: Starten ab dem 60. Lebensjahr.

2. Herren

Kategorie Herren: Starten bis zum 49. Lebensjahr.

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

Kategorie Senioren B: Starten ab dem 60. Lebensjahr.

3. Junioren

Kategorie Junioren Damen: Starten bis zum 24. Lebensjahr.

Kategorie Junioren Herren: Starten bis zum 24. Lebensjahr.

Paarmeisterschaft (Tandem)

3454) Bei mehr als 4 Anmeldungen pro Kategorie werden 2 Ausscheidungen an den von der TKN festgelegten Daten gespielt.

3454A) Nach den Ausscheidungen qualifizieren sich:

- **Bei mehr als 19 Paaren: die besten 16 Paare für das Viertelfinale.**
- **Zwischen 11 und 19 Paare: die besten 8 Paare für das Halbfinale.**
- **Bei weniger als 11 Paaren: die besten 4 Paare für das Finale.**

Paare (nur noch 3 Kategorien)

Kategorie Damen: Hier starten zwei Damen.

Kategorie Herren: Hier starten zwei Herren.

Kategorie Gemischt: Hier starten eine Dame und ein Herr.

B1 B4 B5 **B8**

Artikel 2: Termine und Uhrzeit

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

3455 A) Pro Kategorie (Einzel und Tandem) müssen immer 2 Ausscheidungen an von der TKN festgelegten Daten gespielt werden, auch wenn sich die Spieler (durch wenige Anmeldungen bedingt) sofort im Finale befinden. Maßgebend für die Einstufung in die jeweilige Altersklasse ist das Lebensalter, das im Kalenderjahr des Finales erreicht wird.

3456) Jeder Spieler muss 15 Minuten vor Beginn seines Blocks anwesend sein. Sollte ein Spieler aus tatkräftigen Gründen in Verspätung sein, hat er Zeit bis zum ersten Wertungswurf auf der Bahn zu erscheinen, sonst wird er automatisch disqualifiziert. Während der Trainingswürfe kann er beim Bahnwechsel einsteigen und die verbleibenden Trainingswürfe spielen.

Artikel 3: Training

3460) Die Trainingszeiten sind beim Bahnbetreiber anzufragen.

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

Artikel 4: Spielmodus

Einzelmeisterschaft Damen und Herren.

3465) Vor Beginn spielt jede/r Spieler/in, pro Bahn 5 Probewürfe, die letzten 5 auf der Startbahn.

3466) Gespielt wird auf den Bahnen 1 bis 4, je 15 Kugeln in die Vollen und 15 Kugeln Abräumen.
(30 Kugeln pro Bahn, insgesamt 120 Kugeln).
B1 B3 B4 B5 B7

Paarkampf.

3469) Vor Beginn spielt jede/r Spieler/in, pro Bahn 3 Probewürfe, die letzten 3 auf der Startbahn.

3470) Gespielt wird auf den Bahnen 1 bis 4, je 30 Kugeln Abräumen pro Bahn (Insgesamt 120 Kugeln)

Artikel 5: Ablauf der Ausscheidungen oder der Finalrunde.

Einzelmeisterschaft Damen und Herren.

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

3476) Der/die Spieler/in spielt seine 20 Probewürfe. Anschließend spielt er/sie auf der Startbahn 15 Kugeln in die Vollen und 15 Kugeln Abräumen.
Danach wechselt, er/sie auf die nächste Bahn und spielt 15 Kugeln in die Vollen und 15 Kugeln Abräumen, ohne Probewurf.
Dann wechselt, er/sie auf die dritte Bahn, hier werden 15 Kugeln in die Vollen und 15 Kugeln Abräumen gespielt, ohne Probewurf.
Dann wechselt er/sie auf die letzte Bahn, hier werden 15 Kugeln in die Vollen und 15 Kugeln Abräumen gespielt, ohne Probewurf.

3477) Beide Ausscheidungsrunden dürfen nicht am selben Tag ausgetragen werden.

