Hessischer Kegler- und Bowling-Verband e.V.

Sektion Classic

Durchführungsbestimmungen Saison 2023/2024

ÄNDERUNGSFASSUNG

Stand: 09. Juli 2023

Version 1.0

INHALT

A. Einleitung 4

B. Grundlagen 4

§1. Aufbau 4

§2. Begriffsbestimmungen 5

§3. Spielleitung 5

§4. Mannschaften 5

§5. Spielmodus 6

§6. Verletzungen und Spielerwechsel 6

§7. Alkoholverbot 7

C. Meldungen 7

§8. Meldungen von Mannschaften 7

§9. Meldung von Schiedsrichtern 8

D. Gebühren, Kosten und Sanktionen 8

§10. Meldegebühren 8

§11. Laufende Kosten 8

§12. Geldbußen und StrafeN (nach HKBV RVO und Bußgeldkatalog Sektion) 9

E. Startrecht 9

§13. Mannschaften 9

§14. Spieler 9

§15. Jugendliche 10

§16. Sonderstartrecht 11

§17. Besondere Genehmigungen 11

F. Durchführung der Ligenspiele 11

§18. Startzeiten 11

§19. Spielverlegungen 12

§20. Aufsicht und Leitung 12

§21. Vorlage der Unterlagen 12

§22. Durchführung des Spielbetriebs 13

§23. Dokumentation 14

G. Spiel- und Tabellenwertung, Auf- und Abstieg 15

~~§24a. Tabellen und Spieldurchführung 100/200 Wurf~~ 15

§24~~b~~. Tabellen und Spieldurchführung ~~120 Wurf~~ 15

~~§25a. Finale Tabelle 100/200 Wurf~~ 16

§25~~b~~. Finale Tabelle ~~120 Wurf~~ 16

§26. Aufstieg 16

§27. Abstieg 17

§28. Relegation und Entscheidungsspiele 18

H. Hesseneinzel- und Vereinsmannschaftsmeisterschaften 18

§29. Grundsatz 18

§30. Meldefrist 18

§31. Disziplinen und Modi 18

§32. Organisatorisches 20

§33. Rahmenbedingungen 20

§34. Wertung 20

I. Classic-Club-Pokal 21

§35. Grundsatz 21

§36. Meldungen und Organisatorisches 21

§37. Durchführung und Wertung 21

J. Proteste und Einsprüche 22

K. Schlussbestimmungen 22

§38. Regelungsvorbehalt 22

§39. Inkrafttreten 22

A. EINLEITUNG

Die vorliegenden Durchführungsbestimmungen ergänzen die Sportordnungen des Deutschen Keglerbunds Classic (DKBC) ~~sowie der Deutschen Classic Kegler Union (DCU)~~ für den Bereich des Hessischen Kegler- und Bowlingverbandes (HKBV). ~~Für das 120 Wurf Wertungssystem auf Landesebene gilt die Sportordnung des DKBC. In den restlichen Ligen gelten, wenn die beiden vorgenannten Regelwerke einen bestimmten Sachverhalt unterschiedlich regeln, die Sportordnungen der DCU.~~

Verstöße gegen die Durchführungsbestimmungen werden nach der Rechts- und Verfahrensordnung (RVO) des HKBV sowie des Bußgeldkatalogs der Sektion Classic in der jeweils geltenden Fassung geahndet.

Die Formulierungen in diesen Durchführungsbestimmungen gelten sowohl für die männliche als auch für die weibliche Form. Der einfacheren Lesbarkeit halber wird nur die männliche Form genannt.

B. GRUNDLAGEN

§1. AUFBAU

1. Der Spielbetrieb in der Sektion Classic wird auf Landesebene und in drei Bezirken durchgeführt. Der Ligenaufbau wird wie folgt festgelegt:

   Männer:
   Auf Landesebene: Zwei Hessenligen, zwei Regionalligen, drei Gruppenligen.

   Auf Bezirksebene: Je Bezirk mindestens eine Bezirksliga, je nach Aufkommen eine oder mehrere A-Ligen und B-Ligen ~~mit 120 Wurf Wertungssystem~~.
   ~~Eine Hessenliga mit 200 Wurf System, sowie je nach Aufkommen A-Ligen und B-Ligen in ggf. abweichender Wurfzahl.~~

   Frauen:
   Auf Landesebene: Zwei Hessenligen und zwei Regionalligen ~~120 Wurf mit Wertungssystem. Je nach Bedarf/Aufkommen eine Hessenliga im 100 Wurf System.~~

2. Die Ligen sind in der Reihenfolge der Erwähnung in Abs. 1 von hochklassig nach niedrigklassig gestuft.

3. Die Ligenstärke (Zahl der Mannschaften pro Liga) beträgt in der Regel 10 Mannschaften. Kann diese Anzahl von Mannschaften für eine oder mehrere Ligen nicht realisiert werden, hat der Sektionssportwart bzw. Bezirkssportwart zur Aufrechterhaltung eines geordneten und sinnvollen Spielbetriebes die Befugnis, die Ligenstärke zu variieren.

   a) Ausgenommen hiervon sind Meldungen die eine Ligenstärke von 12 Mannschaften übersteigen. Hier ist die Spielleitung berechtigt mehr als eine Gruppe pro Liga zu erstellen. Um einen ordnungsgemäßen Spielbetrieb zu gewährleisten kann mit weiteren Mannschaften aufgestockt werden.

4. Die Ligen Hessenliga bis Gruppenliga (Männer) bzw. Regionalliga (Frauen) werden von der Sektion verwaltet (Landesebene), alle weiteren von ihrem jeweils örtlich zuständigen Bezirk (Bezirksebene). In begründeten Fällen ist es mit Genehmigung der für die Liga zuständigen Spielleitung möglich, dass Mannschaften verschiedener Bezirke auch auf Bezirksebene in der gleichen Liga starten.

§2. BEGRIFFSBESTIMMUNGEN

1. Eine Spielwoche ist eine Kalenderwoche, in der ein Ligaspiel der jeweiligen Liga angesetzt ist. Sie ist im Rahmenterminplan kenntlich zu machen. Sie umfasst alle Spiele, die der jeweiligen Kalenderwoche laut Rahmenterminplan zugerechnet werden. Dabei ist es unwichtig, ob am Samstag, am Sonntag oder an einem anderen Tag der Woche gespielt wird.

2. Ein Schiedsrichter ist eine Person, welche im Besitz einer gültigen Schiedsrichterlizenz des DKB oder der DCU ist.

3. Als Ausländer im Sinne dieser Ordnung gelten alle Personen, die nicht im Besitz der deutschen Staatsbürgerschaft sind.

4. Das Sportjahr beginnt am 1. ~~August~~ Juli eines Kalenderjahres und endet am 30. Juni ~~31. Juli~~ des folgenden Kalenderjahres.

§3. SPIELLEITUNG

1. Die Spielleitung auf Landesebene hat der Sektionssportwart, im Bereich der Jugend abweichend hiervon der Sektionsjugendwart. Die Spielleitung in den Bezirken liegt beim Bezirkssportwart.

2. Für jede Liga wird von der zuständigen Spielleitung ein Ligaleiter bestimmt. Dieser ist für die ordnungsgemäße Wertung sowie die administrative Begleitung des Spielbetriebs verantwortlich (z.B. Tabellenführung, Korrektur von Spielberichten bei Regelverstößen etc.).

3. Der Ligaleiter ist im Falle von Verstößen gegen Sportordnungen, Durchführungsbestimmungen oder ähnlichem zur Sachverhaltsermittlung und ggf. der Korrektur der Spielberichte, Ergebnisse etc. von Amts wegen verpflichtet.

4. Die Spielleitung ist von der jeweiligen Ligaleitung über ungewöhnliche Ereignisse, wie z.B. Entscheidungen über vom Spielbericht abweichender Ergebniswertung, unverzüglich in Kenntnis zu setzen.

5. Liga- und Spielleitung bedienen sich zu ihrer Unterstützung eines elektronischen Programmes („Sportwinner“), das auch von allen Ligen-Mannschaften in der Sektion zu nutzen ist.

§4. MANNSCHAFTEN

1. In den Mannschaften ist jeweils nur der Einsatz von Personen eines Geschlechts zulässig. In den jeweils unteren Ligen eines Bezirkes bis einschließlich den A-Ligen sind gemischte Mannschaften zulässig, deren Anzahl pro Club jedoch auf zwei Mannschaften in unterschiedlichen Ligen begrenzt ist.

