

# Wettkampf- bedingungen KV 13 Leer

*Gültig seit 14. Juli 2008*

## **1. Gruppenführer**

Jeder Gruppenführer muss mit den Richtlinien vertraut sein. Eine Ausführung dieser Wettkampfbestimmungen sollte bei den Wettkämpfen verfügbar sein, um einen eventuellen Protest vermeiden zu können.

Gruppenführer ist, falls kein anderer Werfer beim Start benannt wurde, der Anwerfer der jeweiligen Gruppe.

## **2. Punktspielbetrieb**

### a.) Allgemeingültiges zu den Wettkämpfen

Wettkampffahr: Das Wettkampffahr beginnt mit dem 01.07. eines jeden Jahres und endet mit dem 30.06. des darauf folgenden Jahres. In diesem Zeitraum sind die jährlichen Meisterschaften abzuwickeln.

Alle angesetzten Punktspiele sollen grundsätzlich an den im Spielplan angesetzten Terminen stattfinden.

Tritt eine Mannschaft 3 mal in Folge oder 5 mal außer der Reihe nicht an, so wird Sie vom Spielbetrieb ausgeschlossen und hat 50 EURO Strafe zu zahlen. Diese Strafe gilt auch bei Zurücknahme einer Mannschaft.

Kann eine Mannschaft aus triftigem Grund nicht antreten (Krankheit, Sterbefall), entscheidet der Staffelleiter über eine evtl. Neuansetzung.

Ein Vorholen der Punktspiele ist nur in **Ausnahmefällen** möglich (außer letztes Punktspiel). Es bedarf ein **Anfragen beider Gruppen**. Ohne Zustimmung des Staffelleiters erfolgt keine Wertung und der Wettkampf findet laut Spielplan statt.

Witterungsbedingt (Eis und Schnee) können Spiele abgesagt werden. Dieses ist dem Gegner (Gruppenführer oder Boßelobmann) und dem Staffelleiter spätestens eine Stunde vor Spielbeginn unverzüglich telefonisch mitzuteilen. Regen und Sturm sind kein Absagegrund.

Im gegenseitigem Einvernehmen kann auch außerhalb der vorgenannten Startzeiten geworfen werden. Der Staffelleiter ist hierüber von beiden Vereinen zu informieren. Maßgebend ist, dass der Wettkampf an dem jeweiligen Wochenenden ausgetragen wird.

Beim Nachholen von ausgefallenen Punktwettkämpfen haben die vom Staffelleiter angesetzten Blocknachholungen Vorrang vor Einzelnachholungen.

Dem Staffelleiter ist die Möglichkeit gegeben, im Rahmen der Nachholung von Wettkämpfen zwei Punktwettkämpfe an einem Wochenende anzusetzen, wenn der Spielplan dies erfordert und es keine andere zeitliche Nachholmöglichkeit gibt.

#### b.) Gruppen-/ Mannschaftsstärken

Die Gruppenstärke ist in allen Männer-, Frauen- und Jugendklassen auf 4 Werfer festgelegt.

Im Ligenspielbetrieb (einschließlich der "höchstspielenden" Klassen auf Kreisebene) ist für Männer I – Klassen die Mannschaftsstärke auf 8 Werfer bestimmt, davon 1 Holz- und 1 Gummigruppe. Es können 2 Ersatzwerfer eingewechselt werden.

In allen Mannschaften mit 4 Werfern darf 1 Ersatzwerfer eingewechselt werden. In allen Männergruppen die keine 4 Werfer zur Verfügung haben, kann eine Frau eingesetzt werden. (in der richtigen Altersklasse).

Für Frauen I, Männer II, Männer III und Männer IV Klassen ist die Mannschaftsstärke auf 4 Werfer festgesetzt.

In allen Männer und Frauen Klassen mit 4 Werfern wird jährlich wechselnd mit Holz oder Gummiboßel geworfen.

Ausnahmen:

2. Kreisklasse Männer I: Wird jede Saison mit der Gummiboßel geworfen.

Kreisliga Frauen I: Wird auf der Hintour mit der Gummiboßel und auf der Rücktour mit der Holzboßel geworfen.

#### c.) Reihenfolge / Auswechslungen von Spielern

Während des gesamten Wettkampfes muss die festgelegte Reihenfolge der eingesetzten Werfer eingehalten werden. Bei Nichteinhaltung der Reihenfolge bekommt die gegnerische Mannschaft einen Schöt zugesprochen. Der ausgeführte Wurf behält seine Gültigkeit.

