

## **120 Wurf Internationales Wertungssystem**

### Mannschaftsaufstellung

Für jedes Spiel sind vor Spielbeginn bis zu 7 Spieler je Mannschaft dem Aufsichtsführenden auf dem offiziellen Vordruck zu benennen. Davon dürfen 5 Spieler tatsächlich zum Einsatz kommen.

Die dem Aufsichtsführenden gemeldeten Spieler und deren Startreihenfolge sind vor Wettkampfbeginn vom Aufsichtsführenden vorzulesen. Die Heimmannschaft muss mit der Nennung der 7 Spieler bis spätestens 15 Minuten vor Spielbeginn die Startreihenfolge der 4 zum Einsatz vorgesehenen Spieler vorlegen. Die Gastmannschaft setzt dann in Kenntnis der Aufstellung der Heimmannschaft bis spätestens 5 Minuten vor Spielbeginn ihre 4 Spieler dagegen. Bei verspäteter Abgabe der Mannschaftsaufstellung ist das Startrecht der betroffenen Mannschaft nicht verwirkt. Legt die Heimmannschaft die Aufstellung zu spät vor, verschieben sich die Abgabefrist der Gastmannschaft und der Spielbeginn entsprechend. Legt die Gastmannschaft ihre Aufstellung zu spät vor, ist der festgelegte Spielbeginn unter Berücksichtigung von Pkt. 13.1.1 dieser Ordnung einzuhalten.

Kann einer der benannten 4 Spieler nicht antreten, ist der Einsatz eines anderen Spielers, der nicht einer der benannten 4 Spieler sein darf und in der Liste der 7 Spieler benannt sein muss, möglich (dies zählt als Auswechslung). Dieser Spieler muss auf der Position des nicht mehr antretenden Spielers eingesetzt werden. Es ist nach Abgabe der Mannschaftsmeldung nur noch möglich, maximal einen Spieler einzuwechseln. Nicht angetretene bzw. ausgewechselte Spieler dürfen im laufenden Punktspiel nicht wieder eingesetzt werden.

Gehen Spieler entgegen der Aufstellung auf andere als die ihnen zugewiesenen Bahnen und spielen somit gegen andere als in der Aufstellung vorgesehene Gegner, so wird deren Kegelergbnis auf dieser Bahn mit null Kegel gewertet. Eine Korrektur der Bahnen ist während des Einspielens möglich.

### Wurfanzahl und Zeit

Gespielt werden 4 x 120 Wurf (4 x 30 Wurf kombiniert, jeweils 15 Volle und 15 Abräumer) über jeweils vier Spielbahnen. Pro Wurfserie (30 Wurf) stehen jedem Spieler 12 Minuten zur Verfügung.

### Spielwertung

#### a) Satzpunkte (SP)

Im direkten Spiel Spieler gegen Spieler erhält der Sieger aufgrund der erzielten höheren Kegelzahl je Satz (Wurfserie = 30 Wurf kombiniert, 15 Volle und 15 Abräumer) 1 SP. Besteht Kegelgleichheit in einem Satz wird jedem Spieler 0,5 SP zugerechnet. Nach Beendigung der vier Sätze ergibt sich eines der folgenden Wertungsergebnisse: 4 : 0 SP oder 3,5 : 0,5 SP oder 3 : 1 SP oder 2,5 : 1,5 SP oder ... usw.

#### b) Mannschaftspunkte (MP)

Der direkte Vergleich Spieler gegen Spieler führt aufgrund der Wertungsergebnisse aus den vier Sätzen zur Vergabe eines Mannschaftspunktes (damit vier MP). Einen MP erhält ein Spieler, wenn er

mehr als zwei SP erzielt hat oder beim Stand von 2 : 2 SP in der Summe der vier Sätze gegenüber seinem Gegner mehr Kegel erzielt hat. Sind sowohl die SP als auch die Anzahl der Kegel gleich, wird der zu vergebende MP halbiert und jeder Mannschaft mit 0,5 MP zugerechnet. Zwei MP erhält die Mannschaft mit der höheren Anzahl an Kegel aus der Wertung der Ergebnisse aller vier Spieler gegenüber der gegnerischen Mannschaft. Bei Kegelgleichheit wird jeder Mannschaft ein MP zugesprochen. Nach Beendigung des Spiels ergibt sich eines der folgenden Wertungsergebnisse: 6 : 0 MP oder 5,5 : 0,5 MP oder 5 : 1 MP oder 4,5 : 1,5 MP oder 4 : 2 MP oder 3,5 : 2,5 MP oder ... usw.

