

Luxemburg, den 1. November 2021

Spielreglement im Sportkegeln der F.L.Q.

1. Gültigkeit des Reglements

1. Dieses Reglement tritt ab der Saison 2021/2022 in Kraft und ist bindend bis auf Widerruf. Zu Beginn jeder neuen Saison können Zusätze resp. Änderungen vorgenommen werden, dies im Einverständnis mit den betroffenen Sportkegelmanschaften und im Einklang mit den Reglementer der Fédération Internationale des Quilleurs. (F.I.Q.)
2. Um in Zukunft eine bessere Verwaltung der Sektion zu gewährleisten, verfügt der Sektionsvorstand über eine gewisse Vollmacht, was eventuelle Reglementsänderungen betreffend, respektive Anträge, die in Form von Anregungen seitens der Mitglieder im Laufe des Jahres der Sportsektion eingereicht werden. Hierüber wird die Sportsektion dann in ihren Sitzungen beraten und selbst entscheiden, oder falls nötig, die Anregungen an den Zentralvorstand weiterleiten.
3. Zusätze, resp. Änderungen benötigen nicht das Einverständnis vom Kongress, sondern werden in einer Mitgliederversammlung der Sportkegelvereine beschlossen.
4. Alle von der F.L.Q. organisierten Sportkegelveranstaltungen fallen unter dieses Reglement.
5. Sollte ein Härtefall auftreten so ist das sofort der TKS mitzuteilen die sich das Recht vorbehält eine Entscheidung zu treffen.

2. Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind im Prinzip :

a) Meisterschaft :

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

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

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

b) Einzel und Tandemmeisterschaft :

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

3.Einteilung der Mannschaften

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

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

In der Nationaldivision dürfen nur A-Mannschaften vertreten sein.

4.Mannschaftsstärke

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

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

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

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

5. Auf- und Abstiegsformel

Die bei Saisonschluss erstklassierte Mannschaft der Nationaldivision ist Landesmeister, und nimmt am World-Cup der Landesmeister teil.

Solange keine eigene Damenmeisterschaft besteht, wird die höchstklassierte Damenmannschaft Landesmeister, sofern alle Damenmannschaften in einer Division spielen. Sollte der Fall eintreten, dass nicht mehr alle Damenmannschaften in einer Division spielen zählt der direkte Vergleich und es müssen zusätzliche Spieltermine angesetzt werden, damit alle Damenmannschaften gegeneinander in Hin- und Rückspielen gegeneinander antreten.

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

In der Nationaldivision steigt die letztplatzierte Mannschaft sofort ab, wenn eine A-Mannschaft Erstplatzierte in der Division darunter ist. Ist dies nicht der Fall wird ein Relegationsspiel auf neutralen Bahnen ausgetragen gegen die bestplatzierte A-Mannschaft der unteren Division.

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

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

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

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

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

Bei Punktegleichheit entscheidet (Auf-und Abstieg)

- A) Der direkte Vergleich (Hin-und Rückspiel)
- B) Die Einzelwertungspunkte des direkten Vergleiches
- C) Das Klassement der Einzelwertungspunkte
- D) Die Gesamtholzzahl des direkten Vergleiches
- E) Das beste Einzelergebnis des direkten Vergleiches
- F) Das Zweitbeste Einzelergebnis des direkten Vergleiches , usw.

6.Vereinswechsel – Transferzeit

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

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

Auch internationale Transfers sind nur in der vorgesehenen Transferzeit vorgesehen. Es gelten dieselben Regeln wie für nationale Vereinswechsel.

Bei einem internationalen Wechsel muss der Verband eine schriftliche Freigabe an die NBS senden, damit der Wechsel offiziell getätigt werden kann.

7.Bahnanlagen

1. Die Mannschaften aller Divisionen dürfen sich ihre Heimbahnen im In-und Ausland auswählen.
2. Die Mannschaften die sich eine Vierbahnanlage im In-oder Ausland als Heimbahnen auswählen, müssen dies der F.L.Q. schriftlich mitteilen.
3. Die gewählte Anlage darf nicht mehr als 100 Km von Luxemburg-Stadt entfernt liegen. Umkleideräume und Duschen müssen vorhanden sein.
4. Die Anlagen welche sich im Ausland befinden, müssen vom jeweiligen Verband für die Sportkegelwettbewerbe zugelassen sein.
5. Mannschaften die ihre Heimbahnen auf einer (8) Achtbahnanlage haben, müssen auf den Bahnen 1-4 oder 5-8 spielen.
6. Am Spieltag bei Meisterschaft- oder Pokalbegegnungen darf 30 Minuten vor Spielbeginn auf den betreffenden Bahnen nicht mehr trainiert werden, resp. darf keine Kugel mehr gespielt werden(außer bei einer Vorbegegnung auf denselben Bahnen)

7. Die Spieler der betreffenden Mannschaften der Bahnen wo das Meisterschaftsspiel stattfindet dürfen auf denselben Bahnen am Tag des Meisterschaftsspiels nicht trainieren. Dasselbe gilt auch für die Cup- Spiele.
8. Wird diese Regelung nicht eingehalten wird dies mit einer Strafe geahndet.