3478) Wenn ein(e) Spieler/in nicht in einer Gruppe antreten kann, so muss er/sie sich mit einem/r Spieler/in einer anderen Gruppe in Verbindung setzen, um die Gruppe zu tauschen. Der Tausch muss der TKN unverzüglich schriftlich mitgeteilt werden. (mail an die FLQ)

Paarkampf.

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

3481) Die Spieler/innen spielen jeder 3 Probewürfe auf jeder der 4 Bahnen, zuletzt auf der Startbahn.
Anschließend spielen sie abwechselnd 30 Kugeln Abräumen. Danach wechseln Sie auf die 2. Bahn und spielen 30 Kugeln Abräumen, ohne Probewurf. Dann wechseln Sie auf die 3. Bahn, und spielen 30 Kugeln

Abräumen, ohne Probewurf. Dann wechseln Sie auf die letzte Bahn, hier werden 30 Kugeln Abräumen gespielt, ohne Probewurf.

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

Artikel 6: Abmeldung zur Ausscheidung oder zum Endspiel

Einzelmeisterschaft Damen und Herren.

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

3491) Bei Nichtantreten in der einen oder anderen Gruppe, aus triftigen Gründen vor der 1. Ausscheidung, kann ein/e eingeschriebene/r Spieler/in sich durch eine/n andere/n Spieler/in seines Vereins ersetzen lassen.

3492) Wenn ein/e Spieler/in nicht in einer Gruppe antreten kann, so muss er/sie sich mit einem/r Spieler/in einer anderen Gruppe in Verbindung setzen um die Gruppe zu tauschen. Der Tausch muss der TKN unverzüglich schriftlich mitgeteilt werden (mail an die FLQ). Dies ist nur vor der 1. Ausscheidung möglich.

Paarkampf.

3495) Kann ein/e Spieler/in nicht antreten, so ist die TKN (mail an die FLQ) innerhalb von 5 Werktagen zu benachrichtigen. Unentschuldigtes Fehlen wird dem Verbandsgericht gemeldet und mit einer Strafe belegt. Eine Ausnahme wird bei einer gerechtfertigten Entschuldigung gemacht.

3496) Bei Nichtantreten in der einen oder anderen Gruppe aus triftigen Gründen vor der 1. Ausscheidung, kann ein/e eingeschriebene/r Spieler/in sich durch eine/n andere/n Spieler/in seines Vereins oder eines anderen Vereins ersetzen lassen.

3497) Wenn ein Paar nicht in einer Gruppe antreten kann, so muss es sich mit einem Paar einer anderen Gruppe in Verbindung setzen, um die Gruppe zu tauschen. Der Tausch muss der TKN unverzüglich schriftlich mitgeteilt werden (mail an die FLQ). Dies ist nur vor der 1. Ausscheidung möglich.

B1 B3 B4

Artikel 7: Spielwertung

Einzelmeisterschaft Damen und Herren.

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

3501) Bei Gleichstand zählt:

- 1) das Total der höchsten Räumgasse
- 2) das Total der vier Räumgassen
- 3) das Total der höchsten Holzzahl in die Vollen einer Gasse

Paarkampf.

3505) Die 4 Paare mit dem höchsten Total der Ausscheidungsrunden bestreiten das Finale.

3506) Bei Gleichstand zählt:

- 1) das Total der höchsten Räumgasse
- 2) das Total der vier Räumgassen
- 3) das Total der drei höchsten Räumgassen

Artikel 8: Auszeichnungen

Einzelmeisterschaft Damen und Herren und Paarkampf.

- 3510) Die 3 erstklassierten Teilnehmer eines jeden Wettbewerbs erhalten eine Gold-, Silber-, respektive Bronzemedaille.
- 3511) Landesmeister/in kann nur ein/e föderierter/e Spieler/in mit luxemburger Nationalität werden.
- 3512) Ein/e föderierter/e Spieler/in, ausländischer Nationalität, kann wohl an den Einzelmeisterschaften der verschiedenen Wettbewerbe teilnehmen, jedoch kann er/sie nicht Landesmeister/in irgendeiner Klasse werden.
- 3513) Der/die Spieler/in erhält eine Goldmedaille als FLQ-Meister/in, und ein Diplom als FLQ-Meister/in.

