

## 01. SB - REGLEMENT FÜR OFFIZIELLE WETTKÄMPFE

### Bei unklaren Reglementen zählt das Englische WTBA Reglement

#### 1. Allgemeine Regeln für alle offiziellen Wettkämpfe

##### Art. 1.1 Anmeldung

Ein Lizenzierter darf sich nur einmal für einen homologierten Wettkampf anmelden. Mehrfachstarts sind verboten, ausser bei internationalen Turnieren.

##### Art. 1.2 Startzeit

Die Spieler müssen mindestens 20 Minuten vor Beginn des Wettkampfes anwesend sein, dies sowohl für die Qualifikationsrunden, wie auch für die Finalrunden.

##### Art. 1.3 Spielbekleidung

###### Art. 1.3.1. Allgemeine Regeln

Das Tragen eines Polo-Shirts oder eines Bowlinghemds ist obligatorisch.

###### Art.1.3.2. Nationale Turniere

Das Tragen von langen Hosen, Trainer, Jeans oder Bermudas ist für Alle erlaubt, sowie das Tragen von Jupes für die Damen.

###### Art. 1.3.3. Internationale Turniere und Schweizermeisterschaften

Das Tragen von Bermudas (nur Herren) und von „Jeans“, egal welcher Farbe, ist für Alle streng verboten.

Jeder Spieler, der in Bermudas oder „Jeans“ auf den Bahnen auftritt, wird disqualifiziert und hat kein Anrecht auf Rückerstattung der Startgebühr, weder ganz noch teilweise.

###### Art. 1.3.4. Klubtenue

Wenn das Klubtenue obligatorisch ist, müssen alle Teammitglieder einheitlich auftreten, d.h.

➤ Oberteil: einheitliche Polo-Shirts oder Bowlinghemden.

➤ Unterteil: Tenue gleicher Farbe und gleicher Form.

Bei gemischten Teams muss die Farbe identisch sein und ebenso die Form beim jeweiligen Geschlecht.

###### Art. 1.3.5. Reglementwidrige Bekleidung

Unter Vorbehalt von Art.1.3.1. bis 1.3.4. wird eine Busse von CHF 80,- dem(den) betroffenen Spieler(n) bei reglementwidrigem Tenue auferlegt.

##### Art. 1.4 Spielbereich

###### Art. 1.4.1. Allgemeine Regeln

Der Spielbereich besteht aus den Bahnen, dem Anlauf, den Spieler- und Schreiber-Sitzplätzen sowie dem Bereich zwischen diesen und den Kugelablagen.

Während offiziellen Wettkämpfen ist das Betreten des Spielbereichs für Zuschauer und Tiere untersagt.

Art. 1.4.2. Klub-Unterstützung

Die Anwesenheit einer Person pro Klub, in der Zone zwischen den Stuhllehnen und den Kugelablagen, ist gestattet. Vorausgesetzt diese Person verhält sich diskret und die Grösse der Zone erlaubt ihre Anwesenheit ohne die Spieler zu stören.

Art. 1.4.3. Zugang zu der Spielzone

Es ist den Spieler untersagt, die Spielzone zu betreten bevor alle Spieler des vorhergehenden Durchgangs diese verlassen haben.

**Art. 1.5** Bahnwechsel

Es ist untersagt Bahnen zu wechseln bevor alle Spieler den letzten Ball der laufenden Partie gespielt haben.

**Art. 1.6** Verhaltensregeln

Art. 1.6.1. Rauchverbot

Für alle Spieler herrscht innerhalb des gesamten Sportareals, während ihrem Wettkampf, Rauchverbot.

Jede Zuwiderhandlung führt ohne Vorwarnung zur Disqualifikation.

Art. 1.6.2. Konsumverbot alkoholischer Getränke

Für alle Spieler herrscht innerhalb des gesamten Sportareals, während ihrem Wettkampf, Konsumverbot.

Jede Zuwiderhandlung führt ohne Vorwarnung zur Disqualifikation.

Art. 1.6.3. Doping

Die Spieler unterstehen bei jedem offiziellen Wettkampf den Antidoping-Vorschriften und müssen eine Unterstellungserklärung unterschreiben, gemäss den gültigen Reglementen von Swiss Olympic.

Art. 1.6.4. Verpflegung

Das Essen im Spielbereich ist den Spieler untersagt.