2. Eine Mannschaft besteht auf Landesebene aus sechs Startern sowie bis zu zwei Einwechselspielern. Abweichend hierzu spielen die Regionalligen der Frauen mit Mannschaften aus vier Startern mit einem Einwechselspieler.

3. In den Ligen der Bezirke besteht eine Mannschaft aus vier Startern sowie maximal einem Einwechselspieler.

§5. SPIELMODUS

In der Sektion Classic im HKBV wird in allen ~~auf Landesebene~~ Ligen im Spielsystem 120 Wurf kombiniert mit Wertungssystem nach DKBC-Richtlinien gespielt ~~(erster Zweig) sowie Ligen im Spielsystem 100/200 Wurf kombiniert nach DCU-Richtlinien (zweiter Zweig)~~

~~1. Gespielt werden bei den Männern~~
~~a) in der Hessen-, Regionalliga, den Gruppenligen und den Bezirksligen 120 Wurf mit **Punktwertungssystem** pro Starter kombiniert im ersten Zweig.~~
~~b) in der Hessenliga 200 Wurf pro Starter kombiniert im 2. Zweig.~~
~~c) in allen Ligen unterhalb der Bezirksliga jeweils 100 Wurf pro Starter kombiniert.~~

~~2. Gespielt werden bei den Frauen~~
~~a) in der Hessenliga und Regionalliga 120 Wurf mit Punktwertungssystem pro Starter kombiniert im ersten Zweig.~~
~~b) in der Hessenliga 100 Wurf pro Starter kombiniert im zweiten Zweig.~~

1. Den Spielern steht eine Einspielzeit von fünf Minuten auf ihrer Anfangsbahn zur Verfügung. Die Einspielzeit kann nur einmal und nur vor dem ersten Wertungswurf in Anspruch genommen werden.
2. Ein eingewechselter Spieler hat keinen Anspruch auf Einspielzeit.
3. Das Spiel der einzelnen Starter beginnt mit dem Kommando des Aufsichtsführenden oder mit der Abgabe der ersten zu wertenden Kugel.

§6. VERLETZUNGEN UND SPIELERWECHSEL

1. Ein Spieler kann nach vorheriger Anzeige beim Aufsichtführenden durch einen Einwechselspieler ersetzt werden (Spielerwechsel). Ein Austausch der Starter während der Einspielzeit zählt nicht als Spielerwechsel.

2. Der Spielerwechsel ist zu dokumentieren. Es sind Namen des aus- und eingewechselten Spielers sowie der Zeitpunkt (Wurfanzahl) des Wechsels auf dem Spielbericht zu vermerken. Ebenfalls muss der Wurfzettel entsprechend nachvollziehbar markiert werden.

3. Jeder Spieler kann eine oder mehrere Verletzungspausen von in Summe maximal zehn Minuten in Anspruch nehmen. Danach darf die Spielzeit aus einem derartigen Grund nicht mehr angehalten werden.

4. Einem eingewechselten Spieler steht lediglich die Restzeit der vom ausgewechselten Spieler nicht in Anspruch genommenen Verletzungspause zu.

5. Findet ein Spielerwechsel nicht auf Grund einer Verletzung statt, ist die Zeit für maximal ~~fünf Minuten anzuhalten, im 120 Wurf System max. 1~~ eine Minute anzuhalten (DKBC-Sportordnung B 3.9.a).

6. Ein im Wettkampf eingesetzter Spieler kann in diesem Wettkampf nicht noch einmal eingesetzt werden.

§7. ALKOHOLVERBOT

Im gesamten Spielbetrieb der Sektion Classic besteht absolutes Alkoholverbot, das Verbot schließt auch alkoholfreies Bier mit ein. Die Spielleitung ist berechtigt, Verstöße mit Geldbußen gemäß Bußgeldkatalog, Verweisen, Spielsperren von bis zu vier Wochen und Ergebnisstreichungen zu ahnden.

C. MELDUNGEN

§8. MELDUNGEN VON MANNSCHAFTEN

1. Vereins- oder Clubmeldungen, Fusionen, Spielgemeinschaften und Vereinswechsel von Clubs für die Teilnahme am Ligenbetrieb haben bis zum 15. Juni eines Jahres an die jeweilige Spielleitung zu erfolgen. In Ausnahmefällen kann dieser Termin auch vorgezogen werden, in diesem Fall sind die Vereine mindestens 4 Wochen vor dem neuen Meldetermin mit Veröffentlichung auf der Homepage des HKBV zu informieren.

2. Meldungen von Jugendmannschaften haben abweichend hiervon bis zum 31. Juli eines Jahres an die Spielleitung zu erfolgen.

3. Geht eine Meldung nach der in den Abs. 1 bis 2 genannten Fristen ein, entscheidet der Sektionsvorstand über deren Zulassung.

4. Der Meldung für den Ligenbetrieb ist jeweils ein Bahnbelegungsplan und eine Kopie der gültigen Bahnabnahmeurkunde beizufügen.

5. Aus der Meldung muss insbesondere die Anzahl der Mannschaften eines Clubs hervorgehen, diese sind fortlaufend mit römischen Zahlen zu versehen. Eine Mannschaft mit kleinerer Zahl kann nicht in einer tieferen Liga spielen als eine Mannschaft mit höherer Zahl. ~~Jeder Club kann in beiden Zweigen (nach §5) jeweils eine Mannschaft auf gleicher Ebene melden (z. B. Hessenliga 120 Wurf und Hessenliga 200 Wurf).~~

6. Clubs, die im vorigen Sportjahr nicht am Ligenbetrieb teilgenommen haben, beginnen den Spielbetrieb grundsätzlich in der untersten Liga des zuständigen Bezirks.

7. Bezüglich Spielgemeinschaften und Fusionen wird auf die entsprechenden Bestimmungen des HKBV verwiesen.

8. Während eines Sportjahrs kann grundsätzlich nur die Mannschaft eines Geschlechts mit der jeweils höchsten Nummer nach Abs. 5 zurückgezogen werden.

9. Ergeben sich nach Eingang der Meldungen und Erstellung der Spielpläne Doppelbelegungen, ist die Spielleitung berechtigt, von der ursprünglichen Meldung abzuweichen und einen Ausweichtermin festzulegen.

10. Ein Wechsel des Spielmodus ~~§5 Abs. 1 und 2~~von 100 Wurf bzw. 200 Wurf aus der Bundesebene in das Land ist nur über die Bezirksliga möglich. ~~In diesem Fall ist diese Mannschaft der erste Absteiger.~~

11. Meldeunterlagen müssen in leserlicher Form eingereicht werden (keine Fotos).

§9. MELDUNG VON SCHIEDSRICHTERN

Jeder Club hat mit der Mannschaftsmeldung nach §8 zum 15. Juni für jede in der Bundes- oder Hessenliga spielende Clubmannschaft einen lizenzierten und einsatzfähigen Schiedsrichter nachzuweisen.

D. GEBÜHREN, KOSTEN UND SANKTIONEN

§10. MELDEGEBÜHREN

1. Für die Teilnahme am Spielbetrieb sind Meldegebühren zu entrichten. Die Höhe der Gebühren wird wie folgt festgelegt:

   - Im Ligenbetrieb der Männer und Frauen: Pro Mannschaft 65 €.
   - Für den Classic-Club-Pokal und die HVMM: Pro Mannschaft 5 €.
   - Im Jugendbereich: Pro Mannschaft 10 €.

2. Über die Meldegebühren wird dem Club vom Sektionsschatzmeister eine Rechnung mit Frist zur Zahlungsaufforderung übersendet.

3. Werden die Gebühren nicht oder nicht rechtzeitig bezahlt, so hat der Club keinen Anspruch auf Teilnahme am Sportbetrieb.

§11. LAUFENDE KOSTEN

1. Bei Ligaspielen trägt der Gastgeber die Bahn- und Schiedsrichterkosten. Dies gilt auch bei Neuansetzungen. Der Gast trägt seine eigenen Kosten selbst.

2. Bei den Hessenmeisterschaften der Vereinsmannschaften tragen die jeweiligen Gastgeber die Bahnkosten. Die beteiligten Mannschaften tragen ihre jeweiligen Kosten selbst.

3. Bei Entscheidungsspielen tragen die beteiligten Mannschaften ihre jeweils anfallenden Kosten selbst, alle übrigen (Gemein-) Kosten (Bahngebühren, Schiedsrichter etc.) jeweils anteilig.

