

Zusatz- und Durchführungsbestimmungen Bohle des SKVMV zur Sportordnung des DBKV

Allgemeines

Für die Durchführung der Wettkämpfe sind die Sportordnung des DBKV und die nachfolgenden Bestimmungen in der jeweils gültigen Fassung maßgebend.

Spielplanung

Inmitten der Winterferien ist für Damen und Herren spielfrei.

Es finden keine Sportveranstaltungen am Karfreitag, Totensonntag und Heiligabend statt.

Mannschaftswettbewerbe allgemein

Alle Mannschaftswettbewerbe sind grundsätzlich im Blockstart durchzuführen. Sollten nicht in jedem Lauf alle Bahnen besetzt werden können gilt: In jedem Block haben mindestens drei zu wertende Spieler zu spielen. Alles weitere entscheidet der Turnierleiter.

Über 6 bzw. 8 Bahnen wird nur noch bei Turnieren mit mehr als 4 Mannschaften gespielt.

Die Startreihenfolge in Mannschaftswettbewerben ist grundsätzlich auszulosen.

Die Spielfähigkeit einer Mannschaft hat während eines Spieles ständig vorhanden zu sein. Der Spielfluß darf nicht gestört werden. Die Startreihenfolge innerhalb einer Mannschaft darf während des Wettkampfes geändert werden.

Einzelne Ausschreibungen können anderslautende Formulierungen enthalten.

Klubmeisterschaften

Die Ermittlung der Klubmeister der Herren, Damen, Senioren, sowie der Vereinsmeister der Jugend B und A erfolgen durch Turniere in Spielstaffeln und Entscheidungsspiele.

Bei Turnieren werden bei Holzgleichheit die Punkte geteilt.

Sind in Spielstaffeln nach allen Turnieren mehrere Mannschaften punktgleich, so entscheiden im gemischten Turniersystem die Holz der Turniere, an denen die betroffenen Mannschaften (ein bis vier Turniere) teilgenommen haben.

In Spielklassen mit normalem Turniersystem (Heim- und Neutrale Spiele) entscheiden die Holz der neutralen Turniere.

Mannschaften, die zu zwei Turnieren nicht antreten, scheiden aus. Die vergebenen Punkte werden nicht korrigiert. Mannschaften, die nicht antreten oder das Spiel eigenmächtig beenden, erhalten 0 Punkte. Mannschaften die antreten, aber das Spiel nicht mit der vorgesehenen Spieler bzw. Wurfzahl beenden, erhalten die Punkte entsprechend der Platzierung im Wettkampf. Es müssen aber mehr als die Hälfte der zu wertenden Spieler die vorgesehene Wurfzahl beendet haben. D. h. in den Landesligen der Damen, Herren und Senioren, sowie der Verbandsliga der Herren müssen 4 Spieler, in allen anderen Spielklassen 3 Spieler die vorgesehene Wurfzahl beendet haben.

In den Bezirksklassen der Herren und Senioren sind gemischte Mannschaften (Damen und Herren) zulässig.

Samstags stattfindende Klubspiele beginnen um 11:00 Uhr.

Vereinsmeisterschaften

Die Vereinsmeister der Damen, Damen A, Herren A und Herren B werden in Vor- und Endrunden LM ermittelt. Vorrunden gibt es, wenn mehr als 12 Mannschaften je Altersklasse gemeldet haben. Die Vorrundenstaffeln werden nicht nach Spielbezirken getrennt eingeteilt.

Die Vereinsmeister der Herren werden in Endrunden BM und Endrunden LM ermittelt.

Paarmeisterschaften

Paarmeisterschaften Damen, Herren, Mixed, werden bei BM und LM in einem Lauf durchgeführt. Jedes Paar spielt 200 Wurf, je Spieler/in 100 Wurf. Es erfolgt ein Spielerwechsel nach jedem Wurf. Absolviert ein Spieler/in zwei Wurf hintereinander, so ist der zweite Wurf als Fehlwurf zu werten.

