



Plus Bowling

Hallenmeisterschaft

Sportjahr 2022 / 2023

Teilnahmeberechtigt:

Alle Freizeit-, Klub- und Betriebssportmannschaften, und ÖSKB – SPIELER laut Definition Pkt. 1.11

Austragungsort:

PLUS BOWLING

1170 Wien, Jörgerstraße 24 oder

1170 Wien, Beheimgasse 5 – 7

Garageneinfahrt – Syringgasse

Telefon: 01/ 405-63-20

E-Mail: office@plushallenliga.at

Homepage: www.plushallenliga.at

Ligaleitung:

Andreas KATZER

Gerhard GRÜNBAUER

Bewerbe:

4er Mannschaften (gemischt)

3er Mannschaften (gemischt)

Doppel (Damen und Herren)

Mixdoppel (gemischt)

Einzel (Damen und Herren)

4er Cup (gemischt)

3er Cup (gemischt)

4er Supercup (gemischt)

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS.....	3
1. DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN.....	4
1.1 4er Mannschaft.....	4
1.2 3er Mannschaft.....	4
1.3 Doppel- Damen und Herren, Mixdoppel.....	4
1.4 Einzel- Damen und Herren.....	5
1.5 4er Cup.....	6
1.6 4er Supercup.....	6
1.7 3er Cup.....	6
1.8 All Event.....	7
1.9 Kosten.....	7
1.10 Prämierungen.....	7
1.11 Allgemeines.....	8
1.12 ÖSKB – Spieler.....	8
2. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN.....	10
2.1 Spieltermine.....	10
2.2 Spielkleidung.....	10
2.3 Startgeld.....	10
2.4 Hilfsschiedsrichter.....	10
2.5 Anlauf.....	10
2.6 Zuspätkommen, Nichtantreten.....	10
2.7 Bahnausfall.....	10
2.8 Spielertausch bzw. Vereinswechsel.....	11
2.9 Reserve & Spielerwechsel 4er & 3er Bewerb.....	11
2.10 Spielabbruch.....	11
2.11 Automatik Scorer.....	11
2.12 Terminverschiebungen.....	11
2.13 Proteste / Anträge.....	12
2.14 Teilnehmerücktritt.....	12
2.15 Strafgelder, Unkostenbeiträge.....	12
3. FOULVERGEHEN.....	13

1. Durchführungsbestimmungen

1.1 4er Mannschaft (Pflichtbewerb)

Gespielt wird im Meisterschaftssystem, jeder gegen jeden auf mindestens 2 Durchgänge. Neue Mannschaften beginnen immer in der untersten Gruppe. Jede 4er Mannschaft muss aus mindestens 6 SpielerInnen bestehen.

Damen erhalten 10 Pins Handicap pro Spiel. Das Handicap wird in den Spielformularen separat eingetragen und darf nicht in die Einzelergebnisse der Damen eingerechnet werden.

Gegen jeden Gegner werden 3 Spiele auf einer Doppelbahn gespielt, amerikanisch. Für jedes gewonnene Spiel und den Gesamtsieg wird 1 Peterson Punkt vergeben. Zusätzlich wird für jede 50 Pins 1 Peterson Punkt vergeben. Für die Reihung in den einzelnen Gruppen ist ausschließlich die Anzahl der erreichten Punkte relevant.

Gruppeneinteilung Sportjahr 2022/2023:

Gruppe A	10er Liga - 10 Mannschaften Absteiger B: Platz 9, 10	(18 Runden)
Gruppe B	10er Liga - 9 Mannschaften Aufsteiger A: Platz 1, 2	(18 Runden)

Spielplan:

Der Spielplan ist in der Plus Halle an der Hallenligapinwand ausgehängt und wird zusätzlich Online auf der Plus Hallenliga Homepage „www.plushallenliga.at“ zur Verfügung gestellt.

