

Spielregeln für Kegeln

I. Einleitung

Diese Spielregeln sind für die Durchführung des Sportkegelns als Wettkampf im Deutschen Behindertensportverband (DBS) maßgebend.

Sie gelten auch für die vom DBS und Deutschen Keglerbund (DKB) gemeinsam veranstalteten Landes- und Bundesmeisterschaften der Behinderten bei der Organisation und den Mannschaftswettbewerb des DBS.

Als Sportkegeln im Sinne dieser Regel gilt nur das Kegeln auf Anlagen, die nach den Vorschriften des DKB abgenommen und mit dem von ihm zugelassenen Material ausgestattet sind.

Soweit nachfolgend nicht geregelt, gelten die Bestimmungen der Turnier- und Sportordnung des DBS.

Die Verwendung der männlichen Begriffe (z.B. Spieler, Schiedsrichter, Turnierleiter usw.) gelten auch für weibliche Personen.

II. Vor- / Nachstartrecht

Alle im Verband ehrenamtlich arbeitende Funktionäre erhalten ein Vorstartrecht innerhalb des Turnierzeitraumes, wenn sie ihre Startzeit durch eine ehrenamtliche Tätigkeit nicht wahrnehmen können. Diese Tätigkeit muss schriftlich nachgewiesen und dem Turnierleiter bei der Meldung vorgelegt werden.

Ein Nachstarten ist nicht zulässig!

III. Einzelwettbewerb

1. Für die Durchführung der Einzelwettbewerbe gelten die vom DBS festgelegten Wettkampf- und Altersklasseneinteilungen. Sie sind der jeweiligen Ausschreibung zu entnehmen.

IV. Mannschaftswettbewerb

1. Männer- und gemischte Mannschaften

Die Mannschaft besteht aus 6 Spielern und bis zu 3 Auswechselspielern.

Mannschaftsgesamtpunktzahl: gemäß der gültigen DBS-Tabelle

Die Summe der Punktzahlen dieser Spieler darf die vorgeschriebene Gesamtpunktzahl nicht unterschreiten. Dies gilt auch nach Auswechselungen.

2. Frauenmannschaften

Die Mannschaft besteht aus 4 Spielerinnen und bis zu 2 Auswechselspielerinnen.

Mannschaftsgesamtpunktzahl: gemäß der gültigen DBS-Tabelle

Die Summe der Punktzahlen dieser Spielerinnen darf die vorgeschriebene Gesamtpunktzahl nicht unterschreiten. Dies gilt auch nach Auswechselungen.

Kegeln

3. Blinde- und sehbehinderte Mannschaften

(auch gemischte Mannschaften)

Die Mannschaft besteht aus 4 Spielern und bis zu 2 Auswechselspielern, dabei muss unbedingt ein Kegler mit der Schadensklasse E 9 = B 1 eingesetzt werden.

Mannschaftsgesamtpunktzahl: gemäß der gültigen DBS-Tabelle

Die Punktzahlen dieser Spieler darf die vorgeschriebene Gesamtpunktzahl nicht unterschreiten. Dies gilt auch nach Auswechselungen.

4. Bei allen Wettbewerben sind Teilverluste der Beine durch Prothesen auszugleichen. Orthesen und Stützapparate müssen getragen werden. Sonderregelungen müssen vom Sportarzt im Sportgesundheits-/Startpaß vermerkt werden.

V. Spielregeln

Regel 1: Wurfzahl

- 1.1 Die nachfolgend angegebenen Wurfzahlen und Gassenvorgaben gelten für alle Kegler in Einzel- und Mannschaftswettbewerben auf einer 4 Bahnenanlage (für Rollstuhlfahrer und Sehbehinderte siehe Sonderbestimmungen Regel 9.1).

Aus organisatorischen Gründen kann bei kleineren oder größeren Bahnanlagen vom Rhythmus dieser Wurfzahl und Bahnwechsel abgewichen werden (z.B. 2 od. 10 Bahnenanlage).