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

Wenn zwei Mannschaften eines Vereins in einer Division spielen, dürfen diese nicht an den ersten beiden Spieltagen und am letzten Spieltag aufeinandertreffen.

Die Spieler sind in der Mannschaft gesetzt in der sie das erste Spiel bestreiten und sie dürfen nicht mehr in einer tiefer eingestuften Mannschaft eingesetzt werden.

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

9.Spielkalender – Spielmodus – Punktwertung

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

4. **Punkteverteilung :**

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

Ausnahme : Verletzen sich bei den individuellen Spielern zwei (2) Spieler, so können diese Spieler/innen durch zwei Spieler/innen ersetzt werden. Die beiden Spieler/innen können

selbstverständlich die Tandems spielen, aber dann darf kein Reservespieler mehr eingesetzt werden.
Es dürfen nicht mehr als zehn (10) Spieler/innen spielen.

Es werden folgende Zusatzpunkte verteilt:

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

Bei den Tandems erhält das Tandem mit dem besten Res.4 Punkte, das zweitbeste 3 Punkte, dritt. Res.2 Punkte das letzte Res. 1 Punkt.

Der Gewinnpunkt für die Auswärtsmannschaft liegt bei **22 Punkten** aus der Addition der Zusatzpunkte. Erreicht die Auswärtsmannschaft die **22 Punkte** nicht, wird der Zusatzpunkt für die Heimmannschaft gewertet.

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

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

5. Spielmodus:

Im ersten Block wird mit den individuellen Spielern gespielt.

Im zweiten Block spielen die Tandems.

Im letzten Block wird wieder mit den individuellen Spielern gespielt.

Trainingsbeginn :

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

Dieselben sind sodann vorgesehen als Auswechselspieler.

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

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

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

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

10.Ablauf eines Meisterschaftsspiels

Jede Mannschaft tritt mit mindestens 4 Spielern/innen an.

Gespielt werden 120 Kugeln kombiniert, das heißt auf der 1.Bahn werden 15 Kugeln in die linke Gasse in die Vollen und 15 Kugeln in die rechte Abräumgasse gespielt.

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

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

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

Betrifft Tandems:

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

11. Altersklassen

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

Internationale Meisterschaft resp. Begegnungen.

Massgebend für die Einstufung in die jeweiligen Altersklassen ist das Lebensalter, das im Meisterschaftsjahr erreicht wird. Das Meisterschaftsjahr geht immer offiziell vom 15.9-15.7.

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

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

Die Entscheidung des NBS-Präsidiums ist bindend.

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

12.Spielzeit

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

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

13.Spielbereich

Die Spieler/innen haben sich während ihres Starts ausschließlich im Spielbereich aufzuhalten.

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

Alle Grenzlinien dürfen betreten, aber nicht übertreten werden.

14.Verhalten von Betreuern und Begleitern

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

15. Auswechselspieler

Der Einsatz von zwei (2) Auswechselspieler/innen im Einzel und eines(1) Auswechselspielers im Tandem ist gestattet. Er spielt sofort auf das Ergebnis des/der ausgewechselten Spielers/in weiter, ohne Probewürfe zu erhalten. Bei Verletzung eines/er Spielers/in muss dessen/deren Ersatz oder er/sie selbst innerhalb von zehn Minuten das Spiel aufnehmen. Nach zehn Minuten ist dieser nicht mehr spielberechtigt. Ein Auswechselspieler kann nur einmal in den Einzeln eingewechselt werden. Ein ausgewechselter Spieler in den Einzeln kann nicht mehr eingewechselt werden.

16. Schiedsrichter

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

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

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

Die TKS kann die Überwachung auch an Mitglieder des CA oder der TKN übertragen.

17. Verwarnungen

Spiele können von Mitgliedern der Sportskommission, der nationalen Kommission, des CA, sowie von Schiedsrichtern überwacht werden. Bei einer Überwachung werden die Spielberichte kontrolliert.

Eventuelle Verstöße gegen das Spielreglement, hauptsächlich in punkto Disziplin, werden von der Sportskommission analysiert und an das Verbandsgericht weitergeleitet, zur Festlegung der Strafen.

Jedes Mitglied der Kommissionen der FLQ hat das Recht Verstöße der TKS und dem Verbandsgericht zu melden, zur Festlegung der Strafen.