1.2 3er Mannschaft

Jeder Verein der Hallenliga darf eine beliebige Anzahl von 3er Mannschaften melden, maximal sind 48 Mannschaften möglich.

Jede Mannschaft muss aus mindestens 4 Spieler/innen bestehen.

Es wird vorzugsweise in 8er Ligen gespielt.

Spielberechtigt pro Durchgang sind 6 Spieler.

ÖSKB-SpielerInnen sind nicht Startberechtigt.

Damen erhalten 10 Pin Handicap – wie 4er (ausgenommen Damen 3er Liga), welches auf den Spielformularen separat einzutragen ist.

Gruppeneinteilung Sportjahr 2022/2023:

Gruppe A	8er Liga - 8 Mannschaften Absteiger B: Platz 7, 8	(8 Spieltage)
Gruppe B	8er Liga - 8 Mannschaften Aufsteiger A: Platz 1, 2 Absteiger C: Platz 7, 8	(8 Spieltage)
Gruppe C	8er Liga – 8 Mannschaften Aufsteiger B: Platz 1, 2	(8 Spieltage)

1.3 Doppel-Damen und Herren, Mixdoppel

Teilnahmeberechtigt sind nur Hallenligaspieler/innen (kein ÖSKB).

Dieser Bewerb wird in 2 Durchgängen zu je 6 Spielen je Spieler/in in europäischer Spielart (ein Spiel pro Bahn, Bahnenwechsel nach rechts, reine Pinwertung) ausgetragen.

Der Starttermin für den 2. Durchgang ergibt sich nach der Platzierung des 1. Durchganges, wobei bei Pingleichheit das höhere Einzelspiel des Doppelpaares den Ausschlag gibt.

Nennung der Doppelbewerbe:

Es ist nicht möglich nur den 2. Durchgang zu spielen. Ausfälle (dienstliche Verhinderungen, Auslandsstarts) müssen der Ligaleitung bis spätestens Freitag 19:00 Uhr vor dem Spieltag bekannt sein. Bei rechtzeitiger Bekanntgabe eines Ausfalles wird das Spielgeld in Form von Freispielen retourniert. Bei nicht entschuldigtem Ausfall eines Spielers/einer Spielerin wird auch das Spielgeld einbehalten. Nennelder werden in keinem Fall retourniert.

Bei Pingleichheit am Ende des Bewerb wird das höhere Einzelspiel nicht in die Platzierung herangezogen. Beide Paarungen werden auf dem gleichen Platz gewertet (ex aequo).

Laut Abstimmung der Obleute sind alle Bewerbe die im Doppelrhythmus gespielt werden nicht mehr Vereinsgebunden.

1.4 Einzel – Damen und Herren

Teilnahmeberechtigt sind nur Hallenligaspieler/innen (kein ÖSKB).

Der Hauptbewerb wird in 2 Durchgängen zu je 6 Spielen je Spieler/in europäischer Spielart (ein Spiel pro Bahn, Bahnwechsel nach rechts, reine Pinwertung) ausgetragen. Der Bewerb wird mit einem Spieler bzw. einer Spielerin pro Bahn durchgeführt.

Die beiden Durchgänge werden je einmal im Frühtermin bzw. Spättermin (14 und 16 Uhr bzw. lt. Spielplan) gespielt. Einteilung erfolgt nach Anzahl der Teilnehmer/innen.

Nennung der Einzelbewerbe:

Es ist nicht möglich nur den 2. Durchgang zu spielen. Ausfälle (dienstliche Verhinderungen, Auslandsstarts) müssen der Ligaleitung bis spätestens Freitag 19:00 Uhr vor dem Spieltag bekannt sein.

Bei rechtzeitiger Bekanntgabe eines Ausfalles wird das Spielgeld in Form von Freispielen retourniert. Bei nicht entschuldigtem Ausfall eines Spielers/einer Spielerin wird auch das Spielgeld einbehalten. Nennelder werden in keinem Fall retourniert.