4. Bei Hessenmeisterschaftsendläufen Einzel, Hessenmeisterschaften Sprint, dem Classic-Club-Pokal-Finale sowie dem HVMM-Finale übernimmt die Sektion die Schiedsrichterkosten gemäß Auslagenerstattungsordnung des HKBV. Die übrigen Kosten werden von den beteiligten Mannschaften bzw. Startern anteilig getragen.

§12. GELDBUßEN UND STRAFEN (NACH HKBV RVO UND BUßGELDKATALOG SEKTION)

1. Beim Zurückziehen einer Mannschaft nach dem **01. August** eines Jahres wird ein Bußgeld nach den Vorschriften der RVO des HKBV und des Bußgeldkatalogs der Sektion erhoben.

2. Ist eine Mannschaft nicht in voller Mannschaftsstärke (vgl. §4 Abs. 2 und 3) zu einem Ligaspiel angetreten, so ist dies mit einem Bußgeldbescheid nach dem Bußgeldkatalog durch die jeweilige Spielleitung zu ahnden. Dies trifft auch zu, wenn nachträglich Spieler durch Verstoß gegen §14.5 gestrichen werden.

3. Ist eine Mannschaft nicht zu einem Ligaspiel angetreten, so ist dies mit einem Bußgeldbescheid nach dem Bußgeldkatalog, durch die jeweilige Spielleitung zu ahnden.

4. Jeder weitere Nichtantritt führt zum Zwangsabstieg aus der Liga.

5. Wird der Verpflichtung der Schiedsrichtermeldung nach §9 nicht oder nicht rechtzeitig nachgekommen, so wird ein Bußgeld nach dem Bußgeldkatalog durch die jeweilige Spielleitung verhängt.

6. **Weitere Bußgelder gemäß Bußgeldkatalog**

E. STARTRECHT

§13. MANNSCHAFTEN

Mannschaften erwerben ihr Startrecht im Ligenbetrieb, sofern sie ordnungsgemäß gemeldet (§8 Abs. 1), die Meldegebühren bezahlt (§10 Abs. 1) und ggf. ein Schiedsrichter gemeldet wurde (§9), hilfsweise das Bußgeld bezahlt wurde (§12 Abs. 5).

§14. SPIELER

1. Ein Spieler hat seine Spielberechtigung durch die Vorlage eines gültigen Spielerpasses des DKB oder der DCU nachzuweisen. In allen Ligen mit 120 Wurf muss der Spieler einen gültigen DKB-Spielerpass vorlegen. Im Pass des DKB muss die Jahresbeitragsmarke des jeweiligen Jahres eingeklebt sein. Bei fehlendem gültigen Spielerpass ist die Identität durch einen amtlichen Lichtbildausweis nachzuweisen und innerhalb einer Frist von sieben Tagen dem zuständigen Ligaleiter der schriftliche Nachweis zu erbringen, dass zum Zeitpunkt des Spieles der Starter als aktives Mitglied gemeldet war. Dabei sind Fotokopien zulässig. Bei geschlossener Geschäftsstelle verlängert sich die Frist entsprechend. Wird der Nachweis nicht erbracht, wird das Ergebnis des Betroffenen nicht gewertet.

2. Die Einsätze eines jeden Spielers werden im elektronischen System „Sportwinner“ (§3 Abs. 5) dokumentiert und sind für Liga- und Spielleiter zu Kontrollzwecken einsehbar. Die elektronischen Spielerkarten sind **vor** jedem Spiel von beiden Mannschaften zu kontrollieren, spätere Einsprüche über das Spielrecht sind nicht zulässig.

3. Jeder Spieler darf pro Spielwoche nur in einer Mannschaft eingesetzt werden. Ausgefallene oder verlegte Spiele gelten dabei für die ursprünglich im finalen Spielplan angesetzte Spielwoche.

4. Wird ein Spieler in zwei Mannschaften eingesetzt, so ist das Ergebnis des zeitlich späteren Einsatzes zu streichen. Erfolgte ein Einsatz in einer Bundesliga, wird abweichend hiervon das erzielte Ergebnis im Ligenbetrieb des HKBV gestrichen.

5. Von den Spielern, die in einer Spielwoche in Mannschaft n eingesetzt wurden, darf maximal ein Spieler in der folgenden Spielwoche in Mannschaft $n+1$ und kein Spieler in Mannschaft $n+2$ oder höherer Nummer eingesetzt werden. Hätte ein Spieler unter Beachtung dieser Vorschrift in einer Spielwoche nur in den Mannschaften 1 bis n eingesetzt werden können und wird nicht eingesetzt, so darf er in der folgenden Spielwoche in den Mannschaften 1 bis $n+1$ eingesetzt werden.

   Als Beispiel: Aus einer ersten Mannschaft eines Klubs, darf maximal nur ein Spieler in der folgenden Spielwoche in die zweite Mannschaft des Klubs heruntergestellt werden. Ein Einsatz in dieser folgenden Spielwoche in einer eventuell dritten, vierten, etc. Mannschaft des Klubs ist weder für diesen Spieler noch einen anderen Spieler der ersten Mannschaft zulässig. Nimmt dieser Spieler in dem Beispiel sein Spielrecht in der zweiten Mannschaft nicht wahr, kann er in der darauffolgenden Spielwoche in die dritte Mannschaft abgebaut werden. Dies gilt für alle möglichen Konstellationen.

   Pro Spielwoche kann innerhalb eines Klubs max. 1 Spieler aus einer oberen Mannschaft nach unten abgebaut werden, immer beginnend mit der nächstunteren Mannschaft. Diese Regelung gilt durchgängig vom ersten bis zum letzten Spieltag.

6. Ein eingewechselter Spieler gilt nicht als eingesetzt im Sinne von Abs. 5, Abschnitt 2.3 lit. a) der Sportordnung Bundesligen der DCU findet keine Anwendung.

7. Ein Spieler, der bei den letzten fünf Ligaspielen mindestens dreimal in oberen Mannschaften gespielt hat, kann bei Qualifikations- oder Entscheidungsspielen unterer Mannschaften nicht mehr starten. Dabei zählen Einwechselungen nicht.

§15. JUGENDLICHE

1. Jugendliche der Altersklasse U18, die an Clubspielen teilnehmen, müssen den jeweiligen Clubnamen in ihrem Spielerpass eingetragen haben.

2. ~~Jugendliche dürfen bis zur Vollendung des 16. Lebensjahres maximal mit 120 Würfen pro Tag am Spielbetrieb teilnehmen.~~

2. Jugendliche der Altersklasse U14 dürfen mit Vollendung des 12. Lebensjahres am Ligenbetrieb der Aktiven teilnehmen. Für entsprechendes Kugelmaterial (14 er) bei Auswärtsspielen ist der U14 Spieler oder sein Club/Verein verantwortlich. Voraussetzung hierfür ist mindestens ein Einsatz in einer Liga der Jugend (Landesliga, Regionalliga und Bezirksliga).

§16. SONDERSTARTRECHT

Vom DKB, DKBC, HKBV oder der DCU angeforderten Spielern und Funktionären ist im Mannschafts- und Einzelwettbewerb auf Antrag eine kostenfreie Spielverlegung, bzw. bei Vorläufen zu den Einzelmeisterschaften, ein Vorspielrecht zu genehmigen. Endspiele, Finale und Einzelendläufe auf Bezirks- und Landesebene dürfen grundsätzlich nicht verlegt oder vorgespielt werden.

§17. BESONDERE GENEHMIGUNGEN

1. Alle Mitglieder, die im laufenden Sportjahr die Altersklasse der Senioren erreichen oder erreicht haben, dürfen bei allen Club-, Vereinsmannschafts- und Einzelwettbewerben im Bereich der Sektion Classic im HKBV die Lochkugel benutzen.

2. Im Ligenbetrieb ist in den Bezirken das Lochkugelspiel mit Ausnahme der Spieler der Altersklassen U14 und U18 in den unteren Ligen bis einschließlich der A-Liga erlaubt.

3. Auf Antrag erteilt der Sektionsvorstand Ausnahmegenehmigungen bei körperlichen Behinderungen. Diese sind nur für Ligenspiele gültig und müssen unaufgefordert mit dem Spielerpass vorgelegt werden.