Der Wechsel des Spielpartners in einer Saison ist nicht gestattet. Die Partner müssen einem Verein angehören.

Einzelmeisterschaften

Einzelmeisterschaften werden im Vor- und Endlauf entschieden, Vorlaufresultate werden nicht in den Endlauf übernommen. Damen B, Damen C, Herren B und Herren C spielen nur einen Lauf.

In allen Altersklassen (Erwachsene und Jugend) werden je Lauf 120 Wurf gespielt.

Abmeldungen haben in schriftlicher Form an die jeweils zuständige Stelle zu erfolgen.

Bei Absagen werden Nachfolgekader nominiert. Am Spieltag erfolgt keine Korrektur der Startlisten.

Alle Einzel und Paare, die bei den BM oder LM ohne Abmeldung nicht antreten, haben ein Bußgeld in doppelter Höhe der Startgebühren zu zahlen.

Wurfzahlen

Wurfzahlen bei Spiel über 6 Bahnen:

Bei 100 Wurf: Bahn 1 und 6 je 16 Wurf, Bahnen 2-5 je 17 Wurf in die vorgesehenen Gassen.

Bei 120 Wurf: Je Bahn 20 Wurf in die vorgesehenen Gassen.

Bei 120 Wurf über 4 Bahnen: Je 15 Wurf in alle Gassen.

Höchstwurfzahlen sind wie in der Sportordnung des DBKV vorgesehen. Bei ggf. stattfindenden Vorrunden LM der Vereinsmannschaftsmeisterschaften der Damen, Damen A, Herren A und B werden 100 Wurf gespielt. Ansonsten werden bei Vereinsmannschaftsmeisterschaften in allen AK der Erwachsenen 120 Wurf gespielt.

Bei Klubturnieren werden in allen Alters- und Spielklassen 120 Wurf gespielt.

Schreibdienst

Es ist bei allen Wettkämpfen jeder Wurf zu schreiben.

Auszählen

Bei Holzgleichheit wird zunächst ausgezählt, die letzten 5 Wurf je Ansatz, dann die letzten 6 Wurf usw.

Bei den Paarwettbewerben wird wie im Einzel ausgezählt, in Mannschaftswettbewerben die Ergebnisse aller Spieler/innen. In Einzel- und Paarwettbewerben wird ausgezählt, wenn die betreffenden Spieler/innen in einem Block auf der Bahn waren.

Wenn in verschiedenen Blöcken gespielt wurde, so hat das vorgelegte Ergebnis den Vorrang.

Sollte bei einer Entscheidung im Einzel-, Paar- oder Mannschaftswettbewerb für Vereine Holzgleichheit für die Vergabe der Medaillenplätze bestehen, so werden unter den Betreffenden für die Platzierung Entscheidungswürfe (Stechen) bis zur Entscheidung durchgeführt.

Stechen

Im Einzelwettbewerb auf einer Doppelbahn je 5 Wurf bzw. bei mehreren Holzgleichen auf die entsprechende Bahnenanzahl je 5 Wurf pro Bahn.

Bei zwei Holzgleichen also jeder 10 Wurf, bei drei Holzgleichen 15 Wurf usw. Sollte dabei noch Gleichheit bestehen, so wird unter den gleichen Bedingungen auf anderen Bahnen oder Aufsätzen bis zur Entscheidung weitergestochen. Anfangsbahnen sind auszulosen.

Im Mannschaftswettbewerb stellt jede Mannschaft im Stechen zwei Spieler, die unter den gleichen Bedingungen wie im Einzel das Stechen durchführen. Sollte dann noch Gleichheit bestehen, so werden neue Spieler benannt. Die Bedingungen bleiben gleich.

Im Stechen bei Paarwettbewerben werden auf einer Doppelbahn je 6 Wurf pro Paar bzw. bei mehreren Holzgleichen auf die entsprechende Bahnenanzahl je 6 Wurf absolviert. Beide Spieler des Paares spielen 3 Wurf je Bahn. Wechsel ist nach jedem Wurf.

