Österreichischer
Behindertensportverband

Regulativ
und
Durchführungsbestimmungen
Kegeln

Österreichischer Behindertensportverband
http://www.oebsv.or.at

Kegeln

Status: ÖM (Einzel und Mannschaft) Faus M (derzeit ausgesetzt)

Kontakt Österreich:

- Österreichischer Behindertensportverband **ÖBSV**
  Brigittenauerlände 42
  1200 Wien
  Tel.: +43/1/332 61 34 15
  www.oebsv.or.at

- Klaus Althuber
  Jäger von Waldaustraße 6
  4523 Neuzeug
  E-Mail: KlausAlthuber@a1.net

- Österreichischer Sportkegel und Bowlingverband **ÖSKB**
  Huglgasse 13-15/2/2/6
  1150 Wien
  Tel.: +43/1/982 18 02
  E-Mail: Oeskb@aon.at
  http://www.oeskb-kegeln-bowling.at/oeskb/indexoeskb.htm

Kontakt international:

- INAS FID http://www.inas-fid.org/index.html
- Federation Internationale des Quilleures http://www.fiq.org/

Regulativ national:

- Regulativ des Faus M 2009 für ÖM Mannschafts- und Einzelwertung
  Stand:Juni 2009
- Sportordnung des ÖKSB 2009
  http://www.oeskb-kegeln-bowling.at/oeskb/indexoeskb.htm

Regulativ international:

- Ordnungen der **FIQ-WNBA** http://www.fiqwnba-nbc.de/wnba/frame1.htm
- Regeln Kegeln Classic, Bole und Schere des DBS 2007
  http://www.dbs-npc.de/DesktopDefault.aspx?tabid=61&tabindex=-1&centermoduleid=737&multiid=130&lm=true&dm=true&teasergrossmaxbreite=400&teasergrossmaxhoehe=300

Stand: Juni 2009

Kurzbeschreibung Kegeln:

Das Kegelspiel ist eine der ältesten Sportarten. Bereits die alten Ägypter kegelten. Bei archäologischen Ausgrabungen fand man Teile eines Kinder-Kegelspiels aus dem Jahre 3.500 vor unserer Zeitrechnung, Wandreliefs in Grabstätten stellen Spielszenen dar. Das heutige Kegeln dürfte seine Urform im Spiel der germanischen Stämme (Steinzielwerfen auf drei, sieben oder neun Kegel-Knochen) haben.
Kegeln ist eine Präzisionssportart, bei der der Spieler zumeist von einem Ende einer glatten Bahn (Kegelbahn) aus mit kontrolliertem Schwung eine Kunststoffkugel ins Rollen bringt, um die am anderen Ende der Bahn aufgestellten neun Kegel umzulegen. Es besteht eine Verwandtschaft mit dem Bowling: Beim traditionellen Kegeln gibt es neun Kegel, beim Bowling dagegen zehn, die Pins genannt werden
Sportkegeln wird als Einzel- und Mannschaftssportart betrieben. Eine Mannschaft besteht aus sechs, in manchen unteren Klassen auch vier Spielern. Außerdem werden Paar- und Mixed-Wettbewerbe abgehalten. Neu dazugekommen sind Tandem- und Sprintwettbewerbe, die im K.O.-System gespielt werden. Insgesamt gibt es rund 115.000 Classic-Kegler weltweit.

Klassifizierung Mentalbehinderte
Startberechtigt in dieser Klasse sind Menschen mit mentaler Behinderung, Down Syndrom, Lernbehinderung, Verhaltensstörungen, etc., die einen IQ von unter 75 aufweisen.
Derzeit gibt es trotz der großen Bandbreite an Behinderungsformen nur eine Klasse, es wird aber an neuen und gerechteren Klassifizierungssystemen gearbeitet.
Ein Sportler hat eine mentale Behinderung, wenn er/sie diese dauerhafte Intelligenz- und Erwerbsminderung bestätigt hat.

In Österreich:
Durch .....
- ***ein fachärztliches und psychologisches Gutachten***
- ***einen Ausweis vom Bundessozialamt***
- ***einen Bescheid der Landesregierung***

Registrierung von Athleten mit intellektuellen Beeinträchtigungen bei INAS-FID

Der Weltverband INAS-FID schreibt für die Ausstellung eines Spielerpasses/ Sportpasses ein umfangreiches Registrierungsverfahren vor. Ziel dieses Verfahrens ist es, das ausgeschlossen wird, das Menschen ohne Behinderung an Sportveranstaltungen für Menschen mit intellektuellen Beeinträchtigungen teilnehmen.

Die Mitgliedsnationen von INAS-FID sind verpflichtet, ein sogenanntes "National Eligibility Committee (NEC)" einzurichten, das vom "National Eligibility Officer (NEO)" geleitet wird. Das INAS-FID-Registrierungsverfahren wurde in den vergangenen Jahren mehrfach überarbeitet und weiter verbessert. Das gesamte Verfahren setzt sich aus mehreren Teilen und Aufgabenschwerpunkten zusammen.

