

Anhang -2-

Durchführungsbestimmungen Liga-Cup

- 1 Durchführung
Die Spiele werden nach den Bestimmungen der DKBC - Sportordnung und den Durchführungsbestimmungen der Sektion Classic im LFV durchgeführt. Verstöße werden nach der Rechts- und Verfahrensordnung des DKBC geahndet.
- 2 Spielrecht
Für den Liga-Cup sind alle Clubs im LFV (alle Ligen und Spielklassen) mit einer Mannschaft spielberechtigt. Nicht teilnahmeberechtigt sind gemischte Mannschaften. (Gemeldete gemischte Mannschaften in der Meisterschaftsrunde können jedoch als reine Frauen- bzw. Männermannschaft teilnehmen)

Bundesligamannschaften und der Sieger des Liga - Cups sind für den DKBC - Pokal automatisch spielberechtigt . (> DKBC SpO C3ff)
Der Liga - Cup ist gleichzeitig Qualifizierungswettbewerb für den DKBC - Pokal, deshalb gilt folgende Regelung:
 - Bundesligamannschaften können nicht am Liga - Cup teilnehmen.
 - Für den Sieger des Liga - Cup's besteht die Möglichkeit, seinen Titel im Folgejahr zu verteidigen.
Bundesligaclubs und der Club des Titelverteidigers(TV) können mit einer 2.Mannschaft am Liga - Cup teilnehmen.

*Für Termine **vor** dem Stichtag (lt.Rahmen - /Terminplan des LFV) gilt:*
Spieler, die am Spieltag der Meisterschaftsrunde vor dem Termin des Pokalspiels in einer Bundesligamannschaft oder TV eingesetzt wurden, dürfen nicht eingesetzt werden. (Gilt bei verlegten oder Nachholspielen sinngemäß – es gilt immer der letzte Einsatz!)

*Für Termine **nach** dem Stichtag (lt.Rahmen - /Terminplan des LFV) gilt:*
Spieler, die einer Bundesligamannschaft oder dem TV zugeordnet(Dfb 9.1.2) wurden, dürfen nicht eingesetzt werden.

Die Veranstaltung wird mit einer Meldung zur Pflichtveranstaltung.
Nichtantritt einer am Liga-Cup gemeldeten Mannschaft wird nach Anlage -1- geahndet.
- 3 Meldung der Teilnehmer
Landesligamannschaften melden ihre Teilnahme oder Nichtteilnahme gleichzeitig mit der Landesligameldung auf dem Meldebogen bis zum 31.05.
Teilnehmende Bezirksmannschaften werden über die Bezirke bis zum 15.07. gemeldet.
- 4 Startrecht
Ohne gültigen Spielerpass und Werbegenehmigung ist kein Startrecht möglich. Kann der Spielerpass nicht vorgelegt werden, hat sich der betreffende Spieler durch Vorlage eines Personalausweises oder Führerscheines zu legitimieren.

Fehlende Unterlagen sind dem zuständigen Spielleiter innerhalb einer Frist von sechs Tagen zuzuleiten. Für die Rücksendung der übersandten Unterlagen ist ein ausreichend frankierter und adressierter Briefumschlag mitzuschicken.
- 5 Schiedsrichter
Für die Finale und Halbfinale werden von dem Schiedsrichterwart zur Überwachung des ordnungsgemäßen Ablaufes Schiedsrichter eingesetzt. Die Kosten für den Schiedsrichter werden zu gleichen Teilen auf die Mannschaften umgelegt.
- 6 Spiel- und Wertungssystem
Es wird mit 6 Spielern je Mannschaft über jeweils 120 Wurf nach dem internationalen Spiel- und Wertungssystem gespielt.
Sollten am Spielende Gleichheit in den Mannschafts- und Satzpunkten bestehen, so wird ein Sudden Victory ausgetragen. Dabei spielen beim Spiel über 6 Bahnen die Spieler 4, 5 und 6, beim Spiel über 4 Bahnen die Spieler 5 und 6 jeweils 3 Wurf in die Vollen. Bei erneuter Kegelgleichheit werden ausschließlich die von den

einzelnen Spielern zuletzt gespielten Bahnen mit dem jeweiligen gegnerischen Spieler gewechselt und der Sudden Victory bis zur Entscheidung fortgesetzt.

