

Aushilfsregelung

- Aushelfen nach unten ist nicht gestattet (Ausnahme: Bundesligen)
- Jeder Spieler darf in der Saison bis zu vier Spielen in einer höheren Mannschaft eingesetzt werden. Diese Regelung bleibt auch nach einer evtl. Ummeldung bestehen.
- Alle Aushilfen müssen im Spielblatt eingetragen werden incl. Aushelfen von BSKV- Spielern in den Bundesligen.

Ausnahme: Bei Aufstiegsspielen darf grundsätzlich nach oben gespielt werden.

Bahnverteilung

Die Heimmannschaft beginnt mit ihrem Spiel immer auf der linken Bahn. Alle nachfolgenden Spieler beginnen dort, wo der Vorspieler die Bahn verlässt. Der Wechsel erfolgt im 200- Kugel-Spiel analog der Bundesligaregelung.

Spielkleidung

- a) Einheitliche Spielkleidung ist auch dann gegeben, wenn kurze oder lange Hosen, Radlerhosen oder Röcke in der gleichen Farbe getragen werden.
- b) Radlerhosen, die zusätzlich unter der Sporthose getragen werden, müssen die gleiche Farbe wie die Sporthose haben.
- c) Spieler, die sich über den Rahmen des Vereins hinaus an Meisterschaften beteiligen, sind Starter des Vereins. Der Verein entscheidet, ob bei Meisterschaften Vereins- oder Klubspielkleidung getragen wird.
- d) Werbung auf der Spielkleidung ist nur dann gestattet, wenn ein gültiger Werbevertrag vorgelegt werden kann.

Spielbereich

Die Begrenzungslinien des Spielbereichs dürfen ab Einnehmen der Grundstellung bis unmittelbar nach dem Kugeleinschlag betreten, jedoch nicht übertreten werden.

(Maße und Darstellung siehe Technische Bestimmungen)

- a) Innerhalb des Spielbereichs darf sich nur der Spieler aufhalten.
- b) Das Betreten oder Verlassen der Bahnen ist dem Starter erst nach Beendigung aller Wurfserien bzw. mit Zustimmung des Schiedsrichters, Aufsichtsführenden erlaubt. Verlässt er den Spielbereich während eine Wurfserie, wird die Zeit nicht angehalten (außer bei Verletzung, siehe Ziff. B23)
- c) Sofern der Kugelkasten außerhalb des Spielbereiches liegt, darf dieser Bereich nur zum Zweck der Kugelentnahme verlassen werden.

Wurfwertung

- a) Bei der Bewertung gilt grundsätzlich die Anzahl der gefallen Kegel. Bei Automatik erfolgt die Wertung nach dem elektronischen Bildanzeiger. Der automatische Drucker ist nur ein Hilfsmittel.
- b) Bei Fehlern in der Anzeige ist die Anlage durch den Schiedsrichter oder Aufsichtsführenden zu überprüfen. Er entscheidet über das Wurfresultat.
- c) Kegel, die durch zurückprallende Kugeln fallen, zählen als nicht gefallen.
- d) Entfällt dem Starter in der Startstellung die Kugel und rollt diese auf die Kugellauffläche, wird der Wurf als gültig gewertet.
- e) Fallen nach dem Abwurf und vor dem Einschlag der Kugel ein oder mehrere Kegel, oder werden durch den Stellautomaten die Kegel hochgezogen, ist der Wurf ungültig und muss in jedem Fall wiederholt werden. Dies gilt auch, wenn die Kugel die Bahn verlassen hat oder ein Nullwurf getätigt wurde.
- f) Vor Abgabe eines Wurfes muss die Kegelstellvorrichtung aufnahmebereit sein, sonst ist der Wurf ungültig und muss wiederholt werden.
- g) Bei bewusstem Spiel in die nicht aufnahmebereite Kegelstellvorrichtung, ist der Spieler vom Schiedsrichter/Aufsichtsführenden zu verwarnt. Im Wiederholungsfall wird der Wurf nicht gewertet.

Einspielzeit

- a) Allen Spielern steht eine Einspielzeit von maximal 5 Minuten auf ihrer Anfangsbahn zur Verfügung.
- b) Bei Verletzung während der Einspielzeit kann ein anderer Spieler eingesetzt werden. Dies zählt nicht als Auswechslung.
- c) Das Spiel der einzelnen Starter beginnt mit dem Kommando des Schiedsrichters/Aufsichtsführenden oder mit der Abgabe der 1. zu wertenden Kugel.
- d) Die Einspielzeit kann nur einmal in Anspruch genommen werden. Ein Einwechselspieler hat keinen Anspruch auf Einspielzeit.

Haftmittel/ Markierungen

Erlaubt sind:

- a) Haftmittel zur besseren Kugelführung Die Haftmittel dürfen jedoch keine gesundheitsschädigende 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. Ist dies nicht möglich, ist die Verwendung von Haftmitteln nicht erlaubt.
- b) Markierungen (Klebeband) für den Stand neben der Aufsatzbohle. Diese Markierungen müssen bei Bahnwechsel ohne Beschädigung der Anlage wieder entfernt werden.