Kurzfassung (Verfahren gültig seit April 2005)

- IQ-Test
- Psychologisches Gutachten
- Nachweis über den Eintritt der Behinderung vor dem 18. Lebensjahr
- Sportliches Gutachten des Bundestrainers (seit Juli 2008)

Weitere Informationen zu dem Registrierungsverfahren finden Sie auf der Homepage des Weltverbandes INAS-FID http://www.inas-fid.org/athletereg.html

Status in Österreich: ÖM Einzel- und Mannschaftswertung FAUS M

Dieses Regulativ wurde nach der Sportordnung des ÖSKB (Österreichischer Sportkegel und Bowling Verband) erstellt. ***Bereiche die speziell für den Behindertensport erstellt wurden sind besonders gekennzeichnet (kursiv & fettes Schriftbild).***
Für die Durchführung von LM und ÖM gelten die Durchführungsbestimmungen des ÖBSV.

Bewerbe:
- Mannschaftswertung
- Einzelwertung

1. SPORTKEGELN / GRUNDREGELN

Sportkegeln ist ein Wurf- und Zielspiel, bei der eine Kugel, die durch Armschwung während des begrenzten Anlaufes und Aufsetzens auf der Aufsatzbohle in Bewegung gebracht wird um die auf der Bahn stehenden Kegel zu Fall zubringen.
Es wird auf neun Kegel gespielt, wobei zwischen dem Spiel ins Volle und dem Abräumen zu unterscheiden ist. Beim Spiel ins Volle werden bei jedem Wurf die gefallenen Kegel gewertet und wieder aufgestellt. Beim Abräumen ist solange auf die vom vorhergehenden Wurf übrig gebliebenen Kegel zu spielen, bis alle neun Kegel zu Fall gebracht wurden. Ziel des Abräumens ist, möglichst oft alle neun Kegel abzuräumen.
Für alle Spieler, Betreuer, Schiedsrichter, Hilfsschiedsrichter und Bahndienste gilt für die Dauer ihres Einsatzes auf der Bahn absolutes Alkohol- und Rauchverbot.

Dem Sportler bleibt es überlassen ob er mit „Lochkugeln“ oder „Volle Kugeln“ spielt, ein Wechseln der Kugel während des Bewerbes ist nicht erlaubt.

2. SPIELBERICHTE / WURFSCHEIN

Für jeden Teilnehmer / Mannschaft ist ein Wurfprotokoll zu erstellen. Dieses muss den Mannschaftsnahmen, den Namen des Sportlers, Kegelzahl in die Vollen, Gesamtkegelzahl und Anzahl der Fehlwürfe enthalten. Die Gestaltung des Wurfprotokolls bleibt dem jeweiligen Veranstalter überlassen. Ist auf der Anlage ein Wurfschreiber vorhanden, muss dieser aktiviert sein und die jeweiligen Ausdrücke mit dem Namen des Sportlers gekennzeichnet sein, dieser ist dem Wurfprotokoll beizulegen. Vorlage – Siehe Anhang.

3. SPIELBEREICH

Der Spieler hat sich während seines Starts ausschließlich im Spielbereich aufzuhalten. Der Spielbereich hat die Größe 6,50 x 1,70 m. Er wird durch eine 5 cm breite weiße Bodenmarkierung begrenzt. Alle Grenzlinien dürfen betreten, aber nicht übertreten werden.
Ausnahme: Bei Entnahme der Kugel aus dem Kugelkasten darf die seitliche Begrenzungslinie übertreten werden.
Der Spielbereich darf nur mit Zustimmung des Schiedsrichters verlassen werden.
Die Vorstellung der Spieler auf den jeweiligen Bahnen erfolgt vor der Einspielzeit. Der offizielle Start des Spielers beginnt mit der Einspielzeit, das Spiel mit der Bahnfreigabe durch den Schiedsrichter.
Ebenso erfolgt der Bahnwechsel erst auf die entsprechende Anweisung durch den Schiedsrichter.
Das Abstellen von offenen Trinkgefäßen, Gläsern und Glasflaschen im Spielbereich und in unmittelbarer Nähe des Spielbereiches ist verboten.

4. ABGEGEBENER WURF

Hat die Kugel nach der Entnahme durch den Spieler aus dem Kugelkasten, gewollt oder ungewollt, die vordere Begrenzungslinie des Spielbereiches überrollt, ist dies als abgegebener Wurf zu werten.