Die Bahnen im Stechen müssen zusammenhängend sein. Es werden die Aufsätze wie im Lauf zuvor gespielt. Von der Bahn werden die Bahnen nach rechts genutzt. Die Anfangsbahn der Spieler wird ausgelost.

Eingewöhnungswürfe

Jede/r Spieler/in kann auf der jeweiligen Anfangsbahn fünf Eingewöhnungswürfe absolvieren. Möchte sie/er auf die Würfe verzichten oder weniger als fünf Würfe absolvieren, so hat sie/er das dem Schreiber/in vorher anzusagen (Anzahl ansagen). Wird nichts vereinbart, so gelten die ersten fünf Wurf automatisch als Eingewöhnungswürfe. Wird bei Eingewöhnungswürfen ausgewechselt, so darf die Wurfzahl (5) nicht überschritten werden.

Zuspätkommen

Mannschaften, die sich verspäten, haben die ausrichtende Mannschaft (Turnierleiter) telefonisch zu benachrichtigen. Die telefonische Benachrichtigung muß bis zum geplanten Wettkampfbeginn erfolgt sein, sofern die zu erwartende Verspätung größer als 15 Min. ist.

Nach 15 Min. beginnt auf jeden Fall das Spiel. Mit Beginn des 2. Durchganges erlischt aber jegliches Startrecht, auch bei vorheriger Information.

Zu spät kommen und Nichtantritt von Mannschaften ziehen ein Bußgeld von 5,- € je Spieler/in nach sich, wenn diese nicht durch Naturgewalten oder einen nachweislichen Verkehrsunfall zu begründen sind. Bei Nichtzahlung des Bußgeldes erfolgt Punktabzug bzw. Spielsperre.

Kommen Spieler/-innen oder Paare bei BM oder LM zu spät, so verlieren sie nicht automatisch das Startrecht. Voraussetzung ist eine vorherige telefonische Information der Wettkampfleitung. Es wird je Spieler/-in ein Bußgeld von 5,- € erhoben. Eine Einordnung erfolgt. Mit Beginn des 2. Durchganges erlischt aber jegliches Startrecht, auch bei vorheriger Information.

Spielunterbrechungen

Wenn auf einer 2-Bahnanlage eine Bahn ausfällt und der Defekt nicht innerhalb 30 Minuten behoben werden kann, wird das Spiel neu angesetzt. Bei 4- und größeren Bahnanlagen wird bei Ausfall einer Bahn, eine andere Bahn der Anlage genutzt. Die unterbrochenen Spiele auf der defekten Bahn werden wiederholt. Steht keine andere Bahn zur Verfügung, so werden die unterbrochenen und bereits beendeten Spiele dieser Bahn gestrichen, alle Spieler/innen erhalten Durchschnitt. Auf den verbleibenden Bahnen wird weitergespielt. Fällt mehr als eine Bahn aus, so wird das Spiel neu angesetzt.

Spielberechtigung für Klubmannschaften

siehe Jugendkonzeption Seite 67 / 68.

Spielberechtigung in Klubmannschaften

Bei den Klubspielen der Damen und Herren dürfen alle Altersklassen, außer der B-Jugend eingesetzt werden.

Herren A und B können in den Klubspielen der Senioren und Herren eingesetzt werden.

Spielberechtigung in Vereinsmannschaften

Einsätze in Klubmannschaften haben nichts mit Einsätzen in Vereinsmannschaften zu tun. Herren B dürfen in Vereinsmannschaften der Herren B oder der Herren A spielen. Herren A und Damen A können in Vereinsmannschaften ihrer Altersklasse oder bei den Damen bzw. Herren eingesetzt werden. Damen B dürfen bei den Damen A oder Damen eingesetzt werden. Alle Altersklassen, die wählen können, müssen sich für eine Altersklasse entscheiden. Juniorinnen und Junioren können nur bei den Damen bzw. Herren eingesetzt werden. A-Jugendliche sind in Vereinsmannschaften der Erwachsenen nicht spielberechtigt.