Lediglich erlaubt ist das Konsumieren kleiner Dinge wie: Energiebarren, Schokolade, Bananen, getrocknete Früchte, etc.

Art. 1.6.5. Mobil-Telefone

Den Spielern ist die Benutzung eines Mobil-Telefons während der gesamten Dauer ihres Einsatzes untersagt.

Art. 1.6.6. Verhalten

Die Spieler sind verpflichtet sich sportlich zu verhalten.

Jedes unsportliche oder respektlose Verhalten gegenüber Organisatoren, Schiedsrichtern, Spielern wie auch Material wird sanktioniert.

Art. 1.6.7. Sanktionen

Jedes Zuwiderhandeln gemäss Art. 1.6.4. bis 1.6.6. wird verwarnt und führt im Wiederholungsfalle zur Disqualifikation.

**Art. 1.7 Wettkampf Anmeldung: Verantwortlichkeiten und Pflichten**

**Art. 1.7.1. Verantwortlichkeit des angemeldeten Spielers**

Das Startgeld für einen Wettkampf wird durch jeden angemeldeten Spieler geschuldet, ob er an diesem Wettkampf antritt oder nicht.

Von der Startgeldschuld befreit sind Spieler die:

- Sich 8 Tage vor Beginn des Wettkampfes direkt und persönlich bei einem Mitglied des Organisationskomitees abmelden oder
- Aus einem unbeeinflussbaren Grund (Unfall, Krankheit, Todesfall, usw.) nicht teilnehmen konnten und dies gültig belegen können.

**Art. 1.7.2. Verantwortlichkeit der Sektionen**

Die Sektionen sind gegenüber den Organisatoren des Wettkampfes für die Begleichung der Startgebühren verantwortlich, die durch ihre Mitglieder geschuldet sind. Sie müssen selber für die Einforderung von getätigten Einzahlungen bei ihren Mitgliedern besorgt sein.

**Art. 1.7.3. Vorgehen**

Der Organisator des Wettkampfes meldet das unentschuldigte Fernbleiben innerhalb 7 Tagen nach Ende des Wettkampfes an den Sportpräsidenten SB.

Der Sportpräsident SB stellt den betroffenen Sektionen den Namen des fehlbaren Spielers zu, und eine Rechnung mit dem Gesamtbetrag, welcher dem Organisator durch die Sektion geschuldet wird. Diese Rechnung muss innerhalb von 30 Tagen bezahlt werden.

## **2. Allgemeine Spielregeln**

**Art. 2.1 Spielarten**

**Art. 2.1.1. Spielart Amerikanisch**

Ein Spiel wird auf zwei nebeneinander liegenden Bahnen (Doppelbahn) ausgetragen, die einen gemeinsamen Ballrücklauf haben. Es wird alternierend ein Frame auf jeder Bahn gespielt, bis fünf Frames auf jeder der zwei Bahnen gespielt sind. Die zusätzlichen Würfe für das 10. Frame werden auf der Bahn gespielt, auf der das 10. Frame begonnen wurde.

**Art. 2.1.2. Spielart Europäisch**

Ein Spiel wird auf einer einzigen Bahn ausgetragen.

Art. 2.1.3. Turniere oder durch den SB homologierte Ligen werden amerikanisch ausgetragen, es sei denn, das Reglement bestimmt eindeutig, dass die europäische Spielart Anwendung findet.

**Art. 2.2 Spielreihenfolge**

Ein oder mehrere Spieler können auf einer einzelnen oder auf einer Doppelbahn abwechselnd spielen. Sobald der erste Wurf eines Spiels getätigt wurde, darf keine Änderung mehr an der Mannschaftsreihenfolge vorgenommen werden.

Wenn zwei oder mehr Spieler auf der gleichen Bahn spielen, wirft jeder von ihnen den oder die Zusatzbälle des 10. Frames, bevor der folgende Spieler seinen ersten Wurf macht.

**Art. 2.3**      **Vortritt**

Art. 2.3.1.    **Allgemeine Regeln**

Befinden sich zwei Spieler auf 2 nebeneinander liegenden Bahnen, so hat der Spieler rechts den Vortritt. Bereitet sich jedoch der Spieler links auf dem Anlauf auf seinen Wurf vor, so hat der Spieler rechts abzuwarten, bis dieser seinen Wurf beendet hat, bevor er selber auf den Anlauf geht.