Spielrecht

Der Jugendliche hat die Möglichkeit, fünfmal in Damen- bzw. Herrenmannschaften eingesetzt zu werden, wenn er spätestens nach dem fünften Erwachsenenspiel innerhalb der darauffolgenden Spielwoche mindestens ein Jugendspiel absolviert oder bereits absolviert hat. Die bisherigen fünf Einsätze in Erwachsenenspielen werden ungültig, wenn das eine erforderliche Jugendspiel nicht innerhalb dieses Zeitraumes gespielt wird. Jeder weitere Einsatz in einem Erwachsenenspiel ist abhängig von der Anzahl der Spiele im Jugendspielbetrieb.

Als Jugendspielbetrieb gilt:

- a) Punktspiele Jugendspielbetrieb
- b) Bayernpokal auf Bezirks- und Landesebene
- c) Lehrgänge Bezirk, BSKV, DKBC
- d) Jahrgangsturniere auf Bezirks- und Verbandsebene
- e) Kreis- und Bezirksjugendmeisterschaften
- f) Bayerische und Deutsche Meisterschaften
- g) Länderspiele BSKV und DKBC, Bezirksvergleichskämpfe
- h) Sichtungislehrgänge Bezirk bis DKBC
- i) Ergänzungsspielbetrieb durch den Bezirk

Für jeden Einsatz im Jugendspielbetrieb lt. a) bis i) erhält der Jugendliche das Spielrecht für zwei Erwachsenenspiele.

Der Ersatzspieler im Mannschaftsspielbetrieb der Jugend gilt als Einsatz. Der Ersatzspieler muss allerdings anwesend sein. Auf dem Spielblatt wird im Feld "Ergebnis" ein "E" eingetragen. Im Ergebnisbericht muss der Ersatzspieler aufgeführt werden.

Nach zehn Einsätzen im Jugendspielbetrieb ist kein Einzelnachweis mehr erforderlich. Der Jugendliche bleibt jedoch verpflichtet, am Jugendspielbetrieb teilzunehmen.

Der Vereinsjugendwart hat die Möglichkeit, eine Spielsperre bis zu zwei Wochen für jedes Vergehen auszusprechen. Ein Verhängen einer Spielsperre und der Einzug des Spielblattes muss dem betroffenen Klub und den Spielleitern des Erwachsenenspielbetriebes mit Begründung mitgeteilt werden.

Werden die beschriebenen Punkte nicht eingehalten, wird das Spielblatt durch den Vereins- bzw. Bezirksjugendwart eingezogen.

Vereins- und Bezirkssportwarte sind berechtigt zu kontrollieren, ob die Eintragungen vorgenommen sind und bei Zuwiderhandlung die notwendigen Verfahren einzuleiten.

Ausnahme: Kann der Jugendliche generell über längere Zeit nicht am Jugendspielbetrieb teilnehmen, z. B. aus beruflichen Gründen, so kann die Spielgenehmigung für den Erwachsenenspielbetrieb ausschließlich nach schriftlichem Antrag durch den Verbandsjugendwart erteilt werden.

Gesamtkugelzahl für Jugendliche

Die Gesamtkugelzahl darf je Spieltag 200 nicht überschreiten. Der Jugendspielbetrieb hat dabei Vorrang.

200- Kugelspiel für Jugendliche siehe Ziffer 2. 8. 3 DKB- Sportordnung.

Spielzeit bei B- Jugendlichen

Für den Bereich des BSKV darf jeder B- Jugendliche für jeden Durchläufer einen Wurf über die Normalspielzeit von 20 Minuten ausführen.

Werden die Durchläufer auf den Druckerstreifen nicht dokumentiert, sind diese in gesonderten Aufzeichnungen zahlenmäßig festzuhalten.

Jugendliche "B"

Jugendliche "B" müssen mit der 14er Kugel spielen.
Sie dürfen nur am Spielbetrieb ihrer Altersklasse teilnehmen

Durchläufer

Als Durchläufer (nur 14er Kugeln) sind folgende Würfe zu werten:

- a) Wenn beim Spiel in die Vollen die Kugel zwischen den vorderen fünf Kegeln 1, 2, 3, 4, 6 durchläuft, ist der Wurf zu wiederholen, auch wenn dabei hintere Kegel 5, 7, 8, 9 fallen.
- b) Fallen vordere Kegel durch umfallende hintere Kegel, ist der Wurf als Durchläufer zu behandeln.
- c) Wenn beim Abräumen die Kugel zwischen 2 in der Diagonale unmittelbar nebeneinanderstehende Kegel durchläuft, ist der Wurf zu wiederholen.

Bezeichnung der Kegel:

Kegel Nr. 1 erster Kegel (Vordereck)

Kegel Nr. 2 linke vordere Dame

Kegel Nr. 3 rechte vordere Dame

Kegel Nr. 4 linker Bauer (linker Eck)

Kegel Nr. 5 König

Kegel Nr. 6 rechter Bauer (rechter Eck)

Kegel Nr. 7 linke hintere Dame

Kegel Nr. 8 rechte hintere Dame

Kegel Nr. 9 letzter Kegel (Hintereck)

