



Spielordnung der Münchner Behörden- und Firmenkegelrunde

- 1.a) Jede Mannschaft besteht aus 4 Spielern.
- 1.b) Spielberechtigt sind Mannschaften aus Behörden, Firmen und Betriebssportgemeinschaften.
- 1.c) Bei Neuanmeldungen von Teilnehmern muss deren Zugehörigkeit zu den Behörden, Firmen oder Betriebssportgemeinschaften bescheinigt werden. Auch die ehemalige Zugehörigkeit zu Behörden oder Firmen von Pensionären oder Rentnern muss bescheinigt werden. Die Bescheinigung kann durch die entsprechende Personalabteilung, den Betriebs-/Personalrat oder Vorstand der Sportgemeinschaft erfolgen. Diese Neuzugänge sind erst ab Eingang der erforderlichen Bestätigung, beim technischen Leiter der Runde, spielberechtigt. Neu angemeldete Mannschaften sind ab der folgenden Saison spielberechtigt.
- 1.d) Tabellarische Auswertungen für die einzelnen Spieler können nur erfolgen, wenn jeder Gemeldete seine Zustimmung für die Auswertung persönlich abgibt (Datenschutz).
- 1.e) Spieler, die während einer laufenden Saison den Arbeitgeber wechseln, bleiben bis zum Ende der Saison spielberechtigt. Für die neue Saison ist, falls eine weitere Spielberechtigung gewünscht wird, ein entsprechender Antrag zu stellen.
- 2 Es werden in allen Gruppen je Kegler 100 Schübe gekegelt (25 Voll, 25 Ab, Bahnwechsel, 25 Voll, 25 Ab).
3. Sämtliche für einen Einsatz im Rahmen der Behörden-/Firmenrunde in Frage kommenden Spieler, sind, ggf. nach ihrer Mannschaftszugehörigkeit, bis spätestens 15.12. des der jeweiligen Spielsaison vorausgehenden Jahres, schriftlich zu melden. Diese Meldung ist an den technischen Leiter der Runde zu senden.

Für Behörden/Firmen und Betriebssportgemeinschaften, die mehrere Mannschaften gemeldet haben, gilt folgendes:

- 4.a) Ein Spieler kann grundsätzlich nur in der Mannschaft, in der er gemeldet ist, eingesetzt werden. Davon abweichend können bei Spielerausfällen innerhalb einer Mannschaft nur Kegler der nachfolgenden Mannschaften herangezogen werden. Dies ist für jeden Kegler viermal in einer Spielsaison möglich. Zwei Punktspieleinsätze an einem Kalendertag sind gestattet (egal ob je ein Stamm- und Aushilfeinsatz oder zwei Aushilfeinsätze).
- 4.b) Nach Beendigung der Vorrunde, bzw. zu dem von der techn. Leitung bekannt gegebenen Termin, können von jeder Mannschaft bis zu zwei Spieler umgemeldet werden. Die Ummeldung muss spätestens drei Tage vor dem ersten Spiel der neuen Mannschaft dem technischen Leiter der Runde gemeldet werden.
- 4.c) Wenn ein für eine Mannschaft gemeldeter Kegler mindestens viermal in einer höheren Mannschaft eingesetzt worden ist, kann er nur mehr in der Mannschaft antreten, für die er gemeldet ist.