6.1 Spielorganisation

6.1.1 Allgemeines

Die Spielleitung liegt beim Sektionssportwart des LFV. Der Sektionssportwart kann mit der Spielleitung eine Person (Spielleiter Pokal) beauftragen.

Die Heimmannschaft trägt jeweils die Kosten der Austragung des Turniers. Die anreisenden Mannschaften tragen ihre Reisekosten.

Die Spieltermine sind dem Rahmenterminplan zu entnehmen. Spielbeginn ist einheitlich für Männer samstags, Frauen sonntags; Spielbeginn grundsätzlich 13:00 Uhr (*Ausnahme: 7.1 / 7.1.1*)

Die Auslosungen werden ausschließlich auf der Homepage des LFV veröffentlicht.

Die benötigten Spielprotokolle/-berichte werden als PDF-Dokument und Excel-Anwendung auf der LFV-Homepage zum Download bereitgestellt.

6.1.2 Mannschaftsaufstellung

Für jedes Spiel sind vor Spielbeginn bis zu 10 Spieler zu benennen. Davon dürfen 8 Spieler tatsächlich zum Einsatz kommen.

Die Heimmannschaft muss mit der Nennung der 10 Spieler bis spätestens 25 Minuten vor Spielbeginn die Startreihenfolge der 6 zum Einsatz vorgesehenen Spieler vorlegen. Die Gastmannschaft setzt dann in Kenntnis der Aufstellung der Heimmannschaft bis spätestens 15 Minuten vor Spielbeginn ihre 6 Spieler dagegen.

Kann einer der nach Absatz 2 benannten 6 Spieler nicht antreten, ist der Einsatz eines anderen Spielers, der nicht einer der nach Absatz 2 benannten 6 Spieler sein darf und in der Liste der 10 Spieler nach Absatz 1 benannt sein muss, möglich. Dieser Spieler muss auf der Position des nicht mehr antretenden Spielers eingesetzt werden.

Dieser vor Beginn der Einspielzeit erfolgte Austausch gilt nicht als Auswechslung nach Ziffer 6.1.3. Der ausgetauschte Spieler darf im laufenden Spiel auf keiner Position, auch nicht als Auswechselspieler nach Ziffer 6.1.3 mehr eingesetzt werden.

6.1.3 Einwechselspieler

Je Spiel können maximal zwei Spieler eingewechselt werden. Im Rahmen des Wechselkontingents ist es möglich, dass der zuerst eingewechselte Spieler durch den zweiten Einwechselspieler ausgetauscht wird. Der Einwechselspieler spielt sofort auf das Ergebnis des ausgetauschten Spielers weiter. Die Auswechslung ist sofort anzuzeigen und auf dem Spielbericht zu vermerken.
Im Sudden Victory ist keine Auswechslung möglich.

6.1.4 Einspielzeit

Jedem Starter steht eine Einspielzeit von 5 Minuten auf seiner Anfangsbahn zur Verfügung. Der Einsatz des Spielers beginnt mit der Einspielzeit.

Während der Einspielzeit kann anstelle des angetretenen Spielers ein anderer Starter eingesetzt werden. Diese Einwechslung ist auf das Wechselkontingent anzurechnen.

Für einen Wechsel während der Einspielzeit wird die Uhr auch bei Verletzung nicht angehalten. Die Einspielzeit kann nur einmal in Anspruch genommen werden. Einwechselspieler haben keine Einspielzeit.

6.1.5 Eigene Kugeln

Das Spiel mit eigenen Kugeln ist unter Beachtung der Sportordnung des DKBC erlaubt.