Die Mannschaft kann jederzeit Ersatzwerfer einwechseln. Wie die Mannschaft wechselt, bleibt ihr überlassen – z.B. alle Werfer in eine Gruppe oder 1 Werfer in jeder Gruppe (Anzahl siehe 2 a).

Ein Ersatzwerfer kann nur den Platz eines ausgeschiedenen Werfers einnehmen. Eine zeitliche Verzögerung darf durch das Auswechseln nicht erfolgen

Fällt während es Wettkampfes ein Werfer aus und wird nicht durch einen Ersatzwerfer ersetzt, erhält die betreffende Gruppe (Mannschaft) nach Beendigung des Wettkampf automatisch 2 Minus-Schöt angerechnet (Strafe).

Ein ausgewechselter Werfer darf am Wettkampftag nicht wieder eingesetzt werden, auch nicht in einem anderen Wettkampf (außer Jugend).

#### d.) Wettkampfabbruch

Wird ein Wettkampf abgebrochen (Witterungsbedingungen, Unfall u.a.), erfolgt eine Neuansetzung des Wettkampfes durch den Staffelleiter. Das Ergebnis des abgebrochenen Wettkampfes zum Zeitpunkt des Abbruchs wird nicht gewertet, unabhängig davon, wie weit der Wettkampf "fortgeschritten" ist.

e.) Spielgemeinschaften / gemischte Gruppen

Spielgemeinschaften sind erlaubt.

Alle Jugendklassen bei Mannschaftsmeisterschaften können gemischt werfen. Eine gemischte Gruppe wird unabhängig von der Verhältniszahl "weiblich" / "männlich" den männlichen Klassen zugeordnet.

In den Jugendklassen F – C kann nach Absprache mit 5 Werfern geworfen werden, wobei noch einmal gewechselt werden darf. (Absprache mit Jugendbetreuer)

f.) Doppelstarts / Festwerfen

Alle Hauptwerfer können an einem Wochenende nur einmal starten. Jugend- und Alterswerfer können am gleichen Wochenende bei den Hauptwerfer eingesetzt werden.

Hat ein Spieler an zwei Spieltagen hintereinander in einer höheren Spielklasse geworfen, so muss er, um in einer tieferen Klasse Boßeln zu können, zwei Wettkampftage aussetzen. Spielfreie Wettkampftage bei unpaarige Staffeln gelten auch als Wurfstage. Dies gilt nicht bei Spielumsetzungen.

Der erste Wettkampftag gilt als der dritte Spieltag lt. Wettkampfbedingungen. Wenn in einer Liga oder Klasse mehrere Gruppen von einem Verein Boßeln, so ist auch hier der erste Spieltag der dritte lt. Wettkampfbedingungen, d.h., dass jeder Boßler sich nach dem 1. Wettkampftag in seiner Gruppe "festgeworfen" hat. Es bedarf auch hier ein zweimaliges Aussetzen, um in eine andere, parallel laufende Mannschaft zu werfen.

Falls ein Jugendwerfer in einer höheren Altersklasse mitwirft (Jugendbereich), kann er die für seine Altersklasse zulässigen Boßelgröße benutzen. Im Hauptwerferbereich dürfen Jugendwerfer nur in der 2. Kreisklasse ihre Boßelgröße benutzen.

g.) Wurfstrecken / Spielwertung

Als Wurfstrecke gilt die vom Kreisverband abgenommene Strecke

Herren und männliche Jugend A	6,5 km
Männer IV und Männer V männliche Jugend B	5,6 km
männliche Jugend C	4,2 km
<b>männliche Jugend D</b>	<b>3,0 km</b>
<b>männliche Jugend E - F</b>	<b>2,2 km</b>
Frauen und weibliche Jugend A	6,0 km
weibliche Jugend B + Frauen III + IV	5,6 km
weibliche Jugend C	4,2 km
<b>weibliche Jugend D</b>	<b>3,0 km</b>
<b>weibliche Jugend E - F</b>	<b>2,2 km</b>

Während der Saison darf die Wurfstrecke nicht gewechselt werden. Kann die Strecke aus vertretbaren Gründen (Straßenbau oder ähnl.) nicht benutzt werden, darf mit Einverständnis des Staffelleiters auf einer Ausweichstrecke geworfen werden.

Bei einer Aufnahme müssen noch 150 Meter zu Verfügung stehen.

Ein Schöt beträgt bei Männern und männliche Jugend A–B 150 Meter, bei Frauen und Männer IV, weibliche Jugend A-B-C und männliche Jugend C 100 Meter. Bei männliche und weibliche Jugend D+E beträgt ein Schöt 75 Meter. Männliche Jugend F 50 Meter

Ein Sieg wird mit 2:0 Punkten und dem Ergebnis gewertet. Der Vorsprung muss mindestens 1 Schöt betragen, anderenfalls gibt es eine Punkteteilung. Die Messung erfolgt nach Straßenmarkierung.

