

Fédération luxembourgeoise des quilleurs a.s.b.l.

FLQ

Sportordnung der Sektion Bowling

Allgemeines

Verantwortlich für die Einhaltung der Bestimmungen dieser Sportordnung ist die in der FLQ unterteilte Bowlingkommission. Sie ist für den gesamten nationalen und internationalen Sportbetrieb verantwortlich und nimmt die sportlichen Interessen der unter der in der FLQ. und der FIQ WTBA – ETBF wahr.

Die Kommission ist außerdem für die Berufung und Betreuung von Auswahlspielern / innen und für die Aus- und Weiterbildung von Schiedsrichtern und anderen Mitarbeiter zuständig.

Als Sportbowlen im Sinne dieser Sportordnung gilt nur das Spielen auf Anlagen, die nach den Vorschriften dieser Sportordnung abgenommen und mit dem zugelassenen Material ausgestattet ist.

Die Abnahme einer Anlage, auf der die Austragung eines sportlichen Wettkampfes stattfinden kann, entnimmt man in der Sportordnung, Kapitel V Art. 22 der Technischen Bestimmungen.

Anträge auf Änderungen oder Ergänzungen der Sportordnung können jederzeit an die Kommission gerichtet werden. Die offizielle nationale Sportsaison (Klubmeisterschaften) muss sich zwischen dem 15 September und 15 Mai abspielen.

Die Kommission ist für die Ausführung von erforderlichen Änderungen oder Ergänzungen dieser Sportordnung verantwortlich. Änderungen und / oder Ergänzungen können im Laufe einer Saison angewendet werden, sofern sie im Sinne des Bowlingsports liegen. Definitive Änderungen müssen aber bei der Sektionshauptversammlung mitgeteilt werden. Erst dann sind sie offiziell.



Inhaltsverzeichnis

Kapitel I

Art. 1. Klassifizierung

- 1.1. Nachwuchsbereich
- 1.2. Senioren / Veteranen
- 1.3. Versehrte

Art. 2 Meisterschaften

- 2.1. Disziplinen
- 2.2. Ausrichtung
- 2.3. Mannschaftsstärken, Pflichten
- 2.4. Zulässige Spielzahl
- 2.5. Spielrecht

Art. 3 Ranglistenauswertung

- 3.1. Wettbewerbe für Ranglistenerfassung
- 3.2. Ranglistenklassen
- 3.3. Beleg, Gültigkeit

Art. 4 Spielaufzeichnungen und Spielergebnisse

Art. 5 Spielzeiten

- 5.1. Spielbeginn
- 5.2. Zu spät kommen
- 5.3. Spielunterbrechung
- 5.4. Nichtantritt

Kapitel II

Art. 6 Der Spielbereich

- 6.1. Anlauf und Sitzfläche
- 6.2. Verzehr bei Meisterschaften
- 6.3. Anzahl der Bälle

Art. 7 Die Foulanzeige

Art. 8 Spielen auf falschen Bahnen

Art. 9 Verwarnungen - Spelausschluss

Art. 10 Einsprüche / Proteste

- 10.1. Entscheiden von Einsprüchen
- 10.2. Einsprüche gegen Zustand des Materials
- 10.3. Proteste

Art. 11 Sportkleidung

Art. 12 Betreuer

Kapitel III

Art. 13 Wettkampffregeln

- 13.1. Spielweise
- 13.2. Auswechseln von Spielern
- 13.3. Wettbewerbe mit reiner Pinwertung
- 13.4. Wettbewerbe im Match-Play (Petersen)
- 13.5. Stepladder
- 13.6. Pingleichstand

Art. 14 Meisterschaften

- 14.1. Einzel
- 14.2. Doppel
- 14.3. Klubmeisterschaften
- 14.4. Spieltage- Festlegung und Verlegung
- 14.5. Pokal- und diverse Meisterschaften

Art. 15 Kader- und Nationalspieler, Nationalbetreuer

Art. 16 Spieler des Jahres

Art. 17 Allgemeine Siegerermittlung

Kapitel IV

Art. 18 Allgemeine Spielregeln

- 18.1. Zähl- und Schreibweise
- 18.2. Gültige Würfe
- 18.3. Ungültige Würfe
- 18.4. Gültiger Pinfall
- 18.5. Ungültiger Pinfall
- 18.6. Das Foul

Kapitel V

Art. 19 Technische Bestimmungen

Art. 20 Bowling Bälle

- 20.1. Größe und Gewicht
- 20.2. Gleichgewicht
- 20.3. Bohrungsarten

Art. 21 Die Pins

- 21.1. Pinarten
- 21.2. Das Pinbild
- 21.3. Pinspots
- 21.4. Maßangaben
- 21.5. Ersatz beschädigter oder nicht zugelassener Pins

Art. 22 Die Bowlingbahn

- 22.1. Bahnzustand und Pflege
- 22.2. Aufstellautomaten
- 22.3. Homologation

Kapitel VI

Art. 23 Strafordnung

Kapitel VII

Art. 24 Rechtswesen

Art. 25 Inkrafttreten

Art. 26 Abänderungen

Kapitel I

Art. 1 Klassifizierung

1.1. Nachwuchsbereich

Männlich und Weiblich	Alter
Jugend C	6 – 9 Jahre (6 Jahre alt vor dem 1.08. der anlaufenden Saison)
Jugend B	10 – 11 Jahre (10 Jahre alt vor dem 1.08. der anlaufenden Saison)
Jugend A	12 – 14 Jahre (12 Jahre alt vor dem 1.08. der anlaufenden Saison)
Junior JR	15 – 17 Jahre (15 Jahre alt vor dem 1.08. der anlaufenden Saison)

1.2. Senioren / Veteranen

Senioren A und B	18 – 49 Jahre (18 Jahre alt vor dem 1.08. der anlaufenden Saison)
Veteranen	Ab 50 Jahre alt vor dem 1.08. der anlaufenden Saison

1.3. Versehrte

Versehrte ohne Altersgrenze. Als Versehrte ohne Altersgrenze gelten Mitglieder die einen gültigen Versehrtenausweis besitzen und mindestens 50 % Körperbehindert sind.

- Klasse I: Alle Versehrten ohne sichtbare Körperliche Mängel bzw. Beeinflussung.
- Klasse II: Alle Versehrten mit sichtbaren Körperlichen Mängel.

Art. 2 Meisterschaften

2.1. Die FLQ – Sektion Bowling kann folgende Disziplinen ausschreiben:

- a) Luxemburger Jugendmeisterschaften
 - Einzel
 - Doppel
- b) Luxemburger Senioren Meisterschaften
 - Einzel
 - Doppel
 - Klubmeisterschaften
- c) Luxemburger Veteranen Meisterschaften
 - Einzel
- d) Luxemburger Versehrten Meisterschaften
 - Einzel
- e) Pokalmeisterschaften
 - Einzel
 - Mannschaft

Wenn für eine Altersklasse eine Disziplin nicht ausgeschrieben ist, so steht dem Spieler (in) die Teilnahme an einer anderen Disziplin zu, in der eine Meisterschaft ausgeschrieben ist. Junioren / innen können sich nach Wahl an den Meisterschaften ihrer Altersklasse oder der nächsthöheren Altersklasse beteiligen.

Mit Sondergenehmigung dürfen Spieler (innen) unter 1.1. an Klubmeisterschaften teilnehmen. Sondergenehmigungen werden auf Antrag durch die Kommission erteilt.

2.2. Ausrichtung

Für die Ausrichtung der Meisterschaften sowie die Festlegung der Durchführungsbestimmungen zu diesen Meisterschaften ist die Kommission der Sektion Bowling verantwortlich. Nennfelder richten sich nach der Gebührenordnung der FLQ sowie der Sektion Bowling. Die Veranstaltungstermine werden von der Kommission jährlich festgelegt und rechtzeitig veröffentlicht.

Die Meldung und Kontrolle der Startberechtigung der Teilnehmer obliegt der Kommission.

Meisterschaften sowie offizielle Spieltage können an Vereine zur Ausrichtung vergeben werden. Letztere müssen deren offiziellen Delegierten der Kommission melden. Dieser wird nach dem bestehenden Förderungskatalog am Ende der Saison entschädigt. Die Entschädigungen fallen dem Verein zu.

2.3. Mannschaftsstärken – Pflichten

Klubmeisterschaften:

Herrn oder Damen oder Mixed mit 6 Spieler (innen) Minimum.
Jeder Verein ist verpflichtet an den Klubmeisterschaften teilzunehmen.

2.4. Zulässige Spielzahl

In den Altersklassen ist folgende Höchstspielzahl pro Spielblock zulässig:

Unter 1.1. 6 Spiele
Unter 1.2. 8 Spiele
Unter 1.3. 6 Spiele

Ein zweiter Start kann am gleichen Wettkampftag durchgeführt werden. Zwischen den beiden Starts muss eine Pause von mindestens 1 Stunde liegen.

2.5. Spielrecht

Zum Nachweis der Spielberechtigung ist die FLQ Lizenz vorzulegen. Wenn dieser Nachweis nicht erbracht werden kann (siehe auch Art. 23 B 3) so muss der betreffende Spieler (in) seinen Personalausweis vorlegen. Der Spielerpass ist binnen den folgenden 3 offenen Tagen auf dem Verbandssekretariat vorzulegen. Geschieht dies nicht werden die gespielten Ergebnisse gestrichen und der Spieler sowie sein Verein verwarnt.

Kann ein Spieler (in) weder seine Lizenz noch seinen Personalausweis vor Spielbeginn vorlegen ist der Spieler (in) nicht startberechtigt. (siehe auch Art 3 unter 3.3)

Jeder Spieler (in) muss bis zum 30.06 eines jeden Jahres seinen Antrag zur Verlängerung der bestehenden Spielerlizenz dem Verbandssekretariat auf dem vorgesehenen Meldeformular zukommen lassen. Wird die Lizenz nicht verlängert so muss diese unverzüglich dem Verbandssekretariat zugesendet werden bis spätestens 1.07. (Siehe auch Art. 23 B2).

Art. 3 Ranglistenordnung

Für alle aktiven Mitglieder erstellt die Sektion eine Ranglistenauswertung. Die Vereine und Spieler (innen) sind verpflichtet alle offiziellen Spielergebnisse bei Teilnahme an Turnieren o.ä. die nicht von der FLQ Sektion Bowling organisiert sind, der Kommission mitzuteilen. Schnittbestätigungen an andere Verbände oder Turnierveranstalter werden nicht rückwirkend erteilt. Es müssen Minimum 24 offizielle Spiele pro Saison absolviert werden damit der Jahresschnitt angepasst werden kann. Hat das Mitglied diese Spiele nicht, so verbleibt er mit seiner vorigen Rangliste.