18. Allgemeines

Disziplin und Verstöße :

1. Ein/e Spieler/in darf während des Spieles, außer beim Bahnwechsel, den markierten Spielbereich nicht verlassen. Ausserdem ist jegliches Abstützen verboten. Beim Spielen dürfen nur die Füße den Boden berühren. Verboten sind während der Spiele jegliche für den Gegner störende Gefühlsausbrüche (Fluchen, Tritt gegen den Kugelfang, usw.). Dem/der Spieler/in ist es erlaubt, während des Spiels ein nicht-alkoholisches Erfrischungsgetränk zu sich zu nehmen. Rauchen ist streng verboten.

2. Es ist nicht erlaubt :

- a) Auf eine spezielle zurückkommende Kugel zu warten.
- b) Im Spielbereich Markierungen jeder Art anzubringen.
- c) Das Aufsetzen der Kugel neben der Aufsatzbohle oder auf der Lauffläche.
- d) Das Benutzen von Stoffen wie Aristhol, Talkumpuder, Bimsstein, Harzen, Sprays oder ähnlichen Mitteln an Händen oder Schuhen und Anlaufflächen.
- e) Der/die Spieler/in den/die Gegner/in bei der Ausführung seiner sportlichen Tätigkeit stört oder behindert.
- f) Der/die Spieler/in mit dem/der Betreuer/in zu laut spricht, mit den Zuschauern spricht oder sich anderwärtig unsportlich verhält.

3. Kugeln

- Es ist gestattet eigene Kugeln zu benutzen mit Internationalem Pass der F.L.Q.
- Nicht gestattet ist es diese Kugeln einem andern Spieler zur Verfügung zu stellen.
- Der Pass ist personengebunden und darf auf keinem Fall von einer zweiten Person in Anspruch genommen werden.

- *Es ist dem Verein gestattet Vereinskugeln zu benutzen mit Internationalem Pass der F.L.Q. Diese Kugeln werden auf den Namen des Vereins eingetragen. Der Verein muss allerdings in der Meisterschaft über 6 Kugeln verfügen. Um in allen Wettbewerben der Einzel- und Tandemmeisterschaften genügend Kugeln zur Verfügung zu haben wird den Vereinen allerdings empfohlen 8 Kugeln zu besitzen.*

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

19.Spielunterbrechung

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

20.Wurfwertung

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

21.Fehlwurf

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

22.Nullwürfe (F.I.Q.- Regeln)

1. Erfolgen ein oder mehrere Würfe in die falsche Gasse, zählt der **gemeldete Wurf** als Nullwurf. Die gefallen Kegel werden entwertet (abgezogen) und der Wurf wird nicht wiederholt. Das volle Bild muss wieder aufgestellt werden.
2. **Bei einem Wurf** in die falsche Gasse , werden die zu Fall gebrachten Kegel entwertet (abgezogen). Der Wurf wird nicht wiederholt und das volle Bild wird wieder aufgesetzt. **Die Kegeln werden nur abgezogen, wenn der falsche Wurf sofort festgestellt wird.**
3. Kegel, welche nach Abwurf der Kugel, jedoch vor dem Kugeleinschlag umfallen zählen nicht, der Wurf muss wiederholt werden.
4. Kugeln, welche dem/der Spieler/in nach Einnahme der Grundstellung entfallen und den Spielbereich verlassen, zählen als gültiger Wurf.

23.Lizenzen – Beiträge – Gebühren

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

24. Proteste – Berufungen – Strafenskala

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

A) Spielbogen	
1. Fehler, respektive ungenaue Angaben auf dem Spielbogen	8,00€
2. Im Wiederholungsfall während der Saison von A1	A1 + 4€
3. Zu spätes Einsenden des Spielbogens (innerhalb von 5 Werktagen)	10,00€
4. Im Wiederholungsfall während der Saison von A3	A3 + 5€
5. Nichteinsenden des Spielbogens	20,00€
6. Im Wiederholungsfall während der Saison von A5	A5 + 10€

7. Nichtunterschreiben des Spielbogens	50,00€
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) 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 C2	C2 + 10€
4. Ändern der festgelegten Spieldaten ohne Mitteilung an die Betreiber der Bahnanlagen	50,00€
5. Im Wiederholungsfall während der Saison von C4	C4+ 10€
6. Zu spätes Einsenden des festgelegten Datums (innerhalb von 5 Werktagen)	10,00€
7. Im Wiederholungsfall während der Saison von C6	C6 + 5€
8. Nichtmelden von Spieldaten bei Pokalspielen innerhalb der festgesetzten Fristen	25,00€
9. Im Wiederholungsfall während der Saison von C8	C8 + 12,50€
D) Forfait	
1. Ungerechtfertigtes Nichtantreten bei einem Meisterschaftsspiel	150,00€
2. Im Wiederholungsfall während der Saison von D1	300,00€
3. Ab dem 3. FFT innerhalb einer Saison	2 Ligen Abstieg
4. Ungerechtfertigtes Nichtantreten bei einem Pokalspiel	150,00€ und