- Die Zahl der bereits von einem Kegler absolvierten Einsätze in einer höheren Mannschaft wird auch dann mitgenommen, wenn der Kegler umgemeldet wird.
- 4.d) Wird ein Spieler aus einer höheren Mannschaft für die Rückrunde in eine niedrigere Mannschaft umgemeldet, so ist dieser Spieler nicht mehr als Ersatzspieler im Sinne des Punktes 4.a) dieser Spielordnung einzusetzen.
 - 4.e) Verstößt eine Mannschaft gegen diese Vorschriften, so wird für sie das Spiel, ohne vorherige Benachrichtigung durch die auswertende Behörde, mit 0:2 Punkten und nur der Holzzahl der berechtigten Spieler gewertet. Der Gegner erhält 2:0 Punkte und die von ihm erreichte Holzzahl. Ein nachträgliches Neuansetzen des Spieles ist nicht gestattet.
 - 4.f) Kann ein gemeldeter Spieler aus gesundheitlichen, dienstlichen oder privaten Gründen den Kegelsport nicht mehr ausüben (Krankheit, Wohn- oder Arbeitswechsel), darf eine außerplanmäßige sofortige Ummeldung nach oben, unter gleichzeitiger Streichung des ausfallenden Spielers, vorgenommen werden. Daraus evtl. resultierende Folgeummeldungen sind in diesem Zusammenhang ebenfalls gestattet.
5. Die Mitglieder der gemäß dem Spielplan einander zugeteilten Mannschaften treten jeweils paarweise auf benachbarten Bahnen gegeneinander an. Nach jedem Durchgang (50 Schub) erfolgt Bahnwechsel. Der nächste Spieler geht auf der Bahn an den Start, die sein Mannschaftskollege nach seinem zweiten Durchgang verlassen hat.
- 6.a) **Das Betreten der Kegelbahnen ist nur mit mitgebrachten Turnschuhen erlaubt. Straßenschuhe und im Freien getragene Turnschuhe sind verboten.** Die übrige Bekleidung bleibt jedem Teilnehmer selbst überlassen.
 - 6.b) Bei einem **Defekt** (Kegelbahn ist nicht mehr benutzbar bzw. kann nicht repariert werden) ist folgendes zu beachten:
Wenn möglich, sofort auf Ersatzbahn(en) ausweichen.
Sollte dies nicht möglich sein, so ist der Wettkampf auf einen anderen Termin, der vom technischen Leiter der Runde festgelegt wird, zu verlegen, wobei vollendete Einzelspiele (= 100 Schub) gewertet bleiben und das abgebrochene Spiel nachgeholt werden muss.
 - 6.c) Das Kegeln mit eigenen Kugeln ist gestattet. Es ist aber nach Aufforderung durch den gegnerischen Mannschaftsführer sofort der Kugelpass des DKB, der auf den Namen des Keglers ausgestellt ist und auf dem die Nummern der Kugeln festgeschrieben sind, vorzulegen. Kann oder wird dieser nicht vorgelegt, so ist mit den aufliegenden Kugeln zu kegeln oder das Spielergebnis ist ungültig (Wertung dann wie in Punkt 10.d der Spielordnung). Ein Nachreichen des Kugelpasses ist nicht möglich.
 - 6.d) Spielerbetreuer können sich auf die Bank, hinter der entsprechenden Bahn setzen. Der eingegrenzte Anlaufbereich ist freizuhalten. Eine Störung des gegnerischen Spielers ist zu vermeiden.



7. Für jede teilnehmende Mannschaft ist eine jährlich festzusetzende Startgebühr an den Kassierer des BBV zu entrichten. Nach Eingang der gesamten Startgebühren beim BBV wird deren Kassier den Gesamtbetrag an unseren Kassier überweisen. Am Jahresende übersendet unser Kassier dann eine Aufstellung über die Ausgaben etc. an den BBV.
8. Die Bahngebühren sind vierteljährlich an den Kassier des Münchner Kegler-Vereins zu überweisen. Die Höhe des jeweiligen Betrages wird zum Beginn des Jahres schriftlich mitgeteilt. Die Gebühren sind jeweils Mitte eines Quartals fällig. Eine Einmalzahlung oder eine Bezahlung von mehreren Quartalen zusammen ist möglich. Bei der Überweisung sind genaue Angaben über Behörde/Firma und der Verwendungszweck (z.B. Punktspielgebühren 1. Quartal) zu machen. Für die pünktliche Überweisung der Bahngebühren ist für alle bei der Behörde/Firma gemeldeten Mannschaften der jeweilige Behörden-/Firmensprecher verantwortlich.
9. Die Ergebnisse werden generell nur gemäß der Anzeige registriert. Ausgenommen hiervon sind nur offensichtliche Defekte der Anlage. In diesem Fall sollten die jeweiligen Mannschaftsführer zu einer Übereinstimmung kommen.
- 10.a) Tritt eine Mannschaft zum festgelegten Zeitpunkt (17:00 Uhr) nicht an wird nach 10 Minuten das Spiel gestartet. Dabei wird die Zeit auf der Gegnerbahn ebenfalls gestartet. Sollte dann ein Kegler eintreffen, so darf er noch so viele Schübe machen, wie er in der restlichen Zeit noch machen kann.
Tritt ein Folgekegler einer Mannschaft nicht rechtzeitig zum Start an, beginnt der anwesende Folgekegler, ohne zu warten, mit seinem Durchgang. Gleichzeitig läuft die Zeit auf der Bahn des Gegners ab. Sollte der Kegler doch noch antreten, so kann er noch so viele Schübe machen, bis seine Zeit gänzlich abgelaufen ist. Ein späterer Start ist nicht mehr möglich.
Tritt eine Mannschaft überhaupt nicht an, wird für diese Mannschaft das Spiel mit 0:2 Punkten und dem 5-fachen der in Punkt 10.d) festgelegten Holzzahl je Kegler gewertet. Der angetretene Gegner erhält 2:0 Punkte und die von ihm erreichte Holzzahl.
Ebenso wird verfahren, wenn eine Mannschaft mit weniger als drei Keglern angetreten ist.
Die Wertung für einen nicht angetretenen Kegler entspricht Punkt 10.d) der Spielordnung.
- 10.b) **Spielverlegungen** sind nur bei Betriebsveranstaltungen (wie z.B. Betriebs/Personalversammlungen, Betriebsausflug oder allgemein angeordnete Überstunden) möglich. Dies muss spätestens drei Tage vor dem anberaumten Spieltermin bzw. für die Spiele der jeweils letzten drei Spielwochen bis Ende September dem Gegner, dem Bahnvermieter und dem technischen Leiter mitgeteilt werden. Wird dies versäumt, ist entweder zum Spiel anzutreten oder das Spiel gilt als verloren (Wertung wie Pkt. 10.a). Die anwesende Mannschaft spielt ihr Spiel dann ohne Gegner.
Erfolgt die Absage des ursprünglich festgelegten Spieltermins rechtzeitig, so hat der Absagende den neuen Spieltermin, den der technische Leiter der Runde festlegt, zu akzeptieren und zum Spieltermin anzutreten. Wird dieser vorgeschlagene neue Termin nicht angenommen, so gilt das Spiel als verloren (Wertung wie Pkt. 10.a). Die anwesende Mannschaft spielt ihr Spiel dann ohne Gegner.