Die Vorbereitung auf dem Anlauf darf erst stattfinden wenn die Pins durch die Maschine gestellt sind.

Art. 2.3.2.    **Direkte Begegnungen in der Mannschaft**

Der Spieler rechts wirft seinen ersten Ball und wartet bis der Spieler links ebenfalls seinen ersten Ball geworfen hat. Danach wirft der Spieler rechts seinen zweiten Ball usw.

Art. 2.3.3.    **Direkte Begegnungen im Einzel**

Der Spieler rechts spielt das ganze Frame, danach tut dies der Spieler links.

**Art. 2.4**      **Langsames Spielen**

Art. 2.4.1.    **Allgemeine Regeln**

Der Spieler muss bereit sein, auf der Bahn auf der er spielen soll, den Anlauf zu betreten, sobald die Maschine die Pins gestellt hat.

Es ist verboten, die Vortrittsregeln (siehe 2.3.) auf mehr als eine Bahn links und rechts auszudehnen.

Art. 2.4.2.    **Sanktion**

Bei Verletzung dieser Regel kann Folgendes gegen den Spieler ausgesprochen werden:

- Eine Verwarnung
- Ein annulliertes und mit Null zählendes Frames bei Wiederholung, nach einer Verwarnung
- Disqualifikation bei erneuter Wiederholung, nach dem annullierten Frame.

**Art. 2.5**      **Auswechslung**

Art. 2.5.1.    **Allgemeine Regeln**

Eine Auswechslung ist nur bei Wettkämpfen mit Mannschaften von 3 Spielern oder mehr erlaubt.

Art. 2.5.2.    **Auswechslung während eines Spiels**

Hat ein Spieler ein Spiel begonnen, darf er nicht ausgewechselt werden, auch nicht bei Verletzung oder Unwohlsein. Ein nicht beendetes Spiel zählt für das Mannschaftsergebnis, wird aber für die Ergebnisse des Spielers nicht berücksichtigt.

Art. 2.5.3.    **Auswechslung innerhalb einer Mannschaft**

Sofern das Reglement des Wettkampfs nichts Gegenteiliges vorsieht, darf ein Ersatzspieler nur in einer Mannschaft eingesetzt werden.

**Art. 2.6**      **Forfait**

In einem Petersen Finale oder Match-Play, werden im Falle eines Forfait, die durch den betroffenen Spieler bereits gewonnenen Punkten neu verteilt (Match gewonnen für den Gegner).

**Art. 2.7**      **Verspätung von Spielern**

Art. 2.7.1. Allgemeine Regeln

Es wird keine Verspätung bezüglich der offiziellen Zeiten toleriert.

Jeder Spieler oder jede Mannschaft muss in dem Frame einsteigen (beim Eintreffen in Spielbekleidung auf den Bahnen), das gerade gespielt wird. Es besteht keine Möglichkeit nachzuspielen.

Art. 2.7.2. Resultat

Der verspätete Spieler kann (beim Eintreffen in Spielbekleidung auf den Bahnen) in dem Frame einsteigen, in dem sich seine Mitspieler oder seine Gegner befinden. Das erzielte Resultat zählt sowohl für die Mannschaft als auch für das Total des Spielers.

Art. 2.7.3. Rhythmus

Die Mitglieder einer unvollständigen Mannschaft dürfen den Spielrhythmus nicht bremsen, beim Warten auf den/die verspäteten Spieler. Sie müssen im gleichen Rhythmus spielen wie die gleichzeitig spielenden anderen Mannschaften.

**Art. 2.8** Panne

Art. 2.8.1. Geschätzte Reparaturzeit kleiner als 15 Minuten

Die Spieler bleiben an Ort.

Sie spielen im laufenden Frame weiter, ohne Probewürfe.

Art. 2.8.2. Geschätzte Reparaturzeit grösser als 15 Minuten

Die Spieler werden auf andere verfügbare Bahnen verschoben.

Nicht abgeschlossene Frames werden annulliert und die Spieler haben Anrecht auf Probewürfe.

Art. 2.8.3. Panne nicht am gleichen Tag zu beheben oder keine andere Bahnen verfügbar

Den Spielern kann erlaubt werden, ihre Spiele oder Serien am Ende des Tages oder am Folgetag zu beenden.

Die Spiele werden weitergeführt, wie unter 2.8.2 vorgesehen.