3.1. Wettbewerbe für die Ranglistenfassung

- | | |
|---|--|
| a) Liga | |
| b) Klubmeisterschaften | j) EM sowie WM Spiele mit deren Qualifikationen |
| c) Einzelmeisterschaften | |
| d) Doppelmeisterschaften | k) Alle offiziellen Spiele die der Kommission mitgeteilt wurden und ausschließlich mit FLQ Lizenz gespielt wurden. (Siehe auch Punkt F des Punktereglement zum Spieler des Jahres) |
| e) Mannschaftsmeisterschaften | |
| f) Pokalmeisterschaften | |
| g) Internationale Meisterschaften | |
| h) Turniere, national sowie international | |
| i) Selektionsspiele | |

3.2. Ranglistenklassen

- A ab 175,00 und mehr
- B bis 174,99

Bei einem neuen Lizenzantrag und/oder ohne Schnittnachweis:

- Herren 174 Damen 174 Junioren 140

Bei einem neuen Lizenzantrag (ohne vorherigen Schnittnachweis) wird nach 24 offiziellen Spielen der Jahresschnitt neu berechnet und eine neue Etikette ausgestellt.

Besitzt der Lizenzantragsteller schon eine Spielerlizenz in einem anderen Land, so muss die Sektion Bowling sowie Verbandssekretariat bei Antragstellung davon informiert sein. Für jeden von der FLQ Sektion Bowling ausgetragenen Wettkampf wird ausschließlich der FLQ-Spielerschnitt angewandt.

3.3. Beleg, Gültigkeit

Es gibt 2 verschiedene FLQ Bowling-Lizenzen, a) die Klubspielerlizenz oder b) die Individuelle Lizenz (LIB). Jeder Spieler wird in Form einer Etikette zum Aufkleben auf der Rückseite seiner Spielerlizenz seinen Schnitt zugestellt bekommen. Erst mit diesem Aufkleber ist die Spielerlizenz für die angegebene Zeit gültig.

Die Rangliste zählt für eine ganze Spielsaison, d.h. vom 01.09. der anzulaufenden Saison bis zum 31.08. der laufenden Saison und wird auf der Webseite der SB veröffentlicht. Bei nicht Verlängerung einer Spielerlizenz nach einer Saison muss diese dem Verband bis zum 30.06 zurückgesandt werden. Bei einer Lizenzerneuerung nach einer kompletten Saisonpause werden die Spieler wieder in ihrer alten Ranglistengruppe eingestuft.

Art. 4 Spielaufzeichnungen und Ergebnisformulare

- a) Die Aufzeichnung eines Spiels mit allen Würfeln erfolgt auf einer von der FIQ zugelassenen automatischen Ergebnisanzeige. Sie soll eine gedruckte Aufzeichnung eines Spiels liefern, die Feld für Feld überprüfbar ist.
- b) Fällt durch irgendeinen Umstand der Aufzeichnungscomputer aus, so muss das Spiel neu begonnen werden, wenn zum Zeitpunkt des Computerausfalls ein Spielbericht nicht erstellt werden kann.
- c) Die Richtigkeit der Aufzeichnung eines Spiels ist von Einzelspielern bzw. Mannschaften zu verfolgen und zu überprüfen. Sind Ergebnisse nicht richtig eingetragen, so ist eine Korrektur sofort zu veranlassen. Dies beeinträchtigt aber nicht eventuelle zustellbare Strafen die in der offiziellen Strafordnung vorgesehen sind.
- d) Einzelspieler sowie Mannschaften haben die Ergebnisse auf den Ergebnisformularen mit Ihrer Unterschrift auf ihre Richtigkeit zu bestätigen und dem offiziellen zu übergeben resp. dem Verband zukommen zu lassen.
- e) Die Kommission oder offizielle können eine Überprüfung der Spielaufzeichnungen veranlassen. Werden dabei Fehler aufgedeckt, die ein Ergebnis ändern, so sind die betroffenen Spieler bzw. Mannschaftsführer davon zu unterrichten. Liegen keine Spielaufzeichnungen vor so gelten die unterzeichneten Ergebnisse.

Art. 5 Spielzeiten

5.1. Spielbeginn

Der Spielbeginn ist in den Ausschreibungen festgelegt und einzuhalten. Alle Spieler haben in der Regel 20 Minuten vor dem angesetzten Start zu erscheinen und sich bei den Offiziellen anzumelden.

5.2. Zu spät kommen

Mannschaften können auch unvollständig zum angesetzten Start antreten. Zu spät kommende Mitspieler (oder Einzelspieler, je nach Disziplin) dürfen das Spiel in dem Feld aufnehmen in dem sich das Spiel zu diesem Zeitpunkt befindet und die bereits gespielten Frames werden mit Null gezählt. Der zu spät kommende Spieler hat kein Recht auf Probewürfe. Wird der Offizielle im Vorfeld informiert so kann der Start um maximal 10 Minuten verzögert werden. Für Finalsspiele gilt die Ausnahme dass der Start auch maximal 10 Minuten verzögert werden kann wenn der/die Spieler den Offiziellen informieren. Ist die Zeit von 10 Minuten überschritten so ist der/die Spieler aus dem Finale ausgeschlossen und kann durch den/die nächst gesetzten Spieler ersetzt werden wenn dieser anwesend ist und laut Ausschreibung erlaubt ist.

Kann ein Einzelspieler oder eine Mannschaft durch ein Ereignis höherer Gewalt wie z.B. Naturkatastrophen, Brand, Unfall, Sterbefall o.ä. einen angesetzten Start kurzzeitig nicht wahrnehmen entscheidet über die Spielwertung oder Neuansetzung die Kommission. Die durch höhere Gewalt verhinderte Spieler haben hierzu die Kommission oder das Verbandssekretariat innerhalb den nächsten 24 Stunden schriftlich zu informieren ansonsten nach der offiziellen Strafenordnung geahndet werden kann.

5.3. Spielunterbrechung

Bei Ausfall einer Bahnanlage oder Einzelbahn ist der Schiedsrichter oder offizieller berechtigt den Wettkampf nach einem vertretbaren Zeitraum fortzusetzen. Ist der Schaden nicht zu beheben, so ist die Möglichkeit zu prüfen ob der Wettkampf auf einer anderen Bahn derselben Anlage fortgesetzt werden kann. Ist dies nicht der Fall, so ist der Wettkampf abzubrechen. Über die bis dahin gespielten Ergebnisse ist wie unter Kapitel I Art. 4 Punkt b) zu verfahren. Zieht sich die Pannenhebung über 20 Minuten hinweg so sind neue Probewürfe zu geben.

Unterbrochene Spiele oder Spielserien die nicht am gleichen Tag zu Ende geführt werden können, sind terminlich neu zu setzen. Sie müssen vom Punkt der Spielunterbrechung bei Mannschaftswettbewerben mit der gleichen Mannschaft fortgesetzt werden. Die Kommission ist beschlussfähig über die Auswertung des Wettkampftages sowie die bis dahin gespielten Ergebnisse.

5.4. Nichtantritt

Spieler oder Mannschaften die freiwillig, absichtlich oder unentschuldigt ihr Startrecht nicht wahrnehmen, können neben den vorgesehenen Sanktionen der offiziellen Strafenordnung aus einem Wettbewerb ausgeschlossen werden. Ein Beleg für die Abwesenheit ist immer zu hinterlegen die nur die Nichtanwendung einer Strafsanktion bewirkt. Startgelder sowie Einschreibengebühren können je nach Abwesenheitsgrund durch höhere Gewalt und Nachweislich eventuell zurück erstattet werden.

Kapitel II

Art. 6 Der Spielbereich

6.1. Anlauf und Sitzfläche

Der Spielbereich umfasst die Anlauffläche und den Sitzbereich einer Bahn. Bei Wettkämpfen sollen sich die Spieler im Sitzbereich derjenigen Bahn aufhalten auf der sie gerade spielen. Bei amerikanischer Spielweise wechseln Mannschaften den Spielbereich geschlossen, jedoch erst dann, wenn das betreffende Feld von allen Spielern zu Ende gespielt worden ist. Auswechselspieler dürfen sich in Sportkleidung im Sitzbereich ihrer Mannschaft aufhalten.

6.2. Verzehr bei offiziellen Meisterschaften

Ab den Probewürfen und während des folgenden kompletten Wettbewerbs sind das Rauchen und die Benutzung von E-Zigaretten in jeglicher Form sowie der Konsum von Alkoholischen Getränken verboten. Der Verzehr von Speisen innerhalb des ganzen Spielbereichs ist untersagt. Die hierbei angewendeten Sanktionen entnimmt man der offiziellen Strafenordnung. Alkoholfreie Getränke sowie Süßigkeiten ohne Alkohol, Obst und Snacks können hinter dem Sitzbereich eingenommen werden.

6.3. Anzahl der Bälle

Jeder Spieler soll im Rahmen des möglichen nicht mehr als 2 Bälle in der Ballrücklaufablage liegen haben. Bei Wettkämpfen mit 4 Spielern oder mehr pro Bahn soll es nicht mehr als ein Ball sein.

Art 7. Die Foulanzeige

- a) Die Foulanzeige ist bei allen offiziellen Wettkämpfen die von der Sektion organisiert sind einzuschalten.
- b) Ein Foul wird im Allgemeinen mit einer automatischen Foulanzeige (Lichtschranke) angezeigt.
- c) Ein Foul gilt als nicht begangen, wenn die automatische Foulanzeige nachweislich nicht einwandfrei arbeitet oder es eindeutige Beweise dafür gibt, dass ein angezeigtes Foul nicht begangen worden ist.
- d) Fehlt eine automatische Foulanzeige oder fällt diese aus, so ist in Wettkämpfen die von der Sektion ausgerichtet werden, ein Foullinie-Schiedsrichter an einer Stelle einzusetzen, von wo aus dieser einen ungehinderten Blick auf die Foullinie hat. Spieler oder Zuschauer dürfen den Foullinie-Schiedsrichter in der Ausübung seines Amtes nicht stören oder beeinflussen.
- e) Wird ein Foul begangen so hat der Foullinie-Schiedsrichter sofort mit erhobener Hand sichtbar Zeichen zu geben. Das Foul muss gemeldet sein, bevor der Ball in die Pins schlägt.
- f) Die beim Ausfall einer automatischen Foulanzeige oder bei Einsatz von Foullinie-Schiedsrichtern erzielten Ergebnisse werden nicht in Rekordlisten aufgenommen. (Siehe auch Kapitel IV Art. 18.1. sowie 18.6.)