1.5 4er Cup (Pflichtbewerb)

Es wird auf reine Pinwertung im K.O.-System (3 Spiele) gespielt. Bei Pingleichheit der beiden gegenüberstehenden Mannschaften nach 3 Spielen wird ein weiteres Frame gespielt. Jeder Spieler spielt ein weiteres 10. Frame. D.h.:

wird ein Spare erzielt, hat der Spieler noch einen Wurf
wird ein Strike erzielt, hat der Spieler noch zwei Würfe.

Sollte nach diesem Frame immer noch keine Entscheidung gefallen sein, wird so lange dieses 10. Frame wiederholt bis es zu einer Entscheidung kommt. Diese zusätzlichen Frames zählen nicht zur All-Event-Wertung und werden im Spielformular auch nicht eingetragen.

Ergibt sich eine ungerade Mannschaftszahl oder sind weniger als 32 Mannschaften in der ersten Runde gibt es Lucky Loser Plätze (besten Verlierer).

In die zweite Runde müssen 16 Mannschaften aufsteigen. Die Sieger der ersten Runde sowie die Lucky Loser ergeben die 2. Runde.

Die Zusammensetzung der Paarungen in jeder Runde sowie die Freilose werden vor dem Bewerb ausgelost. Es werden keine Mannschaften gesetzt.

1.6 4er Supercup

Startberechtigt sind der Hallenmeister und der Cupsieger der vergangenen Saison. Wurden beide Bewerbe von einer Mannschaft gewonnen so ist der Cupfinalist der vergangenen Saison startberechtigt.

Es wird auf reine Pinwertung (3 Spiele) gespielt. Bei Pingleichheit der beiden gegenüberstehenden Mannschaften nach 3 Spielen wird ein weiteres Frame gespielt. Jeder Spieler spielt ein weiteres 10. Frame. D.h.:

wird ein Spare erzielt, hat der Spieler noch einen Wurf
wird ein Strike erzielt, hat der Spieler noch zwei Würfe.

Sollte nach diesem Frame immer noch keine Entscheidung gefallen sein, wird so lange dieses 10. Frame wiederholt bis es zu einer Entscheidung kommt. Diese zusätzlichen Frames zählen nicht zur All-Event-Wertung und werden im Spielformular auch nicht eingetragen.

1.7 3er Cup

Gespielt wird eine Vorrunde in 4x 6er Gruppen (5 Spiele – jeder gegen jeden 1 Spiel reine Pinwertung). Gruppen werden ausgelost.

Für eine Sieg gibt es 2 Punkte, Unentschieden 1 Punkt, Niederlage 0 Punkte

Qualifiziert für das Viertelfinale sind die 1. und 2. Platzierten jeder Gruppe.

Ab dem Viertelfinale wird im KO-System (1 Spiel) gespielt (Paarungen werden gelost)

Bei Pingleichheit der beiden gegenüberstehenden Mannschaften nach 1 Spielen wird ein weiteres Frame gespielt. Jeder Spieler spielt ein weiteres 10. Frame. (genaue Erklärung - siehe 4er Cup bzw. 4er Supercup).

1.8 Allevent

Es werden alle Spiele eines Spielers oder einer Spielerin aufsummiert und daraus ein Durchschnitt berechnet. Nicht gezählt werden verletzungsbedingt vorzeitig beendete Spiele oder geteilte Spiele aus Grund eines verletzungsbedingten Wechsels.

Für das Erreichen einer All-Event Platzierung sind für Hallenliga Damen und Herren mindestens 55% aller möglichen Spiele erforderlich.

Für ÖSKB Spieler/innen gilt sinngemäß das Gleiche.

Für das Erreichen einer eigenen All-Event Platzierung sind für Damen und Herren, mindestens 55% aller möglichen Spiele erforderlich.