Art 2.8.4. Panne nach mehr als 15 Minuten behoben und keine anderen Bahnen verfügbar

In Anbetracht der verbleibenden Spielzeit der übrigen Wettkämpfer entscheidet der Schiedsrichter, ob es besser ist auf den reparierten Bahnen weiter zu spielen oder die Spiele bzw. die Serien am Ende des Tages oder am Folgetag beendet werden sollen. Aufgrund der verlorenen Zeit muss der Schiedsrichter diejenige Lösung wählen, die für einen optimalen Wettkampfverlauf am vorteilhaftesten ist.

Die Spiele werden weitergeführt, wie unter 2.8.2 vorgesehen.

Art. 2.8.5. Panne während Finale

Kann die Reparatur nicht vor Finalende stattfinden und stehen keine anderen Bahnen zur Verfügung, so müssen ein oder mehrere zusätzliche Durchgänge für die auf diesen Bahnen vorgesehenen Matches eingefügt werden.

**Art. 2.9** Bälle

Es ist verboten, die Oberfläche eines Balles während dem Wettkampf zu verändern. Die Verwendung von flüssigen Mitteln, um die Bälle zu reinigen, ist während dem Wettkampf ebenfalls verboten. Die für die Ballreinigung im Wettkampf verwendeten Tücher müssen trocken sein.

**Note:** *Ist erwiesen, dass der Spieler das Reglement bewusst verletzt hat, werden die Spiele annulliert, während denen die Oberflächeveränderung stattfand. Zudem wird der Spieler für den laufenden Wettkampf disqualifiziert.*

*Unter Wettkampf verstehen das Reglement, das laufende Spiel, sowie die noch ausstehenden Spiele der laufenden Serie.*

**Art. 2.10 Anlauf**

Es ist verboten, irgendwo auf dem Anlauf Substanzen aufzutragen, welche diesen beschädigen oder verändern. Damit sind eingeschlossen: die Verwendung von Talkpuder, von Bimsstein oder Harz unter den Schuhen, wie auch die Verwendung von Sohlen, welche den Anlauf aufrauen. Diese Aufzählung ist nicht abschliessend.

Es ist verboten, Talkpuder in den Spielbereich mitzubringen.

**3. Allgemeine Regeln zu den Resultaten**

**Art. 3.1 Spiel – Definition**

Ein Bowlingspiel besteht aus 10 Frames.

Der Spieler hat zwei Würfe in jedem der ersten 9 Frames, ausser er wirft einen Strike. Im 10. Frame hat der Spieler drei Würfe, wenn ihm ein Strike oder ein Spare gelungen ist.

**Art. 3.2 Spiel – Resultat**

Gelingt kein Strike, muss die Anzahl der gefallenen Pins beim 1. Wurf im kleinen linken Viereck des Frames eingetragen werden. Die Anzahl beim 2. Wurf gefallener Pins oder der Spare muss im kleinen rechten Viereck des Frames eingetragen werden. Wird keiner der verbleibenden Pins im 2. Wurf getroffen, wird ein (-) im rechten Viereck eingetragen. Gab es weder Strike noch Spare, wird das Total beider Würfe des Frames sofort eingetragen.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1 2	1 2	1 2	1 2	1 2	1 2	1 2	1 2	1 2	1 2 3
⊗	⊗	⊗	7 2	Ⓢ	F 9	⊗	7	9 -	⊗ ⊗ ⊗ 8
30	57	76	85	95	104	124	143	152	180

**Art. 3.3 Strike**

Werden alle 10 Pins im ersten Wurf eines Frames getroffen, ist dies ein Strike.

Es wird eingetragen mit einem (x) im kleinen, linken Viereck des Frames.

Der Strike zählt 10 Punkte plus die Anzahl Pins, die durch den Spieler bei seinen 2 nächsten Würfen getroffen werden.

**Art. 3.4 Doppel**

Zwei aufeinander folgende Strikes bilden ein Doppel. Der erste Strike zählt dann 20 plus die Anzahl Pins, die durch den Spieler im Wurf nach dem zweiten Strike getroffen werden.

**Art. 3.5**      **Dreifacher**

Drei aufeinander folgende Strikes bilden einen „Dreifachen“. Der erste Strike zählt dann 30. Um ein maximales Ergebnis von 300 zu erreichen muss der Spieler 12 aufeinander folgende Strikes erzielen.

**Art. 3.6**      **Spare**

Werden alle nach dem 1. Wurf verbliebenen Pins im 2. Wurf getroffen, ist dies ein Spare.