Spielberechtigung Paare und Einzel

An Paar- und Mixedwettbewerben der Damen und Herren dürfen außer der Jugend alle Altersklassen teilnehmen. Bei Einzelmeisterschaften startet jede/r Spieler/in in seiner/ihrer Altersklasse. Herren B und A, sowie Damen B und A können auf eigenen Wunsch eine Klasse tiefer starten (B in A, A in Damen bzw. Herren). Die Entscheidung ist vor der Klub- bzw. Vereinsmeisterschaft zu fällen und gilt für die gesamte Saison.

Diese Entscheidung hat nichts mit der Vereinsmannschaftsmeisterschaft zu tun.

Die Herren C führen eigenständig nur Einzelmeisterschaften durch. Sie können sich für ihre Altersklasse, als auch für die Herren B oder A entscheiden. Bei allen Wettbewerben über die Einzelmeisterschaften hinaus werden sie wie Herren B behandelt. Jede/r Spieler/in darf im Einzel nur in einer Altersklasse starten.

Festkegeln

In den Klubmannschaften der Erwachsenen und Vereinsmannschaften der Jugend dürfen alle Spieler/innen in einer Saison in maximal 10 Spielen eingesetzt werden.

Wenn Spieler durch Einsätze in der Bundesliga mehr als 8 Spiele absolvieren, dürfen sie in 2 Spielen unterhalb der Bundesliga eingesetzt werden.

Bei mehr als 2 Spielen unterhalb der Bundesliga dürfen bis zum Ende der Spielserie für die unteren Mannschaften 10 Spiele nicht überschritten werden.

Nach dem Ende der Spielserie der unteren Mannschaften ist der Einsatz in der Bundesliga wieder uneingeschränkt möglich.

Diese Regelung gilt für Damen-, Herren- und Seniorenspielklassen (je 10 Spiele) getrennt.“

In Relegationsspielen dürfen Spieler/-innen eingesetzt werden, die die meisten Spiele in der betroffenen und niedrigeren Mannschaften zusammen absolviert haben.

Spielerpaß

Die Spielerpässe sind vor jedem Wettkampf durch die Wettkampfleitung zu kontrollieren. Der Start in Klubspielen ist in das Einlegeblatt durch den Turnierleiter einzutragen. Es muß bei den Herren A und B bei der Eintragung zu erkennen sein, ob es sich um einen Einsatz bei den Herren oder Senioren gehandelt hat. Erfolgen keine Eintragungen, so wird ein Bußgeld von 5,- € erhoben.

Der Spielerpaß hat laut Sportordnung des DBKV in Ordnung zu sein.

1. Registriernummer / Kennbuchstaben (MV)
2. Aktuelles erkennbares Lichtbild, eigenhändige Unterschrift
3. Vorname, Name, Geburtsdatum
4. Staatsangehörigkeit
5. Bestätigung des Landesverbandes
6. Spielberechtigung für den Klub
7. Spielberechtigung für den Verein
8. Eintrittsdatum
9. DKB-Marke
10. Einlegeblatt (blau-weiß)

Die Beitragsmarke 2009 muß bei allen Wettkämpfen ab 01.01.09 nachgewiesen werden.

Kann bei Spielbeginn der Spielerpaß nicht vorgelegt werden, oder es wird Unvollständigkeit festgestellt, so ist pro Spieler/in ein Bußgeld von 2,50 € zu zahlen. Die fehlenden bzw. unvollständigen Unterlagen, sowie eine Kopie des Einzahlungsbeleges sind innerhalb von 6 Tagen (Poststempel) dem Staffelleiter/Wettkampfleiter zuzusenden. Anderenfalls gilt das Spiel als verloren bzw. es erfolgt Disqualifikation. Diese Regelung gilt für alle Wettkämpfe. Die Spieler/innen sind bis zur Vorlage nicht spielberechtigt. Eine fehlende Spielberechtigung für den Klub und Verein (6. und 7.) zieht bei allen Wettkämpfen ein Startverbot nach sich.