1.9 Kosten

BEWERB	KOSTEN
1 Spiel	€ 3,50
3er Serie	€ 11,00
4er Mannschaft, Cup	€ 44,00
3er Mannschaft	€ 73,50
Doppel	€ 42,00 bei Nennung, € 42,00 beim 1. Durchgang
Mixdoppel	€ 42,00 bei Nennung, € 42,00 beim 1. Durchgang
Einzel Damen u. Herren	€ 21,00 bei Nennung, € 21,00 beim 1. Durchgang

1.10 Prämierungen

Folgende Prämierungen werden durchgeführt:

4er Mannschaften	1. bis 3. je Gruppe + 6 Medaillen für Sieger Gruppe A Höchstserie Höchstspiel
4er Cup	Sieger Finalist
3er Cup	Sieger Finalist
Supercup	Wanderpokal
3er Mannschaften	1. bis 3. je Gruppe + 5 Medaillen für Sieger Gruppe A Höchstserie Höchstspiel

Doppel	Damen	1. bis 3.
	Herren	1. bis 3.
	Mixed	1. bis 3.
Einzel	Damen und Herren	1. bis 3. pro Gruppe (Voraussichtlich je nach Gruppenstärke)
All-Event Damen		1. bis 4. Höchstserie, Höchstspiel
All-Event Herren		1. bis 8. Höchstserie, Höchstspiel
All-Event ÖSKB Damen		1. bis 3. Höchstserie, Höchstspiel (Voraussichtlich je nach Spieleranzahl)
All-Event ÖSKB Herren		1. bis 3. Höchstserie, Höchstspiel (Voraussichtlich je nach Spieleranzahl)

1.11 Allgemeines

An den Obleutesitzungen ist pro Verein nur der/die Obmann/Obfrau oder ein/e Stellvertreter/in zur Teilnahme berechtigt.

Bei etwaigen Abstimmungen hat der/die Obmann/Obfrau bzw. sein/e Stellvertreter/in pro Verein so viele Stimmen wie gemeldete 4er Mannschaften.

Sollte kein/e Vertreter/in eines Verein anwesend sein, erklärt sich der Verein mit allen Beschlüssen, die in der Sitzung getroffen werden, einverstanden.

Änderungen der Durchführungsbestimmungen bzw. der Allgemeinen Bestimmungen können laut Beschluss vom 23. Mai 1995 nur mit Mehrheitsbeschluss an den Obleutesitzungen durchgeführt werden.

1.12 ÖSKB-Spieler

Als ÖSKB-Spieler gilt man:

Wenn man in der laufenden Saison ein Spiel (und zwar ab diesem Zeitpunkt für den Rest der laufenden Saison), für eine ÖSKB-Mannschaft (5er oder 3er) gespielt hat.

Erreicht ein ÖSKB-Spieler in der Saison das 60. Lebensjahr und ist als dieser gemeldet, gilt er für die ganze Saison als ÖSKB-Spieler bzw. erreicht ein als Hallenliga-Spieler gemeldeter ÖSKB-Junior das 20. Lebensjahr darf er bis zum Ende der Saison an keinen Bewerben mehr teilnehmen.

Nachmeldungen des Seniors ab dem 60. Geburtstag sind gegen Entrichtung der Meldegebühr möglich (gilt nicht, wenn Sie/Er schon als ÖSKB-SpielerIn genannt wurde).

Als ÖSKB-Spieler gilt man nicht:

Als Teilnehmer an Einzel-, Doppel-, Mix-, Staatsmeisterschaft und ebenso Spielen, die einer Altersreglementierung unterworfen sind. Das sind Junioren- und Seniorenbewerbe. (unter 20 / über 60).

ÖSKB Spieler in der Hallenliga:

Ab der Spielsaison 2009/10 dürfen pro Mannschaft 2 ÖSKB Spieler/innen gemeldet werden wobei nur ein ÖSKB Spieler in der 4er Mannschaft zum Einsatz kommen darf.
Nachnennungen in einer laufenden Saison sind **NICHT** möglich.