5. ALLGEMEINE WERTUNG

In der Regel erfolgt die Wertung nach den gefallenen Kegel.
Bei Kegelstellautomaten ist die elektrische Bildanzeige für die Wertung maßgebend.
Alle innerhalb der erlaubten Zeitspanne erzielten und im elektronischen Bildanzeiger angezeigten Kegel sind zu werten. Offensichtliche Fehler in der Anzeigevorrichtung sind vom Schiedsrichter zu überprüfen. Ist ein Fehler nicht zu beheben, werden die tatsächlich gefallenen Kegel gewertet. Bei seillosen Kegelstellautomaten werden Kegel, die durch Maschinenteile umgeworfen werden, nicht gewertet. Vor Abgabe eines Wurfes muss die Kegelstellvorrichtung aufnahmebereit sein, sonst ist der
Wurf ungültig und muss wiederholt werden. Bei bewusstem Spiel in die nicht aufnahmebereite Kegelstellvorrichtung ist der Spieler vom Schiedsrichter zu verwarnen. Im Wiederholungsfall wird der Wurf als Nullwurf gewertet.
Kegel, die nach dem Kugelabwurf, jedoch vor dem Kugeleinschlag umfallen, zählen nicht, der Wurf muss wiederholt werden. Kegel, die durch eine aus der Kugelfanggrube zurückprallende Kugel umgeworfen werden, zählen als nicht gefallen. Anbanden der Kugel liegt vor, wenn die Kugel vor Treffen eines Kegels eine der Seitenwände der Bahn berührt bzw. aus der Fehlwurfrinne auf die Kugellauffläche zurückrollt. In diesem Falle bleiben die so zu Fall gebrachten Kegel ohne Wertung und sind im Abräumspiel wieder aufzusetzen. Bei tauglicher Anbandekontrolle erfolgt die Trefferannullierung selbsttätig auf der Anzeigevorrichtung.
Die optische Anzeige (Wurfanzahl, Zahl der gefallenen Kegel bzw. Summe der gefallenen Kegel) bei Zählwerken der Automatikbahnen kann für die Eintragung auf dem Wurfschein herangezogen werden, ist aber nicht allein für die Wertung maßgebend. Registrierstreifen der Ergebnisdrucker sind bei zu spätem Druckauftrag wegen Zeitüberschreitung auf die gültig anerkannte Wurf- und Kegelanzahl richtig zu stellen und müssen anerkannt werden. Bei Vorhandensein eines Zählwerkes muss dieses eingeschaltet sein. Die erspielten Ergebnisse sind von Bahn zu Bahn mitzuaddieren. In Zweifelsfällen, ob ein Kegel als gefallen gilt, hat der Betreuer, (ist kein Betreuer anwesend, der Spieler) Einspruchsrecht beim Schiedsrichter, der hierüber allein Entscheidungsberechtigt ist. Dieses Einspruchsrecht kann allerdings nur vor Abgabe des nächsten Wurfes geltend gemacht werden.
Das Ablegen einer bereits aufgenommenen Kugel auf der Bahnoberfläche vor dem Abwurf, das Berühren des Bodens mit der Hand oder dem Knie (ausgenommen bei einem Sturz), sowie das Abstützen am Kugelrücklauf oder an der Wand als Hilfestellung nach dem Kugelabwurf ist grundsätzlich verboten, wird aber nicht geahndet – Der Sportler bzw. der Betreuer ist aber durch den Schiedsrichter über einen korrekten Ablauf und ein entsprechendes Training aufgeklärt werden.

6. FEHLWURF

Als Fehlwurf gilt das Nichttreffen von Einzelkegel und Kegelgruppen, das Anbanden der Kugel und wenn die Kugel die Lauffläche verlässt. Ausnahme siehe 1.4 Wertung

7. VERWARNUNG

Alle Verstöße gegen die Sportordnung oder die Sportdisziplin werden mit einer Verwarnung geahndet.
Der Spieler bzw. der Betreuer muss über die Gefahr eines Verstoßes vor der ersten Verwarnung aufgeklärt werden – Sollte es dem Spieler oder Betreuer aufgrund der Behinderung des Sportlers nicht möglich sein sich an die Anweisungen des Schiedsrichters zu halten, muss vor dem nächsten Wurf das Wettkampfgericht einberufen werden.

Damit der Spieler sichtbar in Kenntnis gesetzt wird, dass eine Verwarnung ausgesprochen wurde, muss der Schiedsrichter die gelbe, die gelbrote oder die rote Karte zeigen und erklären welcher Regelverstoß begangen wurde.
Ausgenommen davon sind die Regelverstöße wegen Übertreten des Spielbereichs nach vorne, die durch Aufleuchten der gelben oder roten Lampe an der Anzeige angezeigt und bei der Wertung der Kegel berücksichtigt werden. Dieses Anzeigen gilt als Verwarnung ohne dass der Schiedsrichter tätig werden muss. Der Schiedsrichter ist an die Anzeige der Verwarnung nicht gebunden. Er kann diese Verwarnung aufheben.
FÄLLT EINE ÜBERTRETUNGSANZEIGE AUS, SIND ALLE ÜBRIGEN ÜBERTRETUNGSANZEIGEN DER BAHNANLAGE IN BETRIEB ZU HALTEN
Alle Verwarnungen müssen auf dem Wurfschein mit Angabe des Regelverstoßes vermerkt werden.
Nach der ersten Verwarnung bleiben alle nicht den Regeln entsprechenden Würfe ohne Wertung.
Erster Regelverstoß: Gelbe Karte, das Wurfergebnis wird gewertet.
Jeder weitere Verstoß: Gelbrote Karte, das Wurfergebnis wird nicht gewertet.
Ausschluss: Rote Karte, das Wurfergebnis wird nicht gewertet.