Bahnbedingungen und Material

Gespielt wird nur auf abgenommenen Bahnen, die den Normen des DBKV oder SKVMV entsprechen. Es gilt die Einstufungsliste des Bahn- und Technikwartes.

Mit den Bahnbetreibern bestehen Verträge über die Wettkämpfe. Die Bahnmiete beträgt max. 3,20 € bei Bundeskegelbahnen, bei anderen Anlagen max. 2,40 € je 120 Wurf.

Mängel auf Bahnen sind auf dem Spielbericht zu vermerken. Bahnmieten zahlen die Mannschaften Vorort.

Bei Minusgraden auf Bahnen dürfen Spiele nur mit Einverständnis aller Mannschaften durchgeführt werden. Bei weniger als +10 Grad kann lange Sportkleidung getragen werden.

Mannschaftsstarke Jugend

Alle Jugendmannschaften 5 Spieler/innen. Die besten 4 Resultate werden gewertet. Es gibt ein Streichresultat. Zur Erzielung der vier Ergebnisse dürfen nur 5 Spieler eingesetzt werden. Bei Auswechslung darf kein 6. Spieler eingesetzt werden.

Mannschaftsstarke Erwachsene

Landesliga Damen, Herren und Senioren:	6 Spieler/-innen
Verbandsliga Herren:	6 Spieler
Verbandsliga Senioren:	6 Spieler, davon 1 Streichresultat
Bezirksliga und Bezirksklasse Herren:	6 Spieler, davon 1 Streichresultat
Bezirksliga und Bezirksklasse Damen:	5 Spielerinnen, davon 1 Streichresultat
Bezirksliga und Bezirksklasse Senioren:	5 Spieler, davon 1 Streichresultat

In den Spielklassen, in denen es Streichresultate gibt, kann auch mit 1 Spieler/in weniger angetreten werden. Dann entfällt das Streichresultat. Unabhängig davon kann zusätzlich ausgewechselt werden. Bei Aufstiegsspielen wird mit der Mannschaftsstärke gespielt, die in der zu erreichenden Spielklasse üblich ist.

Bei Spielen um den Klassenerhalt wird mit der Mannschaftsstärke gespielt, die in der derzeitigen Spielklasse üblich ist.

Alle Vereinsmannschaften 4 Spieler/innen.

Wurfwertung

Durchläufer bei der B-Jugend werden nicht gewertet und wiederholt. Wenn eine Kugel die Bahn kurz vor dem Einschlag verläßt, wird dieser Wurf als Fehlwurf gewertet, auch wenn der Gassenkegel fällt.

Als gefallene Kegel werden gewertet:

- ein Kegel, der durch die Kugel, durch Kegelschlag
- durch von der Seitenwand kommende Kegel,
- durch Schnüre zu Fall gebracht werden.

Desweiteren wenn der Kegel nach dem Einschlag mit der Grundfläche den Mittelpunkt der Standplatte verlassen hat, neben oder auf einer anderen Platte steht.

Diese Regelung gilt für alle Bahnen ohne elektrische oder elektronische Bildanzeige.

Bei elektrischer oder elektronischer Bildanzeige wird nach Anzeige geschrieben, es sei denn, die Anzeige ist fehlerhaft. Wenn das Trefferbild nicht mit der Anzeige übereinstimmt, wird das höhere Ergebnis gewertet. (Dann entscheiden Wettkampfleiter, Schiri, Schreiber.)

Die Spielzwischenergebnisse sind, wenn die technischen Voraussetzungen es zulassen, von Bahn zu Bahn zu übernehmen. Der Spieler/in darf erst nach eingegebenem Ergebnis und dessen Kontrolle das Spiel auf der neuen Bahn fortsetzen.