Art. 8. Spielen auf falschen Bahnen

- a) Wird bemerkt dass ein Spieler oder Startspieler zweier Mannschaften auf der falschen Bahn spielt oder gespielt haben, so werden die Würfe nicht gewertet. Diese zählt aber nur dann, wenn der Fehler nach dem ersten gespielten Ball bemerkt wurde und der zweite Wurf noch nicht ausgeführt wurde. Nur in diesen Fällen kann das Frame annulliert und neu gespielt werden.
- b) Haben mehrere Spieler (auch für Einzelwettbewerbe) mehrmals auf einer falschen Bahn gespielt so ist das Spiel fortzuführen. Erst das nächste Frame ist dann auf der richtigen Bahn auszutragen.
- c) In Stepladder-Finalen bei denen Spieler wie in Kapitel III unter Art. 13.5 Punkt a) zwei Frames hintereinander spielen und bei denen ein Spieler die beiden Frames auf falschen Bahnen gespielt hat, sind ungültig.

Der Spieler wird aufgefordert die beiden Frames auf den richtigen Bahnen zu wiederholen, vorausgesetzt der Fehler wurde aufgedeckt, bevor der Gegenspieler seinen ersten Ball geworfen hat. Wenn der Gegenspieler aber schon gespielt hat gehen die Würfe auf den falschen Bahnen in die Spielwertung ein. Die Spieler müssen bei den folgenden Frames auf der richtigen Bahn weiterspielen.

Art. 9 Verwarnungen - Spielausschluss

Verwarnungen sind Sofortmassnahmen eines Schiedsrichters oder Offiziellen die Personen- oder Mannschaftsgebunden sein können. Sie können an Aktive- oder Auswechselspieler, Betreuer oder auch an Wettkampfstörende Zuschauer die im Besitz einer FLQ Lizenz sind verhängt werden. Das Maß der Verwarnung resp. Spielausschlusses entnimmt man der Bowling- Strafordnung. In Mannschaftswettbewerben kann ein anderer Spieler den Platz des ausgeschlossenen Spielers nach Beendigung des Spiels einnehmen.

Art. 10 Einsprüche / Proteste

10.1. Entscheiden von Einsprüchen

Bei Einsprüchen gegen spielbeeinflussende Verstöße entscheidet der Schiedsrichter oder Offizielle nach eventuellem Anhören der beteiligten Spieler gegebenenfalls der Mannschaftsführer sofort. Die Entscheidung ist den Beteiligten sogleich bekannt zugeben.

10.2. Einsprüche gegen den Zustand des Materials

- a) Einsprüche gegen den Zustand von Bahnen, Anlaufflächen oder gegen den Zustand oder die Zulassung von Pins und Bällen sind sofort nach Spielbeginn dem Schiedsrichter oder Offiziellen formell mitzuteilen. Dieser hat dann zu entscheiden, ob der Einspruch begründet ist oder nicht.
- b) Einsprüche seitens der Kommission, eines Schiedsrichters oder Offiziellen gegen Bälle von Spielern die zur Kontrolle dienen, unterstehen keiner Bewertung. Der Spieler hat den zubeanstandenen Ball der Offiziellen Person auszuhändigen zwecks Kontrolle. Muss der betreffende Ball zur einer genaueren Kontrolle weitergeleitet werden, so muss die Kommission die dazu erstehenden Kosten tragen. Wird nach der genaueren Kontrolle festgestellt dass der Ball nicht den Normen entspricht, werden die anfallenden Kosten vom Spieler zurückverlangt. Dem Spieler werden alle mit dem nicht Spielgerechten Ball erzielten Ergebnisse mit Null bewertet. Strafrechtliche Sanktionen entnimmt man der offiziellen Strafenordnung.
- c) Nach einem gelungenen perfekten Spiel von 300 Pins ist das Ballmaterial dem Offiziellen oder der Kommission nach Beendigung des Wettkampfes auszuhändigen. Dies ist nötig um das perfekte Spiel nach der bestehenden FIQ Regelung homologiert zu bekommen. Stellt sich heraus dass das Ballmaterial nicht den Normen entspricht, ist wie in Punkt b) desselben Artikels zu verfahren.

10.3. Proteste

Befindet sich ein Spieler oder Mannschaft sich nicht mit der Entscheidung eines Offiziellen laut Art. 10.2. a) ab, oder haben ein anderes Belangen sofern es mit dem Wettkampf zu tun hat oder seitens eines Offiziellen, so haben beschriebene Personen das Recht Protest anzufragen. Dieser muss innerhalb den folgenden 2 Werktagen schriftlich per Einschreiben im Verbandssekretariat ankommen. Eine Protestgebühr von 50,00 € ist zu zahlen auf das Konto der FLQ. Befindet sich die Protestgebühr nicht in den folgenden 6 Werktagen auf dem Konto der FLQ wird der Protest abgewiesen. Sind alle Formalitäten erfüllt und wird dem Protest stattgegeben und für begründet erklärt, so werden die anfallenden Kosten dem Protesturheber zurückerstattet.

Art. 11 Sportkleidung

- a) Die Teilnahme an Wettkämpfen ist nur in Sportkleidung erlaubt.
- b) Mannschaften sollen grundsätzlich einheitlich gekleidet sein, mit Ausnahme der Schuhe. Die einheitlich farbige Gestaltung unterliegt keinen Vorschriften. In begründeten Ausnahmefällen ist eine einheitliche Sportkleidung auch dann gegeben, wenn bei gleicher Farbe kurze oder lange Hosen bzw. kurze Hosen oder Röcke getragen werden. Es ist allgemein verboten in „Blue Jeans“ Wettkämpfe zu bestreiten ebenso wie das Tragen von „Baseball Cap's“. Mobiltelefone sind im ganzen Spielbereich während eines Wettkampfes auf Lautlos zu stellen und deren Gebrauch ist nur wenn nötig erlaubt und darf keinen Einfluss auf den Spielverlauf haben.
- c) Das Tragen von Firmennamen und / oder Abzeichen auf der Sportkleidung sind allen Vereinen, Mannschaften und Einzelspieler gestattet. Die Werbung darf allerdings gegen die guten Sitten oder die im Sport allgemein gültigen Grundsätze nicht verstoßen. Das Anbringen von Werbung auf der Spielkleidung ist für einzelne oder mehrere Produkte oder Unternehmen auf der Vorder- oder Rückseite gestattet und bedarf bei Zweifelsfällen der Genehmigung durch die Kommission.

Spieler, deren Spielkleidung im Sinne dieser Regelung vorschriftswidrig ist oder deren mit Werbung versehene Spielkleidung nicht genehmigt oder erteilter Genehmigung verändert worden ist, sind nicht startberechtigt. Werbung für Tabak ist immer verboten. Diese Vorschriften haben nur im Bereich der FLQ Gültigkeit.

Für internationale Wettbewerbe gelten die Bestimmungen der FIQ. Die Sektion schließt ausdrücklich jede Zuständigkeit und Verantwortlichkeit bei Streitigkeiten aus den Werbeverträgen aus.

Art. 12 Betreuer

Ein Betreuer oder Trainer je Einzelspieler bzw. je Mannschaft bei Mannschaftswettbewerben darf sich direkt im Sitzbereich aufhalten. Es sei immer zu beachten dass die Präsenz des Betreuers die Gegenspieler auf keinen Fall beeinflusst. Der Betreuer muss Bowlingschuhe tragen, wenn sein Aktivitätsraum im Sitzbereich liegt. Seine Sportkleidung untersteht keinen Regeln mit Ausnahme dass das Tragen von „Blue Jeans“ untersagt ist. In Einzelwettbewerben kann für jeden Spieler ein Betreuer gestellt werden der die Eintragung und Würfe zu überwachen hat. Familienmitglieder oder Bekannte eines Spielers haben sich dem Art. 6.2. zu fügen sowie ebenfalls die anderen Teilnehmer nicht zu beeinflussen resp. behindern, andernfalls diese den Sitzbereich verlassen müssen.

Kapitel III

Art. 13 Wettkampffregeln

Neben den allgemeinen Spielregeln sind im Spielbetrieb der Sektion bei Meisterschaften und Turnieren zusätzlich die Durchführungsbestimmungen und die nachstehenden Regeln zu beachten.

13.1. Spielweise

Neben den allgemeinen Spielregeln der FIQ WTBA - ETBF sind im Spielbetrieb der Sektion zusätzlich die Durchführungsbestimmungen und die nachstehenden Regeln zu beachten.

- a) Grundsätzlich werden alle von der Sektion veranstaltenden Wettbewerbe in amerikanischer Spielweise ausgetragen (Ausnahme Bakersystem), d.h. jeweils ein Spiel wird auf einem Bahnpaar absolviert und die Spieler resp. Mannschaften wechseln nach jedem Spielfeld die Bahn. Werden mehrere Spiele auf einem Bahnpaar durchgeführt, so muss abwechselnd auf der linken bzw. rechten Bahn nach jedem Wurf unmittelbar weiter gespielt werden. Die Anzahl der Spiele einer Serie oder eines Wettbewerbes die auf einem Bahnpaar gespielt werden, können bei jeder Spieldisziplin ändern und ist der Organisation durch die Bowlingkommission ohne Widderruf vorbehalten. (siehe auch Kapitel I Art. 2.4.)
- b) Das Verzögern von Spielen ist nicht erlaubt. Zum Verzögern des Spiels gehört z.B. nicht weiterspielen, wenn der Spielgegner ein Spare oder Split zu spielen hat und / oder wartet, bis letzterer seinen zweiten Wurf gespielt hat. Ebenfalls verboten ist das warten dass zwei Bahnen links oder rechts frei sind. Steht ein Spieler auf dem Anlauf und hat sich zum Spielen vorbereitet so hat der nächste Spieler zur rechten oder linken sich bemerkbar zu machen indem er mit einem Fuß am Rande der Anlauffläche steht. Das volle betreten der Anlauffläche oder das entgegennehmen des Balles ist während der Vorbereitungsphase eines anderen Spielers nicht erlaubt.
- c) Ebenfalls als Verzögerungen wird das „Slow-Bowling“ nach Kapitel IV, Art. 18 Punkte E) + F) geahndet.

13.2. Auswechseln von Spielern

Bei Mannschaftswettbewerben wo Auswechseln erlaubt ist kann während einer Spielserie nach einem abgeschlossenen Spiel ein Spieler ausgewechselt werden. Der Wechsel ist dem Schiedsrichter resp. Offiziellen und der Gegnerischen Mannschaft mitzuteilen vor dem erneuten Spielbeginn. Auf dem Spielformular ist ein erfolgter Spielerwechsel zu vermerken. Der eingewechselte Spieler hat keine Probewürfe. Alle Auswechselspieler haben das Recht vor dem Wettkampf mit ihrer Mannschaft Probewürfe zu spielen. Er spielt sofort an Stelle seines Mannschaftsspielers weiter ohne den Spielfortgang zu beeinflussen. Wird die Auswechslung nicht vorher bekannt gegeben, sind die bereits gespielten Frames zu streichen und mit Null (0) zu bewerten.