Anlage 1

zu den Durchführungsbestimmungen LFV - Sektion Classic -

Geldbußen - Katalog

Verstöße gegen die Durchführungsbestimmungen werden wie folgt geahndet:

Verspätete Zusendung des Spielberichtes, 30 Minuten nach Beendigung des Spieles , an den Ligenleiter/Pressewart	€ 10.00
je Wiederholungsfall	€ 20.00
Auslassen der Mitteilung an die Pressestellen/Ligenleiter	€ 10.00
je Wiederholungsfall	€ 20.00
Unvollständiges, fehlerhaftes oder nicht ordnungsgemäßes Ausfüllen des Spielberichtes	€ 10.00
je Wiederholungsfall	€ 20.00
Nichtmitführen des genehmigten Werbevertrages	€ 10.00
je Wiederholungsfall	€ 20.00
Spielantritt mit Werbung gemäß DKBC-SpO B 1.3 ohne genehmigten Werbevertrag	€ 25.00
je Wiederholungsfall	€ 37,50
Nichtantritt einer Mannschaft	€ 50.00
Nichtantritt einer Mannschaft ohne Verständigung des zuständigen Sportwart o. Ligenleiter	€ 75.00
Abmeldung einer gemeldeten Mannschaft (auf etwaige zusätzliche Kosten nach Dfb 6.5 wird hingewiesen)	
- nach Erstellung der Spielpläne (vor dem 1. Spieltag)	€ 50.00 + € 15.00 Verwaltungsgebühr
- während der laufenden Runde	€ 75.00 + € 15.00 Verwaltungsgebühr
- Herausnehmen aus der Wertung (nach Dfb 6.4)	€ 75.00 + € 15.00 Verwaltungsgebühr
Protestgebühr beim Ligenleiter	€ 50.00
Nichteinreichung eines schriftlichen Protestes	€ 25.00
nach Ankündigung (Vermerk/Ankreuzen auf dem Spielbericht)	
Nichterscheinen eines eingeteilten Schiedsrichters	€ 25.00
Verwaltungs-/Bearbeitungsgebühr je Vorgang/Ahndung	zzgl. € 2.50

Es gelten die Bestimmungen der Sportordnung des DKBC Teil A/B/C sowie die RVO des DKBC und die RVO der Sektion Classic im LFV Rheinland-Pfalz e.V. Kegeln.

Geldbeträge sind innerhalb von 14 Tagen nach Verhängung zu überweisen. Bei Nichteinhaltung der Zahlungsfrist werden die Mannschaften des Clubs/Vereins auf Landes- und/oder Bezirksebene vom weiteren Spielbetrieb bis zur Begleichung der Forderung durch den Sportausschuss ausgeschlossen.

Zu 3.7 € 50.00 Gebühr Ligenleiter

Zu 3.8 € 100.00 Gebühr Rechtsausschuss Sektion Classic

Zahlung an Sektion Classic: Bankverbindung VR BANK Rhein Neckar Nr. 58009 (BLZ 670 900 00)

Zu 3.8.1 € 150.-- Gebühr Landesverbandsgericht (Frist 2 Wochen RVO des DKBC)

Zahlung an Landesfachverband (LFV): Sparkasse Vorderpfalz Nr. 18 93 73 (BLZ 545 500 10)

7.2 Spielverlegungen

Wird das Spiel vor dem angesetzten Termin durchgeführt, ist es kosten- und genehmigungsfrei. Der Pokalleiter ist zu informieren!

Nachverlegungen müssen **VOR DEM ANGESETZTEN SPIELTERMIN** bei dem zuständigen Pokalleiter beantragt werden.

Der Antrag wird nur bearbeitet, wenn

- der Verlegungstermin **SOFORT** genannt
- sowie eine **schriftliche Einverständniserklärung des Spielpartners vorgelegt werden kann**

Der Nachholtermin muss mind. zwei Wochen **vor** der nächsten Runde liegen.

Eine Verlegung des Finales oder Finalrunde(Halb - /Finale an einem WE) ist nicht möglich
Die Kosten für eine Spielverlegung betragen **€ 30.00**.

8

Ehrungen

Der Liga-Cup-Sieger erhält den Wanderpokal des LFV und erwirbt das Startrecht zum DKBC-Pokal, bei Verzicht geht das Startrecht auf Platz 2 über.