Die ÖSKB Spieler/innen werden in einer eigen All-Event gewertet.

Diese Regelung wird ab Sportjahr 2012/2013 für unbestimmte Zeit in die Durchführungsbestimmungen (Statuten) aufgenommen (lt. Abstimmung Obleutesitzung vom 23. März 2012).

Das bedeutet, dass diese jederzeit über Mehrheitsbeschluss der Obleute widerrufen oder in irgendeiner Form abgeändert werden kann.

2. Allgemeine Bestimmungen

2.1 Spieltermine

Laut Aushang bzw. verteiltem Spielplan.

Die darin angegebenen Termine sind einzuhalten.

2.2 Spielbekleidung

Klubmannschaften müssen einheitliche Klubleibchen oder Hemden tragen.

Abweichungen werden mit einer Strafe gemäß Pkt. 7 (Strafgelder) belegt.

Bei Reservisten sind Klubleibchen wünschenswert, werden aber bei Abweichungen nicht mit der Strafe belegt.

2.3 Startgeld

Das Startgeld ist immer vor Spielbeginn des Bewerb zu bezahlen.

2.4 Hilfsschiedsrichter

Die erstgenannte Mannschaft (links am Spielformular eingetragen) beginnt ihr Spiel auf der linken Bahn und hat den Hilfsschiedsrichter zu stellen.

2.5 Anlauf

Auf der Anlauffläche darf sich immer nur ein Spieler befinden. Wenn zwei Spieler auf nebeneinander liegenden Bahnen gleichzeitig zum Wurf ansetzen, hat der Spieler auf der rechten Bahn immer Vorrrecht. Der Spieler auf der linken Bahn hat hinter die Anlauffläche zurückzutreten.

2.6 Zuspätkommen, Nichtantreten einer Mannschaft

Falls eine Mannschaft (3er, 4er) aufgrund Zuspätkommens eines Spielers nicht vollzählig ist, muss trotzdem zur Startzeit begonnen werden. Dem fehlenden Spieler werden pro gespielten Frame 0 Pin eingetragen. Falls der Zuspätkommende Spieler während einer laufenden Partie erscheint muss dieser unverzüglich in dem Frame einsteigen, in dem sich gerade die eigene Mannschaft und der Gegner befinden. Ein Nachspiel ist nicht erlaubt. Bei zuwiderhandeln wird die Mannschaft für den Spieltag aus dem Bewerb disqualifiziert.

Bei unentschuldigtem Nichtantreten oder unvollständigen Antreten bei einem Bewerb (3er, 4er CUP) wird der volle Spielpreis verlangt. Eine nicht gespielte Runde kann nicht nachgespielt werden. Mannschaften, welche dreimal unentschuldig nicht zu ihrem Spieltermin antreten oder mit zu wenigen Spielern unentschuldig antreten, werden aus dem laufenden Bewerb ausgeschlossen und verlieren alle Ansprüche auf Auszeichnungen, Preise und Nenngelder. Nichtbezahlte Nenngelder werden kassiert.

2.7 Bahnenausfall

Wird ein Bewerb durch maschinelle Schwierigkeiten verzögert (max. 20 Minuten) oder ist es unmöglich , aus technischen Gründen das Spiel auf den ursprünglich bestimmten Bahnen zu Ende zu spielen, bestimmt die Ligaleitung andere Bahnen, um das Spiel fortzuführen. Ein unterbrochenes Spiel muss vom selben Frame wieder begonnen werden, wo es unterbrochen wurde. Anwürfe müssen auf der neuen Bahn wieder aufgestellt werden. Es darf kein Probeframe gespielt werden.

2.8 Spielertausch bzw. Vereinswechsel

Es gibt keinen Austausch von Spielern zwischen den Mannschaften eines Klubs oder einen Übertritt zu einem anderen Klub während der laufenden Meisterschaft.

