

Durchführungsbestimmungen (Dfb) **Sektion Classic**

HINWEIS – BITTE BEACHTEN

Für die Durchführungsbestimmungen wird keine Genehmigung zur Veröffentlichung
AUSSERHALB DER HOMEPAGE DES LFV Sektion Classic erteilt! (Eine Verlinkung ist grundsätzlich erlaubt)
Auf der Homepage des LFV unter <https://www.lfv-classic-rp.de/service/ordnungen> sind
die aktuell gültigen Durchführungsbestimmungen sowie die Links dazu veröffentlicht.

Teil B.1 – Landesmeisterschaften 120-Wurf U23 m/w, Frauen, Männer

Stand: März 2024

Für die Durchführung der Meisterschaftsrunde sind die DKBC – Sportordnungen maßgebend. Klarstellungen hierzu werden im Folgenden geregelt. Der Text dieser Durchführungsbestimmungen gilt für die männliche und weibliche Sprachform. Zur besseren Verständlichkeit wird grundsätzlich die männliche Schreibweise verwendet.

1.0 - Alle Starter spielen zuerst eine Qualifikation (Ausnahme bei max. 4 Meldungen pro Altersklasse).

1.1 - In der Qualifikation hat jeder Starter 5 Minuten Zeit zum Einspielen.

1.2 - Es werden vier Sätze/Bahnen gespielt, für jede/n Satz/Bahn hat der Spieler 12 Minuten Zeit.

1.3 - Auf jeder Bahn werden 30 Wurf (15 Volle/15 Abräumen) gespielt.

2.0 - Die Ergebnisse der vier Sätze/Bahnen werden addiert.

2.1 - Eine Rangliste wird erstellt. Der Spieler mit dem besten Gesamtergebnis belegt den 1. Platz in der Qualifikation, usw.

2.2 - Bei gleichem Gesamtergebnis zählt> besseres Abräumen> weniger Fehlwürfe zugunsten des Spielers> das niedrigste Einzelergebnis auf einer Bahn zu Ungunsten des Spielers

2.3 - Wenn nach der Qualifikation direkt weitergespielt werden kann (kein Durchgang Pause, K.O.-Runde zu einem späteren Zeitpunkt, Tag, etc.), entfällt die Einspielzeit im weiteren Verlauf

3.0 - Für die K.O.-Runde (nächste Runde nach der Qualifikation) qualifizieren sich grundsätzlich 16 Spieler bei Frauen und Männern bzw. 4 Spieler bei der U23. Sollten sich weniger als 16 Spieler anmelden, erhalten die Bestplatzierten der Qualifikation für das Achtelfinale ein Freilos.

3.1 - Wenn sich nur drei oder zwei Spieler in einer Altersklasse befinden, wird nach der Qualifikation trotzdem das Finalprinzip „4er-Finals“ angewandt, allerdings angepasst. Ist nur ein Spieler vorhanden, spielt dieser zweimal jeweils auf Ergebnis.

3.2 - In der ersten K.O.-Runde spielt der 1. Platz der Qualifikation gegen den 16. der Qualifikation, der 2. Platz gegen den 15. Platz, usw. der 8. Platz gegen den 7. Platz der Qualifikation.

3.3 - In jedem Duell der K.O.-Runde werden vier Sätze/Bahnen gegeneinander gespielt (pro Satz/Bahn 15 Volle/15 Abräumen wie in der Qualifikation).

3.4 - Gewinner des Satzes/Bahn ist der Spieler mit den meisten Kegeln (es gibt dafür einen Satzpunkt).

3.5 - Bei Kegelgleichstand im Satz bekommt jeder Spieler 0,5 Punkte.

3.6 - Bei Matchgleichstand (2:2) entscheidet das bessere Gesamtergebnis> besseres Abräumen> weniger Fehlwürfe zugunsten des Spielers> das niedrigste Einzelergebnis auf einer Bahn zu Ungunsten des Spielers.