13.3. Wettbewerbe mit reiner Pinwertung

Bei Wettbewerben oder Teilen davon die in reiner Pinwertung durchgeführt werden kann nach jedem Spiel um ein Bahnpaar gewechselt werden. Sofern die benötigte Bahnzahl von allen Teilnehmern gleichmäßig bespielt wird können auch zwei oder mehrere Spiele auf einem Bahnpaar ausgetragen werden. Es muss erläutert sein ob es nur Einzelspiele sind die zur Siegerermittlung führen oder ob die Einzelspiele in Serien unterteilt sind.

13.4. Wettbewerbe im Match-Play (Petersen)

Bei Wettbewerben im Petersen Format; Jeder gegen jeden; Mit oder ohne Bonussystem erfolgt der Bahnwechsel nach vorgeschriebenem Spielsystem. Bei Finalspielen in besagtem Spielformat muss die Spielweise vor Spielbeginn allen Spielern mitgeteilt werden.

13.5. Stepladder

- a) Bei Stepladder-Finalen mit zwei Spielern hat der jeweils höhere gesetzte Spieler die Bahnverteilung zu bestimmen. Der erste Spieler legt dann auf der linken resp. rechten Bahn ein Frame vor. Dann spielt der andere Spieler die zwei folgenden Frames. Danach wechseln die Spieler wechselweise mit jeweils zwei Frames das Spiel bis zum Ende fort.
- b) Bei Stepladder-Finalen mit drei Spielern (Pro Finalspiel) hat der jeweils höhere gesetzte Spieler die Bahnverteilung zu bestimmen. Die Spielweise ist wie unter Art 13.1. Punkte b) + c) zu beachten. Nur der Gewinner der jeweils drei Spieler kommt eine Runde weiter.
- c) In einem Stepladder kann der an eins gesetzte Spieler sich das Recht vorbehalten bei einer eventuellen Niederlage im Finalspiel ein zweites Spiel zu verlangen. In diesem Fall zählen um den entgeltigen Sieg die erzielten Pins beider Spiele. Besteht aber dann Pingleichheit so ist wie in Art. 13.6. Punkt c) zu verfahren.

13.6. Pingleichstand

Wird in einem Finale oder bei einem Wettbewerb ein Pingleichstand beim Endresultat erzielt, so ist wie folgt zu spielen:

- a) Bei Wettbewerben wie unter 13.3.

Wird die geringste Differenz beider Serien verglichen. Besteht immer noch Pingleichheit so entscheidet die geringste Differenz zwischen dem niedrigsten und dem höchsten Spiel beider Serien.

- b) Bei Wettbewerben wie unter 13.4.

Bei gleichen Ergebnissen entscheidet die Gesamtpinzahl aller Spiele ohne die erreichten Bonuspunkte. Ist das Ergebnis immer noch gleich so entscheidet die geringste Differenz zwischen dem niedrigsten und dem höchsten Spiel. (Ohne Bonus)

- c) Bei Wettbewerben wie unter 13.5.

In diesem Fall sind das neunte und das zehnte Frame neu zu spielen. Besteht immer noch Gleichstand wird beschriebener Werdegang noch einmal gespielt. Besteht immer noch Gleichstand, so zählt der nächst gespielte Ball mit dem höheren Resultat.

Art. 14 Meisterschaften

In Scratch-Meisterschaften ohne getrennte Jugend, Junioren, und Damenwertung können Damen einen Bonus von 8 Pins pro Spiel bekommen. Jugend und Junioren können einen zusätzlichen Bonus von 8 Pins bekommen. Dies entnehme man in der jeweiligen Ausschreibung.

14.1. Einzel

Einzelmeisterschaftsausschreibungen werden jährlich von der Kommission an alle eingetragenen Vereine geschickt. Organisatorische Änderungen zur Ausführung bleiben der Kommission vorbehalten. Es können maximal vier Spielblöcke zur Qualifikationsrunde vorgesehen werden unter Berücksichtigung des Art. 2.4. in Kapitel I.

Dem Luxemburger Einzelmeister unter Art. 2.1. Punkt b), Kategorie A, steht unter anderem die Teilnahme durch Berücksichtigung der Reglemente der FIQ WTBA-ETBF an dem alljährlichen Europapokal im Einzel (ECC) zu. Die Kommission kann sich aber das Recht vorbehalten über eine Teilnahme am ECC zu bestimmen. Genauere Details auf eine eventuelle Teilnahme des ECC sind in der Ausschreibung der Einzelmeisterschaft zu entnehmen.

Finalsieger mit Nicht-Luxemburger Nationalität sind von dieser ECC Teilnahme ausgeschlossen. Denen wird den Verbandsmeistertitel zugesprochen. Dies gilt für alle Disziplinen, wo ein Luxemburger Meistertitel ausgehändigt wird. Luxemburger Meister wird in solchen Fällen immer der erst folgende mit Luxemburger Nationalität. Luxemburger Meistertitel sind nur in der A-Kategorie möglich.

14.2. Doppel

Doppelmeisterschaftsausschreibungen werden jährlich von der Kommission an alle eingetragenen Vereine geschickt. Organisatorische Änderungen zur Ausführung bleiben der Kommission vorbehalten. Es können maximal vier Spielblöcke zur Qualifikationsrunde vorgesehen werden unter Berücksichtigung des Art. 2.4. in Kapitel I. Zum Luxemburgermeistertitel genügt es wenn ein Spieler im Doppel die Luxemburgische Nationalität besitzt. Ist dies wiederum nicht der Fall, so wird der Luxemburger Meistertitel an die erst folgende Mannschaft mit Luxemburger Teilnahme ausgehändigt. Luxemburger Meistertitel sind nur in der A-Kategorie möglich.

14.3. Klubmeisterschaften

Klubmeisterschaftsausschreibungen werden jährlich von der Kommission an alle eingetragenen Vereine geschickt. Die Teilnahme an den Klubmeisterschaften sind Obligatorisch. Organisatorische Änderungen zur Ausführung bleiben der Kommission vorbehalten. Der Klubmeistertitel wird unter anderem mit einer zusätzlichen Auszeichnung prämiert.

14.4. Spieltage- Festlegung und Verlegung

Spieltage werden von der Kommission gesetzt und den Vereinen mitgeteilt. Besteht Grund zu einer Spieltageverlegung durch organisatorische Gründe, so werden alle Vereine so schnell wie möglich im Vorfeld informiert. Muss ein angefangener Spieltag verlegt werden durch technische Gründe die nicht gleich behoben werden können (ab 20 Minuten Spielunterbrechung), und keine Ersatzbahn frei wäre, so wird die Kommission einen neuen Spieltag im Einverständnis der Beteiligten festlegen. Über bereits absolvierte Spiele entscheidet die Kommission ob diese gezählt werden oder bei Null beginnen werden. Muss ein Spieltag kurzfristig abgesagt werden durch höhere Gewalt (Sturm, Wetterverhältnisse o.ä.), so werden alle Beteiligten im Rahmen des Möglichen informiert und ein neuer Spieltag wird von der Kommission festgelegt. Die Spieltermine werden im offiziellen Organ der FLQ veröffentlicht.

14.5. Pokal- und diverse Meisterschaften

Die Kommission kann Pokal- und diverse Meisterschaften im Laufe der Saison ausschreiben sowie den Spielmodus der derzeitigen Nachfrage anpassen. Die Teilnahme am Verbands Pokalwettbewerb ist Pflicht.

Art. 15 Kader- und Nationalspieler, Nationalbetreuer

Die Kommission in Zusammenarbeit mit dem Nationalbetreuer hält sich das Recht vor über ausgewählte Kaderspieler zu verfügen. Bei Bedarf müssen diese an Fortbildungskursen teilnehmen. Abkommen in dieser Art werden dann im Vorfeld über Verträge festgehalten. Nationalspieler können auch im Laufe einer Saison aufgenommen werden.

Art. 16 Spieler des Jahres

Die Kommission hat ein Punktesystem entworfen um mit Teilnahmen sowie erzielten Resultaten den Spieler des Jahres zu ermitteln. Der Spieler des Jahres wird beim Kongress der Bowlingsektion geehrt. Spieler des Jahres werden nur in den Kategorien Senioren und Veteranen ermittelt. Es gibt keine getrennte Wertung zwischen Damen und Herren. Die Verwaltung der Punktetabelle obliegt dem Präsidenten der Bowlingkommission. Das Punktereglement entnehme man am Anhang dieser Sportordnung. Es werden keine Punktezwischenstände im Laufe der Saison an die Vereine oder Spieler mitgeteilt.

Art. 17 Allgemeine Siegerermittlung

Mit Ausnahme von den Klubmeisterschaften und Spieler des Jahres werden die Sieger sofort nach den Finalspielen ermittelt, sofern in den Ausschreibungen nicht besonders darauf hingewiesen wurde.

Kapitel IV

Art. 18 Allgemeine Spielregeln

- A. Ziel dieses Spieles ist es die 10 Pins mit einem Wurf zu Fall zu bringen. Gelingt dies nicht, so besteht die Möglichkeit mit einem zweiten Wurf die stehen gebliebenen Pins zu räumen. Jeder Wurf darf nur mit einem Ball ausgeführt werden. Ein Bowlingspiel besteht aus 10 solcher Spielfelder deren Ergebnisse in die 10 Felder eines Spielformulars eingetragen werden.
- B. Wettkampfmäßig wird Bowling mit einem (Einzel) oder mehreren Spieler (Mannschaft) ausgetragen. Jeder Spieler spielt die 10 Felder eines Spiels abwechselnd mit seinen Mitspielern. Die Ergebnisse zählen je nach Art des Wettkampfes für einen Einzelspieler oder für eine Mannschaft. Das Ergebnis für eine Mannschaft errechnet sich aus den addierten Einzelergebnissen der Mannschaftsspieler.
- C. Mannschaftsmässig wird Bowling auch noch im „Baker-System“ gespielt. Diese Mannschaftsspielmethode wird mit 5 Spielern gespielt. Der erste Spieler spielt das erste sowie das sechste Feld, der zweite Spieler spielt das zweite sowie das siebte Feld usw. Diese Spiele werden auf einer Bahn ausgetragen im Gegensatz von allen andern Varianten die in amerikanischer Spielweise (Bahnwechsel nach jedem Feld) ausgeführt werden.
- D. Jedem Spieler muss ein ungestörtes Spiel ermöglicht werden. Hat sich ein Spieler zur Ausführung eines Wurfes aufgestellt, so dürfen die Anlaufflächen der ersten Nachbarbahnen rechts und links nicht betreten werden. Es besteht Wartepflicht, bis der Spieler seinen Wurf ausgeführt hat. Ein Wurf gilt als ausgeführt, wenn sich der Ball nicht mehr im Besitz des Spielers befindet und über die Foullinie hinaus in den Spielbereich gelangt ist. Innerhalb dieser Regel gilt „Rechts vor links“, das heißt der jeweils rechts spielender Bowler führt seinen Wurf vor dem links spielenden Bowler aus.
- E. Spieler die sich vorbereiten um anzulaufen und den Ball spielen haben folgende Rechte und Pflichten:
 - a. Sie haben den Vortritt gegenüber dem Spieler der sich auf der nächsten Bahn zur Linken auf den Anlauf zu bewegt oder sich auf das Spielen des Balles vorbereitet.
 - b. Sie haben dem Spieler der sich auf der nächsten Bahn zur Rechten auf den Anlauf bewegt oder sich auf das Spielen des Balles vorbereitet den Vortritt zu lassen.
- F. Wenn ein Spieler die unter Punkt e) beschriebene Vorgehensweise missachtet, so kann dieses als „Slow-Bowling“ ausgelegt werden. Ein Spieler der dieses Vorgehen nicht einhält ist wie folgt von einem Offiziellen zu warnen:
 - a. Eine Ermahnung für den ersten Verstoß.
 - b. Bei wiederholtem Verstoß am gleichen Spieltag wird besagtes Frame, als Sanktion mit Null gewertet. Das Ausmaß einer Geldbusse ist der offiziellen Strafenordnung zu entnehmen.
- G. Für die Auslegung und das Inkrafttreten dieser Regelung soll der Offizielle jeden Spieler oder jede Mannschaft die mehr als 3 Frames den anderen Mitspielern hinterher spielen besonders beobachten.