2.9 Reserve & Spielerwechsel 4er & 3er Bewerb

Den Reservisten ist anzuraten, ihre Spiele analog mit denen der Mannschaft zu beginnen, da sonst ein Wechsel unmöglich gemacht wird. „Reservist muss nicht Reserve spielen“. Bei Verletzungen eines Spielers setzt der Reservist (sofern noch nicht getauscht wurde) das Spiel im Frame des verletzten Spielers fort. Das zweigeteilte Spiel wird nicht für den All-Event gewertet. Jeder verletzungsbedingte Wechsel muss vorher durch die Turnierleitung genehmigt werden.

Ab dem Sportjahr 2012/2013 dürfen in 4er Bewerb (Meisterschaft, Cup, Supercup) pro Spielrunde zwei Spieler gewechselt werden. Jedoch dürfen die ausgewechselten Spieler/innen nicht mehr in die Mannschaft zurückgewechselt werden (Beschluss Obleutesitzung vom 23. März 2012).

Bei den 3er Bewerb kann zwischen den einzelnen Spielen beliebig oft und es können beliebig viele Spieler gewechselt werden.

2.10 Spielabbruch

Ein Abbruch eines Spieles ist begründet:

- bei allen Störungen, die eine Spielunterbrechung von mehr als 20 Minuten notwendig machen oder den Start mehr als 20 Minuten verzögern. (Ligaleitung entscheidet!)
- Wenn Ruhe und Ordnung auf der Anlage nicht hergestellt werden können. (Ligaleitung entscheidet!)

Bei Spielabbruch während der Meisterschaft ist durch die Mannschaftsführer der betreffenden Mannschaften oder durch die Spieler (bei Einzelbewerben) die Anzahl der Würfe, das bisherige Ergebnis und beim Abräumen gegebenenfalls die Pingruppenstellung schriftlich festzuhalten. Diese Aufzeichnungen werden unterschrieben und umgehend an die Ligaleitung weitergeleitet. Die Ligaleitung verwahrt die Unterlagen.

2.11 Automatik-Scorer

Durch den Einsatz der Automatik-Scorer ist es nicht mehr notwendig einen Schreiber zu stellen. Bei etwaigen Unklarheiten entscheidet der Hilfsschiedsrichter (siehe Pkt. 2.4) gemeinsam mit dem gegnerischen Mannschaftsführer gestattet.

Die Ergebnisse sind nach wie vor in den ausgehändigten Formularen einzutragen.

2.12 Terminverschiebungen

Terminverschiebungen sind ausschließlich in der 4er Meisterschaft möglich (z.B. ein Auslandsstart einer Mannschaft). Jene Mannschaft, die ein Spiel verschieben möchte, vereinbart mit dem Gegner und der Turnierleitung einen Ersatzspieltag (bevorzugt an einem Samstag oder Sonntag, aber auch unter der Woche ist es möglich) und reserviert am Counter die nötige Anzahl von Bahnen (Mannschaft plus etwaiger Reserve). Der Termin muss unbedingt vor der geplanten Runde liegen. (KEIN NACHSPIELEN). Die Verschiebung ist spätestens 2 Wochen vor dem geplanten Ersatzspieltag der Ligaleitung schriftlich mitzuteilen und von der Ligaleitung spätestens eine Runde vorher bei der Hallenligainformation sichtbar auszuhängen. Nur dann gilt diese Runde als genehmigte Verschiebung.

Beim Ersatztermin muss ein Mitglied der Ligaleitung anwesend sein.

2.13 Proteste / Anträge

Proteste jeglicher Art müssen vom Verein schriftlich bei der Turnierleitung eingereicht werden, jedoch nicht später als 24 Stunden nach dem Ereignis.

Die Protestgebühr von EUR 20,-- ist bei der Einreichung zu hinterlegen. Bei Stattgeben des Protestes wird die Gebühr rückerstattet.

Mündliche Proteste werden nicht mehr angenommen.