Die Festlegung der Meter hat durch die Gruppenführer der jeweiligen Gruppen zu erfolgen, sobald die Siegerkugel das Ziel erreicht hat.

Die Mannschaften müssen zur Startzeit (lt. Spielplan) in der für die jeweilige Mannschaft erforderlichen Personenzahl anwesend sein, eventuelle Ersatzwerfer müssen zu diesem Zeitpunkt jedoch nicht an der Abwurfmarke anwesend sein. Sie müssen jedoch zum Zeitpunkt der erforderlichen Einwechslung sofort einsetzbar sein.

Das Fehlen auch nur eines Werfers ist gleichbedeutend mit einem Nichtantritt.

Tritt eine Mannschaft gar nicht oder nicht vollzählig an, erhält der Gegner 2:0 Punkte und 6:0 Schöt je 4 er Mannschaft. Anwurf ist Samstags um 14:30 Uhr und Sonntags um 9:00 Uhr. Die Jugendwettbewerbe beginnen am Samstag um 14:00 Uhr. Eine Mannschaft hat bis spätestens 15 Minuten danach anzutreten, sonst ist der Wettkampf verloren. Das Nichtantreten wird mit einer Strafe von 2, 50 EURO je Werfer geahndet.

Müssen mehrere Mannschaften vom gleichen Abwurfpunkt starten, so ist eine zeitliche Verschiebung des Abwurfes für die nachstartenden Mannschaften zulässig. Die Mannschaften müssen in diesem Fall unmittelbar nacheinander starten; sie müssen aber in jedem Fall alle zur festgesetzten Abwurfzeit vollzählig anwesend sein.

#### h.) Gültigkeit der Würfe

Ein Wurf ist gültig, wenn das Wurfgerät aus dem Anlauf heraus in Wurfrichtung die Hand des Werfers verlassen und die Abwurfmarkierung überschritten hat. Ungültig ist ein Wurf, wenn zum Zeitpunkt des Abwurfs die Abwurfmarkierung von dem Werfer überschritten war. Eine sichtbare Abwurfmarkierung ist erforderlich.

Ungültige Würfe dürfen vom gleichen Werfer nicht wiederholt werden. Der Wettkampf wird vom nächstfolgenden Werfer an gleicher Position fortgesetzt.

Wurfgeräte, die in Wurfrichtung von Mitgliedern der eigenen Mannschaft bzw. von Angehörigen des eigenen Vereins angehalten oder abgeleitet werden, (auch Kleidungsstücke, Wettkampfgeräte etc.) gelten als geworfen, und zwar bis zum Punkt der Beeinflussung. Werden in Wurfrichtung sich fortbewegende Wurfgeräte durch Mitglieder der gegnerischen Mannschaft, durch sonstige Vereinsangehörige des Gegners, durch Dritte oder durch Tiere angehalten oder beeinflusst, kann der Wurf wiederholt werden. – Treffen Wurfgeräte auf ruhende Gegenstände, gilt der Wurf als geworfen. Es zählt die erreichte Weite bis zum Anprallpunkt bzw. die nach dem Ableiten erreichte Weite. Werden Wurfgeräte durch parkende Fahrzeuge angehalten oder abgeleitet, gilt der Wurf als ausgeführt, erfolgt dieses bei in der Bewegung befindlichen oder zum Stand gebrachten Fahrzeugen, kann der Wurf wiederholt werden.

Berührt eine Kugel die vom Gegner vorher geworfene Kugel (Klicks) und rollt zurück, so hat die zuletzt geworfene Kugel die Führung. Beide Mannschaften werfen vom gleichen Abwurfpunkt (Berührungspunkt) aus ab.

### 3. Wettkampfgerät / Kontrolle

Alle eingesetzten Wettkampf / Sportgeräte haben den Richtlinien des FKV zu entsprechen und sind zu kontrollieren. Die Kontrolle erfolgt nach Maßgabe der Wettkampfleitung.

Eine Maßkontrolle der eingesetzten Kugel steht dem Gegner vor, während und nach dem Wettkampf zu.

### 4. Boßelkugeln / Beschaffenheit

Das Sportgerät Kunststoffboßel (sogen. Holzkugel) besteht aus Duroplast mit Baumwollgewebe verstärkt (Hartgewebe). Die Boßel müssen schwarz sein.

