

C 2 Clubspielbetrieb 120 Wurf auf DKBC-Ebene

C 2.1 Grundlagen

C 2.1.1 Struktur

Der Clubspielbetrieb und die Struktur 120 Wurf wird in C 1.1 geregelt.

C 2.1.1.1 Austragungsmodus

Ist in Ziffer C 1 geregelt.

C 2.1.2 Spielleitung

Die Spielleitung liegt beim Spielleiter DKBC. Das Präsidium kann eine andere Person mit der Spielleitung beauftragen.

C 2.1.3 Ehrungen

Ist in C1.8 Ehrungen geregelt.

C 2.1.4 Sonstige Festlegungen

Der Deutsche Meister 120 Wurf qualifiziert sich für den Welpokal. Verzichtet dieser, erwirbt der zweite Deutsche Meister 120 Wurf das Startrecht. Der Zweite Deutsche Meister qualifiziert sich für den Europapokal. Verzichtet dieser bzw. nimmt er am Welpokal teil, geht der Platz an den Nächstplatzierten über. Der dritte Deutsche Meister qualifiziert sich für den zum NBC-Pokal. (zusätzlicher Startplatz ; vgl. NBC Durchführungsbestimmungen Pokalwettbewerbe 4.5 Teilnehmer NBC-Pokal).

Verzichtet dieser bzw. nimmt er am Welpokal bzw. Europapokal teil, geht der Platz an den Nächstplatzierten über.

Ein qualifizierter Club/Mannschaft gibt seine Teilnahme oder seinen Verzicht schriftlich und verbindlich bis zum 15.04. eines jedes Spieljahres der Geschäftsstelle des DKBC bekannt. Bei einem Verzicht der Teilnahme nach dem 15.04. trägt der Club/Mannschaft die daraus entstehenden Kosten.

C 2.1.5 Schiedsrichter

Es gelten die Regelungen von C 1.5.4 Schiedsrichter

C 2.2 Spielorganisation

C 2.2.1 Spieltermine

Die Spieltermine sind dem Spielplan zu entnehmen. Alle Spiele beginnen im vorgegebenen Zeitfenster nach C1.5.1

Spielverlegungen sind nach B2.10 geregelt und bedürfen des Einverständnisses beider Mannschaften sowie der Zustimmung des Spielleiters und des Sportdirektors. Liegt der neue Spieltermin nicht in derselben Spielwoche wie die Ansetzung, wird eine Verwaltungspauschale gemäß Finanzordnung von 50.- Euro erhoben.

Anwendung findet hier Ziffer C 1.4.3 Spielverlegungen.

Diese Regelung gilt auch für Ziffer C3. Classic- Pokal

C 2.3 Spieldurchführung

C 2.3.1 Mannschaftsaufstellung

Für jedes Spiel sind vor Spielbeginn bis zu 10 Spieler dem Schiedsrichter zu benennen. Davon dürfen 8 Spieler tatsächlich zum Einsatz kommen. Die dem Schiedsrichter gemeldeten Spieler sind bei der Vorstellung der Mannschaft vom Schiedsrichter vorzulesen. Die Heimmannschaft muss mit der Nennung der 10 Spieler bis spätestens 45 Minuten vor Spielbeginn die Startreihenfolge der 6 zum Einsatz vorgesehenen Spieler vorlegen. Die Gastmannschaft setzt dann in Kenntnis der Aufstellung der Heimmannschaft bis spätestens 30 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 2.3.2. Der ausgetauschte Spieler darf im laufenden Spiel auf keiner Position, auch nicht als Auswechselspieler nach Ziffer 2.3.2 mehr eingesetzt werden.

Gehen Spieler entgegen der Aufstellung auf andere als die ihnen zugewiesenen Bahnen und spielen somit gegen andere als in der Aufstellung vorgesehenen Gegner, so wird deren Kegelergebnis auf dieser Bahn mit null Kegel gewertet.

C 2.3.2 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 dem Schiedsrichter sofort anzuzeigen und von diesem am Wurfprotokoll und auf dem Spielbericht zu vermerken. Im „Sudden Victory“ ist keine Auswechslung möglich.

C 2.3.3 Einspielzeit

Jedem Starter steht eine Einspielzeit von 5 Minuten auf seiner Anfangsbahn zur Verfügung. Der Einsatz des Spielers beginnt mit der Einspielzeit. Sowohl die Einspielzeit als auch das Spiel beginnt mit dem Kommando des Schiedsrichters. Während der Einspielzeit kann anstelle des angetretenen Spielers ein anderer Starter eingesetzt werden. Diese Einwechslung ist auf das Wechselkontingent nach Ziffer 2.3.2 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.

C 2.3.4 Eigene Kugeln

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

C 2.3.5 Wurffanzahl und Zeit

Gespielt werden 6 x 120 Wurf (4 x 30 Wurf kombiniert, jeweils 15 Volle und 15 Abräumen) über jeweils vier Spielbahnen nach dem System der WNBA/NBC. Pro Wurfserie (30 Wurf) stehen jedem Spieler 12 Minuten zur Verfügung.

Ein Spiel über sechs Bahnen ist möglich und muss mit der Mannschaftsmeldung zur Saison beim Spielleiter Bundesligen abgegeben werden.

C 2.3.6 Spielwertung

a) Satzpunkte (SP) beim Spiel Mann gegen Mann

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.

b) 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.

c) Tabellenwertung

Tabellenpunkte (TP):

Die Mannschaft mit den meisten MP, gemäß dieser Bestimmungen Ziffer 5. b), erhält 2 : 0 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

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

- 4.) die TP in absteigender Folge
- 5.) die MP in absteigender Folge
- 6.) die SP in absteigender Folge
- 7.) der im Durchschnitt bei allen Spielen ohne Einbeziehung des gegenseitigen Spiels der zu wertenden Mannschaften erreichten Anzahl an Kegel in absteigender Folge