#### c) Tabellenpunkte (TP):

Die Mannschaft mit den meisten MP erhält 2 TP, die Mannschaft mit den geringeren MP erhält 0 TP. Bei gleicher Anzahl der MP (3 : 3 MP) wird jeder Mannschaft 1 TP zugesprochen.

#### Reihenfolge in der Tabelle:

Die Reihung der Mannschaften in einer Tabelle ergibt sich aus:

- 1.) Anzahl der TP in absteigender Reihenfolge
- 2.) Anzahl der MP in absteigender Reihenfolge

#### d) Nichtantritt

Tritt eine Mannschaft nicht an, wird das Spiel mit 16 Satzpunkten, 6 Mannschaftspunkten und 2 Tabellenpunkten für die angetretene Mannschaft gewertet.

Falls die Heimmannschaft nicht antritt und nach Abschluss der Spielrunde Punktgleichheit zwischen der angetretenen Gastmannschaft und einer oder mehreren anderen Mannschaften besteht, dann werden alle auf der Bahn der nicht angetretenen Heimmannschaft erspielten Auswärtskegel annulliert.

#### Platzierung nach Abschluss der Spielrunde

Bei Gleichheit der TP und der MP zwischen zwei oder mehr Mannschaften richtet sich die Platzierung nach dem direkten Vergleich der betroffenen Mannschaften, und zwar

- 1.) die TP in absteigender Folge
- 2.) die MP in absteigender Folge
- 3.) die SP in absteigender Folge
- 4.) der im Durchschnitt bei allen Auswärtsspielen ohne Einbeziehung der gegenseitigen Spiele der zu wertenden Mannschaften erreichten Anzahl an Kegel in absteigender Folge

Heimmannschaft: 0

---

Gastmannschaft: 0

---

Startnummer	Name, Vorname
1	
2	
3	
4	

Startnummer	Name, Vorname
1	
2	
3	
4	

Ersatzspieler:

Ersatzspieler:

Name, Vorname

Name, Vorname

Unterschrift Heimmannschaft:

---

Unterschrift Gastmannschaft:

---

Für jedes Spiel sind vor Spielbeginn bis zu 7 Spieler je Mannschaft dem Aufsichtsführenden auf dem offiziellen Vordruck zu benennen. Davon dürfen 5 Spieler tatsächlich zum Einsatz kommen. Die dem Aufsichtsführenden gemeldeten Spieler und deren Startreihenfolge sind vor Wettkampfbeginn vom Aufsichtsführenden vorzulesen. Die Heimmannschaft muss mit der Nennung der 7 Spieler bis spätestens 15 Minuten vor Spielbeginn die Startreihenfolge der 4 zum Einsatz vorgesehenen Spieler vorlegen. Die Gastmannschaft setzt dann in Kenntnis der Aufstellung der Heimmannschaft bis spätestens 5 Minuten vor Spielbeginn ihre 4 Spieler dagegen. Bei verspäteter Abgabe der Mannschaftsaufstellung ist das Startrecht der betroffenen Mannschaft nicht verwirkt. Legt die Heimmannschaft die Aufstellung zu spät vor, verschieben sich die Abgabefrist der Gastmannschaft und der Spielbeginn entsprechend. Legt die Gastmannschaft ihre Aufstellung zu spät vor, ist der festgelegte Spielbeginn unter Berücksichtigung von Pkt. 13.1.1 der SpO des KKV-MEK einzuhalten.

Kann einer der benannten 4 Spieler nicht antreten, ist der Einsatz eines anderen Spielers, der nicht einer der benannten 4 Spieler sein darf und in der Liste der 7 Spieler benannt sein muss, möglich (dies zählt als Auswechslung). Dieser Spieler muss auf der Position des nicht mehr antretenden Spielers eingesetzt werden. Es ist nach Abgabe der Mannschaftsmeldung nur noch möglich, maximal einen Spieler einzuwechseln. Nicht angetretene bzw. ausgewechselte Spieler dürfen im laufenden Punktspiel nicht wieder eingesetzt werden. Gehen Spieler entgegen der Aufstellung auf andere als die ihnen zugewiesenen Bahnen und spielen somit gegen andere als in der Aufstellung vorgesehenen Gegner, so wird deren Kegelergebnis auf dieser Bahn mit null Kegel gewertet. Eine Korrektur der Bahnen ist während des Einspielens möglich.