	Ausschluss aus dem Pokal
5. Ungerechtfertigtes Nichtantreten und Nicht-Abmeldung bei einer Ausscheidung der Einzel- oder Tandemmeisterschaft	25,00€
6. Ungerechtfertigtes Nichtantreten und Nicht-Abmeldung beim Finale der Einzel- oder Tandemmeisterschaft	50,00€
E) Einsetzen von Spielern in tiefer eingestuftten Mannschaften	
1. Einsetzen von oben erwähnten Spielern in einer tiefer eingestuftten Mannschaft	50€ + FFT
2. Im Wiederholungsfall von E1 während der Saison	75€ + FFT + Sperre des Spielers
3. Einsetzen von Spielern ohne gültige Lizenz	50€ + FFT
4. Im Wiederholungsfall von E3 während der Saison	75€ + FFT + Sperre des Spielers
5. Anzahl der erlaubten Spiele überschritten	50€ + FFT
6. Im Wiederholungsfall von E5 während der Saison	75€ + FFT + Sperre des Spielers
F) Spielbahn, Kegel und Kugeln	
1. Nutzen nicht angemeldeter Kugeln (ohne Pass)	50,00€
2. Im Wiederholungsfall von F1 während der Saison	F1 + 25€
3. Während der Saison wird das ganze Kegelspiel ohne Genehmigung ausgetauscht	50,00€
4. Während der Saison werden die Kugeln ohne Genehmigung ausgetauscht	50,00€
5. Verwendung von nicht homologiertem Material	50,00€
6. Im Wiederholungsfall während der Saison von F5	100,00€ und

	Bahnausschluss
7. Nichtmitteilen der Umänderung an den Bahnanlagen	100,00€
G) Kleidung	
1. Nicht Tragen einer einheitlichen Klubuniform	25,00€
2. Im Wiederholungsfall von G1	G1 + 25,00€
3. Nicht Tragen von Sportschuhen	25,00€
4. Im Wiederholungsfall von G3	G3 + 25,00€
H) Generalversammlung	
1. Vereine, welche nicht an der GV teilnehmen	100,00€
2. Bei jedem Wiederholungsfall von H1	2*H1
3. Vorzeitiges Verlassen der GV	100,00€
4. Bei jedem Wiederholungsfall von H3	2*H3
I) Nichtbezahlen der Strafen	
1. 1. Mahnung	10,00€
2. 2. Mahnung	25,00€
3. 3. Mahnung	50,00€ und Ausschluss aus allen Wettbewerben
J) Respektlosigkeit	
1. Respektlosigkeit in jeglicher Form (auch soziale Netzwerke) eines Spielers oder Vereins gegenüber den Verantwortlichen der FLQ	1 Jahr Sperre
2. Im Wiederholungsfall von J1	3 Jahre Sperre
3. Respektlosigkeit in jeglicher Form (auch soziale Netzwerke) der Verantwortlichen der FLQ gegenüber den Spielern oder Vereinen	1 Jahr Sperre

4. Im Wiederholungsfall von J3	3 Jahre Sperre
5. Konsumieren alkoholischer Getränke oder Rauchen in Klubuniform	25,00€
6. Im Wiederholungsfall von J5	50,00€
7. Nicht Anwesenheit der Spieler bei Meisterschafts-, Pokalspielen oder den nationalen Meisterschaften (Ausscheidung-Finale) 15 Minuten vor dem Beginn des Blocks, in dem man spielt	20,00€
8. Im Wiederholungsfall von J7	30,00€
K) Doping	
1. Bei einem nachgewiesenen Dopingfall	150,00€ + Spieler erhält NULLWERTUNG + 1 Jahr Sperre
2. Im Wiederholungsfall von K1	300,00€ + Spieler erhält NULLWERTUNG + 5 Jahre Sperre
L) Sonstiges	
1. Nichtmitteilen eines Ersatzsekretärs (bei Abwesenheit des Letzteren)	25,00€
2. Unsportlichkeit	50,00€
3. Im Wiederholungsfall von L2	100,00€
4. Dokumentenfälschung	250,00€ und Ausschluss aus dem Verband
5. Nichteinsenden der Statuten	100,00€
6. Wiederholungsfall von L5	200,00€

Alle hier nicht genannten Fälle werden vom Schiedsgericht entschieden.
Alle Vergehen müssen auf dem Spielbogen vermerkt werden.