Wird ein Spieler ausgeschlossen (**ROTE KARTE**), bleibt das bis zum Ausschluss erreichte Ergebnis aufrecht, ein anderer Spieler darf nicht eingewechselt werden.

Folgende Regelverstöße werden geahndet:
a.) Übertreten der Bodenmarkierungen des Spielbereiches (ausgenommen bei Kugelentnahme).
b.) ***Aufsetzen der Kugel neben der Aufsatzbohle oder auf der Kugellauffläche wird nicht geahndet, der Sportler bzw. der Betreuer sollten aber vom Schiedsrichter über ein entsprechendes Training aufmerksam gemacht werden.***
c.) ***Berühren des Bodens mit der Hand oder dem Knie als Hilfestellung nach dem Kugelabwurf (ausgenommen bei einem Sturz) wird nicht geahndet, der Sportler bzw. der Betreuer sollten aber vom Schiedsrichter über ein entsprechendes Training aufmerksam gemacht werden.***
d.) ***Abstützen am Kugelrücklauf oder an der Wand nach dem Kugelabwurf wird nicht geahndet, der Sportler bzw. der Betreuer sollten aber vom Schiedsrichter über ein entsprechendes Training aufmerksam gemacht werden.***
e.) Absichtliches oder bewusstes Spiel in die nicht aufnahmebereite Kegelstelleinrichtung.
f.) Unsportliches Verhalten.
Unsportliches Verhalten ist:
a.) Wenn der Spieler nach Aufforderung durch den Schiedsrichter nicht mit dem Spiel beginnt oder dieses nicht fortsetzt.
b.) Nichtanerkennen von Schiedsrichterentscheidungen.
c.) Störung oder Behinderung des Gegners.
d.) Lautes störendes Sprechen, Singen, Schreien usf.
e.) Diskussion mit den Zuschauern.
f.) Beleidigung von Schiedsrichtern, Sportfunktionären oder Zuschauern.
Bei stark unsportlichem Verhalten oder bei wiederholten Verstößen gegen die Sportdisziplin kann vom Schiedsrichter ein Ausschluss (Rote Karte) ausgesprochen werden.

8. NULLWÜRFE

Nullwürfe sind alle nach der ersten Verwarnung durchgeführten Würfe, die nicht den Regeln entsprechen (Gelbrote Karte).
Sie werden mit "NULL" gewertet und wie folgt geschrieben:
Spiel in die Vollen: Getroffene Kegel werden geschrieben und mit X durchgestrichen (entwertet).
Abräumen: Getroffene Kegel werden geschrieben und mit X durchgestrichen

(entwertet), aber nicht wieder aufgestellt. Auf das verbleibende Bild muss weiter gespielt werden.

9. EINSPIELZEIT

Jeder Spieler hat vor dem Start auf seiner Anfangsbahn bis zu 5 Wurf Einspielzeit.
Die Vorstellung erfolgt vor der Einspielzeit.
Der offizielle Einsatz des Spielers beginnt bereits mit der Einspielzeit. Das Spiel beginnt mit Kommando des Schiedsrichters.
Die Einspielzeit kann nur einmal in Anspruch genommen werden. Einwechselspieler haben keine Einspielzeit.

10. ERLAUBTE ZEITDAUER

Die erlaubte Zeitdauer für eine Wurfserie von 30 Wurf kombiniert beträgt 12 Minuten .
Bei Zeitüberschreitung werden die nach Ablauf der erlaubten Zeit getätigten Würfe nicht mehr gewertet.
Unterbrechungen, die nicht vom Spieler verursacht wurden, sind festzuhalten und dem Zeitlimit zuzuschlagen.
Geeignete Zeituhren sind so aufzustellen, dass sie für die Spieler und die Schiedsrichter gut sichtbar sind. Die Zeituhren müssen jederzeit angehalten werden können.
Ist eine Einhaltung des Zeitrahmens durch die Behinderung des Sportlers nicht möglich so liegt es im Ermessen des Schiedsrichters die Zeit gegebenenfalls anzuhalten – der Sportler bzw. der Betreuer sollten aber vom Schiedsrichter über ein entsprechendes Training aufmerksam gemacht werden.

11. SPIELARTEN

Spiel in die Vollen: Nach jedem Wurf werden die gefallenen Kegel wieder aufgestellt.
Abräumen: Es wird solange auf das verbleibende Kegelbild gespielt, bis alle neun Kegel gefallen sind, erst dann wird wieder aufgestellt.
Kombiniertes Spiel: Bei einer Wurfserie wird die erste Hälfte der Würfe in die Vollen und die zweite Hälfte der Würfe auf Abräumen gespielt.