Er wird eingetragen mit einem (/) im kleinen, rechten Viereck des Frames.

Der Spare zählt 10 Punkte plus die Anzahl Pins, die durch den Spieler bei seinem nächsten Wurf getroffen werden.

**Art. 3.7**      **Miss**

Kann ein Spieler nicht alle Pins in zwei Würfen treffen ist dies ein „Miss“.

**Art. 3.8**      **Split**

Ein Split ist eine verbleibende Pin-Stellung nach dem 1. Wurf, sofern der Einer-Pin getroffen wurde und:

- Mindestens ein Pin gefallen ist zwischen zwei oder mehr stehen gebliebenen Pins, z.B. 7-9 oder 3-10.
- Mindestens ein Pin gefallen ist vor zwei oder mehr stehen gebliebenen Pins, z.B. 5-6.

**Note:**      *Ein Split wird in der Regel mit einem (O) eingetragen.*

**Art. 3.9**      **Gültige Pins**

Ein Wurf ist gültig, sobald der Ball die Hand des Spielers verlässt und nach dem Überqueren der Foullinie in die Spielzone gelangt.

Jeder Wurf wird als Resultat eingetragen, ausser der Ball wird als ungültig erklärt und der Wurf muss wiederholt werden.

Ein Wurf muss von Hand stattfinden. Der Ball darf keinerlei Mechanismen enthalten, weder Innen noch Aussen.

**Note:**      *Ein Spieler darf einen Mechanismus verwenden, der die Aufnahme des Balles unterstützt, anstelle einer Hand oder eines wichtigen Teiles davon, der durch Amputation oder andere Gründe verloren ging.*

Nach einem gültigen Wurf werden folgende Pins einem Spieler gutgeschrieben:

- Pins, die direkt durch den Ball oder durch andere Pins umgeworfen wurden.
- Pins, die durch einen Pin umgeworfen wurden, welcher von den Seitenwänden oder dem hinteren Teil der Maschine zurückgeprallt ist.
- Pins, die durch einen Pin umgeworfen wurden, welcher vom Rechen zurückgeprallt ist während dieser im Stillstand auf der Bahn lag, vor dem Wegwischen der Pins.
- Pins in Schräglage, welche die Seitenwände oder den Kickback berühren.

Alle diese Pins werden als totes Holz bezeichnet und müssen vor dem nächsten Wurf entfernt werden.

**Art. 3.10**      **Ungültige Pins**

Der Wurf ist gültig aber der oder die getroffenen Pins zählen nicht wenn:

- Der Ball die Bahn verlässt bevor er die Pins erreicht.
- Der Ball von der hinteren Maschinenwand auf das Pindeck zurückprallt.
- Der Spieler ein Foul begeht.
- Die Maschine den oder die Pins beim Wegwischen umwirft.
- Der Wurf ausgeführt wurde während totes Holz auf der Bahn oder in den Seitenrinnen lag und der Ball dieses tote Holz berührte.

Trifft eines dieser Ereignisse ein und hat der Spieler Anrecht auf zusätzliche Würfe in diesem Frame, müssen der oder die ungültig getroffenen Pins wieder in ihre ursprüngliche Stellung gebracht werden.

**Art. 3.11**      **Schlecht gestellte Pins**

Stellt man nach einem Wurf fest, dass ein oder mehrere Pins schlecht standen, jedoch nicht fehlend waren, wird der Wurf geschrieben.

Es liegt in der Verantwortung jedes Spielers zu prüfen, ob die Pins auf dem Pindeck richtig stehen. Der Spieler muss vor seinem Wurf verlangen dass die Pins korrekt gestellt werden, ansonsten muss er das Ergebnis akzeptieren.

Nach einem Wurf darf keine Veränderung an der Stellung stehen gebliebener Pins vorgenommen werden. Verschobene Pins oder solche, die durch die Maschine schlecht gestellt wurden, werden an ihrer neuen Position belassen. Ihre Position darf nicht manuell korrigiert werden.

**Art. 3.12**      **Pins – Rückprall**

Prallt ein Pin zurück, stellt sich wieder auf und bleibt stehen, wird er als ungültig betrachtet und auf seiner neuen Position belassen.

**Art. 3.13**      **Nicht zugestandene Pins**

Es können keine Pins zugestanden werden. Nur nach einem gültigen Wurf getroffene oder aus dem Pindeck hinausgeschobene Pins können geschrieben werden.