Artikel 9: Defekt der Bahn.

- 3520) Bei einem Defekt der Bahn, der innerhalb von 15 bis 45 Minuten behoben werden kann, haben die aktiven Spieler 5 Probewürfe auf ihrer Bahn, ohne dass die Kegel vorhanden sind.
- 3521) Ein Spiel wird verlegt, wenn es innerhalb von 45 Minuten unmöglich ist, die Bahn in Stand zu setzen.
- 3522) Bei Neuanlegung des Spiels, wird das Spiel bei 0 begonnen.

B1 B3 B4

KAPITEL XXIV

KUGELN

Artikel 1: Größe der Kugeln

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

* **14 cm:** Nur für Schüler. (Altersklasse 6 – 10 Jahre Schüler, 11 – 14 Jahre A - Jugend)

* **15 cm:** Diese Größe darf von allen ab dem 15. Lebensjahr benutzt werden.

* **16 cm:** Nur ab dem 15. Lebensjahr darf diese Größe gespielt werden.

Artikel 2: Eigene Kugeln

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

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

3557) Es wird zwischen Vereinskugeln und personifizierten Kugeln unterschieden.

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

Der/die Spieler/in muss mindestens zwei Kugeln von gleicher Farbe besitzen. (ZB 1 x 16 + 1 x 15)

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

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

3559) Vereinskugeln sind für alle Mannschaften eines Vereines für die Mannschaftswettbewerbe zugelassen, und dürfen zusätzlich von allen Spielern und Spielerinnen dieses Vereins zum Mannschafts-, Einzel- und Paar-Wettbewerb verwendet werden.

Der Verein muss mindestens fünf Kugeln von gleicher Farbe besitzen. (ZB 3 x 16 + 2 x 15)

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

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

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

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

3563) Internationale Wettbewerbe und Sportkegeln, werden ausschließlich mit 16er Kugeln gespielt.

KAPITEL XXV

SPORTBEKLEIDUNG

Artikel 1: Kleidung und Sportschuhe

3580) Bei der Kleidung, der Herren und Damen müssen die Hosen oder Röcke, die Trikots oder Hemden und die Socken einheitlich von Farbe und Form, in einer Mannschaft sein.

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

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

3581) Das Tragen einer langen Sporthose ist in begründeten Ausnahmefällen erlaubt. (Antrag bei der TKN)

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

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

3584) BEI ALLEN WETTBEWERBEN DARF NUR IN SPORTKLEIDUNG GEKEGELT WERDEN.

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

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

3587) Während eines Spiels herrscht auf der Bahn absolutes Alkoholverbot für Spieler und Betreuer.

3588) Das Nichttragen der Vereinskleidung während den Ausscheidungen und Finale, wird mit einer Geldstrafe geahndet.

KAPITEL XXVI

TRANSFERZEIT

Artikel 1: Vereinswechsel-Transferzeit

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

3591) Die Anzahl der spielberechtigten Lizenzen einer Mannschaft darf nicht unter 5 fallen.

3592) 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 beim Verein sowie bei der F.L.Q. bestehen.

KAPITEL XXVII

SONSTIGES

Artikel 1: Beiträge

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

Artikel 2: Gebühren

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

Artikel 3: Proteste

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

Artikel 4: Berufungen

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

Artikel 5: Strafen

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

Artikel 6: Strafenskala

3600) Die offizielle Strafenskala befindet sich im Anhang.

Artikel 7: Generalversammlung

3601) Jeder Verein ist verpflichtet an den Generalversammlungen teilzunehmen!

3602) In außerordentlichen Fällen, welche mit begründeten Unterlagen belegt und vor Beginn der Versammlung eingereicht werden müssen, kann das Verbandsgericht einen Dispens von der in der Strafenskala vorgesehenen Strafe erteilen.

3603) 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.

3604) Dem Verwaltungsrat steht das Recht zu, während dem Verlauf der Versammlung Anwesenheitskontrollen zu veranlassen.

3605) Delegierten, welche die Generalversammlung frühzeitig verlassen, ohne dem Verwaltungsrat eine vorherige Begründung vorzulegen, wird die von der Strafenskala vorgesehene Gebühr auferlegt.