18.1. Zähl- und Schreibweise

Das Ergebnis eines Spieles errechnet sich aus der Addition der zu Fall gebrachten Pins und einem Bonussystem. Für erzielte Strikes und Sparmäßig gibt es Bonuspunkte. Dieses System macht es zweckmäßig für den Eintrag in ein Spielformular Symbole zu verwenden die wie folgt bedeuten und zählen:

- a) X = Strike

Ein Strike wird angeschrieben, wenn mit dem ersten Wurf in einem Feld alle 10 Pins zu Fall gebracht wurden. Das Strike-Symbol wird in das kleine rechte Viereck des betreffenden Feldes auf dem Spielformular eingetragen. Es bedeutet dass in diesem Feld außer den 10 zu Fall gebrachten Pins noch zusätzlich die Anzahl der zwei folgenden Würfe dazu gerechnet werden die in den nächsten zwei Würfungen erzielt werden. Dies ist im Beispiel die 6 und die 4 Pins (Spare) im zweiten Feld. Es kann aber auch der Fall eintreten dass die zwei nächsten Felder dazu gezählt werden in folge einer Strike-Serie.

Eintrag im ersten Feld: $10 + 6 + 4 = 20$

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
X	6	/							
20									

b) / = Spare

Ein Spare wird notiert, wenn die 10 Pins mit 2 Würfeln zu Fall gebracht wurden. Das Spare-Symbol wird in das kleine Viereck des betreffenden Feldes eingetragen. Es bedeutet dass in diesem Feld außer den 10 Pins des Spares noch zusätzlich die Anzahl der Pins gutgeschrieben wird die mit dem nächsten Wurf erzielt werden. Die Anzahl der Pins die im ersten Wurf zu Fall gebracht wurden werden in das kleine linke Viereck des betreffenden Feldes eingetragen. Die 20 aus dem ersten Feld werden in das zweite Feld übernommen. Hinzu kommen die 10 Pins in Feld 2 (Spare) und die 8 Pins die mit dem ersten Wurf im dritten Feld erzielt wurden.

Eintrag im zweiten Feld: $20 + 10 + 8 = 38$

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
X	6 / 8								
20	38								

c) - = Miss

Ein Miss wird notiert, wenn mit dem zweiten Wurf keiner der nach dem ersten Wurf stehengebliebenen Pins zu Fall gebracht wurden. Das Miss-Symbol wird in das kleine rechte Viereck eingetragen. Die Anzahl der mit dem ersten Wurf zu Fall gebrachten Pins wird in das kleine linke Viereck eingetragen. Werden mit dem zweiten Wurf nicht alle nach dem ersten Wurf stehenden Pins geräumt, wird statt des Miss-Symbols die Anzahl der mit dem zweiten Wurf zu Fall gebrachten Pins in das kleine rechte Viereck eingetragen. In beiden Fällen wird lediglich die Anzahl der Pins gutgeschrieben die mit den beiden Würfeln zu Fall gebracht wurden. Die 38 Pins aus dem zweiten Feld werden übernommen. Hinzu kommt die im dritten Feld erzielte Anzahl Pins.

Eintrag im dritten Feld: $38 + 8 + 0 = 46$

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
X	6 / 8 -								
20	38	46							

d) S = Splitt

Das Split Symbol wird in das kleine linke Viereck des betreffenden Feldes eingetragen, wenn nach dem ersten Wurf eine Anordnung von Pins steht bei welcher der Pin Nummer 1 zu Fall gebracht wurde und wenn wenigstens ein Pin zwischen 2 oder mehr stehengebliebenen Pins fehlt wie z.B. 4 – 7 – 9 oder 3 – 10, oder wenigstens ein Pin unmittelbar vor 2 oder mehreren stehengebliebenen Pins fehlt wie z.B. 5 – 6 – 10 oder 4 – 5.

Das Split-Symbol hat keine Bedeutung für das Ermitteln des Ergebnisses in einem Feld. Es ist lediglich ein Hinweis auf eine mit dem zweiten Wurf schwierig zu räumende Pinstellung. Die Zahl der mit dem ersten Wurf zu Fall gebrachten Pins wird innerhalb des Split-Symbols vermerkt. Gelingt es mit dem zweiten Wurf den Split zu räumen, so ist ein Spare erzielt. Wird mit dem zweiten Wurf der Split nicht geräumt und wird dabei kein Pin getroffen, so ist ein Miss zu notieren, ansonsten wird die Zahl der getroffenen Pins eingetragen. Die Eintragungen in das Spielformular erfolgt wie unter "Spare" und "Miss" beschrieben.

Eintrag im vierten Feld: $46 + 7 + 2 = 55$

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
X	6 / 8 - S 7 2								
20	38	46	55						

e) F = Foul

Das Foul-Symbol wird eingetragen, wenn ein regelwidriger Wurf ausgeführt wurde. Wird der erste Wurf regelwidrig ausgeführt dann wird das Foul-Symbol in das kleine linke Viereck des betreffenden Feldes eingetragen. Die mit diesem Wurf zu Fall gebrachten Pins zählen nicht. (Nullwurf) Sie müssen vor dem zweiten Wurf wieder aufgestellt werden. Wird im zweiten Wurf oder im zehnten Feld auch ein dritter Wurf regelwidrig ausgeführt, so wird das Foul-Symbol in das kleine rechte Viereck des betreffenden Feldes eingetragen.

In diesem Fall zählen dann nur die Pins die mit dem ersten Wurf bzw. im zehnten Feld mit dem ersten ggf. mit dem zweiten Wurf zu Fall gebracht werden. Werden nach einem Foul beim ersten Wurf mit dem zweiten Wurf alle 10 Pins zu Fall gebracht, ist ein Spare erzielt.

Die 55 Pins aus dem vierten Feld werden übernommen. Der erste Wurf im fünften Feld wird regelwidrig ausgeführt, also 0 Pins. Mit dem zweiten Wurf werden 9 Pins geräumt.
(siehe auch Kapitel II Art. 7, sowie Art. 18.6.)

Eintrag im fünften Feld: $55 + 0 + 9 = 64$

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								
X	6	/	8	-	S 7	2	F	9									
20	38	46	55	64													

f) G = Gutterball

Das Zeichen für den Gutterball wird in das kleine linke Viereck eingetragen, wenn der Ball beim ersten Wurf von der Bahn abgekommen ist und in der Rinne (Gutter) weiterläuft. Ein Gutterball zählt für 0 Pins. Werden nach einem Gutterball mit dem zweiten Wurf alle 10 Pins abgeräumt, so ist dies ein Spare, werden nicht alle 10 Pins abgeräumt, so ist die Anzahl der zu Fall gebrachten Pins ins kleine rechte Viereck einzutragen.

Die 64 Pins aus dem fünften Feld werden übernommen. Der erste Wurf im sechsten Feld ergab einen Gutterball, also 0 Pins. Mit dem zweiten Wurf werden 8 Pins zu Fall gebracht.
(siehe auch Art. 18.3.)

Eintrag im sechsten Feld: $64 + 0 + 8 = 72$

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								
X	6	/	8	-	S 7	2	F	9	G	8							
20	38	46	55	64	72												

Aus dem sechsten Feld werden 72 Pins übernommen. Hierzu kommen die 10 Pins des siebten Feldes (Strike), die 10 Pins aus dem achten Feld (Strike) und die 10 Pins aus dem neunten Feld (Strike).

Eintrag im siebten Feld: $72 + 10 + 10 + 10 = 102$

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								
X	6	/	8	-	S 7	2	F	9	G	8	X	X	X				
20	38	46	55	64	72	102											

Aus dem siebten Feld werden 102 Pins übernommen. Hinzu kommen die 10 Pins des achten Feldes (Strike), die 10 Pins (Strike) aus dem neunten Feld und die 9 Pins aus dem zehnten Feld.

Eintrag im achten Feld: $102 + 10 + 10 + 9 = 131$

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								
X	6	/	8	-	S 7	2	F	9	G	8	X	X	X	9	/	8	
20	38	46	55	64	72	102	131										

Aus dem achten Feld werden 131 Pins übernommen. Hinzu kommen die 10 Pins des neunten Feldes (Strike) und das Ergebnis der beiden nächsten Würfe im zehnten Feld.

Eintrag im neunten Feld: $131 + 10 + 9 + 1 = 151$

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10								
X	6	/	8	-	S 7	2	F	9	G	8	X	X	X	9	/	8	
20	38	46	55	64	72	102	131	151									

Aus dem neunten Feld werden 151 Pins übernommen. Hinzu kommen die 10 Pins im zehnten Feld (Spare) und das Ergebnis des Zusatzwurfes (Prämie), der unverzüglich durchzuführen ist.

Eintrag im zehnten Feld: $151 + 10 + 8 = 169$

1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
	X	6	/	8	-	S	7	2	F	9	G	8		X		X		X	
20		38		46		55		64		72		102		131		151		169	

Wird im zehnten Feld ein Strike erzielt, dann müssen die beiden Zusatzwürfe unmittelbar danach ausgeführt werden. Das höchste in einem Spiel erzielbare Ergebnis beträgt 300 Pins. In diesem Fall hat der Spieler 12 Strikes in Folge in den zehn Feldern eines Spiels erzielt, einschließlich der beiden Zusatzwürfe im zehnten Feld.

18.2. Gültige Würfe

Jeder von einem Spieler freigegebener Ball zählt, es sei denn, der Wurf wird für ungültig erklärt. Der Ball muss jenseits der Foullinie aufgesetzt werden. Ein Ball der auf die Anlauffläche aufgesetzt wird zählt als Foul.