Das Sportgerät Gummiboßel ist eine aus Kautschukmischung auf Basis Natur – und Butadienkautschuk mit Füll – und Hilfsmitteln. Die Farbe ist rot (RAL 3018). Die Boßel müssen mit einem “FKV 4-Punkt – Emblem“ versehen sein, für das Markenschutz besteht.

Die Embleme müssen gut lesbar sein. Manipulationen an Boßel werden durch das zuständige Sportgericht geahndet.

### 5. Sportgeräte / Boßel

Straßenboßeln		Durchmesser	Durchmesser
Altersgruppe	Altersklasse	Kunststoffkugeln	Gummikugeln
weibl. / männl. Jugend	F	8,0 cm	-----
weibl. / männl. Jugend	E	9,0 cm	-----
weibl. / männl. Jugend	C / D	10,0 cm	9,5 cm
weibl. / männl. Jugend	B / A	11,0 cm	10,5 cm
Frauen	I – IV	11,0 cm	10,5 cm
Männer	I + II	12,0 cm	10,5 cm
Männer	III - V	11,0 cm	10,5 cm

Die Toleranz für Kunststoff- und Gummikugeln beträgt + / - 2 mm.

Eisenkugeln für sämtliche Altersklassen:

Durchmesser: 5,8 cm  
(„28“)

Gewicht 800 g ( + / - 6 g)

Die Messung erfolgt ausschließlich mit vom Friesischen Klootschießerverband e.V. zur Verfügung zu stellenden Messlehren.

## **6. Anlauf, Abwurf und Wettkampffortführung**

Jede Mannschaft bzw. jeder Teilnehmer ist für die Bereitstellung ihrer / seiner Boßel und eines Boßelsuchers verantwortlich. Die Boßel sind auf Verlangen dem gegnerischen Gruppenführer vorzuzeigen. Gleiches gilt für eingewechselte Boßel.

Ausgewechselte Boßel dürfen im gleichen Wettkampf nicht wieder eingesetzt werden.

Bei Mannschaftswerfen ist pro Gruppe eine Ersatzboßel mitzuführen. Jede Gruppe darf jeweils nur eine Boßel bzw. Ersatzboßel einsetzen. Bei Verlust der Boßel und der Ersatzboßel ist der Einsatz weiterer Ersatzboßel, auch der bereits ausgewechselten Boßel, erlaubt.

Gehen während des Wettkampfes Boßelkugeln verloren, sind nach spätestens 15 Minuten Ersatzkugeln einzusetzen.

Es gilt der Boßelwurf. Der sogenannte Flüchterschlag (Ausnahme Eisenkugel) ist nicht erlaubt.

Der gastgebende Verein wirft an.

Nach den Anwürfen beim Start erfolgen die weiteren Abwürfe an den Stellen, wo die Kugeln die größte Weite erreicht haben, im rechten Winkel zur Wurfstrecke.

Der zurückliegende Werfer wirft zuerst. Wirft der vorne liegende Werfer zuerst, ist dessen Wurf ungültig. Die Boßel "kommt" zum Abwurfpunkt zurück. Die Werferreihenfolge wird mit dem nachfolgenden Werfer fortgesetzt.

Anlaufbeginn, Anlauf und Abwurf müssen auf der sichtbaren Fahrbahn erfolgen, die der Wurfstrecke entspricht. Die Boßel muss in Wurfrichtung (Straßenführung) geworfen werden.

In Kurven mit Peilpunkt: Innerhalb dieses Bereiches muss die Boßel auf der sichtbaren Fahrbahn aufgesetzt werden.