Ein Wurf in die falsche Gasse (Fehlwurf) ist gegeben, wenn durch direkte Kugeleinwirkung der Gassenkegel nicht zu bespielenden Gasse zu Fall gebracht wurde. Der Schreiber hat den Spieler/in vor dem nächsten Wurf davon in Kenntnis zu setzen, der Spieler/in muß den Hinweis bestätigen. Setzt der Schreiber den Spieler/in nicht in Kenntnis, kann kein Fehlwurf gewertet werden. Der Schreiber hat den Spieler/in vom Gassenwechsel in Kenntnis zu setzen. Der Spieler/in hat den Hinweis zu bestätigen. Bei elektrischer oder elektronischer Bildanzeige ist der Spieler/in selbst für den Gassenwechsel verantwortlich. Für alles weitere gelten die Bestimmungen des DKB.

Spielkleidung

Mannschaften haben in einheitlicher Spielkleidung zu spielen. Die farbliche Gestaltung ist nicht vorgeschrieben. Die Kleidung muß handelsüblicher Sportkleidung entsprechen. Radler sind nicht zulässig. Bei Einzel-, Paar- und Vereinsmannschaftsmeisterschaften gilt folgende Regelung:

Es ist Vereins- oder Klubkleidung eines der Klubs, die Mitglied des Vereins sind, zu tragen.

Es darf auch bei Vereinsmannschaftswettbewerben Klubkleidung getragen werden, wenn unter dem Vereinsnamen gestartet wird, der anders ist. Mannschaften, Paare Damen und Herren müssen aber einheitlich gekleidet sein. Alle Paare oder Mannschaften des Vereins bei einer Veranstaltung müssen nicht gleich gekleidet sein, nur das Paar oder die Mannschaft untereinander. Paare Mixed müssen nicht gleich gekleidet sein. Es wird grundsätzlich bei diesen Meisterschaften für den Verein gestartet. Entscheidend für die Vereinszugehörigkeit ist die Eintragung im Spielerpaß unter Verein.

Mannschaften, die Werbung auf der Spielkleidung tragen, haben diese genehmigen zu lassen. Anträge in der Geschäftsstelle. Es sind je Werbeträger (Sponsor) 10,- € Gebühren an den SKVMV abzuführen.

Ergebnisübermittlung / Spielführung

Spielberichte erhalten die beteiligten Mannschaften, die Staffelleiter, in den Jugendligen der Landesjugendwart und die Pressestelle (jeweils nur per Post o. eMail).

Die Ergebnisse sind am selben Tag an die Pressestelle (Gert Mayer, Tel./Fax o. eMail) zu übermitteln. Erfolgt dieses nicht, so wird ein Bußgeld von 10,- € erhoben.

Die Spiele werden durch die vorgesehenen Mannschaften geleitet. Wettkampfleiter dürfen Sportfreunde/innen mit einer Teilnahmebescheinigung für den Lehrgang "Sportordnung und Zusatz- und Durchführungsbestimmungen des SKVMV" sein. Die Nummer der Teilnahmebescheinigung ist auf dem Spielbericht bei der Unterschrift des Turnierleiters mit zu vermerken. Kann eine Mannschaft, die als Turnierleiter verantwortlich ist, keinen Sportfreund mit einer Teilnahmebescheinigung stellen, so übernimmt eine andere Mannschaft die Turnierleitung. Die eigentlich verantwortliche Mannschaft zahlt an die durchführende Mannschaft eine Aufwandsentschädigung von 10,- €. Kann keine Mannschaft einen Sportfreund mit einer Teilnahmebescheinigung stellen, so leitet die eigentlich verantwortliche Mannschaft das Turnier und hat ein Bußgeld von 10,- € an den SKVMV zu zahlen.

Nach Anerkennung der Wettspielergebnisse durch die Unterschrift des Mannschaftsleiters und des Turnierleiters auf dem Spielbericht, ist keine Ergebniskorrektur mehr möglich.