18.3. Ungültige Würfe

Ein Wurf ist ungültig, wenn:

- 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. Coach) oder des Offiziellen aufmerksam gemacht werden.
- Pins verschoben oder umgeworfen werden, bevor der gespielte Ball die Pins erreicht.
- Ein Spieler auf der falschen Bahn oder in falscher Reihenfolge spielt. (siehe auch Kapitel II Art. 8)
- Der gespielte Ball einen auf der Bahn befindlichen Fremdkörper berührt.
- Ein Spieler während des Anlaufes, aber noch vor erfolgter Ballfreigabe, von anderen Spieler, Zuschauer oder sich bewegenden Gegenständen offensichtlich irritiert wird. Der Spieler muss dies durch Handzeichen kundtun, bevor der Ball die Pins erreicht hat. In diesem Fall kann der Spieler den erzielten Pinfall annehmen, oder verlangen die Pins wieder aufzustellen um einen neuen Wurf ausführen zu dürfen. Erfolgt das Handzeichen nicht oder nicht rechtzeitig, gilt der erzielte Pinfall. In Zweifelsfällen entscheidet der Schiedsrichter oder Offizielle nach Anhören des Spielers und seines Mitspielers bzw. der Mannschaftsführer sofort, ob der Wurf wiederholt werden darf oder nicht.
- Um ein ungestörtes Spielen zu ermöglichen, ist z.B. der Gebrauch von Lärminstrumenten untersagt. Zuschauerlärm gilt nicht als störend. Heransetzende direkte Zurufe an Spieler, die sich für einen Wurf aufgestellt haben, sind vom Schiedsrichter auf Verlangen des Spielers oder des Mannschaftsführers zu unterbinden. Bei wiederholtem Verwarnen an Zuschauer die dieses absichtlich herbeiführen, können auf Verlangen des Spielers mit Einverständnis des Schiedsrichters oder Offiziellen und mit dem Betreiber verlangt werden, dass besagter Zuschauer die Anlage verlassen bis der sportliche Teil abgeschlossen ist.
- In den Fällen a) bis d) sind die verschobenen, fehlenden oder zu Fall gebrachten Pins wieder aufzustellen. Der Wurf muss wiederholt werden.

18.4. Gültiger Pinfall

- Pins gelten als gefallen, wenn die vom Ball oder anderen Pins, auch solchen, die von den Seitenwänden, dem Prellpolster oder von dem vor dem Pindeck stehenden Pinrechen zurück - prallen oder - rollen, zu Fall gebracht werden.
- 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, ungenaue 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

- der Stellautomat vor dem Weiterspielen justiert, oder
- auf einem anderen Bahnpaar weiterspielt wird, oder
- trotz der ungenauen Arbeit des Stellautomaten auf dieser Bahn weiterspielt werden muss.

- c) Die Stellung der Pins, die nach dem ersten Wurf stehengeblieben sind, darf nicht verändert werden (auch nicht, wenn sie nicht mehr auf ihrer ursprünglichen Position zum stehen kommen), außer wenn der Stellautomat einen oder mehrere Pins beim Stellvorgang versetzt oder falsch aufgestellt hat. Auf Verlangen des Spielers sind solche Pins richtig aufzustellen. Beim Stellvorgang nicht gesetzte oder umgeworfene Pins müssen wieder auf die Grundstellung gestellt werden.
- d) Pins, die regelgerecht zu Fall gebracht worden sind und auf der Bahn oder im Gutter (Ballrinne) liegen bleiben, zählen. Sie müssen vor dem nächsten Wurf entfernt werden. Pins, die gegen Seitenwände oder Prellpolster angelehnt stehen, gelten als gefallen.

18.5. Ungültiger Pinfall

Der Ball gilt als gespielt, zu Fall gebrachte Pins zählen jedoch nicht, wenn sie

- a) Durch den Ball zu Fall gebracht worden sind, der von der Bahn abgekommen war aber auf sie zurückgesprungen ist. Geschieht dies beim ersten Wurf, so ist der Pinsatz neu zu stellen. Es wird ein Gutterball notiert. Geschieht dies beim zweiten Wurf, so ist ein Miss zu notieren.
- b) Von einem von dem Prellpolster zurückspringendem Ball umgeworfenen worden sind. Geschieht dies beim ersten Wurf, so sind die umgestoßenen Pins vor dem zweiten Wurf wieder aufzustellen. Geschieht dies beim zweiten Wurf, so zählen die auf die Weise zu Fall gebrachten Pins nicht.
- c) Beim ersten Wurf erst nach Berührung durch den Stellautomaten oder bei der Beseitigung gefallener Pins umfallen. Die fallenden Pins sind vor dem zweiten Wurf wieder aufzustellen.
- d) Von der Bahn gestoßen wurden, zurückgeprallt sind und wieder auf dem Pindeck oder auf der Bahn zum stehen kommen. Diese Pins sind nicht an ihren ursprünglichen Platz zurückzustellen.
- e) Von einem Wurf regelwidrig ausgeführt oder ein Spieler bei der Ausführung seines Wurfes so irritiert worden ist, dass ihm ein Ersatzwurf zugebilligt wurde.
- f) Von einem Spieler, der nach seinem ersten Wurf stehen gebliebene Pins durch Betätigen des Stellautomaten räumen lässt, erhält ein Foul angeschrieben.

18.6. Das Foul

- a) 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, Kleingeld usw.) überhalb der Foullinie in die Bahn fällt.
- b) Ein Foul ist einem Spieler anzuschreiben, wenn es von Mannschaftsführer (n) oder Spieler (n), die auf dem Bahnpaar spielen, auf dem das Foul geschah oder, der Schiedsrichter oder Offizielle besagtes Foul beobachtet hat.
Das Foul ist in diesen Fällen auch dann zu notieren, wenn es von einer automatischen Foulanzeige nicht angezeigt oder von einem Foulschiedsrichter übersehen worden ist. In Zweifelsfällen entscheidet der Schiedsrichter oder Offizielle nach Anhören des Spielers, seines Mitspielers bzw. der Mannschaftsführer sofort. Dem betroffenen Spieler ist es untersagt, sich in die Urteilung über ein von ihm begangenes Foul einzumischen.
- c) 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.
- d) Begeht der Spieler vorsätzlich ein Foul, etwa um daraus einen Vorteil für sich zu ziehen, erhält er in dem betreffenden Frame keine Pingutschchrift. In beide kleine Vierecke des betreffenden Feldes ist das Foul-Symbol einzutragen.
- e) Ein Foul ist ebenfalls zu notieren wenn ein Spieler den Ball auf die Anlaufläche vor der Foullinie aufsetzt.
- f) Ein Foul ist nicht zu notieren auch wenn es angezeigt wird, wenn der Spieler anläuft, nicht über die Foullinie tritt, seinen Wurf jedoch nicht ausführt und den Ball in der Wurfhand behält.

(siehe auch Kapitel II Art. 7 sowie Art. 18.1. Punkt e)

Kapitel V

Art. 19 Technische Bestimmungen

Grundsätzlich gelten die Regelungen der FIQ. - WTBA in der Anwendung durch die FIQ. - WTBA. - ETBF, sowie die Standards der ABC unter Billigung der WIBC. Nachstehende Angaben sind als ergänzende Rahmenregelung zu beachten.

Art.20 Bowling Bälle

Ein Vorschriftsmäßiger Bowlingball muss aus nichtmetallischem Material bestehen und den Bestimmungen über Gewicht, Größe, Gleichgewicht, Reibung, Drehmoment und Schlagmoment entsprechen. Bei der Herstellung der Bälle können unwesentliche Anteile reflektierender Metallteile - der Flocken - mitverwandt werden. Sie müssen unter der durchsichtigen Oberfläche ein einheitliches Muster bilden und dürfen das Gleichgewicht nicht beeinträchtigen. Vorschriftsmäßig gefertigte Bälle werden grundsätzlich in einer Verpackung mit ABC / WTBC Stempel ausgeliefert.

20.1. Größe und Gewicht

Bowling-Bälle dürfen höchstens einen Umfang von 68,58 cm haben, das Gewicht darf 7,257 kg nicht überschreiten. Der Durchmesser jeden Bowling-Balles muss konstant sein. Bei der Ballherstellung gelten folgende Masse als verbindlich:

	Maximum	Minimum
Umfang	68,585 cm	67,819 cm
Durchmesser	21,831 cm	21,590 cm
Rundung	± 0,0127 cm	

Die Balloberfläche muss frei von Senkungen, Rillen oder Mustern sein, ausgenommen Löcher und Gravierungen zur Kennzeichnung.

20.2. Gleichgewicht

Bowling Bälle sollen so hergestellt und gebohrt werden, dass nie weniger als sechs Seiten im angemessenen Gleichgewicht sind.

Die folgenden Toleranzen sind zugelassen:

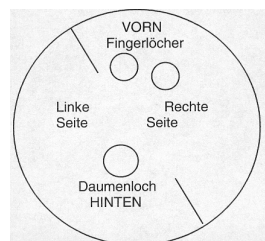
1. Bälle mit 10 lbs (4,536 kg) und mehr.
 - A. Nicht mehr als 85 Gramm Unterschied zwischen Balloberseite (Seite mit den Fingerlöchern) und dem Ballunterteil. (Seite gegenüber den Fingerlöchern)
 - B. Nicht mehr als 28,35 Gramm Unterschied zwischen den Seiten rechts und links der Fingerlöcher oder den Seiten vor und hinter den Fingerlöchern.
2. Bälle mit weniger als 10 lbs. (weniger als 4,536 kg)
 - A+B. Die Toleranz darf in allen Fällen 21,26 Gramm nicht überschreiten.

Im Übrigen gelten die weiteren technischen Bestimmungen der FIQ. bzw. der ABC.

20.3. Bohrungsarten

Es werden unterschieden:

- A. 0 - 5 Löcher für den Griff
- B. Ausgleichloch für statische Balance



Ein Bowlingball kann maximal 11 Bohrungen haben. 5 Grifflöcher, dazu 5 Belüftungslöcher (max. 0,7 Inch - 2 mm Durchmesser), sowie ein Ausgleichloch.

Art. 21 Die Pins

21.1. Pinarten

Man unterscheidet von:

- a) Holzpins (Plastik beschichtet)

Bestehen aus einem oder zwei oder mehreren zusammengeleimten Stücken Ahorn-Holz, das mit synthetischem Material überzogen ist. Die Holzstandfläche ist von einem Plastikring umgeben.

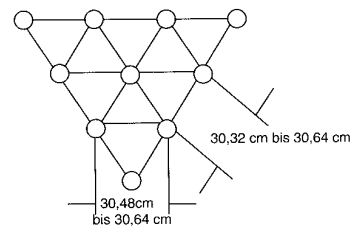
- b) Synthetik Pins

Diese müssen den technischen Vorschriften der FIQ und ABC entsprechen.