- 10.c) Fällt ein Kegler einer Mannschaft während des Spieles wegen einer Verletzung oder Krankheit aus, wird dem Kegler die jeweilige Holzzahl nach Punkt 10.d) unserer Spielordnung gutgeschrieben. War allerdings, zum Zeitpunkt seines Abbruchs, die gekegelte Holzzahl höher als die, die ihm nach Punkt 10.d) zustehen würde, so wird ihm dieses tatsächliche Ergebnis gutgeschrieben. Dieser Abbruch ist mit Angabe der absolvierten Schubzahl auf dem Spielbericht zu vermerken. Das Ergebnis wird in der Einzelwertung nicht berücksichtigt.
- 10.d) Tritt eine Mannschaft in Unterzahl an, werden für den / die fehlenden Spieler **350 Holz** (A-Klasse), **325 Holz** (B-Klasse), **300 Holz** (C-Klasse) gewertet.
11. Über die Platzierung einer Mannschaft in der Tabelle entscheidet bei gleicher Punktzahl die Holzzahl, das Abräumergebnis und die geringste Anzahl an Fehlwürfen.
12. Grundsätzlich sind der Tabellenletzte und -vorletzte Absteiger und der Tabellenerste und –zweite Aufsteiger.
Sollte sich aber bis zum Ende einer Saison eine Ungleichheit in den Gruppenstärken ergeben, sei es weil Mannschaften ihre weitere Teilnahme zurückziehen oder sich weitere Mannschaften neu anmelden, kann in einer Behördensprechersitzung über den tatsächlich durchzuführenden Auf- oder Abstieg der laufenden Saison beschlossen werden.
Für alle Vorschläge, die dann zur Debatte stehen werden, gilt folgender Grundsatz: Es müssen zahlenmäßig gleich große Gruppen gebildet werden, mit Ausnahme der letzten Gruppe.
Der technische Leiter arbeitet diesbezüglich Vorschläge aus.
13. Stimmberechtigt ist jeder anwesende Behörden-/Firmensprecher. Beschlüsse werden mit Stimmenmehrheit gefasst.
Bei der Abstimmung nicht anwesende Behörden / Firmen sind an die Beschlüsse gebunden.
14. Diese Spielordnung tritt am 01.01.2004 in Kraft.
Geändert am 17. Nov. 2004
Geändert am 17. Nov. 2005
Geändert am 27. Jan. 2006
Geändert am 12. Nov. 2007
Geändert am 25. Nov. 2010
Geändert am 12. Nov. 2012
Geändert am 01. Apr. 2016
Geändert am 14. Nov. 2017
Geändert am 06. Nov. 2019