**Art. 3.14**      **Pin – Ersatz**

Wenn ein Pin während des Spiels bricht oder stark beschädigt wird, wird dieser sofort durch einen anderen Pin ersetzt. Dieser muss gleiches Gewicht und gleiche Eigenschaften, wie die auf dieser Bahn bereits eingesetzten Pins, haben.

Der Schiedsrichter entscheidet ob ein Pin ersetzt werden muss.

**Art. 3.15**      **Ungültiger Ball**

Ein Ball wird als ungültig erklärt, wenn eines der folgenden Ereignisse auftritt:

- Sofort nach einem Wurf und bevor der Ball die Pins erreicht ruft ein Spieler laut und deutlich, dass ein oder mehrere Pins auf dem Deck fehlen.

- Ein Pin wird verschoben oder umgeworfen, bevor der Ball die Pins erreicht.
- Ein Spieler spielt auf der falschen Bahn oder in der falschen Reihenfolge oder ein Spieler jeder Mannschaft spielt auf der falschen Bahn.
- Ein Spieler wird offensichtlich gestört durch einen anderen Spieler, einen Zuschauer, ein Gegenstand oder durch die Maschine, während er seinen Wurf ausführt und bevor dieser beendet ist.
- Der betroffene Spieler kann entweder das Ergebnis seines Wurfes annehmen oder, mit Einverständnis des Schiedsrichters, seinen Ball als ungültig erklären lassen.
- Der Ball berührt auf der Bahn irgendeinen spielfremden Gegenstand.

Der Schiedsrichter muss über den Vorfall informiert werden, bevor der nächste Wurf auf der betroffenen Bahn ausgeführt wird.

Wird ein Ball als ungültig erklärt, wird der Wurf nicht geschrieben. Die Pins, die beim Ausführen des ungültigen Balls standen, müssen wieder gestellt werden und der Spieler darf seinen Wurf wiederholen.

#### **Art. 3.16**      **Spiel auf der falschen Bahn**

Wie in Art. 3.15 vermerkt, wird ein Ball als ungültig erklärt und der/die Spieler müssen ihren Wurf auf der richtigen Bahn wiederholen wenn:

- Ein Spieler auf der falschen Bahn spielt.
- Je ein Spieler jeder Mannschaft, einer Doppelbahn, spielt auf der falschen Bahn.

Falls mehrere Spieler der gleichen Mannschaft auf der falschen Bahn spielen, wird das Spiel ohne Korrektur fortgesetzt. Das folgende Spiel muss anschließend auf der Bahn beginnen, die dem ursprünglichen Spielplan entspricht.

#### **Art. 3.17**      **Foul**

##### **Art. 3.17.1**      **Allgemeine Regel**

Es gilt als Foul wenn während oder nach dem Wurf ein Körperteil des Spielers die Foullinie berührt oder übertritt, die Bahn oder sonst irgendein Teil der Ausrüstung oder des Gebäudes (Wand, Pfosten,...) hinter der Foullinie berührt.

Es kann Foul geben solange der Ball im Spiel ist, d.h. bis der gleiche oder ein anderer Spieler auf dem Anlauf ist um den nächsten Wurf auszuführen.

##### **Art. 3.17.2**      **Fälle die als Foul gelten:**

- Wenn der Fuss des Spielers die Foullinie berührt oder überquert, auf seiner Bahn oder auf einer Nebenbahn.
- Wenn der Spieler irgendeinen Gegenstand hinter der Foullinie berührt, auch wenn der Foullinien-Detector dies nicht anzeigt.

##### **Art. 3.17.3**      **Fälle die nicht als Foul gelten:**

- Wenn ein Gegenstand oder Teil der Ausrüstung des Spieler auf die Bahn hinter der Foullinie fällt, ohne dass der Spieler die Foullinie berührt oder überquert. Der Spieler muss sich beim Schiedsrichter melden, bevor er den Gegenstand aufnimmt, andernfalls gilt Foul.
- Wenn der Spieler die Foullinie überquert ohne den Ball loszulassen.
- Wenn der Spieler einen Sturz oder ein Foul vermeiden kann, indem er sich an Teilen der Einrichtungen hält oder abstützt, die sich vor der Foullinie befinden.