3. Eine Strafe wird nur vom Schiedsgericht ausgesprochen.

25. Kleidung/Werbung

Mannschaften müssen einheitlich (mit Ausnahme der Schuhe) gekleidet sein.

Ausnahmen müssen vor Beginn der Meisterschaft der F.L.Q. schriftlich mitgeteilt werden. Die farbliche Gestaltung unterliegt keinen Vorschriften. Zu allen offiziellen sportlichen Veranstaltungen müssen die Teilnehmer in ihrer Vereinssportkleidung antreten.

26. Einzelmeisterschaft

- Es gelten die im Reglement vorgesehenen Altersklassen. Maßgebend für das Startrecht in der Kategorie ist allerdings das Alter, das im Meisterschaftsjahr erreicht wird. Die unter Punkt 11 festgelegten Altersklassen sind bindend. **Es ist jedem Spieler gestattet, sich in der Herren/Damen A-Kategorie anzumelden, was auf dem Anmeldeformular vermerkt sein muss.**
- Jeder Spieler der im weiteren Verlauf des Wettbewerbs teilnehmen möchte, muss an allen drei Ausscheidungen teilgenommen haben!
- Die Einzelmeisterschaften werden nach folgenden System gespielt:
 - Bei mehr als 4 Anmeldungen werden drei Ausscheidungen an von der TKS festgelegten Daten gespielt. Es darf immer nur eine Ausscheidung an einem Tag gespielt werden.
 - Nach den 3 Ausscheidungen ergibt sich ein Ranking für die nachfolgenden Runden. Der Spieler mit der höchsten Holzzahl steht auf Rang eins, dann geht es absteigend weiter bis zum letzten Starter. Bei Holzgleichheit in den Ausscheidungen und den KO-Duellen zählt das bessere Gesamtabräumergebnis. Ist dieses gleich wird der Spieler schlechter eingestuft mit der niedrigsten Abräumgasse. Ist diese gleich, zählt die zweitniedrigste, dann die drittniedrigste, dann die viertniedrigste Abräumgasse. Sind alle gleich entscheidet nach den Ausscheidungen das Los. Sollten bis zur vierten Abräumgasse alle Ergebnisse in den KO-Duellen identisch sein, spielen die Spieler 5 Wurf in die Vollen. Der Spieler mit der höchsten Holzzahl zieht dann in die nächste Runde ein. Sollte dann noch immer Holzgleichstand herrschen, wird solange mit einem Wurf in die Vollen gespielt bis ein Spieler eine höhere Holzzahl hat.

- Wenn am Ende der Ausscheidungen 49 oder mehr Spieler übrigbleiben spielen die schlechtplatzierten Spieler in KO-Duellen eine Ausscheidung um das Teilnehmerfeld auf 48 Starter zu reduzieren. Wenn am Ende der Ausscheidungen 33 oder mehr Spieler übrigbleiben spielen die schlechtplatzierten Spieler in KO-Duellen eine Ausscheidung um das Teilnehmerfeld auf 32 Starter zu reduzieren. Wenn am Ende der Ausscheidungen 17 oder mehr Spieler übrigbleiben, Schlechts platzierten Spieler in KO-Duellen eine Ausscheidung um das Teilnehmerfeld auf 16 zu reduzieren.
- Nachdem die festgelegte Teilnehmerzahl erreicht ist spielen die Qualifizierten in KO-Duellen gegeneinander. Dabei trifft der Erstplatzierte auf dem letzten Teilnehmer, der Zweitplatzierte auf den vorletzten usw.
- Für die nächste Runde qualifizieren sich:
 - bei 48 Startern:
 - die 24 Duellgewinner + 8 Spieler mit der höchsten Holzzahl. Wenn die Duelle nicht auf der gleichen Bahnanlage (1-4 oder 5-8) ausgetragen werden qualifizieren sich die vier Spieler mit der höchsten Holzzahl pro Bahnanlage.
 - Anschließend: 32 Starter:** Die 16 Duellgewinner + 8 Spieler mit der höchsten Holzzahl. Wenn die Duelle nicht auf der gleichen Bahnanlage (1-4 oder 5-8) ausgetragen werden qualifizieren sich die vier Spieler mit der höchsten Holzzahl pro Bahnanlage.
 - Anschließend: 24 Starter:** Die 12 Duellgewinner + 4 Spieler mit der höchsten Holzzahl. Wenn die Duelle nicht auf der gleichen Bahnanlage (1-4 oder 5-8) ausgetragen werden qualifizieren sich die zwei Spieler mit der höchsten Holzzahl pro Bahnanlage.
 - Anschließend: Viertelfinale** mit 16 Startern, die in Ko-Duellen gegeneinander antreten. Die 8 Duellgewinner qualifizieren sich für das Halbfinale. In diesem qualifizieren sich die vier Duellgewinner für das Finale.
- Wenn ein Spieler sich zwischen den Runden verletzt sollte oder er nicht antreten kann, rückt der Spieler mit der höchsten Holzzahl aus der vorangegangenen Spielrunde nach.
- Der Sieger des Finals ist Landesmeister aller Kategorien. Zudem wird er als Landesmeister seiner Kategorie gewertet.
- Das Finale wird am Tag der Tandemfinals gespielt. Die Finalisten qualifizieren sich automatisch für die Finals in ihren Kategorien.
- Sollten auf dem Podium 3 Spieler einer Kategorie stehen, wird das entsprechende Finale in der jeweiligen Kategorie nicht mehr ausgetragen.
- In der Kategorie des Landesmeisters aller Kategorien spielen die Teilnehmer nur noch um Silber und Bronze.
- An den Finalspielen der entsprechenden Kategorien nehmen neben den qualifizierten Finalisten die bestplatzierten Spieler der Ausscheidungen jeder Kategorie teil.