3606) Wortmeldungen zu allgemeinen Themen sind am Schluss der Sitzung vorzutragen, müssen kurz und sachlich sein und dürfen keine persönlichen Aggressionen beinhalten.

3607) Exzessiver Alkoholgenuss sollte vermieden werden, es steht dem Organisator der Generalversammlung frei zu entscheiden, ob Alkohol ausgeschenkt wird oder nicht.

3608) Während dem Verlauf der Generalversammlung besteht im Versammlungsraum absolutes Rauchverbot.

Artikel 8: Respektlosigkeit

3609) 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 9: Unvorhergesehenes

3610) Für alle hier nicht speziell erwähnten und eventuell auftretenden Vorkommnisse, behält sich die TKN das Recht vor, eine Entscheidung zu fällen.

		OFFIZIELLE STRAFENSKALA DER SEKTION NATIONAL- CLASSIC	
			Betrag
A		SPIELBOGEN	
	1	Fehler, respektive ungenaue Angaben auf dem Spielbogen	€8.00
	2	Im Wiederholungsfall während der Saison von A1	A1+ 4.00 €
	3	Zu spätes Einsenden des Spielbogens (innerhalb von 5 Werktagen)	€10.00
	4	Im Wiederholungsfall während der Saison von A3	A3+ 5.00 €
	5	Nichteinsenden des Spielbogens	€20.00
	6	Im Wiederholungsfall während der Saison von A5	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	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	D2+10.00 €
	4	Zu spätes Einsenden des festgelegten Datums (innerhalb von 5 Werktagen)	€10.00
	5	Im Wiederholungsfall während der Saison von D4	D4+ 5.00 €
	6	Nichtmelden von Spieldaten bei Pokalspielen	€25.00
	7	Im Wiederholungsfall während der Saison von D6	D8+ 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 Wiederholungsfall 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
--	---	--	---------

B5

	5	Nichttragen der Vereinsbekleidung/Trikot während den Ausscheidungen und Finales (Pokal oder Einzelmeisterschaft): Geldstrafe	€50.00
	6	Nichtantreten bei einer Ausscheidung der Einzelmeisterschaft ohne Zertifikat	€25.00
	6a	Nichtantreten bei einer Ausscheidung bei Einzelmeisterschaft ohne Abmeldung	€50.00
	7	Nichtantreten bei Finale der Einzelmeisterschaften ohne Zertifikat	€50.00
	7a	Nichtantreten bei Finale der Einzelmeisterschaften ohne Abmeldung	€75.00
	8	Nichtantreten bei einer Ausscheidung bei Tandemmeisterschaft ohne Zertifikat (12.50€ pro Spieler)	€25.00
	8a	Nichtantreten bei einer Ausscheidung bei Tandemmeisterschaft ohne Abmeldung (25.00€ pro Spieler)	€50.00
	8b	Nichtantreten bei Finale bei Tandemmeisterschaft ohne Zertifikat (25.00€ pro Spieler)	€50.00
	8c	Nichtantreten bei Finale bei Tandemmeisterschaft ohne Abmeldung(37.50€ pro Spieler)	€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	€75.00
	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	€75.00
	5	Anzahl der erlaubten Spiele überschritten: Geldstrafe + FF	€50.00
	6	Im Wiederholungsfall während der Saison von F5: Geldstrafe, FF und Sperre des Spielers	€75.00
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	€75.00
	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		GENERALVERSAMMLUNG	
	1	Vereine, welche nicht an der Generalversammlung teilnehmen	€100.00
	2	Bei jedem Wiederholungsfall von H1 wird die Strafe verdoppelt	€200.00
	3	Vorzeitiges Verlassen der Generalversammlung	€100.00
	4	Bei jedem Wiederholungsfall von H3 wird die Strafe verdoppelt	€200.00
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

B5 B6

M		SONSTIGES	
	1	Nichtmitteilen eines Ersatzsekretärs (bei Abwesenheit des Letzteren)	€25.00
	2	Unsportlichkeit	€50.00
	3	Im Wiederholungsfall von M2	€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