4. Das Spielen mit eigenen Kugeln ist gestattet. Sie müssen ausnahmslos gekennzeichnet und durch einen Kugelpass des DKB oder der DCU für einen namentlich benannten Spieler oder eine namentlich benannte Mannschaft zugelassen sein.

F. DURCHFÜHRUNG DER LIGENSPIELE

§18. STARTZEITEN

1. Der Spielbetrieb unterliegt der Aufsicht der Sektion. Termine von Meisterschaften oder anderen sportlichen Veranstaltungen werden von der Sektion im Rahmenterminplan festgelegt. Die Austragung von Meisterschaften kann Vereinen übertragen werden. Terminänderungen sind von den jeweiligen Spielleitern im offiziellen Verbandsorgan zu veröffentlichen.

2. Terminänderungen nach dem als gültig festgelegten Spielplan müssen der Spiel- und Ligaleitung und dem Gegner in Textform mitgeteilt werden. Terminänderungen im elektronischen Hilfsprogramm sind verbindlich.

3. Der Spielbeginn ergibt sich aus dem jeweiligen offiziellen Spielplan. Dieser wird für alle Ligen zum **1. August** des Jahres als Entwurf und am **1. September** des Jahres als finaler Spielplan veröffentlicht.

4. Alle Spiele haben zur angesetzten Zeit zu beginnen. Als frühester und spätester zulässiger Spielbeginn gelten folgende Zeiten:

Der früheste Spielbeginn ist Samstag und Sonntag 10:00 Uhr, der späteste Spielbeginn ist so zu legen, dass das Spiel unter normalen Bedingungen jeweils um 19:30 Uhr beendet ist.

5. Es gibt keinen Anspruch auf Wartezeiten. Anwesende Starter oder Mannschaften, denen eine Startzeit vor der festgelegten Zeit angeboten wird, können diese annehmen.

6. Die Spiele sind bei Erstellung der Bahnbelegungspläne pro Durchgang zu je ~~100 Würfen mit 50 Minuten,~~ 120 Wurf mit 60 Minuten ~~und zu je 200 Würfen mit 95 Minuten~~ anzusetzen. In begründeten Ausnahmefällen hat der Spielleiter die Befugnis, von Abs. 4 abweichende Zeiten des Spielbeginns zuzulassen.

§19. SPIELVERLEGUNGEN

Spielverlegungen können genehmigt, sollten aber vor dem festgesetzten Termin durchgeführt werden. Spiele die nach hinten verlegt werden, müssen beim Spielleiter beantragt und genehmigt werden. Diese Spiele sollen nach dem ursprünglichen Termin zeitnah ausgetragen werden. Spielverlegungen sind schriftlich mindestens vier Wochen vor dem Spieltag beim jeweiligen Ligenleiter zu beantragen. **Die Spielverlegungen sind über das Portal Sportwinner zu beantragen**.

1. Bei Spielen mit Schiedsrichterbesetzung ist außerdem sowohl der eingeteilte Schiedsrichter als auch der Sektionsschiedsrichterwart zu informieren.

2. Für jede beantragte Spielverlegung ist unaufgefordert auf das Konto der Sektion Classic eine Gebühr von **15 €** an die Sektion Classic zu entrichten und die Bezahlung nachzuweisen.

§20. AUFSICHT UND LEITUNG

1. Die Spiele der Hessenligen müssen von einem Schiedsrichter geleitet werden.

2. Der Sektionsschiedsrichterwart ist für die Einteilung der Schiedsrichter zu den jeweiligen Spielen ~~120 Wurf und 100/200 Wurf~~, sowie für das Classic-Club-Pokal-Finale und im Finale der HVMM verantwortlich. Ein eingeteilter Schiedsrichter kann nicht abgelehnt werden.

3. Die Aufsicht vor Ort hat der zugeteilte Schiedsrichter, bei dessen Verhinderung hat ein anwesender nicht am Spiel beteiligter Schiedsrichter diese Funktion zu übernehmen.

4. Ist kein Schiedsrichter zugegen, so fungiert der Mannschaftsführer der gastgebenden Mannschaft als Aufsichtsführender. Für die Dauer seines Spiel-Einsatzes ist von ihm ein Vertreter zu benennen.

§21. VORLAGE DER UNTERLAGEN

1. Bei allen Spielen sind die Unterlagen (Spielerpass, Sonderspielgenehmigung, Werbeverträge, Kugelpass) vor Spielbeginn dem Aufsichtsführenden vorzulegen.

2. Spieler im Besitz mehrerer Spielerpässe müssen außerhalb von Einzelmeisterschaften den DKB-Pass vorlegen.

3. ~~Gleichzeitig sind dem Schiedsrichter/Aufsichtsführenden für jedes Spiel vor Spielbeginn mit dem HKBV Formular „Mannschaftsaufstellung“ bis zu 10 Spieler zu benennen. Davon dürfen 8 bzw. 5 Spieler tatsächlich zum Einsatz kommen. Die dem Schiedsrichter/Aufsichtsführenden~~

~~gemeldeten Spieler sind bei der Vorstellung der Mannschaften vorzulesen. Dies beeinflusst nicht die tatsächliche Startreihenfolge. Eine Nachbenennung ist nicht möglich.~~

3. ~~Im Spielmodus 120 Wurf nach §5 Abs.1a) bzw. §5 Abs.2a) ist~~ Für jedes Spiel sind vor Spielbeginn mit dem HKBV-Formular „Mannschaftsaufstellung“ bis zu 10 Spieler dem Schiedsrichter zu benennen. Davon dürfen 5 bzw. 8 Spieler (je nach Mannschaftsstärke) tatsächlich zu Einsatz kommen. Die dem Schiedsrichter gemeldeten Spieler sind bei der Vorstellung der Mannschaften vorzulesen. Die Heimmannschaft muss mit Nennung der 10 Spieler bis spätestens 30 min vor dem im Spielplan angesetzten Spielbeginn die Startreihenfolge der 6 zum Einsatz vorgesehenen Spieler vorlegen. Die Gastmannschaft setzt dann in Kenntnis der Aufstellung der Heimmannschaft bis spätestens 15 min. vor dem im Spielplan angesetzten Spielbeginn ihre 6 Spieler dagegen, **nach der Abgabe kann an der Spieleraufstellung und Spielreihenfolge der Mannschaften nichts mehr verändert werden.** Sollte auf Grund höherer Gewalt (DKBC Sportordnung B 2.7) sich eine Mannschaft verspäten und der anderen Mannschaft dies mitteilen, kann der Schiedsrichter unter Absprache beider Mannschaften diese Abgabefrist verlängern.

§22. DURCHFÜHRUNG DES SPIELBETRIEBS

1. Gespielt wird im Ligenbetrieb über vier oder sechs Bahnen, die Entscheidung hierüber muss bei Abgabe der Meldung der Clubmannschaften festgelegt sein. Abweichend hiervon ist es in begründeten Ausnahmefällen mit Genehmigung der zuständigen Spielleitung auch möglich, ein Spiel mit 4er Mannschaften ~~100 Wertungswürfen pro Starter~~ über zwei Bahnen auszutragen.

2. Ist eine Mannschaft bzw. ein Starter bei Spielbeginn nicht anwesend, beginnt die anwesende Mannschaft mit dem Wettkampf und startet damit den Durchgang. Die zur Verfügung stehende Zeit des/der abwesenden Starter/s wird gestartet. Bei verspätetem Eintreffen hat die Mannschaft/der Starter, beginnend mit dem Spiel in die Vollen, nur noch die verbleibende Restzeit zur Verfügung. Sind keine Uhren vorhanden, ist der Aufsichtführende für die Feststellung der Restspielzeit verantwortlich.

3. Bei kurzen technisch bedingten Unterbrechungen (Seilverwirrungen etc.) werden beim Spiel über vier Bahnen alle Bahnen, beim Spiel über sechs und mehr Bahnen mindestens die beiden unmittelbar an die betroffene Bahn angrenzenden Bahnen auf Anweisung des Aufsichtsführenden angehalten. Nach Beendigung der Unterbrechung ist das Spiel sofort wieder aufzunehmen.

4. Bei Ausfall von Bahnen ist der Aufsichtführende berechtigt, den Wettkampf nach einem angemessenen Zeitraum fortzusetzen.