Eine Korrektur ist nur möglich, wenn der Staffelleiter einen Aufrechnungsfehler feststellt.

Die Spielberichte sind von allen Mannschaften und dem Wettkampfleiter zu unterschreiben.

Die Spielberichte sind vollständig ausgefüllt am 1. Werktag nach dem Spiel abzuschicken. Mängel bei Erstellung, Unvollständigkeit, nicht termingerecht oder falsch verschickte Spielberichte ziehen ein Bußgeld von 10,- € nach sich.

Zu einem vollständig ausgefüllten Spielbericht gehören Vorname, Name, Paßnummer, Spielort, Datum, Spielklasse. Bei Auswechslungen muß ersichtlich sein, wer nach wieviel Wurf für wen eingewechselt wurde.

Die Staffelleiter der Landes- und Verbandsligen (außer Jugend) geben die namentlichen Mannschaftsmeldungen an die Staffelleiter der Bezirke weiter.

Gastronomie

Der Verzehr mitgebrachter Speisen und Getränke bei den Wettkämpfen ist untersagt. Eine Ausnahme bilden Sportgetränke. Bei Nichteinhaltung nimmt der Bahnbetreiber sein Hausrecht wahr und verweist die betreffenden Personen (auch Zuschauer) von der Anlage. Der Turnierleiter kontrolliert die Einhaltung dieser Festlegung. Er hat das Recht bei Zuwiderhandlung zu verwarnen und zu disqualifizieren. Eine Ausnahme bilden Anlagen ohne Versorgung. Das Rauchen auf der Wettkampfstätte und in den angrenzenden Vorräumen ist untersagt.

Sonstiges

Am Spieltag ist den beteiligten Mannschaften bzw. Spielern/innen ein Training auf den Wettkampfbahnen untersagt. Spielen zwei Mannschaften eines Klubs bzw. Vereins in einem Wettkampf, so ist der Start nur in einer Mannschaft möglich.

Der jeweilige Spielbeginn ist festgelegt. Eine zeitliche Verlegung ist nur in Ausnahmefällen möglich und bedarf der Absprache mit der Geschäftsstelle.

Das gilt für alle AK und Staffeln ab Bezirksebene.

Bei Verlegungen / Neuansetzungen von Wettspielen haben die Klubs / Vereine den Erhalt der schriftlichen Information der Geschäftsstelle zu bestätigen (schriftlich).

Mannschaften sind in allen Altersklassen erst mit der Zahlung der Startgebühren startberechtigt. Für gemeldete Mannschaften ist grundsätzlich Startgeld zu entrichten, auch wenn sie wieder abgemeldet werden (außer Jugend).

Die Genehmigung der Trikotwerbung ist bei den Spielen der Turnierleitung/Wettkampfleitung vorzulegen, ansonsten wird ein Bußgeld von 5,- € erhoben.

Bei Unregelmäßigkeiten oder Unstimmigkeiten wird nach den Bestimmungen der Rechts- und Verfahrensordnung des SKVMV entschieden. Die Staffelleiter führen ein Platzziffersystem zur Erstellung der Rangliste.

Zur Teilnahme an der Siegerehrung besteht Pflicht. Die Ehrung ist in Sportkleidung durchzuführen. Anderenfalls erfolgt keine Ehrung. Die Betreuung auf der Bahn darf nur in Sportkleidung erfolgen. Der Betreuer darf den Spielerbereich nicht betreten und andere Spieler nicht behindern, so z. Bsp. durch laute Anweisungen. Bei Zuwiderhandlung wird der Betreuer von der Bahn verwiesen. Der Schreiberdienst ist mit Sorgfalt zu verrichten. Der Schreiber hat die Funktion eines Schiris. Der Bahnbetreiber ist für die Beseitigung von schwerwiegenden Störungen verantwortlich. Für die Beseitigung kleinerer Störungen, wie Verschlingungen oder liegende gebliebene verklemmte Kugeln, ist die Mannschaft des Spielers verantwortlich.