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

- Die Spieler/innen müssen 15 Minuten vor Beginn des Blocks anwesend sein. Sollte ein Spieler aus tatkräftigen Gründen in Verspätung sein hat er Zeit bis zum ersten Wertungswurf auf der Bahn zu erscheinen, sonst wird er automatisch disqualifiziert. Während den Trainingskugeln kann er beim Bahnwechsel einsteigen und die restlichen Trainingskugeln spielen.
- Die Spieler/innen der Nationaldivision u. die Spieler/innen die im Ausland in einer der drei höchsten Ligen in Deutschland oder in der höchsten Liga eines anderen Landes spielen müssen in der „A“ Kategorie spielen. Alle Spieler, die dem Herren- oder Damenskader angehören müssen in der „A“ Kategorie spielen, auch wenn sie in einer anderen Division spielen sollten als die hier genannten.
- Die Spieler/innen, die ab der Ehrenpromotion, sowie ab der vierten Liga in Deutschland oder ab der zweiten Liga in einem anderen Land spielen, dürfen in der „B“ Kategorie spielen. Es ist diesen Spielern allerdings erlaubt in der höheren A-Kategorie anzutreten.
- Die Kaderspieler müssen an den Einzelmeisterschaften in den entsprechenden Kategorien teilnehmen.
- **Die Spieler haben (5) fünf Probewürfe auf jeder Bahn sodass die letzten Probewürfe auf der Startbahn erfolgen.**
- Im Falle wo ein Spieler der sich für das Finale qualifiziert hat und nicht antritt resp. verhindert oder krank ist, besteht die Möglichkeit den fünftplatzierten der Ausscheidungen im Finale antreten zu lassen. Selbstverständlich tritt bei Nichtantreten ohne Entschuldigung die Strafskala in Kraft. Die Abmeldung muss schriftlich oder per E-Mail an die FLQ erfolgen.
- **Wertung bei Holzgleichheit:**
 1. Durch das bessere Gesamtabräumergebnis.
 2. Ist dieses gleich scheidet der/die Spieler/in mit der niedrigsten Abräumgasse aus.
 3. Ist dieses auch gleich, scheidet der/die Spieler/in mit der zweitniedrigsten Abräumgasse aus.
 4. Als letztes Kriterium gewinnt der Spieler/in der/die erste Ausscheidung für sich entschieden hat.
- Bei allen Starts müssen die Spieler in ihrer Klubuniform antreten.

Tandemmeisterschaft:

- Die Tandemmeisterschaften werden nach folgenden System gespielt:
 - Bei mehr als 4 Anmeldungen werden zwei Ausscheidungen an von der TKS festgelegten Daten gespielt. Vorspielen ist nur an offiziellen Daten der TKS erlaubt. Nachspielen ist untersagt.
 - Wenn am Ende der Ausscheidungen 10 oder mehr Paare übrigbleiben spielen die 8 Bestplatzierten der Ausscheidungen ein Halbfinale. Die 4 besten dieses Halbfinals ziehen ins Finale ein
 - Wenn am Ende der Ausscheidungen 18 oder mehr Paare übrigbleiben, spielen die 16 Bestplatzierten der Ausscheidungen ein Viertelfinale, die 8 Bestplatzierten aus diesem ein Halbfinale und aus diesem die 4 Bestplatzierten das Finale.
 - Wenn am Ende der Ausscheidungen 24 oder mehr Paare übrigbleiben spielen diese ein Achtelfinale, wo die 16 Bestplatzierten ins Viertelfinale einziehen.
 - Wenn am Ende der Ausscheidungen 32 oder mehr Paare übrigbleiben spielen diese eine Zwischenrunde in welcher sich die 24 Bestplatzierten für das Achtelfinale qualifizieren.
 - Für das Finale können sich nur Spieler qualifizieren, die an allen Ausscheidungen teilgenommen haben.
 - Wenn ein Paar sich zwischen den Runden nicht mehr antreten kann, rückt das Paar mit der höchsten Holzzahl aus der vorangegangenen Spielrunde nach.
 - Das Finale sollte wenn möglich immer mit 4 Startern gespielt werden.