5. Dauert der technische Defekt länger als 20 Minuten, dürfen vor der Fortführung des Wettkampfes fünf Würfe ohne Kegelaufstellung ausgeführt werden. Spieler der anderen Bahnen dürfen mit den letzten fünf Würfen des ggf. Nachspielenden auf der von ihnen zuletzt bespielten Bahn fünf Würfe ohne Kegelaufstellung spielen, sofern sie ihren Durchgang während der Unterbrechung beendet haben.

6. Ist der eingetretene Schaden nicht zu beheben, muss durch den Aufsichtführenden geprüft werden, ob der Wettkampf auf einer anderen Bahn der gleichen Anlage fortgesetzt werden kann. Ist dies nicht möglich, so ist das Spiel abzubrechen. Es werden nicht vollendete und noch nicht begonnene Wurfserien zu einem neuen von der Ligaleitung festzusetzenden Termin wiederholt und das Spiel beendet.

7. Sollte die Saison aufgrund höherer Gewalt nicht zu Ende gespielt werden können, so werden nachfolgende Regelungen angewandt:

   a) Sind die Spieltage zu 2/3 oder mehr absolviert, so wird der letztverfügbare Tabellenstand in die finale Abschlusstabelle umgewandelt (§25~~A und B~~).
   b) Bei unterschiedlicher Anzahl der ausgetragenen Spiele innerhalb der Liga wird für die Platzierung (Auf- und Abstieg) die Quotienten-Regelung angewandt. Quotienten-Regelung = Anzahl bisher erzielter Pluspunkte dividiert durch Anzahl der ausgetragenen Spiele.
   c) Sind weniger als 2/3 der Spieltage absolviert, wird die komplette Saison annulliert.

§23. DOKUMENTATION

1. Die gastgebende Mannschaft ist verpflichtet, den Spielberichtsbogen (Abs. 6) ordnungsgemäß im HKBV System „Sportwinner“ einzutragen und auszufüllen. Unterbleibt die Nutzung von Sportwinner ergeht ein Bußgeldbescheid entsprechend des Bußgeldkatalogs.
2. ~~Die Eintragung eines Spielers in den Spielberichtsbogen hat erst zu erfolgen, nachdem der Spieler seinen ersten Wertungswurf absolviert hat.~~

2. Jeder absolvierte Wurf muss dokumentiert sein.

3. Die Mannschaften schreiben sich bei Druckerausfall gegenseitig.

4. Es sind nur die offiziellen Spielberichtsbögen der Sektion Classic zugelassen, vgl. §2. Beim Mannschaftsspiel werden die Ergebnisse der Wurfscheine auf den Spielbericht übertragen. Dieser ist vom Aufsichtführenden (sofern ein Schiedsrichter anwesend ist: ergänzt mit seiner Lizenznummer) und den beiden Mannschaftsführern zu unterschreiben.

5. Alle gastgebenden Mannschaften sind verpflichtet, den Spielbericht binnen **60 Minuten nach** Spielende in das elektronische Programm zu übertragen. Erfolgt dies nicht oder nicht rechtzeitig, wird nach einmaliger Verwarnung ein Bußgeld nach dem jeweils gültigen Bußgeldkatalog fällig.

6. Im Ligenbetrieb ist das Original des Spielberichts von der Heimmannschaft aufzubewahren und auf Anforderung an den Ligenleiter zu senden. Alle beteiligten Mannschaften erhalten mit ihren jeweiligen Wurfscheinen eine Kopie des Spielberichts.

7. Bei Einzel- und Vereinsmannschaftsmeisterschaften werden dem ausrichtenden Verein von der jeweiligen Spielleitung Ergebnislisten und Durchführungsbestimmungen der Meisterschaften rechtzeitig zur Verfügung gestellt.

8. Die zu verwendenden Spielberichtsbögen werden zu Beginn des Sportjahres im offiziellen Organ des HKBV veröffentlicht.

G. SPIEL- UND TABELLENWERTUNG, AUF- UND ABSTIEG

~~§24A. TABELLEN UND SPIELDURCHFÜHRUNG 100/200 WURF~~

1. ~~Die Wertung der Spiele im Hin- und Rückspielsystem erfolgt nach gespielten Kegel und Spielwertungspunkten (SWP). Die Mannschaft mit den meisten gespielten Kegeln hat ein Spiel gewonnen und erhält zwei Pluspunkte (SWP), der Verlierer zwei Minuspunkte (SWP). Bei einem Unentschieden (gleiche Kegelanzahl) erfolgt die Wertung 1:1 SWP.~~

2. ~~Ist eine der beiden Mannschaften nicht angetreten (§12 Abs. 3), so wird das Spiel aus Sicht der nicht angetreten Mannschaft mit $0:2$ SWP und $0:x$ Kegel gewertet, wobei x für die erzielten Kegel der angetretenen Mannschaft steht.~~

3. ~~Wird eine Mannschaft während des Sportjahres als Zwangsabsteiger festgestellt (§12 Abs. 4), werden alle mit dieser Mannschaft bis dahin ausgetragene Spiele nicht gewertet und die jeweiligen Tabellen bereinigt.~~

§24~~B~~. TABELLEN UND SPIELDURCHFÜHRUNG ~~120 WURF~~

1. Satzpunkte (SP).
   Im direkten Spiel Spieler gegen Spieler erhält der Sieger aufgrund der erzielten höheren Kegelzahl je Satz (Wurfserie = 30 Wurf kombiniert, 15 Volle und 15 Abräumen) 1 SP.
   Besteht Kegelgleichheit in einem Satz wird jedem Spieler 0,5 SP zugerechnet. Nach Beendigung der vier Sätze ergibt sich eines der folgenden Wertungsergebnisse: 4 : 0 SP oder 3,5 : 0,5 SP oder 3 : 1 SP oder 2,5 : 1,5 SP oder ... usw.

2. Mannschaftspunkte (MP) beim Spiel Mannschaft gegen Mannschaft
   Der direkte Vergleich Spieler gegen Spieler führt aufgrund der Wertungsergebnisse aus den vier Sätzen zur Vergabe eines Mannschaftspunktes (damit sechs MP). Einen MP erhält ein Spieler, wenn er mehr als zwei SP erspielt hat oder beim Stand von 2 : 2 SP in der Summe der vier Sätze gegenüber seinem Gegner mehr Kegel erreicht hat. Sind sowohl die SP als auch die Anzahl der Kegel gleich, wird der zu vergebende MP halbiert und jeder Mannschaft mit 0,5 MP zugerechnet. Zwei MP erhält die Mannschaft mit der höheren Anzahl an Kegel aus der Wertung der Ergebnisse aller sechs Spieler gegenüber der gegnerischen Mannschaft. Bei Kegelgleichheit wird jeder Mannschaft ein MP zugesprochen. Nach Beendigung des Spiels ergibt sich eines der folgenden Wertungsergebnisse: 8 : 0 MP oder 7,5 : 0,5 MP oder 7 : 1 MP oder 6,5 : 1,5 MP oder 6 : 2 MP oder 5,5 : 2,5 MP oder ... usw.
   Die Mannschaft mit den meisten MP), erhält 2 : 0 Tabellenpunkte (TP), die Mannschaft mit den geringeren MP erhält 0 : 2 TP. Bei gleicher Anzahl der MP (4 : 4 MP) werden jeder Mannschaft 1 : 1 TP zugesprochen. In der Tabelle werden in der Reihenfolge die TP (X : X) und die MP (X : X) aufgenommen.
   Reihenfolge in der Tabelle: Die Reihung der Mannschaften in einer Tabelle ergibt sich aus:
   1) Anzahl der positiven TP in absteigender Reihenfolge
   2) Anzahl der negativen TP in aufsteigender Reihenfolge
   3) Anzahl der positiven MP in absteigender Reihenfolge

3. Tritt eine Mannschaft nicht an, wird das Spiel mit 24:0 Satzpunkten, 8:0 Mannschaftspunkten und 2:0 Tabellenpunkten für die angetretene Mannschaft gewertet. Die nicht angetretene

Mannschaft sowie die gegnerische Mannschaft sind verpflichtet einen ordnungsgemäß ausgefüllten Spielbericht (bis spätestens zum offiziellen Spielende) mit allen Startern an die Ligaleitung zu senden.

4. Wird eine Mannschaft während des Sportjahres als Zwangsabsteiger festgestellt (§12 Abs. 4), werden alle mit dieser Mannschaft bis dahin ausgetragene Spiele nicht gewertet und die jeweiligen Tabellen bereinigt.