**Art. 3.18**      **Absichtliches Foul**

Begeht ein Spieler absichtlich ein Foul, um vom Wiederstellen der Pins Nutzen zu ziehen, wird ihm für den betroffenen Wurf Null geschrieben und er darf keinen weiteren Wurf im gleichen Frame ausführen.

**Art. 3.19**      **Foul – Auswirkungen**

Bei einem Foul wird der Wurf gezählt, die umgeworfenen Pins bei diesem Wurf werden jedoch nicht geschrieben.

Hat der Spieler, der das Foul begangen hat, noch weitere Würfe im Frame, so müssen die getroffenen Pins wieder auf dem Pindeck gestellt werden.

**Art. 3.20**      **Sichtbares Foul**

Ein Foul wird gegeben – auch wenn das automatische Detectionsystem dies nicht anzeigt – wenn es angezeigt wird durch:

- Den offiziellen Schiedsrichter.
- Die zwei Captains, eines oder mehrerer Spieler der Nebenbahn.
- Die offiziellen Schreiber.
- Ein offizieller Verantwortlicher des Turniers.

**Art. 3.21**      **Panne des Foul Detectionsystems**

Bei einer Panne des Foul Detectionsystems, werden ein oder mehrere Foulrichter durch den Schiedsrichter ernannt und so platziert, dass sie eine perfekte Sicht auf die Bahnen und Foullinien haben. Diese Foulrichter sind beauftragt, die Spieler bezüglich Fouls zu überwachen.

Sollte die Infrastruktur im Center keine Positionierung von Foulrichter mit einer guten Sicht auf die Foullinien ermöglichen, so beauftragt der Schiedsrichter die Captains der betroffenen Mannschaften, selber die Spieler bezüglich Foul zu überwachen.

Eine Panne eines Foul Detectionsystems und fehlende Überwachung von Fouls bedeutet die Nicht-Homologierung von auf den defekten Bahnen erzielten Rekorden.

**Art. 3.22**      **Foul – Einspruch**

Es wird kein Einspruch akzeptiert, wenn das Foul Detectionsystem ein Foul anzeigt ausser wenn:

- Erwiesen ist, dass das Foul Detectionsystem nicht korrekt funktioniert.
- Eindeutige Beweise vorliegen, dass der Spieler kein Foul begangen hat.

**Art. 3.23**      **Provisorischer Wurf oder Frame**

Art. 3.23.1.      **Allgemeine Regel**

Ein provisorischer Wurf oder Frame wird einem Spieler zugestanden wenn ein Streitfall vorliegt betreffend einem Foul, der Anzahl getroffener Pins oder einem ungültigen Ball und dieser Streitfall nicht unmittelbar durch den Schiedsrichter oder die Turnierverantwortlichen geregelt werden kann.

Die erzielten Pins beim provisorischen Wurf oder Frame werden parallel zum umstrittenen Wurf oder Frame geschrieben. Sobald das Spiel beendet ist, muss der Schiedsrichter allfällige Gründe für das Foul oder den Streitfall untersuchen, wenn nötig unter Beizug von Zeugen, und entscheiden ob ein Fehler vorliegt oder nicht. Im Zweifelsfall oder wenn kein Fehler vorliegt, wird dem Spieler durch den Schiedsrichter das im provisorischen Wurf oder Frame erzielte Ergebnis gutgeschrieben.

**Art. 3.23.2**     Streitfall beim 1. Wurf eines Frames

Der Streitfall tritt beim 1. Wurf eines Frames auf, oder beim 2. Wurf des 10. Frames nach einem Strike im 1. Wurf:

- a. Betrifft der Streitfall ein allfälliges Foul des Spielers, so muss dieser zuerst das Frame beenden und anschliessend einen provisorischen Wurf ausführen nach dem Stellen aller 10 Pins.
- b. Betrifft der Streitfall die Anzahl der gültig getroffenen Pins, so muss der Spieler zuerst das Frame beenden und anschliessend einen provisorischen Wurf ausführen nach Stellung der stehen gebliebenen Pins, sowie derjenigen Pins, die durch den Streitfall betroffen sind.
- c. Betrifft der Streitfall die Tatsache dass der Ball als ungültig erklärt werden soll oder nicht, so muss der Spieler das Frame beenden und anschliessend ein ganzes provisorisches Frame ausführen.