Vorschriftsmäßige Pins sind immer mit einem ABC / WTBC - Label versehen.

21.2. Das Pinbild

Die zehn Pins stehen in einem gleichseitigen Dreieck Die Entfernung von Pinmitte zu Pinmitte ist 30,32 cm bis Max 30,64 cm.



21.3. Pinspots

- a) Abstand Pinspots (Zentrum zu Zentrum); 12 Inch ($\pm 1/16$ Inch)
30,32 cm bis 30,64 cm
- b) Abstand Pinspots 7, 8, 9, 10 (Zentrum) bis Bahnende ohne Tail plank
3 Inch ($\pm 1/16$ Inch)
7,46 cm bis 7,78 cm
(bei Kunststoffpindecks kein Tail plank)
- c) Abstand Pinspot 7 bzw. 10 (Zentrum) zur Seitenkante 2 1/2 bis 3 Inch
6,35 cm bis 7,62 cm
- d) Bei den Abständen 1er Pinspot (Zentrum) zu den Seitenkanten und Kickbacks
1/8 Inch = > 3,18 mm Toleranz
- e) Abstand 1er Pinspot (Zentrum) bis Kickback mindestens 30 Inch = > 76,20 cm
- f) Abstand 1er Pinspot bis 7, 8, 9, 10 Reihe (Zentrum) 31 1/8 Inch = > 79,22 cm
- g) Abstand 1er Pinspot bis Bahnende ohne Tail plank 34 1/8 Inch bis 34 2/8 Inch
86,68 cm bis 87,00 cm

21.4. Maßangaben

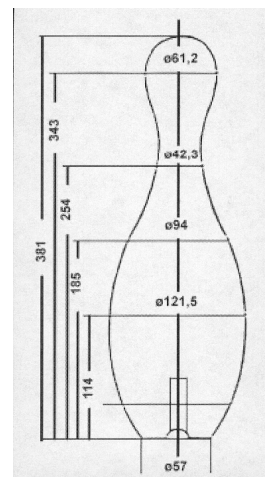
Die Form und Abmessung der Pins sind genormt.

Das Gewicht eines einzelnen Pins beträgt bei offiziellen Meisterschaften zwischen 1350 g bis 1600 g.

Die Pins in einem Satz dürfen dann nicht mehr als 50 g voneinander abweichen.

Bei nicht offiziellen Wettkämpfen können die Pingewichte 1305 g bis 1640 g, mit einem Gewichtsunterschied innerhalb des Pinsatzes bis 110 g betragen.

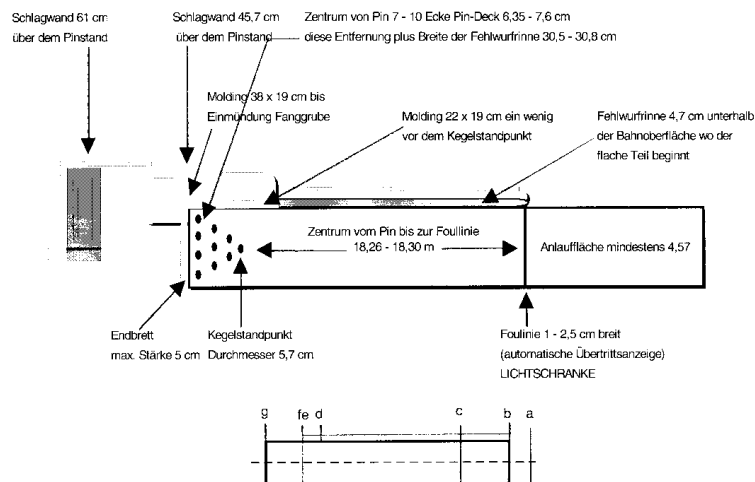
(Alle Maßangaben in Millimeter)



21.5. Ersatz beschädigter oder nicht zugelassener Pins

Zerbricht ein Pin während des Spiels oder wird so stark beschädigt muss er nach Bemerken des Schadens ausgetauscht werden. Der Ersatz soll im Zustand weitgehend den Pins des Satzes dem er zugefügt wurde, entsprechen. Der Pinfall zählt so lange, bis der Pinschaden bemerkt und bestätigt wird. Über den Ersatz von Pins entscheidet der Schiedsrichter resp. offizieller.

Art. 22 Die Bowlingbahn



Anlauf für Bowler (b-c) mindestens 4,57 m.

Die Breite des Anlaufs entspricht mindestens der Bahnbreite.

Die Bahnbreite ohne linke und rechte Rinne beträgt 1,0414 m - 1,0668 m.

Die Bahnbreite mit linker und rechter Rinne beträgt 1,5240 m - 1,5304 m.

Die Breite der Rinne beträgt 22,86 cm bis 24,13 cm.

Die Ballanlauffläche (c-d) für den Ball beträgt 18,28 m - 18,30 m.

Der Pinstand (d-e) beträgt 0,792 m.

Zulässige Vertiefungen über die gesamte Bahnlänge maximal 1,016 mm bzw. 4/1000 Inch.

Der Abschluss (e-f) beträgt 0,12 m - 0,126 m.

Der Ballfang (f-g) mindestens 0,76 m (nur empfehlenswert bei schwerem, frei schwingendem Prellpolster), sonst bis 1,20 m.

Der erlaubte Höhenunterschied ist nur in abfallender Richtung zum Pindeck erlaubt und darf 0,8 mm nicht überschreiten.

22.1 Bahnzustand und Pflege

Die Bahn sowie der Anlauf erfordert eine gute und regelmäßige Pflege und soll nach den Empfehlungen der Technischen Kommission gepflegt werden. Am Anlauf ist das einsetzen von Puder o.ä. um den Anlauf glatter zu bekommen verboten.

Kein Spieler darf an irgendeinem Teil der Bahn oder der Anlauffläche Substanzen anbringen welche Bahn oder Anlauffläche entstellt damit normale Spielbedingungen für jedermann gleich und gewährleistet sind. Der Gebrauch von Arisol, Talcum Harz o.ä. z.B. an den Schuhsohlen, der Gebrauch von weichen Gummisohlen, Straßenschuhe, Schuhe mit Hacken oder Tennissportschuhen ist verboten. Die Spieler dürfen kein Gleitpuder mit in den Spielbereich nehmen, verstreuen oder im Übermaß an den Schuhen auftragen.

Lediglich homologierte Zusatzmittel zum reinigen sind erlaubt. Bevor offiziellen Wettkämpfen müssen die Bahnen maximal binnen den letzten vier Stunden präpariert und unbespielt bleiben.

22.2. Aufstellautomaten

Die Aufstellautomaten müssen den bestehenden Technischen Vorschriften entsprechen. Die Abnahme unterliegt der Bowlingkommission die unter Auftrag einen Offiziellen Bahnabnehmer beauftragen kann benötigte Abmessungen durchzuführen. Aufstellautomaten mit Pin-Seilzug sind nicht für offizielle Spiele zulässig.

Für nationale offizielle Wettbewerbe sind automatische Foulanzeiger sowie Reinigungs- und Pflegemaschinen (Ölmaschine) obligatorisch.

22.3. Homologation

Für den sportlichen Wettkampfbetrieb im Sinne der Sportordnung der FLQ. Sektion Bowling sowie den beherrschenden Regeln der FIQ. sind nur Bahnanlagen zugelassen die den technischen Bedingungen entsprechen und die durch die Sektion Bowling der FLQ. oder in Auftrag gegebenen Experten abgenommen wurden und von der Bowlingkommission für gut gehalten worden sind. Bei bestehender empfohlener Bahnpflege ist diese für Wettkämpfe unter der FLQ. einzuhalten. Die Bahnen sind regelmäßige zu Überprüfungen. Nach Montage einer Bahnanlage erfolgt eine Erstabnahme, eine Kontrollabnahme nach 12 Monaten und danach alle 36 Monate. Ein Zertifikat seitens der FLQ. wird dem Betreiber ausgestellt zwecks Bestätigung der Homologation wenn diese von der FLQ abgenommen wurden respektiv in Auftrag gegeben worden sind.

Zur Ausführung von offiziellen Turnieren die nicht von der Sektion organisiert werden ist neben einem Antragformular auch eine Gebühr an die FLQ. zu entrichten. Bei Turnieren wo keine Reisekostenzuschüsse ausbezahlt werden entfällt die FLQ Gebühr und kann als Offiziell gewertet werden unter Vorbehalt und nach Genehmigung der Sektion Bowling.

Für internationale Turniere sind zusätzlich die Bestimmungen der WTBA-ETBF einzuhalten. Um in den internationalen Spielkalender eingetragen zu werden müssen Anträge für internationale Turniere vor dem 1.05. für die kommende Saison der Kommission zukommen. Folgende Gebühren sind an die FLQ zu entrichten:

- Nationale A, B oder C Turniere 50 €
- Internationale B oder C Turniere 75 € (+ eventuelle ETBF Kosten)
- Internationale A Turniere 100 € (+ eventuelle ETBF Kosten)

Die Gebühren sind bei Antragstellung mit ausgefülltem Formular (im Verbandssekretariat erhältlich) zu zahlen. Eine Rückerstattung bei eventueller Absage seitens der Organisation ist nur unter Vorbehalt möglich.