9.1.2 Zuordnung zur Mannschaft erfolgt nach 9.1.1 (**Ein Spieler wird der Mannschaft zugeordnet, in der die meisten Einsätze absolviert wurden. Bei gleicher Anzahl von Spielen wird der Spieler der höheren Mannschaft zugeordnet.**)

9.1.3 **Werden aus Spielermangel obere Mannschaften aufgefüllt**, kann/können **auf Antrag beim Ligenleiter**, der/die Spieler **direkt** in die ursprüngliche Mannschaft am **darauf folgenden Spieltag** zurückgeführt werden - ansonsten gilt 9.1.1

9.1.4 Spieler, die an **drei aufeinander folgenden Meisterschaftsspiele** nicht zum Einsatz kamen, können in jeder Mannschaft eingesetzt werden. Maßgebend für das dreimalige Aussetzen sind die Spieltermine der Mannschaft des **letzten** Einsatzes!
(Gilt nicht für Entscheidungs-/ Aufstiegs- / Relegation – siehe 9.1.8)

9.1.4.1 Für nach dem Stichtag gilt: Die Einstufung/Zuordnung bleibt für den Spieler weiterhin gültig. Spieler, die an drei aufeinander folgenden Spieltagen nicht zum Einsatz kamen, können in jeder Mannschaft eingesetzt werden. Nach dem Wiedereinstieg kann der Spieler bis zur zugeordneten Mannschaft (nach 9.1.2) nur in der Mannschaft des letzten Einsatzes oder höher eingesetzt werden.

9.1.5 Der Einsatz eines Auswechsellspielers gilt als Start.

9.1.6 Bei Mannschaftswettbewerben des DKBC können bei 6er Mannschaften je Spiel **maximal zwei Spieler** (4er-Mannschaft ein Spieler) eingewechselt werden.

9.1.7 Die Anzahl der Spiele, für die ein Spieler gesperrt ist, werden von der Gesamtzahl der zulässigen Einsätze abgezogen (maßgebend – Zuordnung (9.1.2) nach dem Stichtag).

9.1.8 **Zusatz für Entscheidungs-/Aufstiegsspiele / Relegation**

- Einsatz nur Spieler, die der entsprechenden Mannschaft zugeordnet wurden und darunter!
 - zusätzlich Spieler der nächsthöheren Mannschaft, die bei einer 6er-Mannschaft nicht unter den sechs schnittbesten Spieler dieser Mannschaft sein dürfen – bei 4er-Mannschaft, nicht unter den vier schnittbesten Spieler dieser Mannschaft.
 - Maßgebend – Einordnung/Zuordnung nach dem Stichtag!
 - Auch ein Aussetzen nach 9.1.4 berechtigt nicht zum Einsatz!
 - Den teilnehmenden Clubs müssen zur Ermittlung der einsatzberechtigten Spieler jeder Mannschaft mindestens sechs, bei 4er-Mannschaften, vier Spieler zugeordnet werden.
- Wurden nach 9.1.2 weniger als sechs bzw. vier Spieler zugeordnet, sind nach dem **letzten** Spieltag der Saison auf Grund der Anzahl der Einsätze und danach Gesamtschnitt die Mindestanforderung von sechs bzw. vier Spieler durch Zuordnung zu erfüllen.

9.1.9 Bei Verstoß gegen die Mannschaftsaufstellung werden die erspielten Kegel vom Gesamtergebnis abgezogen – der Einsatz des Spielers wird gewertet.

10 **Schiedsrichtereinsatz**

10.1 In den Rheinland-Pfalz-Ligen werden die Rundenspiele durch Schiedsrichter geleitet.

10.2 Jeder Verein/Club hat für jede Mannschaft, die in der Rheinland-Pfalz-Liga oder höher spielt, mindestens einen einsatzfähigen Schiedsrichter zu melden. Er muss mindestens 6 Spiele pro Spielrunde leiten. Diese Spiele können unter mehreren SR eines Clubs / Vereins aufgeteilt werden. Ein gemeldeter Schiedsrichter muss Mitglied in dem Verein sein, von dem er gemeldet wird. Dieser ist dem Schiedsrichterwart **namentlich** zu benennen. Es können auch mehrere Schiedsrichter benannt werden.
Wird kein Schiedsrichter gemeldet, ist je Sportjahr und Mannschaft eine Gebühr von € 250,- pro Saison zu entrichten.
Grundsatz: Jeder Verein/Club haftet für seinen Schiedsrichter.