~~§25A. FINALE TABELLE 100/200 WURF~~

1. ~~Nach Durchführung der letzten Spiele werden unverzüglich Auf- und Absteiger ermittelt und entsprechend veröffentlicht. Die finale Tabelle wird analog zu den wöchentlichen Tabellen nach Pluspunkten sortiert.~~

2. ~~A) Bei Punktgleichheit von zwei oder mehreren Mannschaften wird zur Ermittlung des endgültigen Tabellenplatzes und unter Berücksichtigen der gegeneinander erzielten Punkte eine gesonderte Tabelle erstellt.~~
   ~~Ist hier Gleichheit vorhanden, wird, wenn es um Platz 1 bzw. Auf- oder Abstieg geht, auf neutraler Bahnanlage ein ausgetragen.~~
   ~~Hierbei entscheidet das bessere Gesamtmannschaftsergebnis. Ist auch hier Gleichheit gegeben, entscheidet in der Reihenfolge Gesamtabräumergebnis, Gesamtanzahl Fehlwürfe und niedrigste Gesamtergebnis eines Starters, dann des Folgenden usw.~~
   ~~B) Sind sonstige Platzierungen betroffen, werden zur Ermittlung des Tabellenplatzes bei Gleichheit die auswärts erzielten Kegel, ohne Berücksichtigung der Spiele gegeneinander, zu Hilfe genommen.~~

§25~~B~~. FINALE TABELLE ~~120 WURF~~

Abschlussstand in der Tabelle: Bei Gleichheit der TP und der MP zwischen zwei oder mehr Mannschaften richtet sich die Platzierung nach dem direkten Vergleich der betroffenen Mannschaften, und zwar
1.) die TP in absteigender Folge
2.) die MP in absteigender Folge
3.) die SP in absteigender Folge
4.) der im Durchschnitt bei allen Auswärtsspielen ohne Einbeziehung des gegenseitigen Spiels der zu wertenden Mannschaften erreichten Anzahl in Kegel in absteigender Folge.

§26. AUFSTIEG

1. Die erstplatzierte Mannschaft ist Meister der Liga und ist unter den Voraussetzungen von §8 Abs. 5 zum Aufstieg in die nächsthöhere Liga berechtigt.

   a) Sind mehrere Gruppen pro Liga vorhanden, so steigen die jeweils Erstplatzierten in die nächsthöhere Liga auf und sind Meister. Ausnahme hiervon sind die Bezirksligen. Pro Bezirk kann nur eine Mannschaft aufsteigen, bei mehreren Bezirksligen pro Bezirk müssen Entscheidungsspiele zum Aufstieg durchgeführt werden.

2. Der Meister der Hessenliga ~~120 Wurf (Frauen und Männer)~~ steigt in die Bundesligen des DKBC oder DCU auf ~~und die Meister der Hessenliga (Frauen und Männer) 200 Wurf/100 Wurf steigen~~

~~in die Bundesligen der DCU auf~~. Für den Aufstieg gelten die jeweiligen Bestimmungen des DKBC oder der DCU entsprechend.

a) Sind mehrere Gruppen ~~pro Liga~~ in der Hessenliga vorhanden, wird zur Ermittlung der Aufstiegsberechtigung ~~so steigen die jeweils Erstplatzierten in die nächsthöhere Liga auf. Ausnahme hiervon ist die Hessenliga Männer 120 Wurf. Zur Ermittlung des Hessenmeisters und das damit verbundene Aufstiegsrecht zur 2. Bundesliga des DKBC, wird~~ ein Entscheidungsspiel auf einer neutralen Bahnanlage durchgeführt. Der Sieger dieses Entscheidungsspieles nimmt an den Aufstiegsspielen des entsprechenden Disziplinverbandes teil.

3. ~~Den Meistern der Regionalligen wird ein Wahlrecht des Spielmodus nach §5 Abs. 1a oder §5 Abs. 1b bzw. §5 Abs. 2a oder §5 Abs. 2b eingeräumt.~~

3. Nimmt der Meister sein Aufstiegsrecht nicht wahr, geht das Aufstiegsrecht auf die nächstmögliche Mannschaft, höchstens jedoch bis zum Drittplatzierten, über. Meistermannschaften müssen Ihre Teilnahme in der nächsthöheren Liga bzw. ihre Wahl nach §5 Abs. 1 oder §5 Abs. 2 innerhalb von zwei Wochen nach Veröffentlichung der Abschlusstabelle der zuständigen Spielleitung schriftlich bestätigen bzw. melden.

§27. ABSTIEG

1. In den Ligen wird der gleitende Abstieg angewandt, das heißt die Anzahl der jeweiligen Absteiger richtet sich in Abhängigkeit vom Abstiegsgeschehen aus den Bundesligen und den darunter befindlichen Ebenen.

2. ~~Den in den Landesverband Hessen absteigenden Bundesligamannschaften aus DKBC/DCU wird ein Wahlrecht des Spielsystems 100/120 Wurf bei den Frauen oder 120/200 Wurf bei den Männern eingeräumt.~~

2. In jeder Liga richtet sich die Anzahl der Absteiger nach der Anzahl der aufstiegsberechtigten Mannschaft in den nächstunteren Ligen.

3. Bei vermehrtem Abstieg aus der nächstoberen Liga erhöht sich die Anzahl der Absteiger entsprechend.

4. Scheidet eine Mannschaft freiwillig aus einer laufenden Runde aus, so gilt sie als erster Absteiger. ~~§24A Abs. 3 /~~ §24~~B~~ Abs. 4 gilt entsprechend.

5. Eventuelle freie Plätze in einer Liga werden durch den Verbleib von Absteigern aufgefüllt. Bei Verbleib aller Absteiger und weiteren freien Plätzen wird durch zusätzliche Aufsteiger aus unteren Ligen aufgefüllt. Bei mehreren gleichrangigen Ligen werden die verbleibenden Absteiger, bei mehreren gleichrangigen unteren Ligen die zusätzlichen Aufsteiger durch Relegationsspiele ermittelt.

6. Ein Zwangsabsteiger muss in jedem Fall und vor allen anderen Mannschaften in die darunterliegende Spielklasse absteigen.

7. Nach Veröffentlichung der Abschlusstabelle müssen alle Mannschaften, welche im nachfolgenden Sportjahr nicht mehr in der bisherigen Liga starten möchten, innerhalb von zwei Wochen dies schriftlich an die zuständige Spielleitung melden.

a) Dies gilt auch für Mannschaften der Bundesligen der jeweiligen Disziplinverbände, die dort ihr Startrecht nicht mehr wahrnehmen.

8. Unterbleibt eine Meldung nach Abs. 8 und wird die Mannschaft im folgenden Sportjahr nicht gemeldet, so wird ein Bußgeld nach dem Bußgeldkatalog fällig.

9. Der Mitteilung nach Abs. 8 kann ein begründeter Antrag beigefügt werden, in einer unteren Liga eingeteilt zu werden. Über diesen Antrag entscheiden die jeweils zuständigen Spielleitungen der betroffenen Ligen und teilen dem Antragsteller ihre Entscheidung unverzüglich mit.

10. Der Ligenbetrieb auf Landesebene wird ab Saison 2023/2024 auf das pyramidale System umgestellt – siehe Anhang „Auf- und Abstiegsregelungen“.

§28. RELEGATION UND ENTSCHEIDUNGSSPIELE

Notwendig werdende Relegations- oder Entscheidungsspiele werden auf einer neutralen Bahnanlage zu einem von der Spielleitung festzulegenden Termin ausgetragen.

H. HESSENEINZEL- UND VEREINSMANNSCHAFTSMEISTERSCHAFTEN

§29. GRUNDSATZ

Soweit nachfolgend nicht abweichend geregelt, finden §2 bis 23 entsprechende Anwendung.

§30. MELDEFRIST

Für die Meldefrist der HVMM gilt §8 Abs. 1 und 3 entsprechend.

§31. DISZIPLINEN UND MODI

In den folgenden Disziplinen werden Hessenmeisterschaften ausgetragen:

- Als Einzelwettbewerb: Junioren/innen (U 23 w/m), Männer (Mä), Senioren A (SA) , Senioren B (SB) , Senioren C (SC), Frauen (Fr), Seniorinnen A (SIA), Seniorinnen B (SIB), Seniorinnen C (SIC). Hierbei wird die Wurfdistanz für alle Starter (DKBC und DCU) auf 120 Wurf mit Holzwertung festgelegt.