- a) **Classic:** 100 Wurf
 25 in die Vollen
 25 abräumen

Bahnwechsel

25 in die Vollen
25 abräumen

- b) **Bohle:** 100 Wurf in die Vollen
 mit Gassenzwang 25 Wurf linke Gasse
 mit Gassenzwang 25 Wurf rechte Gasse
 mit Gassenzwang 25 Wurf linke Gasse
 mit Gassenzwang 25 Wurf rechte Gasse

Nach je 25 Wurf Bahnwechsel

- c) **Schere:** 100 Wurf in die Vollen
 mit Gassenzwang 25 Wurf linke Gasse
 mit Gassenzwang 25 Wurf rechte Gasse
 mit Gassenzwang 25 Wurf linke Gasse
 mit Gassenzwang 25 Wurf rechte Gasse

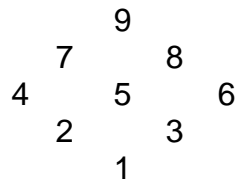
Nach je 25 Wurf Bahnwechsel

- 1.2 Alle Kegler können auf ihrer Startbahn 5 Eingewöhnungswürfe absolvieren. Dies gilt für Einzelstarter wie auch für Mannschaften. Die Eingewöhnungswürfe müssen vorher angesagt werden.

Kegeln

Den Keglern der Schadensklassen E9 (gleich B1), E 10 (gleich B2) und E 11 (gleich B3) steht der Probewurf auf den nächstfolgenden Bahnen weiterhin zu. Alle Würfe sind freigestellt.

1.3 Kegelaufstellung:



1 = Vorderkegel

2 = linker Vordergassenkegel

3 = rechter Vordergassenkegel

4 = linker Eckkegel

5 = König

6 = rechter Eckkegel

7 = linker Hintergassenkegel

8 = rechter Hintergassenkegel

9 = Hinterkegel

Regel 2: Kegelzeit

Die Spiele haben zu der im Startplan festgesetzten Zeit zu beginnen. Alle Mannschafts- und Einzelstarter müssen 30 Minuten vor der offiziellen Startzeit startbereit sein. Bei nicht rechtzeitigem Startantritt wird das Spiel als verloren gewertet.

2.2 Auf allen Bahnarten müssen die Einzel- und Mannschaftsstarter ihre 100 Wurf in maximal 40 Minuten durchführen.

Auf den Bahnarten Bohle und Schere müssen die 25 Wurf innerhalb 10 Minuten, auf der Classicbahn die 50 Wurf innerhalb 20 Minuten durchgeführt werden. Wird die Wurfzeit durch Verschulden des Spielers überschritten, ist der betreffende Teildurchgang beendet.

Regel 3: Mannschaften

3.1 Alle Spieler einschließlich Auswechselspieler müssen auf der Mannschaftsmeldung aufgeführt sein. Nicht aufgeführte Spieler können nicht eingesetzt werden.

3.2 Ausgewechselte Spieler dürfen in dem Spiel nicht mehr eingesetzt werden.

3.3 Eingewechselte Spieler kegeln sofort auf das Ergebnis des Vorkeglers ohne Eingewöhnungswurf weiter.

3.4 Bei Verletzungen eines Keglers hat der gleiche oder ein Auswechselspieler innerhalb von 10 Minuten das Spiel aufzunehmen.

3.5 Jeder Spielerwechsel ist erst dann möglich, wenn er vom Anschreiber angeschrieben und dem Schiedsrichter deutlich angezeigt wurde.

3.6 Der Spieler darf den Spielraum während der von ihm zu absolvierenden Würfe nicht ohne ausdrückliche Genehmigung des Schiedsrichters verlassen. Dies gilt für Einzel- und Mannschaftsstarter.