10.3 Die Einteilung wird vom Sektionsschiedsrichterwart in Zusammenarbeit mit den Bezirksschiedsrichterwarten vorgenommen.

10.4 Unterhalb der Rheinland-Pfalz-Liga II obliegen die Aufgaben des Schiedsrichters den Mannschaftsführern.

Anhang -4-

Durchführungsbestimmungen für die Landesseniorenrunde

1 **Allgemeines**

1.1 Für die Durchführung ist die DKBC Sportordnung sowie die Durchführungsbestimmungen des Landesfachverbandes Rheinland-Pfalz – Sektion Classic maßgebend.

2 **Ligen**

2.1 Einteilung der Ligen

Landesliga	Senioren A	12 Liga – Vereins-/Clubmannschaften
Landesliga	Senioren B	10 Liga – Vereins-/Clubmannschaften
Landesliga	Senioren C	Je nach Meldung

3 **Spielbestimmungen**

3.1 Die Seniorenrunde wird in Turnierform ausgetragen:
Senioren A: 6er Mannschaften über 6 Bahnen.
Senioren B: 4er Mannschaften über 4 Bahnen
Startzeiten und Austragungsorte sind den Spielplänen zu entnehmen.

3.2 An der Seniorenrunde sind spielberechtigt:
Senioren A: Spieler/Innen (Alter: ab 50 Jahre)
Senioren B: Spieler/Innen (Alter: ab 60 Jahre)

Maßgebend für die Einstufung in die jeweilige Altersklasse ist das Alter, das innerhalb eines Sportjahres erreicht wird. (01.07. d.J. bis 30.06. d.F.-J.)

3.3 Spieler, die **vor** dem 01.01.1933 geboren sind, dürfen mit der Lochkugel spielen. Besondere Spielgenehmigungen sind nicht zugelassen

3.4 Das Spielen mit eigenen Kugeln ist gestattet, wenn diese auf den teilnehmenden Verein/Club oder Spieler im Kugelpass eingetragen sind.

3.5 An jedem Spieltag erhält die Mannschaft mit dem besten Ergebnis die höchste Punktzahl, das niedrigste Ergebnis wird mit einem Punkt gewertet.

3.6 Der ausrichtende Bezirk ist für die ordnungsgemäße Durchführung der jeweiligen Spieltage verantwortlich. Er hat dafür Sorge zu tragen, dass genügend sachkundiges Personal für die Bedienung der Automaten und zur Beseitigung eventueller Störungen an den Kegelbahnen anwesend ist.
Außerdem sind vom Ausrichter die Spielberichtsbogen auszufüllen und abzusenden (*siehe 3.8*).

3.7 Die Mannschaften haben sich mindestens 30 Minuten vor ihrer Startzeit beim Ausrichter zu melden. Die Spielerpässe mit gültiger Beitragsmarke sind unaufgefordert vorzulegen. Die Mannschaften haben in einheitlicher Spielkleidung an der Start zu gehen.

3.8 Die Spielberichte sind sofort nach Beendigung an Seniorenwart, Pressestelle und Sektionssportwart zu faxen.

3.9 Für die Teilnahme an der Seniorenrunde werden Startgelder erhoben.

4 **Abstiegsregelung**

Richtet sich nach Neumeldungen von den Bezirken.
Bei 12er-Ligen höchstens 4 Absteiger – bei 10er-Ligen höchstens 2 Absteiger.

5 **Siegerehrung**

Die Siegerehrung wird auf den Bahnen am letzten Spieltag vorgenommen.

Tabellenletzte direkt in die 2. Rheinland-Pfalz-Liga ab und der Erst- und Zweitplatzierte der 2. Rheinland-Pfalz-Liga steigen direkt auf.