Kapitel VI

Art. 23 Strafordnung

Offizielle Strafenordnung der Sektion Bowling

		Betrag
A	SPIELBOGEN	
1	Fehler, respektiv ungenaue Angaben auf dem Spielbogen	8,00 €
2	Pro Fehler auf demselben Spielbogen zusätzlich	+ 2,00 €
3	Zu spätes einsenden eines Spielbogens (innerhalb von 5 Werktagen)	10,00 €
4	Nicht einsenden eines Spielbogens	20,00 €
B	LIZENZEN	
1	Nichtabliefern einer Lizenz eines austretenden Mitglieds innerhalb von 5 Werktagen (Nach Demission im Laufe der Saison oder bei nicht Verlängerung nach dem 30.06)	25,00 €
2	Nichtabliefern einer Lizenz bei Nichtverlängerung ab dem 1. August	50,00 €
3	Nichtvorhandensein einer Lizenz oder Listings bei offiziellen Spieltagen	15,00 €
4	Pro Wiederholungsfall von B3	+ 7,50 €
5	Vorzeigen einer Lizenz ohne aktuelle Rückseitenetikette oder Spielerfoto	20,00 €
6	Besitz einer ausländischen Spielerlizenz der SB verschweigen	50,00 €
C	TERMINE – MELDESCHLUSS	
1	Zu spätes einsenden von Meldeformularen	10,00 €
2	Nicht einsenden von Meldeformularen	20,00 €
3	Änderung eines Spieldatums ohne Mitteilung an die SB	20,00 €
4	Unentschuldigte Abwesenheit bei der einer Versammlung die von der Sektion einberufen wurde	25,00 €

D FORFAIT (FF)	
1	Ungerechtfertiges Nichtantreten an einem Meisterschaftsspiel 150,00 €
2	Ab dem 3ten FF innerhalb einer Saison: Abstieg in die letzte Division, dazu eine Strafe von 300,00 €
3	Ungerechtfertiges Nichtantreten bei Pokalwettbewerben in den Vorrunden (Pro Spieler), dazu Ausschluss aus dem Wettbewerb 25,00 €
4	Ungerechtfertiges Nichtantreten bei Pokalwettbewerben in den Finalen (Pro Spieler) 50,00 €
5	Unvollständigkeit einer Mannschaft 25,00 €
E SPIELEREINSATZ	
1	Einsetzen von Spielern in einer tiefer eingestuften Mannschaft, FF + 50,00 €
2	Einsetzen von Spielern ohne gültige Lizenz, FF + 50,00 €
F MATERIAL	
1	Verwendung von nicht homologiertem Material 50,00 €
2	Im Wiederholungsfall in der selben Saison – Lizenzentzug + 100,00 €
G Generalversammlung	
1	Unentschuldigte Abwesenheit bei der Generalversammlung der Sektion Bowling 100,00 €
H ALLGEMEINE SANKTIONEN	
1	Nichtbeachten der Sportbekleidungsordnung 10,00 €
2	Nichtbeachten des Rauch-Alkoholverbots 10,00 €
3	Wiederholungsfall in derselben Saison bei H2 + 20,00 €
4	Nichtbeachten des Speiseverbots im Spielbereich 10,00 €
5	Respektlosigkeit und Unruhestifter nach Verwarnung, FF + 20,00 €
6	Unsportlichkeit 50,00 €
7	Im Wiederholungsfall von H6 100,00 €
8	Dokumentenfälschung, Ausschluss aus dem Verband sowie 250,00 €
9	Nichteinsenden der bestehenden Vereinsstatuten 100,00 €
I NICHTBEZAHLEN VON STRAFEN	
1	Bei der ersten Mahnung 10,00 €
2	Bei der zweiten Mahnung + 25,00 €
3	Bei der dritten Mahnung, Ausschluss aus allen Wettbewerben + 50,00 €
4	Bei neuem Saisonstart mit nicht beglichenen Strafzahlungen ist der ganze Verein nicht Startberechtigt bis zur Zahlung sämtlichen ausstehender Strafen + 100,00 €
J RESPEKTLOSIGKEIT	
1	Respektlosigkeit in jeglicher Form (auch soziale Netzwerke) eines Spielers oder Vereins gegenüber anderer Spieler, Sperre bis zu 6 Monate
2	Respektlosigkeit in jeglicher Form (auch soziale Netzwerke) eines Spielers oder Vereins gegenüber den verantwortlichen der FLQ, Sperre bis zu 1 Jahr
3	Respektlosigkeit in jeglicher Form (auch soziale Netzwerke) eines verantwortlichen der FLQ gegen Spieler oder Vereine, Sperre bis zu 1 Jahr
4	Im Wiederholungsfall von J1 1 Jahr
5	Im Wiederholungsfall von J2 + J3 3 Jahre

Die beschriebene Strafenordnung ist von Verbandsgericht begutachtet worden.

Für alle nichtaufgeführten Sanktionen der Strafenordnung oder Zwischenfälle die bedingt durch das unvorhergesehene Ausmaß vom Verbandsgericht geahndet werden müssen kann die Kommission sowie der Verwaltungsrat nach Beschwerdeingang zusätzliche Sanktionen treffen respektiv vorschlagen.

Kapitel VII

Art. 24 Rechtswesen

Für die Durchführung der Sportveranstaltungen sind die Sportordnung sowie deren Durchführungsbestimmungen maßgebend. Verstöße werden nach der Rechts- sowie Verfahrensordnung der FLQ. geahndet.

Art. 25 Inkrafttreten

Diese Sportordnung trat durch die Sektionssitzung der Bowlingkommission vom 16.09.2015 in Kraft.

Art. 26 Abänderungen

Folgende Artikel wurden in der Bowlingkommissionssitzung vom 20.07.2016 abgeändert, einstimmig für gut geheißen und ab dem 1.09.2016 in Kraft.

Artikel 2.3, 2.5, 3.1 Punkt j, 3.2, 3.3, 10, 10.3, 14, 14.4, 14.5, 16, 17.

Folgende Artikel wurden in der Bowlingkommissionssitzung vom 16.05.2017 abgeändert, einstimmig für gut geheißen und ab dem 1.09.2017 in Kraft.

Allgemeines Absatz 5, 6, Artikel 3.1, 3.2, 3.3, 5.2, 5.4, 6.2, 14.5, 22.3, 23B1, 23B2.



Fédération Luxembourgeoise des Quilleurs a.s.b.l.

Centre QT - 52, rue Pierre Hamer - L-4737 Pétange - Tel.: (+352) 40 12 12 - Fax: (+352) 40 26 24

E-mail: flq@pt.lu - Web: www.flq.lu - E-mail Section Bowling: flq.bowling@gmail.com

Fondée en 1961 - Affilié au C.O.S.L. - Affilié à la F.I.Q.- WTBA-WNBA-ETBF-EBFU-NBN

Sektion Bowling

Punktereglement zum Spieler des Jahres

A - Klubmeisterschaft

- 5 Punkte für jeden Teilnehmer
- 3 Punkte für jeden Spieler der Mannschaft auf Platz 1
- 2 Punkte für jeden Spieler der Mannschaft auf Platz 2
- 1 Punkt für jeden Spieler der Mannschaft auf Platz 3

B - FLQ-Liga

- 7 Punkte für jeden Teilnehmer (Minimum 40% Teilnahme)
- 5 Punkte für jeden Spieler der Mannschaft auf Platz 1
- 4 Punkte für jeden Spieler der Mannschaft auf Platz 2
- 3 Punkte für jeden Spieler der Mannschaft auf Platz 3
- 2 Punkte für jeden Spieler der Mannschaft auf Platz 4
- 1 Punkt für jeden Spieler der Mannschaft auf Platz 5

- 3 Punkte in der Einzelwertung Scratch und Handicap auf Platz 1 (Minimum 50% Teilnahme)
- 2 Punkte in der Einzelwertung Scratch und Handicap auf Platz 2 (Minimum 50% Teilnahme)
- 1 Punkt in der Einzelwertung Scratch und Handicap auf Platz 3 (Minimum 50% Teilnahme)
- Die Scratchwertung ist vorrangig, keine Kumulierung möglich

- 2 Punkte für jeden « Spare » Spieler mit Minimum 40% Teilnahme

C - Pokal- und diverse Meisterschaften ① (Ausschließlich von der FLQ-SB organisiert)

- 6 Punkte für jeden Teilnehmer
- 4 Punkte für jeden Spieler auf Platz 1
- 3 Punkte für jeden Spieler auf Platz 2
- 2 Punkte für jeden Spieler auf Platz 3
- 1 Punkt für jeden Spieler auf Platz 4

- ① Bonus wahren denen Qualifikationsspielen (Pro Disziplin und Kategorie)

- 3 Punkte für den höchsten Schnitt in Scratch und Handicap
- 2 Punkte für den zweiten höchsten Schnitt in Scratch und Handicap
- 1 Punkt für den dritten höchsten Schnitt in Scratch und Handicap
- 1 Punkt für das Top Score Scratch ②
- 1 Punkt für das Top Score Handicap ②

② bei Gleichstand wird der Punkt an alle Egalitäre vergeben

D - Perfektes Spiel - 300

- 6 Punkte für jedes Homologierte 300'er Einzelspiel Scratch

Partenaires de la F.L.Q.

THREELAND HOTEL – Pétange -- LOTERIE NATIONALE – Strassen

Heures d'ouverture du secrétariat :

Du lundi au vendredi: les après-midis de 14.00 à 18.00 heures - les matins facultatif de 09.00 à 11.30 heures



Fédération Luxembourgeoise des Quilleurs a.s.b.l.

Centre QT - 52, rue Pierre Hamer - L-4737 Pétange - Tel.: (+352) 40 12 12 - Fax: (+352) 40 26 24

E-mail: flq@pt.lu - Web: www.flq.lu - E-mail Section Bowling: flq.bowling@gmail.com

Fondée en 1961 - Affilié au C.O.S.L. - Affilié à la F.I.Q.- WTBA-WNBA-ETBF-EBFU-NBN

E - Nationale Turniere (Von der FLQ-SB oder eines eingetragenen FLQ Vereins organisiert)

- 4 Punkte für jede Teilnahme
- 3 Punkte für ein Resultat der Positionen 1 à 3
- 2 Punkte für ein Resultat der Positionen 4 à 6
- 1 Punkt für ein Resultat der Positionen 7 à 10
- 0,5 Punkt für ein Resultat der Positionen 11 à 16

- 1 Punkt für das Top Score Scratch ③
- 1 Punkt für das Top Score Handicap ③

③ bei Gleichstand wird der Punkt an alle Egalitäre vergeben

F - Internationale Turniere ④

- 1,5 Punkt für jede Teilnahme
- 3 Punkte für ein Resultat der Positionen 1-10
- 2 Punkte für ein Resultat der Positionen 10-20
- 1 Punkt für ein Resultat der Positionen 20-30

- ④ - Teilnahme ausschließlich unter FLQ Lizenz
- ④ - Es ist jedem frei überlassen an X-Internationalen Turnieren teil zu nehmen, es werden aber maximal 6 Turniere pro Saison mit den besten Resultaten für die Punktetabelle zum Spieler des Jahres berücksichtigt
- ④ - Die SB muss per E-Mail vor der Teilnahme eines Turniers informiert werden, erzielte Resultate bei Turnieren die nicht der SB vorgemeldet waren sind ausgeschlossen für die Punktetabelle
- ④ - Die erspielten Resultate sollen spätestens 3 Tage nach Ende des Turniers der SB zukommen
- ④ - Alle E-Mails an die SB sind ausschließlich an flq.bowling@gmail.com zu senden. Die SB bestätigt alle eingehenden E-Mails per Rückschreiben, sowohl die Voranmeldungen der Turniere sowie die Zusendung der Resultate

Der Zeitraum um Punkte zu erspielen startet am folgenden Tag der Bowling Generalversammlung und endet 14 Tage vor der kommenden Bowling Generalversammlung.

Dieses Reglement wurde modifiziert und für gut geheißen in der Bowlingkommissionssitzung vom 20.07.2016 unter Berücksichtigung des Artikels 16 des Sportreglements.

Partenaires de la F.L.Q.

THREELAND HOTEL – Pétange -- LOTERIE NATIONALE – Strassen

Heures d'ouverture du secrétariat :

Du lundi au vendredi: les après-midis de 14.00 à 18.00 heures - les matins facultatif de 09.00 à 11.30 heures