Anträge an die Obmännersitzung sollen der Ligaleitung spätestens 14 Tage vor dem Sitzungstermin (wird gesondert bekannt gegeben) vorliegen.

Anträge für die nächste Spielsaison werden in der Frühjahrssitzung behandelt.

Anträge, die in der Herbstsitzung beschlossen werden, können nicht für die kommende Spielsaison gelten sondern nur für die darauf folgende.

2.14 Teilnehmerücktritt

Wenn ein Klub seine (eine) Mannschaft(en) oder Einzelstarter aus einem Bewerb zieht, so hat er dies 48 Stunden vorher schriftlich mit Angabe von Gründen zu melden.

Damit scheidet die Mannschaft oder der Einzelstarter aus dem laufenden Bewerb aus. Den Gegnern werden keine Siegpunkte gewertet (reine Pinwertung). Wurde der Herbsdurchgang voll gespielt, so bleibt dieser Durchgang voll gewertet.

Die abgemeldete Mannschaft bzw. Einzelstarter haben keinen Anspruch auf eventuelle Preise, Auszeichnungen. Ausständige Nenngelder für den Bewerb müssen auf jeden Fall bezahlt werden.

2.15 Strafgeder und Unkostenbeiträge

Die Strafen gelten immer pro Ereignis und werden am darauffolgenden Spieltag beim Mannschaftsführer eingehoben.

Folgende Strafen werden ausgesprochen:

- keine einheitliche Spieleroberbekleidung (Leibchen, Hemden etc.) € 4,00
- falsche oder vergessene Codenummer € 4,00
- keine Summen auf einem Spielformular € 4,00
- nicht abgegeben Spielformular in den Einzelbewerben € 8,00
(alle Spiele werden mit 0 (Null) Pins in die All-Event-Wertung genommen)

Diese Strafen werden ab Spielsaison 2022/23 rigoros einkassiert.

Unkostenbeiträge:

Nachnennungen von Spielern während der laufenden Meisterschaft € 2,00

2 Foulvergehen

Während der gesamten Zeitdauer eines Spieles darf kein Spielteilnehmer die Foullinie übertreten oder mit einem Teil seines Körpers berühren. Fällt ein Gegenstand eines Spielers (Zigaretenschachtel o.ä.) über die Foullinie in die Bahn, so ist der Hilfsschiedsrichter zu verständigen.

Erklärung der Foullinie:

Sie gilt ohne Unterbrechung von Wand zu Wand einer Bowlinganlage in gerader Linie zu der durch einen schwarzen Strich gekennzeichneten Abtrennung der Anlauffläche zur Bahn.

Nach einem regulären Wurf kann noch so lange Foul erklärt werden, bis der Ball den ersten Pin berührt hat und so lange sich derselbe oder ein anderer Spieler auf der Anlauffläche befindet, um den nächsten Wurf zu beginnen.

Begeht ein Spieler ein Foul und dies wird sowohl von beiden Mannschaftsführern als auch von einem oder mehreren Spielern von jeder, der auf einem Bahnenpaar gegeneinander spielenden Mannschaften beobachtet, muss der Abwurf als Foul erklärt werden. Versagt eine von der ÖSKB anerkannte automatische Foulanzeige, muss trotzdem bei Foul ein solches anerkannt und entsprechend registriert werden.

Wird Einspruch wegen eines Fouls oder irregulären Pinfalls erhoben, ist vor Weiterführung des Spieles die Entscheidung des Schiedsrichters (Ligaleiters) abzuwarten.

Wird Einspruch beim zweiten Wurf erhoben, muss der Spieler gegen dieselbe Pinanordnung spielen, wie sie vor dem zweiten Wurf stand. Dies gilt nicht, falls beim Wurf ein Foul begonnen wurde.