Regel 4: Wurfwertung. Fehl- und Null-Würfe

- 4.1 Maßgebend für die Wertung ist grundsätzlich die Zahl der gefallenen Kegel.
- 4.2 Bei einer Automatik erfolgt diese Wertung nach dem elektronischen Bildanzeiger. Bei offensichtlichen Fehlern in der Anzeige ist die Anlage durch die Turnierleitung zu überprüfen. Sie entscheidet über das Wurf Ergebnis.
- 4.3 Kugeln, die dem Spieler entfallen und über die Abwurfline rollen, zählen als gültiger Wurf.
- 4.4 Wenn nach Abwurf der Kugel eine oder mehrere Kegel vorzeitig umfallen oder durch den Stellautomaten hochgezogen werden, bevor die Kugel sie erreicht hat, ist der Wurf ungültig und muss wiederholt werden. Dies gilt auch, wenn die Kugel die Bahn schon vorher verlassen hat.
- 4.5 Kugeln, die in das Kegelfeld einlaufen, bevor die Automatik aufnahmebereit ist, sind zu früh gespielt. Das Ergebnis wird nicht gewertet, der Wurf muss wiederholt werden. Im Wiederholungsfall erfolgt eine Verwarnung, der Wurf muss ebenfalls wiederholt werden. Weitere zu früh einlaufende Kugeln werden als Nullwurf gewertet. Offensichtliche Fehler in der Automatik berühren diese Regelung nicht.
- 4.6 Fehlwürfe:
Fehlwürfe sind das Nichttreffen von Kegeln, Anbanden oder das Ablaufen der Kugel in die Fehlwurfrinne. Diese Würfe werden mit "X", bei Schreibautomaten mit "0" geschrieben.
- 4.7 Nullwürfe:
Nullwürfe sind die nach einer Verwarnung weiter unvorschriftsmäßig ausgeführten Würfe. Die getroffenen Kegel werden geschrieben und entwertet.
Folgende Verstöße führen nach einmaliger Verwarnung zur Nullwurfwertung:
 - 4.7.1 Aufsetzen der Kugel neben oder hinter der Aufsatzbohle;
 - 4.7.2 übertreten des Grenzstriches am Ende der Aufsatzbohle;
 - 4.7.3 verfrühter Abwurf der Kugel (s. 4.5);
 - 4.7.4 Berühren des Bodens mit den Händen oder Knien sowie Abstützen an der Wand oder Kugelrücklauf nach Einnahme der Startstellung bis zur Vollendung des Wurfes (Kugeleinschlag), ist nicht erlaubt. Bei extrem hohen Standschwierigkeiten zählen diese Berührungen nicht als Fehler. Blinde und Sehbehinderte dürfen sich nach der Aufnahme der Kugel bis zum Abwurf der Kugel nicht mit den Händen am Boden und sonstigen Bauteilen abstützen. Ein Abtasten des Ansatzes ist davon nicht betroffen. Beim Abstützen nach dem Wurf darf der vordere weiße Begrenzungsstrich nicht überschritten bzw. übergriffen werden.
 - 4.7.5 Benutzung nicht genehmigter Hilfsmittel (z.B. Talkum, Spray o.ä. an Händen und Schuhen);
 - 4.7.6 unsportliches Verhalten gegenüber Mitspielern oder Schiedsrichtern.

Kegeln

- 4.8 Verwarnungen und Spelausschlüsse sind Sofortmaßnahmen des Schiedsrichters und personengebunden. Die erste Verwarnung ist dem Spieler durch Hochhalten der gelben Karte anzuzeigen. Sie hat Gültigkeit für alle weiteren Verstöße gegen die Regeln und Ordnungen.

Ab der zweiten Verwarnung wird dem Spieler zusammen die gelbe und rote Karte gezeigt und der betreffende Wurf als Null – Wurf gewertet. Die zweite Verwarnung und die Ergebnisänderung sind auf dem Spielprotokoll vom Schiedsrichter zu vermerken.

Das Zeigen der roten Karte bedeutet Spelausschluss. Beim Mannschaftswettbewerb kann ein Auswechselspieler eingesetzt werden, wenn er auf der Mannschaftsmeldung aufgeführt und das Kontingent noch nicht ausgeschöpft wurde.

