



## Sparte Bowling: Allgemeine Wettkampf- und Spielregeln

---

Ein Wettbewerb definiert sich über alle zu seiner Durchführung angesetzten Spieltage, also vom Eintritt in den Wettbewerb bis hin zur Siegerermittlung am letzten Spieltag, unabhängig davon, ob für die Durchführung nur ein Tag angesetzt wurde oder mehrere Tage benötigt werden.

Im Spielbetrieb und bei Turnieren *zusätzlich und grundsätzlich* die jeweiligen Durchführungsbestimmungen und die nachstehenden Regeln zu beachten.

1. Wettkampfgemäß wird Bowling mit einem (Einzel) oder mehreren Mitspielern (Doppel/Trio/Mannschaft) ausgetragen. Jeder Spieler spielt die 10 Felder (Frames) eines Spiels abwechselnd mit seinen Mitspielern. Das Ergebnis für eine Mannschaft errechnet sich aus den addierten Einzelergebnissen der Mannschaftsmitglieder.
  - 1.1 Amerikanische Spielweise:  
Grundsätzlich werden alle veranstalteten Wettbewerbe in amerikanischer Spielweise ausgetragen, d.h. jeweils ein Spiel wird auf einem Bahnenpaar absolviert, die Mannschaften oder Spieler wechseln nach jedem Frame die Bahnen. Werden mehrere Spiele durchgeführt, so muss abwechselnd auf der linken bzw. rechten Bahn nach jedem Wurf unmittelbar weiter gespielt werden.
  - 1.2 Europäische Spielweise:  
Alle zu spielenden Frames werden auf einer Bahn gespielt.
2. Jedem Spieler soll 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.
3. Spieler, die sich zum Anlaufen vorbereiten, haben folgende Rechte und Pflichten:
  - 3.1 Sie haben den Vortritt gegenüber dem Spieler, der sich auf der nächsten Bahn zur Linken auf den Anlauf begeben will.
  - 3.2 Sie haben dem Spieler, der sich auf der nächsten Bahn zur Rechten auf den Anlauf begibt den Vortritt zu lassen.
4. Ein gültiger Wurf ist erzielt, wenn der Ball dies- oder jenseits der Foullinie aufgesetzt wird. Jeder von einem Spieler freigegebene Ball zählt, sofern durch Umstände (lt. 5) keine andere Wertung eintritt.
5. Ein Wurf ist ungültig, wenn
  - 5.1 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 oder Wettkampfleitung aufmerksam gemacht werden, oder selbst durch deutliches Arm heben anzeigen,
  - 5.2 Pins verschoben oder umgeworfen werden, bevor der gespielte Ball die Pins erreicht hat,
  - 5.3 ein Spieler auf der falschen Bahn oder in falscher Reihenfolge spielt,
  - 5.4 der gespielte Ball einen auf der Bahn befindlichen Fremdkörper berührt,



## Sparte Bowling: Allgemeine Wettkampf- und Spielregeln

---

- 5.5 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 die Wettkampfleitung nach Anhören des Spielers und seines Mitspielers bzw. der beiden Mannschaftsführer sofort, ob der Wurf wiederholt werden darf oder nicht.
- 5.6 In den Fällen 5.1 bis 5.4 sind die verschobenen, fehlenden oder zu Fall gebrachten Pins wieder aufzustellen. Der Wurf muss wiederholt werden.
6. Gültiger Pinfall:
- 6.1 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.
- 6.2 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
- 6.2.1 der Stellautomat vor dem Weiterspielen justiert oder
- 6.2.2 auf einem anderen Bahnenpaar weitergespielt oder
- 6.2.3 trotz der ungenauen Arbeit des Stellautomaten auf dieser Bahn weitergespielt wird.
- 6.3 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.
- 6.4 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.
7. Ungültiger Pinfall:
- Der Ball gilt als gespielt, zu Fall gebrachte Pins zählen jedoch nicht, wenn sie
- 7.1 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.
- 7.2 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.
- 7.3 beim 1. Wurf erst bei Berührung durch den Stellautomaten oder bei der Beseitigung gefallener Pins umfallen. Die gefallenen Pins sind vor dem 2. Wurf wieder aufzustellen.



## Sparte Bowling: Allgemeine Wettkampf- und Spielregeln

---

- 7.4 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.
- 7.5 Ein Wurf regelwidrig ausgeführt oder ein Spieler bei der Ausführung seines Wurfes so irritiert worden ist, dass ein Ersatzwurf zugebilligt wurde.
- 7.6 Ein Spieler, der nach seinem 1. Wurf stehen gebliebene Pins durch Betätigen des Stellautomaten räumen lässt, erhält ein Foul angeschrieben.
  
8. Das Foul:
  - 8.1 Berührt ein Spieler während oder nach der Ballfreigabe mit einem Körperteil oder mit der Kleidung die Foullinie oder jenseits der Foullinie irgendeinen Teil auf der Bahn, der Bahnausrüstung oder des Gebäudes, so gilt der Ball als gespielt. Dem Spieler wird jedoch ein Foul angeschrieben. Als Foul wird ebenfalls gewertet, wenn dem Spieler ein Gegenstand (z.B. Feuerzeug, Kugelschreiber, Brille usw.) über der Foullinie in die Bahn fällt.
  - 8.2 Ein Foul ist einem Spieler anzuschreiben, wenn es die beiden Mannschaftsführer oder mehrere Spieler beider Mannschaften, die auf dem Bahnenpaar spielen, auf dem das Foul geschah, oder die Wettkampfleitung beobachtet haben. Das Foul ist in diesen Fällen auch dann zu notieren, wenn es von einer automatischen Foulanzeige nicht angezeigt worden ist. In Zweifelsfällen entscheidet die Wettkampfleitung nach Anhören des Spielers, seines Mitspielers bzw. der beiden Mannschaftsführer sofort. Dem betroffenen Spieler ist es untersagt, sich in die Urteilsfindung über ein von ihm begangenes Foul einzumischen.
  - 8.3 Der Zeitraum, in dem ein Foul begangen werden kann, reicht von der gültigen Ballfreigabe bis zur erfolgten Aufstellung des gleichen oder des nachfolgenden Spielers für den nächsten Wurf auf gleicher Bahn.
  - 8.4 Begeht ein Spieler vorsätzlich ein Foul, etwa um daraus einen Vorteil für sich zu ziehen, erhält er in dem betreffenden Frame keine Pingutschrift. In beide kleine Vierecke des betreffenden Feldes ist das Foul-Symbol einzutragen.
  - 8.5 Ein Foul ist nicht zu notieren, auch wenn es angezeigt wird, wenn der Spieler anläuft, seinen Wurf jedoch nicht ausführt und den Ball in der Wurfhand behält.