12. WURFSERIE, WURFANZAHL

Alle Bewerbe werden kombiniert durchgeführt;
Und zwar:
a.) Je Bahn 30 Wurf = 1 Wurfserie = 15 Wurf in die Vollen und 15 Wurf abräumen.
Die Wurfanzahl beträgt für den Bewerb
(a.) Demobewerb Einzel Herren/Damen 1 mal 120 Wurf (= 4 Wurfserien))
b.) Einzel Herren/Damen 1 mal 60 Wurf (= 2 Wurfserien)
(c.) Demobewerb Mannschaft Herren/Damen 4 mal 120 Wurf (= 4 mal 4 Wurfserien))
d.) Mannschaft Herren/Damen 4 mal 60 Wurf (= 4 mal 2 Wurfserien)

13. BAHNWECHSEL:

Der Bahnwechsel hat immer nach 30 Wurf (= 1 Wurfserie) zu erfolgen. Die Bahnen werden nur nach Aufforderung der Schiedsrichter gewechselt. Die Bahneinteilung ist aus dem Startplan und durch die Anweisung des Schiedsrichters ersichtlich. Den Sportlern ist es nicht erlaubt die Bahn ohne Aufforderung zu verlassen – dies gilt auch beim Wechsel der Bahnen. Für eine Mannschaft = 4 Spieler sind zwei nebeneinander gelegene Bahnen vorzusehen.

14. MANNSCHAFTSBEWERB:

Eine Mannschaft besteht aus vier Sportlern. Während des Bewerbes sind immer nur zwei Sportler aus einer Mannschaft auf neben einander gelegenen Bahnen im Einsatz. Herren / Damen Mannschaften. Gemischte Mannschaften werden als Herrenmannschaft gewertet.

15. EINZELBEWERB:

Für die Wertung des Einzelergebnisses werden die Spielergebnisse aus dem Mannschaftsbewerb je Sportler herangezogen. Es ist also eine Wertung in der Wertung ohne weiteren Einsatz der Sportler.
Es besteht natürlich die Möglichkeit nur am Einzelbewerb und nicht im Mannschaftsbewerb teilzunehmen.

16. WERTUNGEN:

Mannschaft:
4 mal 60 Wurf (4 mal 2 Wurfserien) Herren / Damen

(Demobewerb 4 mal 120 Wurf (4 mal 4 Wurfserien)Herren / Damen
Ist kein zusätzlicher Bewerb, das Ergebnis aus den ersten beiden Wurfserien pro Spieler wird für die ÖM-Wertung herangezogen.)

Einzel:
60 Wurf (= 2 Wurfserien) Herren / Damen

17. AUSWERTUNG:
Es werden nur die gefallenen Kegel gezählt d.h. max. 9 Kegel pro Wurf.
Die Auswertung der Ergebnisse sollte während des Spielbetriebs laufend erfolgen. Die Reihung der Mannschaften und der Einzelspieler erfolgt laut der gesamt Kegelanzahl nach 60 bzw. im Demobewerb nach 120 Wurf.
Bei Punktegleichheit werden die abgeräumten Kegel verglichen, sollte hier auch eine Kegelgleichheit herrschen, so sind die Fehlwürfe für die Reihung ausschlaggebend.

Mannschaft:

3 Klassen (M1 bis M3) zu je 8 Mannschaften mit Auf und Abstiegsmodus

Die letzten 2 Mannschaften pro Klasse steigen ab – die ersten 2 Mannschaften pro Klasse steigen auf.

Die erste Mannschaft der Klasse M1 erhält den Titel Österreichischer Meister.

Sollten sich mehr als 24 Herrenmannschaften nennen so wird eine 4. Klasse mit dem Titel M4 in die Wertung genommen.

Einzellwertung:

Die Klasse M1 besteht aus 10 Sportler, erst dann gibt es eine M2.
Die Klasse M2 muss mindestens 5 Sportler enthalten, damit diese zustande kommt.
Um eine M3 Klasse zu werten, müssen in M2 mind. 10 Sportler sein
Die Klasse M3 sollte mindestens 5 und maximal 10 Sportlern Platz bieten.
Besonderheit:
Sind mehr als 50 Sportler pro Geschlecht am Start wird die Klasse M1 auf max. 20 Sportler aufgestockt.

18. BEKLEIDUNG:

Sportler:

Für die Sportler herrscht Turnschuh- und Sportbekleidungspflicht.

Die Turnschuhe (Hallenschuhe) müssen eine saubere und nicht abfärbende Sohle aufweisen.

Betreuer/Trainer:

Betreuer/Trainer, welche die Sportler an der Bahn betreuen haben ebenso wie die Sportler Turnschuhpflicht – saubere Hallenschuhe!

Bei Nicht - Einhalten dieser Bekleidungsordnung ist keine Starterlaubnis des jeweiligen Sportlers gegeben.

Betreuer haben mit Straßenschuhen kein Zutrittsrecht in die Betreuerzone.