Regel 5: Spielunterbrechungen

- 5.1 Bei Ausfall einer Bahnanlage oder Einzelbahn ist der Turnierleiter berechtigt, den Wettkampf nach einem noch vertretbaren Zeitraum fortzusetzen.
- 5.2 Muss ein Spieler wegen der Behebung des Schadens länger als 20 Minuten das Spiel unterbrechen, dürfen vor der Fortsetzung 5 Würfe ohne Kegelaufstellung durchgeführt werden.
- 5.3 Die Kegler der Nachbarbahnen beenden ihre für den Durchgang erforderliche Wurfzahl. Sie dürfen, wie der nachspielende Kegler auf den von ihnen zuletzt bespielten Bahnen ebenfalls 5 Würfe ohne Kegelaufstellung bei Fortsetzung der Spiele ausführen. Erst dann erfolgt der gemeinsame Bahnwechsel.
- 5.4 Tritt der technische Defekt während der letzten 25 Würfe der geforderten Wurfzahl ein, entfallen die 5 Würfe für die Kegler, die ihren Durchgang beendet haben.
- 5.5 Kann der Schaden nicht behoben werden, ist zu prüfen, ob der Wettkampf auf einer anderen Bahn dieser Anlage oder auf einer anderen Anlage fortgesetzt werden kann. Die unterbrochenen Ergebnisse der letzten Spiele auf der defekten Bahn/Anlage zählen nicht. Diese Spiele müssen wiederholt werden.

Regel 6: Turnierabbruch

- 6.1 Das Turnier ist zu unterbrechen, wenn ein Schaden an der Bahn nicht behoben werden kann und keine andere freie Bahn oder Anlage zur Verfügung steht.
- 6.2 Bei Turnierabbruch aus technischen Gründen werden vollendete Spiele gewertet. Über abgebrochene Spiele und Einzelwettbewerbe entscheidet das Schiedsgericht vor Ort.

Regel 7: Betreuer und Begleiter

- 7.1 Betreuer können sich in Sportkleidung (einschl. Sportschuhe) auf den Bahnen aufhalten. Sie dürfen den markierten Spielraum nicht betreten. Eine Behinderung des Spielablaufes darf nicht entstehen. Der Betreuer kann zugleich auch Begleiter sein.
- 7.2 Für die Schadensklasse E 9 bis E 11 und Rollstuhlfahrer ist stets ein Betreuer zu stellen. Er darf beim Zureichen der Kugeln den Spielraum betreten.
- 7.3 Für jeden Spieler kann ein Begleiter gestellt werden. Hierbei ist die Regel 7.1 zu beachten. Er ist mitverantwortlich für die richtige Eintragung der Würfe. Dem Begleiter ist ein Platz neben dem Schreiber bzw. Schreibautomaten zur Verfügung zu stellen. Beim Fehlen eines Begleiters besteht bei falscher Eintragung kein Einspruchsrecht.

Regel 8: Sportkleidung

- 8.1 Die Teilnahme an Wettkämpfen ist nur in Sportkleidung erlaubt. Die Mannschaft muss grundsätzlich einheitlich gekleidet sein, mit Ausnahme der Schuhe. Die Einheitlichkeit ist auch dann gegeben, wenn ein Spieler der Mannschaft aufgrund seiner Behinderung z. B. eine von den übrigen abweichende Bekleidung trägt.
- 8.2 Werbung auf der Sportbekleidung ist gestattet. Sie darf jedoch nicht gegen die guten Sitten oder die im Sport allgemein gültigen Grundsätze verstoßen.