- 5.2.1 Nimmt der **Meister** der Rheinland-Pfalz-Liga II sein Aufstiegsrecht nicht wahr, wird nach DKBC SpO B2.9c verfahren.
Nimmt der **Zweitplatzierte** der Rheinland-Pfalz-Liga II an einer möglichen Relegation nicht teil, verbleibt der Vorletzte der Rheinland-Pfalz-Liga I in der Liga.
Die Teilnahme an einer Relegation geht **nicht** auf den Drittplatzierten der Rheinland-Pfalz-Liga II über.
- 5.3 Aus einer 200er-Liga kann keine Mannschaft in eine 100er Klasse absteigen. Aus einer 100er Klasse kann man nur auf freiwilliger Basis in die unterste 200er Liga aufsteigen.
- 5.4 Verzichtet ein Meister oder Aufstiegsberechtigter auf den Aufstieg zum zweiten Mal in Folge, wird die Mannschaft in der neuen Spielrunde eine Liga/Klasse tiefer eingestuft, sie gilt als erster Absteiger.
- 5.5 Bei Abstieg einer Mannschaft aus einer Liga/Klasse kann eine Mannschaft des **gleichen** Clubs aus der nächstniederen Liga/Klasse **nicht** aufsteigen.

6 Spielverlegung und Ausfall einer Mannschaft

- 6.1 Die angesetzten Spieltermine/-tage im Spiel-/Rahmenplan sind verbindlich.
- 6.2 In den Rheinland-Pfalz-Ligen können Spielverlegungen genehmigt werden, müssen aber **vor** dem Lt. Spielplan festgesetzten Termin oder in der gleichen Spielwoche durchgeführt werden. Die Spielverlegung muss beim zuständigen Sportwart mit dem Formblatt „Antrag auf Spielverlegung“ beantragt werden.
Nach Genehmigung ist der Schiedsrichterwart zu informieren.
- 6.2.1 Eine Verlegung der letzten zwei Spieltage ist nicht möglich.
- 6.2.2 Die Bezirke können für ihre Ligen/Spielklassen die Spielverlegungen in eigener Zuständigkeit regeln.
- 6.3 Den vom DKB und des DKBC sowie der Sportgremien der Länder angeforderten Spieler und Funktionären ist im Mannschaftswettbewerb eine Spielverlegung zu genehmigen. *(Dfb 6.2.1 ist zu beachten!)*
- 6.4 Mannschaften, die freiwillig EINMAL ihr Startrecht nicht wahrnehmen oder ZWEIMAL die Mannschaftsstärke unterlaufen, werden bei jedem weiteren Verstoß (Nichtantritt oder Unterlaufung) aus der Wertung genommen. Der Nichtantritt ist nach dem Gelb- und Rot-Katalog zu ahnden..
- 6.5 Kostenerstattung zu Punkt 6.4 Durchführungsbestimmung
Folgende Maßnahmen werden verhängt:
- Geldbuße gemäß Gelb- und Rot-Katalog
- Erstattung voller Bahngebühr an die gegnerische Mannschaft für alle noch durchzuführenden Auswärtsspiele.
- Erstattung der Fahrtkosten für zwei PKW für alle durchgeführten Heimspiele an die gegnerische Mannschaft.

7 Technische Einrichtung

- 7.1 Die Bahnanlagen müssen den gültigen "Technischen Bestimmungen" des DKB entsprechen (siehe auch DKBC B 1.1) und der Bahnklassifizierung (siehe 7.4) entsprechen.
Die gültige Urkunde und Abnahmebescheinigung (Laufzeit 3 Jahre) muss dem Sektionssportwart zugesandt werden.
Verantwortlich für das Vorhandensein einer **gültigen** Urkunde ist der **gastgebende** Club.
- 7.2 Kegelmaterial:(siehe DKBC C 1.6.1) „Auf allen bespielten Bahnen ist gleichartiges Kegelmaterial einzusetzen.“

- 5.3 Bei Beendigung der Spielgemeinschaft behält der federführende Club die Spielklasse der Spielgemeinschaft. Besteht die Spielgemeinschaft aus mehreren Mannschaften, so ist die Reihenfolge im Antrag „Genehmigung einer Spielgemeinschaft (SG)“ für die Mannschaften 2 und folgende innerhalb der Spielgemeinschaft anzugeben.