Der Schiedsrichter (Ligaleitung) muss nach jedem Regelverstoß eine sofortige Entscheidung treffen. Er hat sofort jeden Wurf, der nicht nach den Regeln ausgeführt wurde, als Foul zu erklären. Gegen diese Entscheidung ist kein Einspruch erlaubt, ausgenommen es ist

offensichtlich, dass der falsche Spieler mit dem Foul bezichtigt wurde, oder der Schiedsrichter die Regeln falsch ausgelegt hat.

Der Schiedsrichter sollte während eines Spieles so stehen oder sitzen, dass er alle Bahnen beobachten kann. Es ist keinem Zuschauer oder Teilnehmer während eines Spieles gestattet den Schiedsrichter in irgendeiner Weise zu beeinflussen.

Es ist kein Einspruch möglich, wenn eine von der ÖSKB genehmigte Foulanzeige ein Foul anzeigt. Ausgenommen wenn bewiesen wird, dass die Vorrichtung nicht richtig funktioniert oder wenn augenscheinlich und überwiegend Beweise vorliegen, dass der Spieler kein Foul beging.

Pins, die durch andere Pins umgeworfen werden, oder Pins die während eines Spieles von der Seitenschlagwand oder der Rückwand abprallen und jene die von diesen getroffen und zu Fall gebracht werden, werden regulär gezählt.

Pins, die durch die Pinaufsetzmaschine oder durch den Pindeckrechen von ihrem kompletten Umfallen (waagrecht) berührt werden, gelten als nicht getroffen und müssen vor dem zweiten Wurf an ihre ursprüngliche Stelle gebracht werden. Ist der irreguläre Pinfall beim zweiten Wurf aufgetreten, ist kein Aufstellen der Pins erforderlich. Es dürfen jedoch diese von Maschinenteilen berührten Pins nicht gezählt werden.

Wird während des Abwurfes oder bis der Ball den ersten Pin berührt hat, bemerkt dass einer oder mehrere Pins fehlten, wird der daraus resultierende Pinfall als ungültig erklärt. Dies gilt sowohl für den ersten als auch für den zweiten Wurf innerhalb eines Frames. Wird ein Pin beim Anwurf nicht umgeworfen, sondern nur verschoben, so ist diese Stellung des Pins für den zweiten Wurf beizubehalten.

Befinden sich ein oder mehrere Pins nach einer regulär gespielten Kugel in der Kugelrinne oder an den Seitenwänden lehndend, werden sie als gefallene Pins gewertet. Jede gespielte Kugel, welche in die Rinne fällt, gleich wie, in der Rinne bleibt oder aus der Rinne wieder auf die Spielfläche zurückspringt, gilt als gespielt aber eventuell gefallene Pins als „nicht gefallen“, ebenso wenn eine Kugel von der Rückwand zurückprallt und dabei Pins umwirft.

Ein Wurf wird als „nicht gültig“ bei nachstehenden Vorfällen erklärt (gefallene Pins sind sofort wieder aufzustellen, die Ursache für den nicht gültigen Wurf ist zu beseitigen, der Wurf muss vom Spieler wiederholt werden):

- Wenn ein Spieler auf der falschen Bahn oder in der falschen Reihenfolge spielt.
- Wenn Pins fallen, bevor die Kugel sie berührt, oder die Kugel mit einem Fremdkörper auf der Bahn in Berührung kommt.
- Wenn die Anfangsspieler beider Mannschaften auf der falschen Bahn beginnen und der Irrtum entdeckt wird, bevor ein weiterer Spieler gespielt hat, wird eine „tote Kugel“ erklärt und die Spieler müssen auf der richtigen Bahn den Wurf wiederholen. Wenn mehr als ein Spieler derselben Mannschaft auf der falschen Bahn gespielt hat, so wird das Spiel ohne Berichtigung beendet und das nächste Spiel auf der richtig festgesetzten Bahn angefangen.

Entscheidungen im Zweifelsfall im laufenden Spielbetrieb, behält sich die Ligaleitung generell vor.