19. SPIELERTAUSCH - EINWECHSELSPIELER

Pro Mannschaften darf nur 1 Spieler eingewechselt werden. In diesem Fall
spielt der Einwechselspieler sofort auf das Ergebnis des Ausgeschiedenen weiter.
Bei einer offensichtlichen Verletzung eines Spielers muss entweder der Spieler selbst, oder der Einwechselspieler innerhalb von 10 Minuten das Spiel aufnehmen.
Eine Unterbrechung aus Verletzungsgründen kann pro Spieler nur einmalig je Start in Anspruch genommen werden.
Während der Auswechsel- oder Behandlungszeit wird die Uhr angehalten.
Bei einer weiteren Verletzung wird die Uhr nicht mehr angehalten.
Der so gestartete Einwechselspieler kann in der gleichen Runde nicht mehr eingesetzt werden.

Das Auswechseln eines Spielers während der Einspielzeit gilt als Spielertausch.

Ist kein Einwechselspieler vorhanden, so werden die bisher erzielten Kegel des Ausgeschiedenen gewertet.
Jeder Spieler, welcher als Einwechselspieler eingesetzt wird, MUSS auf dem Spielbericht eingetragen werden (ab welchem Wurf ist anzugeben).

Spielertausch aus taktischen Gründen kann nur beim Bahnwechsel erfolgen und muss dem Schiedsrichter gemeldet werden.

20. BESTIMMUNGEN ÜBER DIE ZULASSUNG/BESCHAFFENHEIT VON KEGELSPORTANLAGEN & KUGELN:

Bewerbe dürfen nur auf den von der Technischen Kommission des ÖSKB zugelassenen Kegelbahnen durchgeführt werden.
Sportbahnen, welche laut Prüfbericht den Bundesvorschriften entsprechen, müssen durch Anbringung des ÖSKB-Bahnenschildes und der Urkunde der Bahnabnahme kenntlich gemacht sein.

Für die Durchführung einer Österreichischen Meisterschaft im Sportkegeln für mentalbehinderte Sportler ist eine Anlage mit mindestens 6 Bahnen sinnvoll. Eine Anlage mit einer ungeraden Bahnenanzahl oder weniger als 4 Bahnen ist für die Durchführung nicht geeignet.

Die Verwendung von mitgebrachten Kugeln, das Austauschen von auf Bahnen aufgelegten, unbeschädigten Kugeln während eines Bewerbes, sowie das Mitnehmen der aufgelegten Kugeln von einer Bahn auf die nächste ist nicht gestattet.

HILFSMITTEL:
Die Verwendung von **Haftmittel** zur besseren Kugelführung ist grundsätzlich erlaubt. Die Verwendung solcher Haftmittel aus Spraydosen ist jedoch ausnahmslos verboten. Der Spieler bzw. der Betreuer hat bei Bahnwechsel den ursprünglichen Zustand des Kugelmaterials wieder herzustellen.

Bei gemeinsamem Kugelrücklauf muss außerdem sicher gestellt sein, dass der Gegner mit einwandfreien Kugeln spielen kann, ist dies nicht möglich ist das Benützen von Haftmitteln verboten.
Markierungen auf der Aufsatzbohle sind verboten.
Es ist erlaubt, links und rechts neben der Aufsatzbohle seinen Stand kenntlich zu machen. Kleine Markierungszeichen müssen ohne Beschädigung des Spielbereiches sofort entfernt werden können.

Die Verwendung von speziellen Hilfsmitteln die aufgrund einer Behinderung für die Durchführung der Sportart nötig sind, müssen bei der Turnierleitung gemeldet werden. Es obliegt der Turnierleitung bzw. dem Schiedsgericht den Einsatz dieser Hilfsmittel zu genehmigen oder abzulehnen.

22. KURZFASSUNG:

Es gelten die Bestimmungen aus der Sportordnung des ÖSKB (Österreichischer Sportkegel und Bowling Verband) sowie die Durchführungsbestimmungen des ÖBSV (Österreichischer Behinderten Sport Verband).

Gekegelt wird im Mannschaftsbewerb zu je 4 Sportlern. Pro Sportler sind 60 Wurf bzw. Demobewerb 120 Wurf zu absolvieren. Die 60 Wurf teilen sich in 2 Wurfserien = 30 Wurf (15 in die Vollen und 15 auf Abräumen) auf. 120 Wurf analog dazu in 4 Wurfserien. Während der Wurfserien erfolgt ein Bahnwechsel. Pro Durchgang befinden sich immer nur 2 Sportler einer Mannschaft im Einsatz.

Die Einzelwertung wird aus den Ergebnissen der jeweiligen Sportler in der Mannschaftswertung erstellt. Eine Meldung nur als Einzelsportler ist möglich.

Jeder Sportler hat für eine Wurfserie 12 Minuten Zeit und muss die Kugel vom Aufnehmen bis zum Schub selbst bewältigen.

Der Betreuer hat keinen Zutritt in die Schutz-Zone während des Bewerbes.
Der Sportler darf die Schutz-Zone nur nach Aufforderung des Schiedsrichters verlassen.