6 Spielerpässe und Club- bzw. Vereinswechsel

- 6.1 **Die Änderungen erfolgen ausnahmslos über die Passstellen der jeweiligen Bezirke.**
- 6.2 In den Spielerpässen ist **unter „Club“** der Name und Stempel der Spielgemeinschaft einzutragen bzw. zu ändern. Die Vereinszugehörigkeit (Bereich „Verein“) bleibt unberührt.
Nach Beendigung der Spielgemeinschaft sind die Pässe entsprechend wieder zu ändern.
- 6.3 Besteht **nach** einer Beendigung einer Spielgemeinschaft im bisherigen Club **keine Spielmöglichkeit**, kann der Spieler für einen anderen Club der bisherigen Spielgemeinschaft eine Spielberechtigung erhalten.
- 6.4 Ein Wechsel zum anderen Club der Spielgemeinschaft kann nur mit Kündigung beim bisherigen Club erfolgen.
- 7 **Auflösung der Spielgemeinschaft**
- 7.1 Bei **Auflösung** der Spielgemeinschaft ist dies **schriftlich bis zum 31. Mai** des laufenden Jahres der Geschäftsstelle des LFV zu melden.
- 7.2 Nach Auflösung der Spielgemeinschaft und Wiederaufnahme des Spielbetriebs in den Stammvereinen bzw. in den Clubs vor Gründung der Spielgemeinschaft, werden die Mannschaften in der Reihenfolge der zuletzt gültigen Genehmigung eingeordnet.77

Übergangsbestimmungen

- Ab Sportjahr 2010/2011 sind neue Spielgemeinschaften genehmigungs- und kostenpflichtig.
- Bestehende bzw. bis 30.06.2010 neu gegründete Spielgemeinschaften müssen den Antrag bis zum 31.August 2010 vorlegen – die „rückwirkende“ Antragstellung ist kostenfrei.

- 2.10 Das Spielen mit eigenen Kugeln ist gestattet. Sie müssen ausnahmslos gekennzeichnet und durch einen Kugelpass des DKB für einen namentlich benannten Spieler oder eine namentlich benannte Mannschaft zugelassen sein. Alles Weitere siehe DKBC - SpO B 1.2)

3 Spielbestimmungen

- 3.1 Der jeweiligen Gastgeber ist für das ordnungsgemäße Ausfüllen des Spielberichtes verantwortlich (siehe DKBC-SpO B 3.3.)
- 3.1.1 Es dürfen nur Spielberichte verwendet werden, deren Form vom Ligenleiter genehmigt wurden. Abweichungen werden wie nicht gemeldete Berichte behandelt. Alle anderen Formulare sind mit dem Ligenleiter vorher abzustimmen und von ihm genehmigen zu lassen.
- 3.1.2 PC-Spielberichte dürfen keine handschriftliche Änderungen oder Zusätze enthalten. Bei Änderungen/Zusätzen ist der PC-Spielbericht erneut auszudrucken..
- 3.2 Eine namentliche Nennung der Spieler, die voraussichtlich zum Einsatz kommen, muss vor Spielbeginn vorgenommen werden. Es dürfen maximal 10 Spieler benannt werden. Eine Nachbenennung ist nicht möglich.
- 3.3 Die Mannschaftsführer beider Mannschaften sind auf dem Spielbericht mit "MF" zu kennzeichnen.
- 3.4 Das Tragen von Werbung auf Trikots, Sporthose/-rock und Trainingsanzug ist genehmigungspflichtig und muss bei der Geschäftsstelle des LFV, unter Erhebung einer einmaligen Gebühr in Höhe von 30 € pro Werbevertrag, beantragt werden. (DKBC-SpO B 1.3.d/e). Bestehende Werbeverträge sind mitzuführen und dem Schiedsrichter oder dem gastgebenden Mannschaftsführer ohne Aufforderung vorzulegen.
- 3.5 Alle Mannschaften sind verpflichtet, für ein sportliches Verhalten ihrer Spieler, Mitglieder und Anhänger unmittelbar vor, während und nach dem Spiel zu sorgen.
- 3.6 Nach Spielende wird der Spielbericht vollständig ausgefüllt. Beginn und Ende des Spieles sind einzutragen.
- 3.6.1 Durch Unterschrift >des Schiedsrichters< und der beiden Mannschaftsführer wird die Richtigkeit der Eintragungen bestätigt. Der Spielbericht ist immer zu unterschreiben – auch im Falle eines Protestes.
- 3.7 Proteste bei den Ligenleitern der Bezirke und der Sektion Classic sind gemäß den Durchführungsbestimmungen der Sektion Classic vorzunehmen.
- Ein Protest gegen die Spielwertung ist auf dem Spielbericht zu vermerken/anzukreuzen und separat innerhalb einer Woche schriftlich einzureichen; die Einspruchsgebühr ist einzuzahlen. Bleibt nach dem Vermerk/Ankreuzen auf dem Spielbericht ein separater schriftlicher Protest aus, wird nach Bußgeld-Katalog geahndet. Des Weiteren sind weitere Maßnahmen nach der DKBC RVO zu prüfen.
 - Proteste, die sich aus der Spielführung ergeben, werden durch den Ligenleiter innerhalb von 14 Tagen nach Eingang des Protestes entschieden. Die Entscheidung des Ligenleiters muss den Betroffenen schriftlich mitgeteilt werden.
 - Die Einspruchsgebühr beträgt € 50.-.
- a) In den Rheinland-Pfalz-Ligen:
Zusammen mit den Unterlagen zum Protest ist der Nachweis der Zahlung der Einspruchsgebühr (Kopie des Einzahlungsbelegs) beizufügen.
Eine Entscheidung des Ligenleiters erfolgt **nur** nach Zahlung der Gebühr.
- b) In den Bezirken:
Wie nach a) beschrieben, jedoch auf die von den Bezirken benannten Konten.
- 3.8 Der Rechtsausschuss ist zuständig für Behandlung von Protesten gegen die Entscheidungen des Ligenleiters. Solche Proteste können eingereicht werden durch Spieler, Clubs, Vereine oder Bezirke.