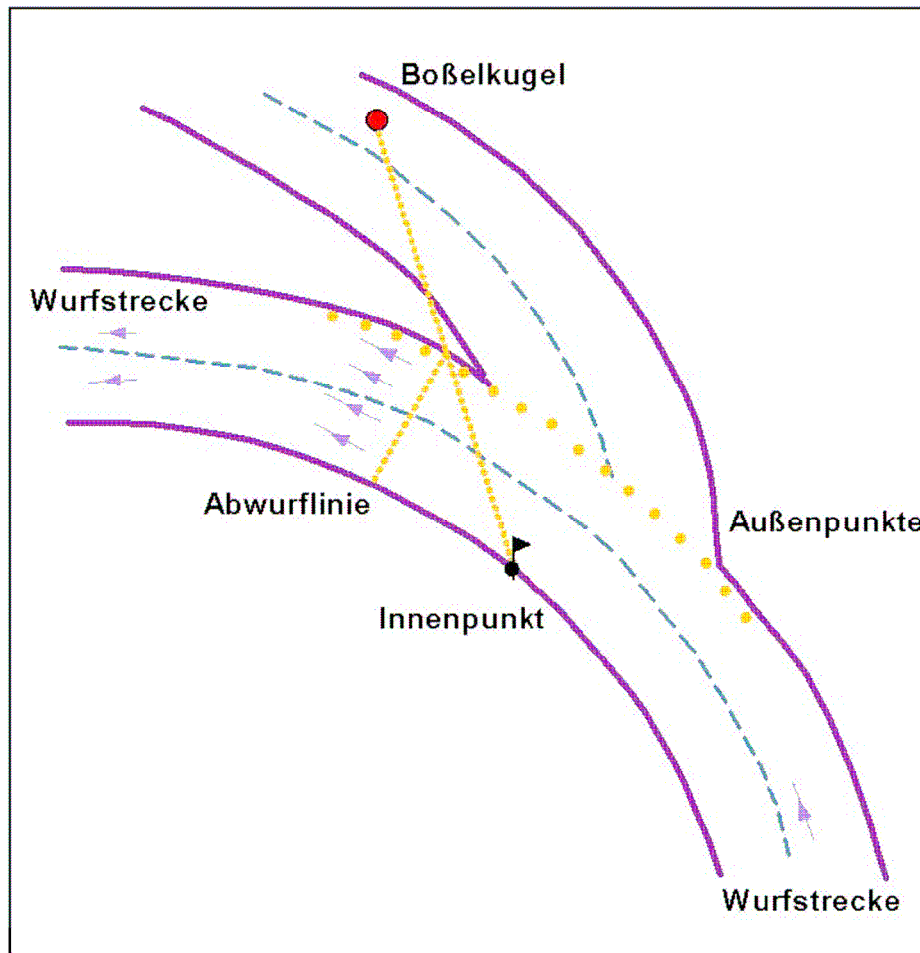
Die Abwurfstelle ist vom Werfer für den Gegner deutlich sichtbar zu machen.

Übertreten ist nicht erlaubt. Ein Verstoß wird als ungültiger Wurf gewertet.

Die Boßel wird rechtwinklig zur Straßenführung aufgenommen (Ausnahme Kurven).

In einer Kurve mit Gabelung (abzweigenden Straßen, Wegen, Plätzen und Einfahrten sowie parallel daneben laufenden Strassen) muss, und in einer engen Kurve sollte innen und außen ein Meß- oder Peilpunkt angebracht werden, der als Ausgangspunkt einer Peilung zur Boßel dient. Außerdem ist ein Messbereich (Beginn und Ende) zu markieren. Kleine Punkte außen zeigen den eigentlichen Straßenverlauf an.

Der nächste Abwurf erfolgt rechtwinklig zur Wurfbahn vom Schnittpunkt Peillinie Außen- oder Innenkurve. (Skizze)



Bei Boßelaufnahmen (Änderungen oder Unterbrechung der Boßel – Streckenführung, Kurven) wird die Differenz zwischen den erreichten Weiten der beiden Gruppen gemessen. Die zurückliegende Gruppe beginnt auf der weiterführenden Strecke am Wiederanwurfspunkt, die führende Gruppe entsprechend den gemessenen Metern (Vorsprung) weiter vorn.

Die Boßelaufnahme- und Wiederanwurfspunkte müssen in ausreichender Länge (Wurfmöglichkeit beachten) ausgezeichnet werden.

Bei der Wendemarkierung (deutlich markiert) wird umgeholt; die Gruppen tauschen dann die Abwurfstellen, und evtl., das Wurfgerät (Gummi auf Holz) (Frauen I 1.Kreisliga und Jugend) sobald die Boßel beider Gruppen / Mannschaft vollständig die Wendemarkierung überschritten hat.

Bei Wurfstrecken ohne (Rundkurs) oder mit mehr als einer Wende muss ein Streckenmittelpunkt (Wurfgerätewechsel) festgelegt werden. Beidseitiger Kugelwechsel erfolgt, wenn beide Gruppen / Mannschaft diesen Punkt überwunden haben.

Sobald die Boßel der führenden Gruppe die Ziellinie überschritten hat, darf die zurückliegende Gruppe nicht mehr werfen.

Die führende Gruppe hat die Ziellinie zu überwerfen, auch wenn die zurückliegende Gruppe diese bereits überwunden haben sollte. Es ist danach möglich, dass beide Kugeln über die Ziellinie kommen. Kommt die führende Gruppe als erste über die Ziellinie, ist der Wettkampf beendet. Die zurückliegende Gruppe darf nicht mehr werfen.

