

- Anhang -

## Allgemeine Wettkampf- / Spielregeln (Auszug)

### 6. Allgemeine Spielregeln

- 6.1 Wettkampfgemäß wird Bowling mit einem (Einzel) oder mehreren Mitspielern (Mannschaft) ausgetragen. Jeder Spieler spielt die 10 Felder eines Spiels abwechselnd mit seinen Mitspielern. Das Ergebnis für eine Mannschaft errechnet sich aus den addierten Einzelergebnissen der Mannschaftsmitglieder.
- 6.2 Jedem Spieler muss ein ungestörtes Spiel ermöglicht werden. Hat sich ein Spieler zur Ausführung eines Wurfes aufgestellt, so dürfen die Anlaufflächen der Nachbarbahnen rechts und links nicht betreten werden. Es besteht *Wartepflicht* bis der Spieler seinen Wurf ausgeführt hat. Ein Wurf ist dann ausgeführt, wenn sich der Ball nicht mehr im Besitz des Spielers befindet und über die Foullinie hinaus in den Bahnbereich gelangt ist. Damit sind die beiden Anläufe rechts und links frei für nachfolgende Spieler zum Aufstellen für ihren Wurf. Der eigene Anlaufbereich darf nach der Ballabgabe nicht unnötig seitlich verlassen werden. Innerhalb dieser Regel gilt "rechts vor links", das heißt, der jeweils rechts Spielende führt seinen Wurf vor dem links spielenden Bowler aus.
- 6.3 Spieler, die sich zum Anlaufen vorbereiten, haben folgende *Rechte und Pflichten*:
- 6.3.1 Sie haben den Vortritt gegenüber dem Spieler, der sich auf der nächsten Bahn zur Linken auf den Anlauf begeben will.
- 6.3.2 Sie haben dem Spieler, der sich auf der nächsten Bahn zur Rechten auf den Anlauf begibt den Vortritt zu lassen.
- 6.3.3 Die Spieler müssen – wenn sie an der Reihe sind – bereit sein den Ball zu spielen. Sie dürfen ihren Anlauf oder das Abspielen des Balles nicht verzögern, sofern die Bahn zu ihrer Linken und die Bahn zu ihrer Rechten frei ist.
- 6.5 Gültige Würfe**  
Der Ball darf diesseits oder jenseits der Foullinie aufgesetzt werden. Jeder von einem Spieler freigegebene Ball zählt, sofern durch Umstände (lt. 6.6) keine andere Wertung eintritt.
- 6.6 Ungültige Würfe**  
Ein Wurf ist ungültig, wenn
- 6.6.1 zwischen der Ballfreigabe und dem Einlauf des Balles in die Pins bemerkt wird, daß ein oder mehrere Pins des Pinsatzes fehlen oder auf dem Pindeck liegen. Der Spieler kann darauf durch Zuruf von Wettkampfteilnehmern (einschl. Trainer) oder des Schiedsrichters aufmerksam gemacht werden, oder selbst durch deutliches Arm heben anzeigen.
- 6.6.2 Pins verschoben oder umgeworfen werden, bevor der gespielte Ball die Pins erreicht hat.
- 6.6.3 ein Spieler auf der falschen Bahn oder in falscher Reihenfolge spielt,
- 6.6.4 der gespielte Ball einen auf der Bahn befindlichen Fremdkörper berührt,
- 6.6.5 ein Spieler während des Anlaufes, aber noch vor erfolgter Ballfreigabe, von anderen Spielern, Zuschauern oder sich bewegenden Gegenständen offensichtlich irritiert wurde. Der Spieler muss dies durch Handzeichen kundtun, bevor der Ball die Pins erreicht hat. In diesem Fall werden die Pins neu aufgestellt und der Wurf neu ausgeführt. Erfolgt das Handzeichen nicht oder nicht rechtzeitig, gilt der erzielte Pinfall. In Zweifelsfällen entscheidet der Schiedsrichter nach Anhören des Spielers und seines Mitspielers bzw. der beiden Mannschaftsführer sofort, ob der Wurf wiederholt werden darf oder nicht.
- 6.6.6 In den Fällen 6.6.1 bis 6.6.4 sind die verschobenen, fehlenden oder zu Fall gebrachten Pins wieder aufzustellen. Der Wurf muss wiederholt werden.