**Art. 3.23.3**     Streitfall beim 2. Wurf eines Frames

Bei einem Streitfall im 2. Wurf eines Frames, oder im 3. Wurf des 10. Frames, besteht keine Notwendigkeit eines provisorischen Wurfes, es sei denn der Streitfall betrifft die Tatsache, dass der Ball als ungültig erklärt werden soll oder nicht. In solch einem Fall wird ein provisorischer Wurf ausgeführt nach Stellung der Pins, die standen als der umstrittene Wurf ausgeführt wurde.

**Art. 3.24**     **Schreiben der Ergebnisse**

**Art. 3.24.1**     Allgemeine Regel

SB anerkennt die Verwendung von:

- Automatischen Schreibsystemen
- Klarsichtfolien

**Art. 3.24.2**     Automatische Schreibsysteme

Das automatische Schreibsystem muss eine Frame für Frame Kontrolle ermöglichen und den internationalen Reglementen entsprechen.

Das System muss in der Lage sein, Spiel für Spiel die Ergebnisse auf Papier zu liefern. Andernfalls muss ein doppeltes Schreiben durchgeführt werden.

**Art. 3.24.3**     Verlust von Ergebnissen

Ist das Ergebnis eines Spiels ganz oder teilweise verloren, so ist dieses Spiel ungültig. Das Spiel muss wiederholt werden.

Können alle Ergebnisse einer Doppelbahn auf einem Dokument wieder gefunden werden, muss das Spiel ab dem Punkt fortgesetzt werden, an dem das automatische Schreiben abgebrochen wurde.

**Art. 3.24.4**     Abwesenheit eines Spielers

Bei der Abwesenheit eines Spielers wegen Verspätung, muss sein Name im automatischen Schreibsystem erfasst werden. Mit Einverständnis des Schiedsrichters muss durch den Team-Captain ein Frame mit Null geschrieben werden, wenn der Abwesende an der Reihe ist.

Art. 3.24.5 Panne der Schreibanzeige

Bei einer Panne der Schreibanzeige bestimmt der Schiedsrichter einen neutralen Schreiber für den Rest des Wettkampfes.

**Art. 3.25. Schreibfehlers**

Schreib- oder Rechenfehler müssen sofort nach deren Feststellung durch einen offiziellen Verantwortlichen des Turniers korrigiert werden, mit Einverständnis des Schiedsrichters. Bei Diskussionen oder Streitigkeiten betreffend einen eventuellen Schreibfehler, entscheidet in letzter Instanz der Schiedsrichter.

Allfällige Proteste betreffend Ergebnisse, müssen innerhalb einer Stunde nach Ende der Ausscheidungen des Tages oder des laufenden Wettkampfes deponiert werden oder vor Beginn der nächsten Turnierphase oder der Preisverteilung.

Jeder deponierter Protest in Bezug auf diesen Artikel muss spezifisch zu dem präzisen Fall sein und keiner kann sich auf diesen Artikel berufen, um eine frühere oder ähnliche Übertretung zu behandeln.

**Art. 3.26 Proteste**

Art. 3.26.1. Proteste während eines Turniers

Während eines Wettkampfes, ein Protest betreffend:

- Einen Wurf oder ein Foul muss vor Ende des laufenden Frames deponiert werden.
- Ein in den Ausscheidungen erzieltetes Ergebnis kann bis Ende der Ausscheidungen deponiert werden.
- Die Qualifikation eines Spielers oder einer Mannschaft kann bis Ende der Ausscheidungen deponiert werden.
- Ein Handicap, der angewendete Schnitt oder die Kategorie eines Spielers kann bis Ende der Ausscheidungen deponiert werden.
- Ein erzieltetes Ergebnis oder ein während den Finalphasen zugeordnetes Handicap kann bis Ende des Wettkampfs deponiert werden.

Art. 3.26.2. Proteste nach einem Turnier

Jeglicher Protest betreffend Ablauf eines durch SB homologierten Wettkampfes muss dem Sportpräsidenten innerhalb einer Frist von 5 Tagen nach Ende des betroffenen Wettkampfes zugestellt werden (Poststempel gilt), begleitet von einem Kautions-Checks über CHF 200.00 zugunsten von SB.

Art. 3.26.3. Kautions-Check

Der Kautions-Check wird dem Kläger zurückerstattet, falls der Protest durch die Sportkommission angenommen wird.

Andernfalls wird der Check von SB behalten.

Artikel 1.3. wurde am 10.11.2006 geändert.