- Die Spieler/innen müssen 15 Minuten vor Beginn des Blocks anwesend sein. Sollte ein Spieler aus tatkräftigen Gründen in Verspätung sein hat er Zeit bis zum ersten Wertungswurf auf der Bahn zu erscheinen, sonst wird er automatisch disqualifiziert. Während den Trainingskugeln kann er beim Bahnwechsel einsteigen und die restlichen Trainingskugeln spielen.

- **Die Tandemmeisterschaften werden nur in den Kategorien Damen/Herren/Mixte ausgetragen.**

- In der Tandemmeisterschaft wird man automatisch in der Kategorie des in der höchsten Klasse spielenden Spielers gewertet.

- **Die Spieler haben (3) drei Probewürfe auf jeder Bahn sodass die letzten Probewürfe auf der Startbahn erfolgen.**

- **Betrifft Auswechseln der Spieler :**
- Man kann während des Wettbewerbs einen/e Spieler/in auswechseln. Ein Spieler/in der ausgewechselt wurde, darf nicht mehr eingesetzt werden. Ein Spieler/in der noch nicht in einem Tandem gespielt hat darf natürlich eingesetzt werden. Sollte ein Härtefall auftreten so ist das sofort der TKS mitzuteilen, die sich dann das Recht vorbehält eine Entscheidung zu treffen.
- Bei allen Starts müssen die Spieler in ihrer Klubuniform antreten.
- **Wertung bei Holzgleichheit:**
 - 1) **Das Tandem mit dem niedrigsten Gassenergebnis scheidet aus.**
 - 2) **Das Tandem mit dem zweitniedrigsten Gassenergebnis , mit dem drittniedrigsten usw.scheidet aus.**

27. Internationale Begegnungen:

Auf der Spielkleidung und auf dem Trainingsanzug darf Werbung bis zu einer Grösse von jeweils maximal 200 cm² angebracht werden. Bei allen internationalen Wettbewerben ist der Start nur in Spielkleidung zulässig. Mannschaften und Tandem-Paare (ausser Mixed-Tandem) müssen in einheitlicher Spielkleidung (ausgenommen Sportschuhe) antreten. Die farbliche Gestaltung der Spielkleidung unterliegt keinen Vorschriften. Einheitliche Spielkleidung ist bei den weiblichen Teilnehmerinnen auch dann gegeben, wenn bei gleicher Farbe kurze Hosen oder Röcke getragen werden.

Der Trainingsanzug ist nicht Bestandteil der Spielkleidung.

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

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

28.DOPING

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

29.Wechsel der Staatsbürgerschaft.

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

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

30. AUSLÄNDISCHE VEREINE (Vereinsitz im Ausland)

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

Aufnahmebedingungen:

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

Rechte und Pflichten:

- 6) Die Vereine unterliegen den Statuten und Reglementen der FLQ.
- 7) Eine ausländische Mannschaft kann wohl Bezirksmeister einer Division, jedoch nicht Landesmeister (Herren und Damen) werden.
- 8) Eine ausländische Mannschaft kann nicht Pokalsieger werden. Ihr wird jedoch ein Diplom als Finalist ausgehändigt.
- 9) Ein, bei einer ausländischen Mannschaft (Vereinssitz im Ausland) lizenzierter Spieler ausländischer Nationalität, mit Wohnsitz im Ausland, kann wohl an den Einzelmeisterschaften der verschiedenen Wettbewerbe teilnehmen, jedoch kann er nicht Meister irgendeiner Klasse werden.
- 10) Nur ein lizenzierter Spieler luxemburgischer Nationalität kann Landesmeister einer Klasse werden.
- 11) Falls solch ein Spieler Erster eines Wettbewerbs wird, wird ihm ein Diplom für den 1. Platz dieses Wettbewerbs ausgestellt.
- 12) Er bekommt eine Medaille als FLQ-Meister ausgehändigt.