- Als Sprintwettbewerb: Spielerinnen (Frauen, U23w, SIA, SIB, SIC) und Spieler (Männer, U23m, SA, SB, SC) sind jeweils unabhängig der Altersklasse in ihrer Gruppe startberechtigt mit einer Wurfdistanz 20 Wurf kombiniert.

- Als Mannschaftswettbewerb der Vereinsmannschaften mit jeweils max. ein ~~bzw. 2~~ Ersatzspieler: Senioren A (VSA, ~~sechs Starter pro Mannschaft~~), Senioren B (VSB) und Seniorinnen A (VSIA) mit vier Starter pro Mannschaft. Die Wurfdistanz wird auf 120 Wurf mit Holzwertung ~~100 Wurf~~ je Starter festgelegt.

- Senioren A, B und C und Seniorinnen A, B und C können sich nach Wahl entgegen Ihrer Altersklasse an den Meisterschaften beteiligen. Sie haben ihre Entscheidung bereits zu Beginn des neuen Sportjahres spätestens jedoch 4 Wochen vor Beginn der entsprechenden Meisterschaften der zuständigen Spielleitung mitzuteilen. Eine schriftliche Erklärung für Einzel und Mannschaft muss getrennt bei der jeweiligen Spielleitung vorgelegt werden. Diese Erklärungen gelten für das gesamte Sportjahr.

  Folgende Wahlmöglichkeiten sind erlaubt:

<u>Einzelwettbewerbe:</u>
- Senioren/innen A – Start bei Senioren/innen A oder Männer/Frauen
- Senioren/innen B – Start bei Senioren/innen B oder A
- Senioren/innen C – Start bei Senioren/innen C oder B

<u>Mannschaftswettbewerbe:</u>
- Senioren A – Start nur bei den Senioren A Vereinsmannschaften
- Senioren B – Start bei den Senioren B oder A Vereinsmannschaften
- Senioren C – Start bei den Senioren B oder A Vereinsmannschaften
- Seniorinnen A, B und C – Start nur bei Seniorinnen Vereinsmannschaften

  Diese Regelungen treffen nicht für den Klubspielbetrieb zu.

- Kann ein Verein, mangels Mitglieder, keine Vereinsmannschaft in den Seniorenklassen melden, so kann einem Senior ein Gastspielrecht in einem anderen Verein seines Landesverbandes für ein Spieljahr erteilt werden. Das Einzel- und Klubstartrecht im Heimatverein bleibt hiervon unberührt. Pro Mannschaft und Altersklasse darf nur ein Gastspieler eingesetzt werden. Die Genehmigung ist bei der spielleitenden Stelle mit der Bestätigung beider Vereine und der Bestandserhebung des entsendenden Vereins, schriftlich, mindestens vier Wochen vor Saisonstart zu beantragen.

- Bei einer Qualifikation zu den deutschen Vereinsmannschaftsmeisterschaften der Senioren des DKBC findet die Sportordnung C5.3 Anwendung.
  Mannschaft Senioren A je 4 Starter x 120 Wurf (4x 30 Wurf – jeweils 15 Volle und 15 Abräumen)
  Mannschaft Senioren B je 4 Starter x 120 Wurf (4x 30 Wurf – jeweils 15 Volle und 15 Abräumen)
  Mannschaft Seniorinnen je 4 Starterinnen x 120 Wurf (4x 30 Wurf – jeweils 15 Volle und 15 Abräumen)

- Es wird jedem Starter gemäß §5 Abs. 3 eine Einspielzeit eingeräumt.

Die Vereinsmannschaften der Seniorinnen A, Senioren A und Senioren B spielen im Pokalsystem. Die letzten drei verbleibenden Mannschaften zusammen mit dem Meister des Vorjahres bestreiten das Finale. Meldet der Meister des Vorjahres nicht für die Teilnahme, so bestreiten abweichend hiervon die letzten vier Mannschaften das Finale.

§32. ORGANISATORISCHES

1. Die Spielleitung für die Hessenmeisterschaften wird vom Sektionssportwart wahrgenommen.
2. Die Spielorte, Starttage und -zeiten werden durch die Spielpläne, welche durch die Spielleitung auf der Homepage des HKBV veröffentlicht werden, festgelegt.
3. Zur Hessenmeisterschaft im Einzel- bzw. Sprintwettbewerb wird nur zugelassen, wer die vom Bezirk ausgestellte Starterkarte vorlegt und die deutsche Staatsbürgerschaft besitzt.
4. Zur Ermittlung der Starter eines Bezirks können die Bezirke ebenfalls Meisterschaften je Disziplin nach Aufkommen nach dem vorliegenden Regelwerk ausrichten.
5. Das Startgeld beträgt 7 € für je 100 Wurf und Starter und 9 € für je 120 Wurf und Starter.

§33. RAHMENBEDINGUNGEN

1. Die Siegerehrungen im Anschluss an die jeweiligen Wettbewerbe sind grundsätzlich in Sportkleidung anzutreten.
2. Sind zu Ehrende bei Siegerehrungen der Hessenmeisterschaften nicht anwesend, so wird ein Bußgeld nach dem jeweils gültigen Bußgeldkatalog fällig.
3. Jeder Einzelstarter oder jede Mannschaft, der oder die für die Hessenmeisterschaften gemeldet wurde und nicht antritt, wird mit einem Bußgeld nach dem jeweils gültigen Bußgeldkatalog belegt. Hiervon ist abzusehen, wenn die Spielleitung vorab über das Fernbleiben unterrichtet wurde. Das Startgeld ist hiervon unberührt und in jedem Fall zu zahlen.
4. Starter, die sich über den Rahmen des Vereins hinaus an Meisterschaften beteiligen, sind Starter des Vereins. Der Verein entscheidet, ob bei Meisterschaften Vereins- oder Klubkleidung getragen wird.

§34. WERTUNG

1. Im Einzelwettbewerb werden ein Vorlauf sowie ein Endlauf ausgetragen. Der Vorlauf beginnt mit bis zu 16 Startern, es qualifizieren sich die acht Bestplatzierten für den Endlauf. Die im Vorlauf erzielten Ergebnisse werden in den Endlauf übernommen.
2. Im Sprintwettbewerb wird eine Qualifikationsrunde ausgetragen mit bis zu 16 Startern in jeder Gruppe gemäß §31. Anschließend werden Entscheidungsrunden im K.O.-System ausgetragen.
3. Die bis zu 16 Starter in Abs. 1 und 2 setzen sich wie folgt zusammen: Jeder Bezirk erhält zunächst ~~fünf~~ drei Grundzuteilungen. ~~Hat ein Starter aus einem Bezirk im Vorjahr den Platz eins belegt, so erhält der jeweilige Bezirk eine weitere Zuteilung~~ Die übrigen sieben Zuteilungen ergeben sich aus der Platzierung aus dem Vorjahr. Sollte im Vorjahr keine Meisterschaft ausgetragen worden sein, erhält jeder Bezirk fünf Grundzuteilungen und ein Freilos entscheidet über den 16 Starter.

I. CLASSIC-CLUB-POKAL

§35. GRUNDSATZ

Soweit nachfolgend nicht abweichend geregelt, finden §2 bis 23 Anwendung.

§36. MELDUNGEN UND ORGANISATORISCHES

1. Startberechtigt sind Mannschaften eines jeden Clubs im HKBV. Die Mannschaftsstärke wird auf vier Starter plus maximal einen Ersatzspieler festgelegt.

2. Für die Meldefrist gelten §8 Abs. 1 und 3 entsprechend.

3. Die Spielleitung liegt beim Sektionssportwart.

4. Die gemeldeten Mannschaften werden von der Spielleitung in Gruppen zu je höchstens vier Mannschaften gelost. Aus jeder Gruppe hat die Mannschaft mit der untersten Spielklasse das Heimrecht und übernimmt die Austragung des jeweiligen Spieltages auf mindestens vier Bahnen.

5. Die Startgebühr pro 120 Wurf beträgt max. 36 € pro Mannschaft und ist an ~~die ausrichtende Mannschaft~~ den Ausrichter zu zahlen.

6. Als Startzeit wird jeweils 13:00 Uhr festgelegt. Spiele der Männer finden samstags statt, die der Frauen sonntags. Auf begründeten Antrag kann der Spielleiter hiervon ausnahmsweise abweichende Regelungen treffen.