Damit keine Fehler beim Aufmass der Meterdifferenz entstehen, sollte die Wurfbahn am Ziel in ausreichender Länge (150 Meter) ausgezeichnet sein: In ausreichender Länge (150 Meter) vor dem Ziel mit der Auszeichnung Meter für Meter beginnen. Jeder Meter ein kleiner Punkt, alle 5 Meter ein kurzer Strich und alle 10 Meter jeweils ein Strich und eine Zahl.

Das Ziel muss deutlich markiert sein.

Nach dem Ziel wie vor ausreichend (150 Meter) markieren. Am Ziel wieder mit Null beginnend.

Wenn keine Markierung vorhanden ist, ist ein Messrad vom Gastgeber bereitzuhalten. Die Messung erfolgt in Wurfriechung auf der rechten Straßenseite.

Die Start-, Wende- und Zielmarkierungen sollen nicht im Kurvenbereich und dürfen nicht in gleicher Höhe mit markanten örtlichen Gegebenheiten wie Straßenbäume, Leitpfähle u.ä. liegen.

## **7. Spielberichte**

Über Punktspielkämpfe und Pokalspiele sind Spielberichte zu fertigen. Hierin ist schriftlich der Werfer mit Vor- und Nachnamen einzutragen. Deren Richtigkeit ist durch die Gruppenführer des Gegners zu kontrollieren.

Durch die Unterschrift wird die Richtigkeit und Vollständigkeit aller Eintragungen bestätigt. Eingewechselte Werfer sind ebenfalls mit Vor- und Nachnamen anzugeben. Jegliche Änderung der Eintragungen ist vom Gegner gegenzuzeichnen.

Die Spielberichte sind sofort an die jeweiligen Staffelleiter zu senden (bis spätestens Donnerstag). Telefonisch voraus sind die Ergebnisse Samstags bis 17:00 Uhr und Sonntags bis 12:00 Uhr durchzugeben.

Bei den Samstags-Spielen der weiblichen und männlichen Jugend sind die Ergebnisse bis 18:00 Uhr telefonisch oder per Fax beim zuständigen Staffelleiter durchzugeben.

Werden diese Termine nicht eingehalten, muss eine Strafe von jeweils 5,00 Euro an die Kreiskasse gezahlt werden.

## **8. Spielberechtigung**

Spiel- bzw. teilnahmeberechtigt an allen vom FKV und seinen Gliederungen offiziell angesetzten Wettkämpfen, Meisterschaften und sonstigen Veranstaltungen sind Personen, die Mitglied in einem dem FKV angeschlossenen Verein sind. Die Spielberechtigung wird

durch einen Spielerpass nachgewiesen, der vom Verein bei der zuständigen Kreispassstelle zu beantragen ist. Die Spielberechtigung bezieht sich auf die vom FKV angebotenen Sportarten . Bei Mitgliedschaft in mehreren Vereinen darf ein Spielerpass nur für einen Verein ausgestellt werden.

## 9. Passstelle

Der Friesische Klootschießer-Verband e.V. führt eine zentrale Passstelle. In der zentralen Passstelle werden sämtliche Spielerpässe registriert.

Die Vereine haben die Spielerpässe und Spielberechtigungen bei den Kreispassstellen zu beantragen. Die Beantragung erfolgt mit dem An- und Abmeldeformular des FKV (siehe Anhang). Dem Antrag ist ein aktuelles Passbild des Werfers beizufügen, sofern es sich um eine Erst- oder Neuausstellung handelt.

Der beantragende Verein und der Werfer stehen für die Richtigkeit der angegebenen Daten. Die Kreispassstellen erstellen die Spielerausweise und erteilen somit die Spielberechtigung. Die Spielerpässe werden den Vereinen zum Verbleib zugeleitet und stehen im Eigentum des FKV.

Die Pässe der Jugendwerfer sind aus rotem Karton, die Spielerpässe der Erwachsenenwerfer aus gelbem Karton. Blankoausweise erhalten die Kreispassstellen über die FKV-Geschäftsstelle.

Die Eintragungen sind deutlich mit Schreibmaschine im Spielerausweis vorzunehmen. Die Angaben werden durch Siegel und Unterschrift an den gekennzeichneten Stellen bestätigt. Die Angaben zu Spielberechtigung auf der Rückseite des Ausweises sind ebenfalls durch Stempel der Passstelle zu bestätigen. Das Passbild ist mit Nieten im Ausweis zu befestigen.

Änderungen in einem Spielerausweis, z.B. Namensänderungen, sind deutlich im Ausweis vorzunehmen und durch Stempel der Kreispassstelle zu bestätigen.