4.0 - Das Spiel (Einspielen, Wettkampf) ist erst aufzunehmen, wenn dies durch das Aufsichtspersonal bzw. die Sportwarte freigegeben wurde. Andernfalls gibt eine gelbe Karte.

4.1 - Sollte bereits eine gelbe Karte vorhanden sein wird der Wurf als Fehlwurf gewertet. Die gefallenen Kegel werden annulliert, der Wurf darf nicht wiederholt werden.

4.2 - Verwarnungen werden nicht in die nächste Runde übernommen.

5.0 - Der Bahnwechsel erfolgt immer wie im Ligaspiel, Beispiel: 1,2,4,3 oder 2,1,3,4.

5.1 - Verringert sich das Teilnehmerfeld wenige Minuten vor dem Start der Qualifikation auf weniger als 16 (evtl. durch Nichtantritt), wird es Freilose geben (nur Achtelfinale). Im Viertelfinale spielen die Qualifizierten Starter dann ohne direkten Gegner Ihre 120 Wurfserie.

5.2 - Muss ein Spieler seinen Start in der K.O.-Runde kurzfristig absagen, hat sein vorgesehener Gegner dennoch die 120er Serie zu spielen. Nimmt er dies nicht wahr, ist er disqualifiziert.

5.3 - Nachrücker sind nur vor der 1. K.O.-Runde möglich. Verlierer eines K.O.-Duells qualifizieren sich nicht für die nächste Runde sollte der Gewinner diese nicht wahrnehmen können.

5.4 - Grundsätzlich gilt für jeden Spieler: In der Qualifikation, in jeder K.O.-Runde und im Finale ist unabhängig vom Spielstand jede 120er Serie zu Ende zu spielen. Wird dies mißachtet, so wird dies als grobe Unsportlichkeit gewertet die zur Disqualifikation führen kann.

5.5 - Wenn ein Spieler gesundheitliche Beschwerden äußert, hat er die Möglichkeit pro 120er Serie eine insgesamt 10-minütige Verletzungspause einzufordern. Wird diese Gesamtzeit überschritten ist die Zeit wieder anzudrücken und der Spieler hat die Möglichkeit, innerhalb der restlichen Zeit sein Spiel weiterzuführen. Ist das nicht möglich, wird dies als Aufgabe gewertet und das Startrecht für die nächste Runde ist, unabhängig vom Spielstand, erloschen.


6.0 - Das Finale wird in jeder Disziplin mit 4 Spielern gegeneinander bestritten, die gleichzeitig auf der Bahn sind. (Ausnahme siehe Punkt 3.1) Es wird weiterhin nach Punkten in jedem Satz gespielt. Bei Kegelgleichheit werden die Punkte addiert und durch die Zahl der Punktgleichen Spieler geteilt (Bspw. bei 150 | 140 | 140 | 132 sind 4 | 2,5 | 2,5 | 1 Punkte zu vergeben oder bei 150 | 150 | 140 | 140 entsprechend 3,5 | 3,5 | 1,5 | 1,5 Punkte – d.h. es werden immer insgesamt 10 Punkte vergeben). Bei gleicher Punktzahl am Ende des Finals zählt zunächst das bessere Gesamtergebnis> besseres Abräumen> weniger Fehlwürfe zugunsten des Spielers> das niedrigste Einzelergebnis auf einer Bahn zu Ungunsten des Spielers.

7.0 - Startzeiten und Bahnbelegung in den K.O.-Spielen und im Finale sind bindend.

8.0 - Alle Bahnen gelten als „neutral“. Dies kann in der Qualifikation und den Finalspielen zu einer angepassten Bahnbelegung führen um die Wettbewerbe zeitlich zu optimieren, sportlich wie persönlich.

Genehmigt und beschlossen durch den Sportausschuss:

Mainz, den 15.03.2024



Peter Gerhardt (Sektionssportwart)