Die Genehmigung ist gebührenpflichtig!

Antragsgebühren: Erstbeantragung incl. zukünftiger Verlängerungen: 50,00 Euro

Die Gebühr ist im voraus auf folgendes Konto zu überweisen:

Konto-Nr.: 5 80 09

Bank: VR Bank Rhein Neckar

BLZ 670 900 00

Bei ERSTBEANTRAGUNG ist der Einzahlungsbeleg dem Antrag beizulegen.

Die Clubs bestätigen durch Unterschrift die Gültigkeit dieser Vereinbarung. Die Ausführungsbestimmungen zur Bildung von Spielgemeinschaften haben wir zur Kenntnis genommen.

Club: _____ Club: _____

Vorsitzender: _____ Vorsitzender: _____

Stempel:  Stempel: 

Datum: _____ Datum: _____

Unterschrift: _____ Unterschrift: _____

LFV – Genehmigungsvermerk:

Genehmigt

Stempel:  Stempel: 

Ort: _____ Ort: Ludwigshafen - Oggersheim

Datum: ____ . ____ . ____ Datum: ____ . ____ . ____

Unterschrift
Sektionssportwart: _____ Unterschrift
Geschäftsstelle: _____

Inhaltsverzeichnis

	<u>Seite</u>
1	Allgemeines..... 3
2	Ligen 3
3	Spielbestimmungen..... 4
4	Platzierung nach Abschluss der Spielrunde..... 5
5	Auf- und Abstieg..... 5
6	Spielverlegung und Ausfall einer Mannschaft..... 6
7	Technische Einrichtungen 6
8	Startberechtigungen 7
9	Mannschaftsaufstellung..... 7
10	Schiedsrichtereinsatz..... 8
11	Allgemeine Vorschriften..... 9
12	Ahndungsvorschriften 9
13	Schlussbestimmungen..... 9
<hr/>	
	Anlage 1 - Geldbußen – Katalog..... 10
<hr/>	
	Anhang 1 Durchführungsbestimmungen Landesmeisterschaften..... 11
	Anhang 2 Durchführungsbestimmungen Liga-Cup..... 12
	Anhang 3 Durchführungsbestimmungen Jugend..... 16
	Anhang 4 Durchführungsbestimmungen Landesseniorenrunde..... 17
	Anhang 5 Bestimmungen zur Bildung von Spielgemeinschaften..... 18

(| = Änderungen)