Auf der Rückseite des Spielerausweises können maximal 3 Spielberechtigungen dokumentiert werden, bei erneutem Spielerwechsel ist ein neuer Ausweis zu erstellen.

Der FKV stellt den Kreispassstellen ein Verwaltungsprogramm zur Verfügung. Die Daten sind durch die Kreispassstellen einzugeben und zu verwalten.

Folgende Daten eines Werfers sind ab Inkrafttreten dieser Bestimmungen zu erfassen:

Name	Vorname
Geburtsdatum	Geschlecht
Passnummer	Verein
Kreisverband	Ausstellungsdatum

Des Weiteren können noch die Passfarbe und der Geburtsname erfasst werden.

Sollte bislang das Ausstellungsdatum eines Spielerausweises in einzelnen Kreisverbänden nicht gespeichert worden sein, ist insoweit eine Nachbearbeitung nicht notwendig. Die Anforderungen an die Datenerfassung beziehen sich auf die Ausweiserstellungen ab dem 01.07.2007.

Jeder Kreispasswart kann nur die Daten des jeweiligen eigenen Kreises einsehen und bearbeiten. Die Landesverbände können nur die Daten der Kreisverbände des jeweiligen Landesverbands einsehen. Die Bearbeitungskompetenzen und Leserechte werden durch den FKV - Passwort vergeben.

Pässe der Spieler, deren aktive Mitgliedschaft ruht (vereinslose Werfer), verbleiben bei den Kreispassstellen. Diese Werferdaten sind in einer gesonderten Auswertung für alle Kreispasswarte einsehbar.

Die Kreispassstellen übersenden regelmäßig zum Monatsende die Daten online zum FKV – Passwort in den Monaten Juni – Oktober soll auch eine Datenübersendung zu jeweiligen Monatsmitte erfolgen. In der zentralen Passstelle wird ein Datenabgleich durchgeführt. Bei evtl. Doppelseinträgen oder anderen Unregelmäßigkeiten erfolgt eine Abstimmung mit den Kreispasswarten.

Die Kreispassstellen übersenden im Juli eines jeden Jahres eine Liste aller registrierten Spielberechtigungen eines Vereins zu Datenüberprüfung an die jeweiligen Vereine. Die Vereine sind verpflichtet, die Daten auf Richtigkeit zu prüfen, insbesondere auf Schreibfehler, Namensänderungen, Tod eines Werfers, Ablauf eines Jugendausweises usw. Ungültige oder mit falschen Daten versehene Ausweise sind an die Kreispassstellen zu übersenden. Evtl. falsche Daten sind im Ausweis und im Verwaltungsprogramm durch die Kreispassstelle zu berichtigen.

## 10. Anmeldung

Eine Neuanmeldung (Spielberechtigung) ohne bisherigen Spielerpass / Spielberechtigung ist jederzeit möglich.

## 11. Spielerwechsel / Spielberechtigung

Ein Wechsel der Spielberechtigung ist unter folgenden Voraussetzungen möglich:

a.) Liegt die Abmeldung zum Ablauf des Wettkampfjahres am 30.06. (Datum des Eingangs) bei dem Vorstand des bisherigen Vereins vor, hat der Werfer einen Anspruch auf einen Wechsel.

Der Verein hat eine fristgerechte Abmeldung dem ausscheidenden Werfer schriftlich zu bestätigen und das Abmeldeformular **mit dem jeweiligen Spielerpass (keine Aushändigung an den Werfer!)** bis zum 15.07. an die zuständige Kreispassstelle zu übergeben. Bei den Kreispassstellen hat die Erfassung der Abmeldung bis zum 30.07. zu erfolgen.

b.) Ein Spielerwechsel kann nach dem 30.06 nur noch erfolgen, wenn ein Werfer in der vorherigen Saison nicht am Spielbetrieb teilgenommen hat. Der abgebende Verein muss in diesem Fall eine zutreffende Bescheinigung ausstellen.

c.) Jugendliche Werfer erhalten bei einem nachgewiesenen Wohnortwechsel eine sofortige Freigabe ohne Bindung an die vorgenannten Wechselfristen (Ummeldebesccheinigung muss vorliegen). Der Passstelle müssen in diesem Fall die Unterlagen (Ab- und Anmeldung, Spielerpass) zwecks Neueintragung oder Umschreibung innerhalb von 14 Tagen vorgelegt werden.

Die Abmeldung (Spielberechtigung für einen Verein) bedarf grundsätzlich der Schriftform (An- und Abmeldeformular des FKV). Die Abmeldebestätigung kann nur durch ein Mitglied des geschäftsführenden Vorstands des abgebenden Vereins erfolgen.

