


**Formular Mannschaftsaufstellung 4er**

Liga:			
Heim:			
Gast:			
Datum:		Spielbeginn:	

Pos.	Heimmannschaft	Pos:	Gastmannschaft
1.		1.	
2.		2.	
3.		3.	
4.		4.	
E		E	
E		E	
E		E	
E		E	

<b>Uhrzeit / Unterschrift Heimmannschaft</b>	<b>Uhrzeit / Unterschrift Gastmannschaft</b>
<b>Lizenznummer / Name Schiedsrichter</b>	<b>Uhrzeit / Unterschrift Schiedsrichter/Aufsichtsführender</b>

Siehe AB BSKV 2.4.1.1 Mannschaftsaufstellung bei 4er Mannschaften

Für jedes Spiel sind vor Spielbeginn mit dem Formular Mannschaftsmeldung bis zu 8 Spieler dem Schiedsrichter bzw. Aufsichtsführenden zu benennen. Davon dürfen 6 Spieler tatsächlich zum Einsatz kommen. Die dem Schiedsrichter bzw. Aufsichtsführenden gemeldeten Spieler sind bei der Vorstellung der Mannschaften von diesem vorzulesen.

Die Heimmannschaft muss mit der Nennung der max. 8 Spieler 20 Min. vor Spielbeginn die Startreihenfolge der 4 zum Einsatz vorgesehenen Spieler vorlegen. Die Gastmannschaft setzt dann 10. Min. vor Spielbeginn in Kenntnis der Aufstellung der Heimmannschaft ihre 4 Spieler dagegen.

Bei Nichteinhaltung der Abgabezeiten der Mannschaftsaufstellung ist das Spielrecht der betroffenen Mannschaften verwirkt. Sollte auf Grund höherer Gewalt (siehe DKBC-SpO, Teil B 2.7) sich eine Mannschaft verspäten und der anderen Mannschaft dies mitteilen, sind die Abgabefristen zu verlängern.

Können Spieler nicht antreten, ist der Einsatz eines anderen Spielers, der nicht einer der 4 benannten Spieler sein darf und in der Mannschaftsaufstellung benannt sein muss, möglich. Dieser Spieler muss auf der Position des nicht mehr angetretenen Spielers eingesetzt werden. Es ist nach Abgabe der Mannschaftsmeldung nur noch möglich maximal 2 Spieler einzuwechseln.

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 Kegelergebnis auf dieser Bahn mit null Kegel gewertet.

[Zusatz aus Sportordnung DKBC Teil C, Punkt 2.7](#)

[Eine Korrektur der Bahnen ist während des Einspielens möglich.](#)