Regel 9: Sonderbestimmungen

9.1 Blinde/Sehbehinderte und Rollstuhlfahrer

- 9.1.1 Blinde einschl. Sehbehinderte (B 1 bis B 3) und Rollstuhlfahrer Kegeln auf allen Bahnarten in die Vollen. Für sie entfällt bei der Bohle und Schere der Gassenzwang.
- 9.1.2 **Blinde (B 1) Schadensklasse E 9**, Wettkampfklasse 5, spielen aus dem Stand.
Sehgeschädigte (B 2) Schadensklasse E 10, Wettkampfklasse 6a, spielen aus dem Stand. Ein Ausfallschritt ist erlaubt.
Sehgeschädigte (B 3) Schadensklasse E 11, Wettkampfklasse 6b haben freien Anlauf.
- 9.1.3 Mündliche Orientierungshilfen durch den Betreuer dürfen nur leise gegeben werden. Berichtigungen der Startstellung durch körperliche Berührungen sind nach der Einnahme der Wurfstellung nicht mehr erlaubt.
- 9.1.4 Orientierungshilfen können an der Aufsatzbohle angebracht werden. Markierungen (Klebeband) an oder auf der Aufsatzbohle (auch in der Mitte am Ende der Aufsatzbohle) sind erlaubt. Alle Hilfsmittel dürfen den Lauf der Kugel jedoch nicht beeinflussen und müssen beim Bahnwechsel ohne Beschädigung der Anlage wieder entfernt werden.
- 9.1.5 Kegler der Schadensklasse E 9 (B 1) müssen vor Betreten der Bahn Eye-Pads (Mulltupfer mit hautfreundlichem Pflaster) und eine enganliegende, lichtundurchlässige Brille (z.B. Torballbrille) tragen. Doppelprothesenträger sind hiervon ausgenommen.
- 9.1.6 Im Mannschafts- und Einzelwettbewerb werden nur Kegler der Schadensklasse E 10 (B 2), bei Benutzung einer enganliegenden, lichtundurchlässigen Brille (z.B. Torballbrille) und Abklebung der Augen mit Eye-Pads, den Keglern der Schadensklasse E 9 (B 1) = Handicap 4 gleichgestellt.
- 9.1.7 Keglern der Schadensklasse B 2 und B 3 ist es untersagt, nach erfolgtem Abwurf den Lauf der Kugel mit einem Fernglas zu beobachten.

9.2 Sonderbestimmungen für die Bahnarten (Classic)

Classic:

- 9.2.1 Bewertung von Fehlwürfen Siehe Regel 4.6
- 9.2.2 Bewertung von Nullwürfen
Außer der Regel 4.7 gelten folgende Regelungen:
- 9.2.3 Beim Spiel in die Vollen werden die gefallenen Kegel aufgeschrieben und mit "X", bei einer Automatik mit "0" gewertet.
- 9.2.4 Beim Abräumen werden die Anwürfe geschrieben und entwertet. Auf das angeworfene Bild wird weitergekegelt.
- 9.2.5 Beim Spiel auf ein angeworfenes Bild werden die gefallenen Kegel geschrieben und entwertet. Die restlichen Kegel werden wieder aufgestellt.
- 9.2.6 Wird ein angeworfenes Bild abgeräumt, werden die Kegel geschrieben und entwertet. Das volle Bild wird wieder aufgestellt.
- 9.2.7 Kugelmateriale
Es müssen mindestens 3 Voll- und 3 Lochkugeln, auf Doppelbahnen mit einem Kugelrücklauf 5 Voll- und 5 Lochkugeln aufliegen.
- 9.2.8 Die Benutzung von Voll- oder Lochkugel ist beliebig, die einmal gewählte Kugelart darf aber während des Spieles nicht mehr gewechselt werden.
- 9.2.9 Erlaubt sind Haftmittel zu besserer Kugelführung. Diese Haftmittel dürfen jedoch keine gesundheitsschädigenden Substanzen beinhalten. Vor dem Bahnwechsel müssen die benutzten Kugeln gereinigt werden. Bei einem gemeinsamen Kugelrücklauf muss gewährleistet sein, dass der Gegner mit einwandfreien Kugeln spielen kann.