§37. DURCHFÜHRUNG UND WERTUNG

1. Die Startreihenfolge der Spieler ist auf dem entsprechenden Meldebogen zu notieren und 30 Minuten vor Spielbeginn von allen Mannschaftsführern verdeckt an den Aufsichtsführenden zu übergeben und von diesem nach Abgabe aller Meldungen unverzüglich auf den entsprechenden Spielberichtsbogen einzutragen.

2. Die Bahnbelegung der Mannschaften wird vor Turnierbeginn vom Aufsichtsführenden ausgelost.

3. Die Wurfdistanz wird auf 120 Würfe festgelegt. Diese werden über vier Bahnen zu je 30 Wurf kombiniert absolviert. Als Einspielzeit stehen fünf Minuten auf der Anfangsbahn zur Verfügung. Für eine Serie von 30 Würfen steht eine Spielzeit von zwölf Minuten zur Verfügung.

4. Die Wertung erfolgt nach jeweils 30 Würfen. Bei einer Startreihe von vier Spielern werden insgesamt zehn Wertungspunkte vergeben: Der Spieler mit der höchsten Kegelzahl erhält vier Punkte, der nächstbeste drei Punkte, der nächstbeste zwei Punkte und der schlechteste einen Punkt. Bei Kegelgleichheit erhalten die Spieler den Durchschnitt der Punkte aus den jeweiligen Platzierungen.

5. Die teilnehmenden Mannschaften werden absteigend nach der Anzahl der erzielten Wertungspunkte gereiht. Ist hier Gleichstand, entscheidet die Anzahl der erzielten Kegel über

die Platzierung. Ist auch hier Gleichstand, entscheidet die Anzahl der im Abräumen erzielten Kegel über die Platzierung.

6. Die beiden Erstplatzierten Mannschaften qualifizieren sich für die nächste Runde.

7. Für das Halbfinale qualifizierte Mannschaften müssen ihre Teilnahme eine Woche vor dem angegebenen Termin in Textform bei der Spielleitung bestätigen. Die Siegermannschaft erwirbt das Startrecht ~~wahlweise~~ für den DKBC-Pokal ~~oder den DCU-Pokal~~. Verzichtet der Sieger, so entscheidet die Spielleitung über den Übergang des Startrechts auf die jeweils nächstplatzierte Mannschaft (maximal jedoch bis Platz vier).

J. PROTESTE UND EINSPRÜCHE

1. Proteste gegen Eintragungen im Spielberichtsbogen, Entscheidungen des Aufsichtsführenden oder die Entscheidungen von Spielleitung müssen binnen einer Woche (Poststempel) schriftlich bei der jeweiligen Spielleitung begründet werden. In erster Instanz ist die Spielleitung entscheidungsbefugt.

2. Im Übrigen gelten die Vorschriften der RVO des HKBV.

K. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

§38. REGELUNGSVORBEHALT

Der Vorstand der Sektion Classic wird ermächtigt, Beschlüsse zwecks Regelung des Sportbetriebs zu treffen, welche von diesen Bestimmungen abweichen. Dies ist ausschließlich zur Sicherstellung des ordnungsgemäßen Sportbetriebs in dringendem unaufschiebbarem Fall möglich. Der Beschluss nebst Begründung ist im offiziellen Organ des HKBV zu veröffentlichen.

Auf Grund höherer Gewalt ist der Sektionsvorstand in Abstimmung mit dem Verbandsvorstand berechtigt notwendige Entscheidungen zu treffen, z. B. Aussetzung des Spielbetriebs, Verlängerung der Spielsaison, Änderung des Rahmenspielplans.

§39. INKRAFTTRETEN

Diese Durchführungsbestimmungen treten gemäß Vorstandsbeschluss der Sektion Classic vom 09.07.2023 mit Wirkung zum 01.08.2023 in Kraft. Die bisherigen Durchführungsbestimmungen treten gleichzeitig außer Kraft.

Für den Sektionsvorstand

Peter Kilian

gez. Kilian

Sektionspräsident

Für den Sportausschuss

Margit Köhler

gez. Köhler

Sektionssportwart

HKBV Sektion Classic
Landesebene

Auf- und Abstiegsregelung
Frauen ab 2023 / 2024

Es wird der gleitende Auf- und Abstieg angewandt.

2023 / 2024

F-HLA
6-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	**Mannschaft**
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft
11	Mannschaft

F-HLB
6-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	**Mannschaft**
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft

F-RLA
4-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	**Mannschaft**
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft

F-RLB
4-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	**Mannschaft**
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft

Durch Reduzierung der Mannschaftszahl in der Hessenliga und Einführung von Gruppenligen wird es zu vermehrtem Abstieg in allen Ligen kommen.

Bei vermehrtem Abstieg aus den Bundesligen oder keinem Aufsteiger in die Bundesligen kann es zu <u>weiteren Absteigern</u> kommen.

2024 / 2025

F-HL
6-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	**Mannschaft**
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft
11	Mannschaft
12	Mannschaft

Durch Reduzierung der Mannschaftszahl in der Hessenliga wird es zu vermehrtem Abstieg in allen Ligen kommen.

F-RL
6-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	**Mannschaft**
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft

Bei vermehrtem Abstieg aus den Bundesligen oder keinem Aufsteiger in die Bundesligen kann es zu <u>weiteren Absteigern</u> kommen.

F-GL1
4-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	**Mannschaft**
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft

F-GL2
4-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	**Mannschaft**
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft

2025 / 2026

F-HL
6-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	**Mannschaft**
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft

F-RL
6-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	**Mannschaft**
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft

F-GL1
4-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	**Mannschaft**
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft

F-GL2
4-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	**Mannschaft**
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft

HKBV Sektion Classic
Landesebene

Auf- und Abstiegsregelung
Männer ab 2023 / 2024

Es wird der gleitende Auf- und Abstieg angewandt.

2023 / 2024

M-HLA
6-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	Mannschaft
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft

M-HLB
6-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	Mannschaft
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft

Durch Reduzierung der Mannschaftszahl in der Hessenliga wird es zu vermehrtem Abstieg in allen Ligen kommen.

Bei vermehrtem Abstieg aus den Bundesligen oder keinem Aufsteiger in die Bundesligen kann es zu weiteren Absteigern kommen.

M-RLA
6-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	Mannschaft
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft

M-RLB
6-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	Mannschaft
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft
11	Mannschaft

M-GL1
6-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	Mannschaft
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft

M-GL2
6-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	Mannschaft
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft
11	Mannschaft

M-GL3
6-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	Mannschaft
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft

2024 / 2025

M-HLA
6-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	Mannschaft
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft

M-HLB
6-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	Mannschaft
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft

Durch Reduzierung der Mannschaftszahl in der Hessenliga wird es zu vermehrtem Abstieg in allen Ligen kommen.

Bei vermehrtem Abstieg aus den Bundesligen oder keinem Aufsteiger in die Bundesligen kann es zu weiteren Absteigern kommen.

M-RLA
6-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	Mannschaft
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft

M-RLB
6-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	Mannschaft
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft

M-GL1
6-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	Mannschaft
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft

M-GL2
6-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	Mannschaft
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft

M-GL3
6-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	Mannschaft
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft

2025 / 2026

M-HL
6-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	Mannschaft
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft
11	Mannschaft
12	Mannschaft

Durch Reduzierung der Mannschaftszahl in der Hessenliga wird es zu vermehrtem Abstieg in allen Ligen kommen.

Bei vermehrtem Abstieg aus den Bundesligen oder keinem Aufsteiger in die Bundesligen kann es zu <u>weiteren Absteigern</u> kommen.

M-RLA
6-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	Mannschaft
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft

M-RLB
6-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	Mannschaft
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft

M-GL1
6-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	Mannschaft
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft

M-GL2
6-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	Mannschaft
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft

M-GL3
6-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	Mannschaft
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft

2026 / 2027

M-HL
6-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	Mannschaft
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft

M-RLA
6-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	Mannschaft
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft

M-RLB
6-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	Mannschaft
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft

M-GL1
6-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	Mannschaft
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft

M-GL2
6-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	Mannschaft
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft

M-GL3
6-er Mannschaften

lfnd.Nr.	Klub
1	Mannschaft
2	Mannschaft
3	Mannschaft
4	Mannschaft
5	Mannschaft
6	Mannschaft
7	Mannschaft
8	Mannschaft
9	Mannschaft
10	Mannschaft