

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-rlp.de/service/ordnungen> sind die aktuell gültigen Durchführungsbestimmungen sowie die Links dazu veröffentlicht.

Teil B.2 – Landesmeisterschaften Sprint

Stand: März 2019

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.

1.1 - In der Qualifikation hat jeder Starter 3 Minuten Zeit zum Einspielen.

1.2 - Es werden zwei Sätze/Bahnen gespielt, für jede/n Satz/Bahn hat der Spieler 8 Minuten Zeit.

1.3 - Auf jeder Bahn werden 20 Wurf (10 Volle/10 Abräumen) gespielt.

2.0 - Die Ergebnisse der beiden 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 32 Spieler. Sollten sich weniger als 32 Spieler anmelden wird die K.O.-Runde mit 16, 8, 4, bzw. 2 Spielern durchgeführt.

3.1 - In der ersten K.O.-Runde spielt der 1. Platz der Qualifikation gegen den 32. oder 16. Platz der Qualifikation usw.

3.1.1 - Die Setzung der Duelle in der 1. K.O.-Runde wurde analog zu anderen Sportarten (z.B. Tennis) angepasst, sodass im Finale der 1. Platz der Qualifikation auf den 2. Platz der Qualifikation treffen kann.

3.2 - In jedem Duell der K.O.-Runde werden zwei Sätze/Bahnen gespielt (pro Satz/Bahn 10 Volle/10 Abräumen wie in der Qualifikation).

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

3.3 - Wenn in einem Satz/Bahn beide Spieler das gleiche Ergebnis haben wird ein Sudden Victory gespielt welches den Satz/Bahn entscheidet.

3.3.1 - Jeder Spieler hat im Sudden Victory um den Satzgewinn insgesamt einen Wurf. Die linke Bahn beginnt, erst danach folgt die rechte Bahn.

3.3.2 - Bis zur Entscheidung wird dies solange weitergeführt bis ein Spieler mehr Kegel hat.

3.4 - Bei Matchgleichstand (Jeder Spieler hat einen Satz/Bahn gewonnen) wird ein Sudden Victory gespielt welches das Duell entscheidet.

3.4.1 - Jeder Spieler hat beim Sudden Victory um den Matchgewinn insgesamt 3 Würfe. Die linke Bahn beginnt, erst danach folgt die rechte Bahn.

3.4.2 - Bei Gleichstand nach 3 Würfen werden die Bahnen gewechselt und dies immer wiederholt bis eine Entscheidung gefallen ist.

3.5 - Gewinner des Matches/Duellts ist derjenige mit 2 gewonnen Sätzen.

4.0 - Das Spiel (Einspielen, Wettkampf, Sudden Victory) ist erst aufzunehmen wenn dies durch eine Aufsichtsperson/Sportwart freigegeben wurde. Andernfalls werden die erzielten Kegel annulliert (der Wurf darf wiederholt werden) und es 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 sind an Personen gebunden und gelten für die volle Wurfdistanz des jeweiligen Starts. Verwarnungen werden nicht in die nächste Runde übernommen. Verwarnungen aus dem Satz werden nicht in ein anschließendes Sudden Victory übernommen. Verwarnungen im gespielten Sudden Victory sind nur für dieses gültig.

5.0 - Verringert sich das Teilnehmerfeld wenige Minuten vor dem Start der Qualifikation auf weniger als 32 oder 16 (evtl. durch Nichtantritt), wird es keine Freilose geben. Bei 31-17 Spielern in der Qualifikation rücken die besten 16 ins Achtelfinale vor, bei 15-9 Spielern rücken die besten Acht ins Viertelfinale usw. Wenn es genau 32, 16, 8 etc. Spieler sind, gehen alle in die nächste Runde.

5.1 - Muss ein Spieler seinen Start in der K.O.-Runde kurzfristig absagen, hat sein vorgesehener Gegner dennoch die 40er Serie zu spielen. Nimmt er dies nicht wahr, ist er disqualifiziert.

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

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

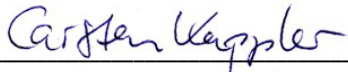
6.0 - Der 3. und 4. Platz wird ausgespielt. Sollte Rheinland-Pfalz mehr wie vier Startplätze bei einer Deutschen Meisterschaft erhalten, ermittelt sich der 5. Platz (mehr Startplätze gibt es pro Landesverband nicht) aus dem besten Gesamtergebnis des Spielers im Viertelfinale.

7.0 - Wenn ein Spieler gesundheitliche Beschwerden äußert, hat er die Möglichkeit pro Wurfserie eine insgesamt 5-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.

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

Genehmigt und beschlossen durch den Sportausschuss:

Kindsbach, den 31.03.2019



Carsten Kappler (Sektionssportwart)