9.3 Sonderbestimmungen für die Bahnarten (Bohle)

Bohle:

- 9.3.1 Bewertung von Fehlwürfen
Siehe Regel 4.6
- 9.3.2 Bewertung von Nullwürfen
Außer der Regel 4.7 gelten folgende Regelungen:
- 9.3.3 Ein Wurf in die falsche Gasse, d.h. der falsche vordere Gassenkegel ist durch die direkte Kugeleinwirkung zu Fall gebracht worden.
- 9.3.4 Kugeln, die bei Eintritt in das Kegelfeld nur den Vorderkegel treffen, sind gültig, auch wenn beide Gassenkegel stehen bleiben.
- 9.3.5 In allen Fällen, ob Fehl- oder Nullwurf bzw. Verwarnung ist der Kegler sofort zu unterrichten. Die Unterrichtung kann auch durch die elektronische Übertrittsanzeige erfolgen. Die erste Verwarnung hat Gültigkeit für alle weiteren Verstöße gegen die Kegelordnung.
- 9.3.6 Kugelmateriale
Es müssen pro Bahn 3 vorschriftsmäßige Kugeln aufliegen, auf Doppelbahnen mit einem Kugelrücklauf mindestens 5 Kugeln.

9.4 Sonderbestimmungen für die Bahnarten (Schere)

Schere:

9.4.1 Siehe Bohle 9.3

Regel 10: Ergebniswertung

10.1 Maßgeblich für die Wertung gelten grundsätzlich die gefallenen Holz.

10.2 **Einzelwettbewerb Classic:**

- a) In der Wertung ist derjenige besser placiert, der die meisten Kegel gespielt hat.
- b) Bei gleicher Holzzahl ist derjenige besser placiert, der das bessere Abräumergebnis erzielt hat.
- c) Ist auch hier Gleichheit, entscheidet über die Placierung die geringere Anzahl Fehlwürfe.
- d) Wenn noch keine Rangfolge zu ermitteln ist, wird das niedrigste Ergebnis einer Serie (50 Wurf) zu Ungunsten des Betreffenden gewertet. Ist auch hier Gleichheit, wird das zweitniedrigste Ergebnis genommen.

Mannschaftswettbewerbe Classic:

Die Spielwertung erfolgt wie beim Einzelwettbewerb.

Ist eine Spielwertung nach Buchstabe a) bis c) nicht möglich, entscheidet das niedrigste Ergebnis eines Starters zu Ungunsten der Mannschaft. Ist auch hier dies gleich, wird das zweitniedrigste Ergebnis herangezogen usw.

Bei Rollstuhlfahrern und Sehgeschädigten (B 1, B 2 und B 3) Wkl. 5 bis 7 erfolgt die Wertung wie bei Bohle.

Einzel- und Mannschaftswettbewerbe Bohle:

- a) In einem Wettbewerb mit mehreren Blocks nacheinander entscheidet das zuerst erzielte Ergebnis.
- b) Bei Holzgleichheit in einem Block werden von den betreffenden Spielern von jeder Bahn und jeder Gasse die letzten 5 Wurf für die Placierung gerechnet (bei Mannschaften jedes Spielers). Sind auch diese gleich, entscheiden die letzten 6,7 usw. Würfe jeder Gasse und jeder Bahn.
- c) Sollten bei einer Entscheidung im Einzel- oder Mannschaftswettbewerb, die in einer Rundkette durchgeführt wird, Holzgleichheit für die Vergabe der Medaillenplätze bestehen, so werden unter den betreffenden Spielern für die Placierung Entscheidungswürfe bis zur endgültigen Entscheidung durchgeführt.
Im Einzelwettbewerb auf einer Doppelbahn je 5 Wurf bzw. bei mehreren Holzgleichen auf die entsprechende Bahnzahl je 5 Würfe. Im Mannschaftswettbewerb werden für die Entscheidungswürfe vom Mannschaftsführer Spieler für die Würfe auf einer Doppelbahn auf zwei Bahnpaaren benannt. Die Anzahl der Bahnen richtet sich nach der Anzahl der Holzgleichen Mannschaften.

Einzel- und Mannschaftswettbewerb Schere:

a) siehe Bohle.

10.3 Bei Runden- oder Qualifikationsspielen werden die Spiele nach folgenden Punktsystem gewertet:

Die erstplatzierte Mannschaft erhält bei einer 6er Gruppe 6 Punkte, die zweitplatzierte 5 Punkte usw. Bei einer 4er Gruppe beginnt die Punktzahl bei 4 und ist analog der 6er Gruppe fortzuführen.