Ob der Sportler vom Stand oder im Anlauf spielt ist ihm selbst überlassen.
Bei einer Übertretung in die Bahn zählt der Schub, jedoch nicht die Anzahl der Kegel. Es gibt keine Verwarnung und daher auch keine Disqualifikation.

Auch bleibt es dem Sportler überlassen, ob er mit einer „Lochkugel“ oder einer „Vollen Kugel“ spielt – ein Wechseln der Kugelart während des Bewerbes ist nicht erlaubt.

Die Kugel sollte auf den Mittelstreifen des Anlaufbereiches aufgelegt werden.
Sollte die Kugel mit vollem Umfang neben den Mittelstreifen aufgelegt werden so sollte der Trainer auf diesen Umstand hingewiesen werden um den Sportler darauf einzustellen dies zu ändern.

Die Kugel muss von der Auflage direkt zu den Kegeln rollen - Es gibt kein so genanntes „Wandeln“. „Wandelt“ die Kugel so wird dies als Schub gewertet jedoch nicht die Anzahl der Kegel. Es gibt keine Verwarnung und daher auch keine Disqualifikation.

Allg. Kommandos:

Bahnen Frei: Die Bahnen sind für die Sportler freigegeben

Bahnen Stop: Die Bahnen sind für die Sportler gesperrt – es darf kein Wurf mehr erfolgen bis wieder das Kommando **Bahnen frei** gegeben wurde

Bahn Wechsel: Die Sportler dürfen die Bahn verlassen und die vorgegebenen Bahnen wechseln.

Verwarnung und Disqualifikation:

Gelbe Karte: 1. Verwarnung

Rote Karte: Wurf wird gezählt – Kegel nicht.

***** Bei Verlassen der Schutzzone während eines Durchgangs
* Aus disziplinären Gründen

Disqualifikation:
Bei Nichterscheinen des genannten Sportlers am Start nach zweimaligem Aufruf

Ausschluss des Trainers/Betreuers:

Auch hier gilt zuerst die Gelbe Karte als Verwarnung und dann die Rote Karte.

***** Bei undiszipliniertem Verhalten des Trainers bzw Betreuers (z.B.: Eindringen in die Schutzzone des Sportlers) – dieser hat bei einem Ausschluss den unmittelbaren Bahnbereich zu verlassen.

Wettkampfgericht:
Wettkampfleiter
Mind. 1 Bahnrichter für 2 Bahnen.
1 Punkterichter + 1 Kontrolle
1 Sprecher
1 Protokollführer

Rechte der Betreuer:
Betreuung der Sportler durch Trainer od. Betreuer außerhalb der Schutzzone ist nicht erlaubt – das hineinreichen von Getränken in die Schutzzone ist allerdings erlaubt.
Konversation während des Durchgangs ist erlaubt, solange der Spieler die Schutzzone nicht verläst, und die anderen Sportler sich nicht gestört fühlen (durch zuschreien z.B.)
Dem Sportler kann aus gewichtigen Gründen eine Auszeit von 3 Minuten gewährt werden – in Absprache mit dem Betreuer und dem Bahndienst bzw. Wettkampfleitung.

Bekleidung:
Sportler:
Für die Sportler herrscht Turnschuh- und Sportbekleidungspflicht.
Die Turnschuhe (Hallenschuhe) müssen eine saubere und nicht abfärbende Sohle aufweisen.
Betreuer/Trainer:
Betreuer/Trainer, welche die Sportler an der Bahn betreuen haben ebenso wie die Sportler Turnschuhpflicht – saubere Hallenschuhe!

Bei Nicht - Einhalten dieser Bekleidungsordnung ist keine Starterlaubnis des jeweiligen Sportlers gegeben.
Betreuer haben mit Straßenschuhen kein Zutrittsrecht in die Betreuerzone.

Proteste:
Sind unmittelbar und schriftlich, jedoch bis spätestens 15 Minuten nach Beendigung einer Mannschaftswertung, bei gleichzeitiger Hinterlegung einer Protestgebühr von € 40.— beim Wettkampfgericht einzubringen.
Sonderfall Punkteprotest - 15 min nach Aushang der Punkteliste ansonsten gleiche Vorgangsweise.

Wertung:

Mannschaft:
3 Klassen (M1 bis M3) zu je 8 Mannschaften mit Auf und Abstiegsmodus

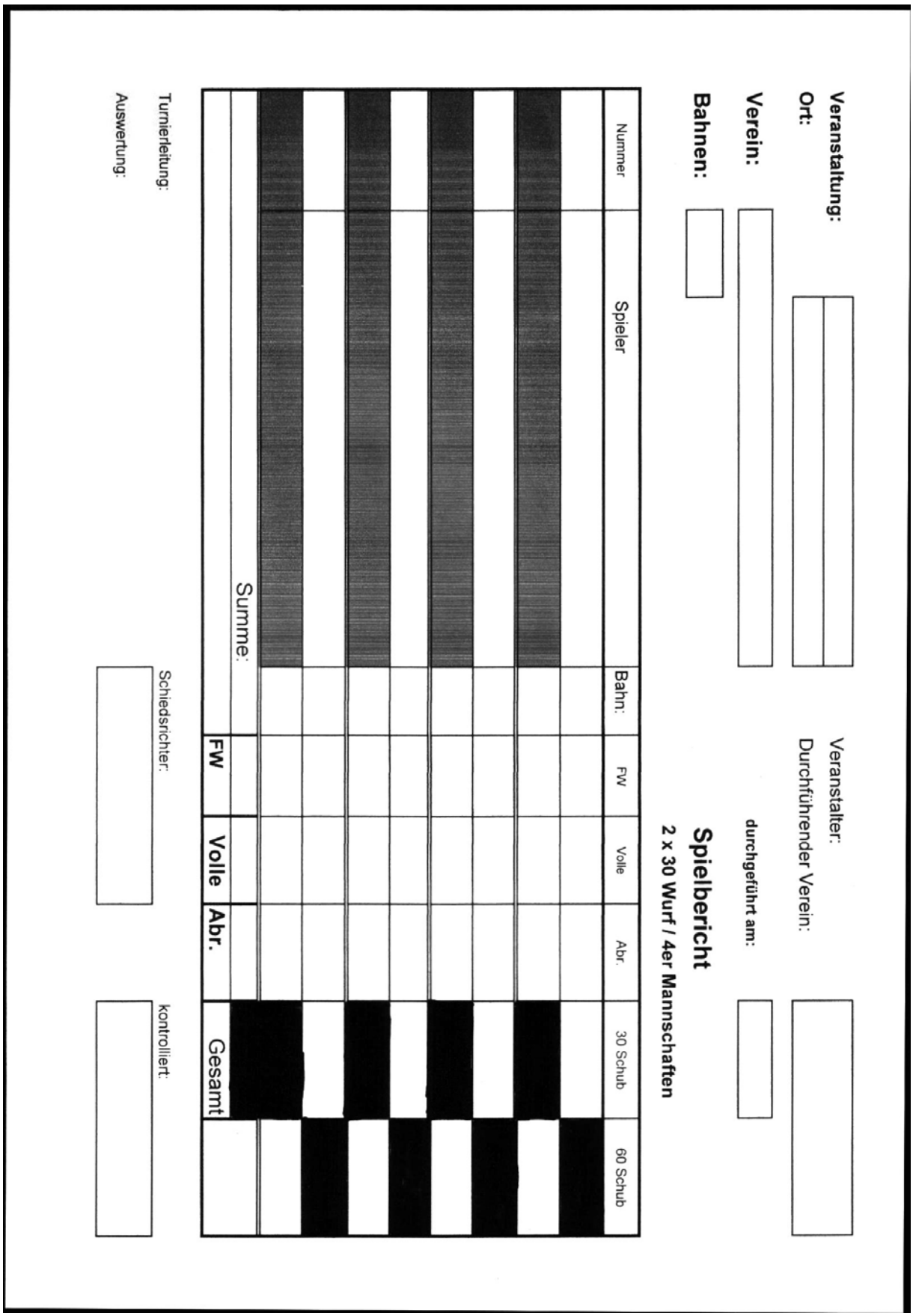
Die letzten 2 Mannschaften pro Klasse steigen ab – die ersten 2 Mannschaften pro Klasse steigen auf.
Die erste Mannschaft der Klasse M1 erhält den Titel Österreichischer Meister.
Sollten sich mehr als 24 Herrenmannschaften nennen so wird eine 4. Klasse mit dem Titel M4 in die Wertung genommen.

Einzellwertung:
Die Klasse M1 besteht aus 10 Sportler, erst dann gibt es eine M2.
Die Klasse M2 muss mindestens 5 Sportler enthalten, damit diese zustande kommt.
Um eine M3 Klasse zu werten, müssen in M2 mind. 10 Sportler sein
Die Klasse M3 sollte mindestens 5 und maximal 10 Sportlern Platz bieten.
Besonderheit:
Sind mehr als 50 Sportler pro Geschlecht am Start wird die Klasse M1 auf max. 20 Sportler aufgestockt.

Kontakt und Information:

Klaus Althuber
Jäger von Waldaustraße 6
4523 Neuzeug senden
E-Mail: KlausAlthuber@a1.net

Der zu verwendende Wurfzettel sollte wie folgt aussehen:



Veranstaltung:
Ort:
Verein:
Bahnen:
Veranstalter:
Durchführender Verein:
durchgeführt am:

Spielbericht

2 x 30 Wurf / 4er Mannschaften

Nummer	Spieler	Bahn:	FW	Volle	Abr.	30 Schub	60 Schub
	Summe:		**FW**	**Volle**	**Abr.**	**Gesamt**	

Turnierleitung:
Auswertung:
Schiedsrichter:
kontrolliert:

Checkliste für die Durchführung von ÖM Kegeln Mannschafts- und Einzelwertung:

Organisatorische Hinweise:

- Mindestens 4 den Regeln entsprechende Bahnen
- Raum für Dopingkontrolle
- PC mit Drucker
- …