Abmeldeformulare sollten die Vereine und Kreispassstellen vorhalten, des weiteren hält der FKV – Passwort die Formulare vor. Ebenso stehen alle Formulare als Download auf der FKV – Internetseite zur Verfügung.

Die Funktion der Kreispassstellen kann durch Landespassstellen in den Landesverbänden wahrgenommen werden, z. Zt. ist dies im KLV Oldenburg so eingerichtet. Die Landesverbände können ergänzende Vorgaben für die Abwicklung und Organisation in einer Landespassstelle festlegen, diese dürfen aber nicht den FKV – Anforderungen und Maßgaben entgegenstehen.

## 12. Altersklassen

Die Einteilung der Altersklassen erfolgt nach der Jahrgangstabelle (siehe Anlage). Die Altersklassen teilen sich auf in:

a.) Männer I	bis	Männer V	männliche Jugend F	bis	A	und
b.) Frauen I	bis	Frauen IV	weibliche Jugend F	bis	A	

## 13. Auf- und Abstieg

An den Landesmeisterschaften brauchen nur die Kreismeistermannschaften teilzunehmen, die auch die Werfer- (innen) in der richtigen Altersklasse stellen können. Wer gemeldet ist, muss an den Landesmeisterschaften teilnehmen (notfalls a.K.)

Alle anderen Klassenersten oder wenn vereinbart, Zweit- und Drittplazierte, steigen in die nächsthöhere Liga oder Klasse auf.

Weigert sich ein Aufsteiger, die nächste Saison in der nächsthöheren Liga oder Klasse zu werfen trotz vorhandener erforderlicher Mannschaftsstärke, erhält „Dieser“ eine empfindliche Strafe, die durch den Arbeitsausschuss festgesetzt wird. Wer zweimal hintereinander in einer Klasse Meister geworden ist und nicht aufsteigen kann, (fehlende Werfer) wird im dritten Jahr auf den dritten Platz zurückgestuft.

Die Tabellenletzten steigen in die nächsttiefere Klasse ab. Hat ein Verein zwei Gruppen zu je 4 Werfern, muss in einer 8-Mann Klasse, falls erforderlich, geworfen werden.

## 14. Protest

Wird von einem Verein in Protest eingelegt, muss in jedem Fall der Wettkamp zu Ende geführt werden.

Die Einberufung eines Sportgerichtsverfahrens erfolgt durch die Einlegung eines Protestes. Antragsberechtigt sind die Mitgliedsvereine und die Mitglieder des Vorstandes des Kreisverbandes.

Die Einberufung ist gebührenpflichtig (siehe Sportgerichtsordnung des KV 13 Leer)

Bei keiner Vereinbarung sind der jeweilige Staffelleiter und der Vorsitzende des Sportgerichts befugt, die Beilegung des Streitfalls zunächst durch gütliche Vereinbarung ohne Durchführung eines Verfahrens zu versuchen.

Der Protest betreffend eines Wettkampfes sowie in allen anderen Fällen ist von der Vereinsführung in schriftlicher Form zu begründen und bis zum folgenden Donnerstag an den 1. Vorsitzenden des Kreisverbandes abzusenden (Poststempel). Die Begründung nur auf dem Spielbericht ist nicht ausreichend.

## **15. Kreismeisterschaften**

Die Kreiseinzelmeisterschaften werden in 2 Durchgängen ausgeführt. Für den 2. Durchgang werden 40 % (mindestens 6 Werfer, höchstens 16 Werfer) zugelassen.

Bei den Kreiseinzelmeisterschaften wirft Männer III mit 12 er Holz.

Abmeldungen zur Kreiseinzelmeisterschaft müssen 24 Stunden vorher erfolgen über Ausnahmen (Krankheit, Unfall usw.) entscheidet der Kreisboßelobmann.

Werfer- (innen), die bei den Kreismeisterschaften oder Landeseinzelmeisterschaften unentschuldigt fehlen, werden auf Kreis-Ebene für die nächsten Kreiseinzelmeisterschaften gesperrt.

## **16. Kreispokal**

Beim Kreispokal werfen die Frauen I und Männer I Mannschaften Hintour mit der Gummiboßel, Rücktour mit der Holzboßel. Männermannschaften über 45 Jahre grundsätzlich nur mit der Gummiboßel.

Die Mannschaftsstärke beträgt 4 Werfer. Es darf einmal gewechselt werden. Um allen Vereinen die Möglichkeit zu geben am Kreispokal teilzunehmen sind Spielgemeinschaften erlaubt.