31. Luxembourg Loterie Nationale Cup - REGLEMENT

1. Der " Luxembourg Loterie Nationale Cup " findet parallel zu der Meisterschaft statt.
2. Die Damenmannschaften spielen den Pokal unter sich aus. Der Gewinner erhält den Titel Vainqueur Coupe Loterie Nationale Dames. Das Damenfinale wird vor dem Herrenfinale gespielt.
3. Es wird genauso gespielt wie während der Meisterschaften (Punkt 10 im Reglement)
4. Die Mannschaft mit dem höchsten Mannschaftsresultat qualifiziert sich für die nächste Runde.
Bei Holzgleichheit qualifiziert sich die niedrige eingestufte Mannschaft.
Bei Holzgleichheit bei Mannschaften aus der gleichen Division wird der Sieger gemäß folgender Kriterien ermittelt.
 - a) Die Mannschaft mit den meisten Zusatzpunkten ist siegreich
 - b) Die Mannschaft mit dem höchsten Mannschaftsresultat im Tandemblock ist siegreich
 - c) Die Mannschaft mit dem höchsten Mannschaftsresultat in der Addition der zwei Einzelspieler mit der niedrigsten Holzzahl ist siegreich
4. Entscheidet das Los

5. Die zwei Reservespieler haben das Recht vor Beginn der Begegnung fünf (5) Kugeln auf den Spielbahnen zu werfen. Dieselben sind dann vorgesehen als Auswechselspieler.
6. Bei Nichtantreten von 4 Spielern wird das Spiels als Forfait gewertet. (Z.B. nur 3 Spieler.)
Spielmodus:
Im ersten Block wird mit den individuellen Spieler gespielt.
Im zweiten Block spielen die Tandems
Im letzten Block wird wieder mit den individuellen Spieler gespielt.
7. Handicap: Bei einer Division Unterschied erhält die Mannschaft einen Zuschlag von 75 Holz, zwei Divisionen Unterschied erhält die Mannschaft einen Zuschlag von 125 Holz, bei 3 Divisionen 175 Holz.
8. Mit dem Anmeldeformular wird die F.L.Q. die voraussichtlichen Spieldaten bekannt geben. Sie behält sich aber das Recht einer eventuellen Änderung vor.
9. Bei Nichtantreten einer gemeldeten Mannschaft, wird laut Strafenskala eine Strafe von 150 € verhängt. Dieser Betrag wird automatisch der Strafenskala angepasst.
10. In egal welcher Runde, muss die Mannschaft mit wenigstens vier (4) Spielern antreten, ansonsten wird das Spiel als „forfait“ gewertet und es wird eine Strafe von 150 € verhängt, Dieser Betrag wird automatisch der Strafenskala angepasst.
11. Die Preisgelder der einzelnen Runden werden nach der Zahl der Anmeldungen festgelegt.
12. Die Geldpreise werden nach dem Finale überreicht. Falls ein Verein nicht wenigstens durch einen Delegierten vertreten ist, so verfällt sein Geldpreis.
13. Nimmt ein Verein mit mehreren Mannschaften am Cup teil, tritt folgende Regelung in Kraft:
 - Ein Wechsel, eines nicht gemeldeten, ist nach der ersten Runde nicht mehr möglich und definiert zugleich die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Mannschaft. Ein Spieler/in welcher noch nicht in einer Mannschaft gespielt hat, darf „A“ oder „B“ Mannschaft spielen. Danach ist ein Wechsel nicht mehr möglich.
 - Es ist gestattet , nach Rücksprache mit der T.K.S: sollten ein/e oder zwei Spieler/innen wegen Krankheit oder Unzulässigkeit ausfallen, können ein/e oder zwei Spieler/innen einer tiefer klassierten Mannschaft aushelfen.
 - Die Spieler, die nach dem ersten Meisterschaftsspiel festgespielt sind, sind auch im Pokal in derselben Mannschaft festgespielt.
 - Spieler, die nicht festgespielt waren, dürfen nicht in einer niedrigeren eingestuften Mannschaft antreten, als jener für die sie in der Meisterschaft das erste Spiel bestritten haben.

14. Bis zum Halbfinale fixieren die Mannschaften ihre Spiele selbst. Ab dem 1/2 Finale müssen die vorgeschriebenen Daten eingehalten werden.
15. Das Finale wird immer auf den Bahnen ausgetragen, die von der Sportkommission festgelegt werden.
16. Ausländische Vereine (Vereinssitz im Ausland) sind die ersten zwei Jahre ihres FLQ-Beitritts nicht startberechtigt bei diesem Cup. Ab dem dritten Jahr können sie daran teilnehmen, dürfen jedoch, im Falle eines Sieges, Luxemburg nicht beim World-Cup vertreten.
17. Alle in diesem Reglement nicht vorgesehenen Fälle werden von der TK-Sport in souveräner Weise entschieden.
18. Die erstgenannte Mannschaft führt den Spielbogen aus , die zweite Mannschaft muss beim Aufschreiben der Bahnen helfen.

Angefertigt am 1. November 2021