## **6.7 Gültiger Pinfall**

- 6.7.1 Pins gelten als gefallen, wenn sie vom Ball oder von anderen Pins, auch solchen, die von den Seitenwänden, dem Prellpolster oder von dem vor dem Pindeck stehenden Pinrechen zurückprallen oder -rollen, zu Fall gebracht werden.
- 6.7.2 Wenn erst nach erfolgter Ballfreigabe auf einen vollen Pinsatz bemerkt wird, daß ein oder mehrere Pins ungenau stehen - nicht fehlen -, gilt der Pinfall. Jeder Spieler ist selbst dafür verantwortlich, daß die Pins eines vollständigen Satzes genau gestellt sind. Er kann verlangen, ungenau stehende Pins neu zu stellen. Tut er dies nicht, so erklärt er sich mit der Stellung der Pins einverstanden. Wird auch nach einem neuerlichen Stellen des Pinsatzes eine ungenaue Stellung der Pins beanstandet, so muß die Wettkampfleitung entscheiden, ob
- a. der Stellautomat vor dem Weiterspielen justiert oder
  - b. auf einem anderen Bahnpaar weiter gespielt oder
  - c. trotz der ungenauen Arbeit des Stellautomaten auf dieser Bahn weiter gespielt
- 6.7.3 Die Stellung von Pins, die nach dem 1. Wurf stehengeblieben sind, darf nicht verändert werden (auch nicht, wenn sie nicht mehr ihrer ursprünglichen *Position entspricht*), außer wenn der Stellautomat einen oder mehrere Pins durch den Stellvorgang versetzt oder falsch aufstellt. Auf Verlangen des Spielers sind solche Pins richtig aufzustellen. Beim Stellvorgang nicht gesetzte oder umgeworfene Pins müssen wieder auf die Grundstellung gestellt werden.
- 6.7.4 Pins, die regelgerecht zu Fall gebracht worden sind und auf der Bahn oder in der Ballrinne liegen bleiben, zählen. Sie müssen vor dem nächsten Wurf entfernt werden. Pins, die gegen Seitenwände oder Prellpolster angelehnt stehen, gelten als gefallen.

## **6.8 Ungültiger Pinfall**

- Der Ball gilt als gespielt, zu Fall gebrachte Pins zählen jedoch nicht, wenn sie durch den Ball zu Fall gebracht worden sind, der von der Bahn abgekommen war aber auf sie zurückgesprungen ist. Geschieht dies beim 1. Wurf, so ist der Pinsatz neu zu stellen. Es wird ein Gutterball notiert. Geschieht dies beim 2. Wurf, so ist ein Miss zu notieren. Dies gilt auch für alle Ballabgaben, die erfolgen bevor Pins, die sich seitlich in den Rinnen befinden, aus dem Bahnbereich entfernt wurden.
- 6.8.1 durch den Ball zu Fall gebracht worden sind, der von der Bahn abgekommen war aber auf sie zurückgesprungen ist. Geschieht dies beim 1. Wurf, so ist der Pinsatz neu zu stellen. Es wird ein Gutterball notiert. Geschieht dies beim 2. Wurf, so ist ein Miss zu notieren. Dies gilt auch für alle Ballabgaben, die erfolgen bevor Pins, die sich seitlich in den Rinnen befinden, aus dem Bahnbereich entfernt wurden.
- 6.8.2 von einem von dem Prellpolster zurückspringenden Ball umgeworfen worden sind. Geschieht dies beim 1. Wurf, sind die so umgestoßenen Pins vor dem 2. Wurf wieder aufzustellen. Geschieht dies beim 2. Wurf, so zählen die auf diese Weise zu Fall gebrachten Pins nicht.
- 6.8.3 beim 1. Wurf erst bei Berührung durch den Stellautomaten oder bei der Beseitigung gefallener Pins umfallen. Die gefallen Pins sind vor dem 2. Wurf wieder aufzustellen.
- 6.8.4 von der Bahn gestoßen wurden, zurückgeprallt sind und wieder auf dem Pindeck oder auf der Bahn zu stehen kommen. Diese Pins sind nicht an ihren ursprünglichen Platz zurückzustellen.
- 6.8.5 Ein Wurf regelwidrig ausgeführt oder ein Spieler bei der Ausführung seines Wurfes so irritiert worden ist, dass ein Ersatzwurf zugebilligt wurde.
- 6.8.6 Ein Spieler, der nach seinem 1. Wurf stehen gebliebene Pins durch Betätigen des Stellautomaten räumen lässt, erhält ein Foul angeschrieben.