

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

F.L.Q.

SPORTORDNUNG DER SEKTION BOWLING

Allgemeines

Verantwortlich für die Einhaltung der Bestimmungen dieser Sportordnung ist die in der F.L.Q. unterteilte Bowlingkommission. Sie ist für den gesamten nationalen und internationalen Sportbetrieb verantwortlich und nimmt die sportlichen Interessen der unter der in der F.L.Q. und der FIQ WTBA -EZ wahr.

Die Kommission ist außerdem für die Berufung und Betreuung von Auswahlspielern/innen und für die Aus- und Weiterbildung von Schiedsrichtern und anderen Mitarbeitern 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 Kapitel V Art. 22 den Technischen Bestimmungen.

Anträge auf Änderungen oder Ergänzungen der Sportordnung können jederzeit an die Kommission gerichtet werden.

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 von der Sektionshauptversammlung zugestimmt sein. 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 Ranglistenfassung
- 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. Verzehr bei Klubmeisterschaften
- 6.4 Anzahl der Bälle

Art. 7 Die Foulanzeige

Art. 8 Spielen auf falschen Bahnen

Art. 9 Verwarnungen – Spielausschluss

Art. 10 Einsprüche

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

Art. 11 Sportkleidung

Art. 12 Trainer und Coach

Kapitel III

Art. 13 WettkampfregeIn

- 13.1. Spielweise
- 13.2. Auswechseln von Spielern bei Klubmeisterschaften
- 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

Kapitel I

Art. 1 Klassifizierung

1.1. Nachwuchsbereich

Männlich und Weiblich	Alter
Jugend C	6 - 9 Jahre (6 Jahre alt vor dem 1.09. der anlaufenden Saison)
Jugend B	10 - 11 Jahre (10 Jahre alt vor dem 1.09. der anlaufenden Saison)
Jugend A	12 -14 Jahre (12 Jahre alt vor dem 1.09. der anlaufenden Saison)
Junior JR	15 - 17 Jahre (15 Jahre alt vor dem 1.09. der anlaufenden Saison)

1.2. Senioren / Veteranen

Senioren A und B	18- 49 Jahre (18 Jahre alt vor dem 1.09. der anlaufenden Saison)
Veteranen A und B	Ab 50 Jahre alt vor dem 1.09. 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 Mangel bzw. Beeinflussung.
Klasse II:	Alle Versehrten mit sichtbaren körperlichen Mangeln

Art. 2 Meisterschaften

2.1. Die F.L.Q. -Sektion Bowling veranstaltet folgende Disziplinen:

- 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 (Jugend C , Jugend B , Jugend A) eine Disziplin nicht ausgeschrieben ist, so steht dem Spieler(in) die Teilnahme nur in der nächst höheren Disziplin zu (darf nicht übersprungen werden) , in der eine Meisterschaft ausgeschrieben ist.

Junioren / innen können sich nach Wahl an den Meisterschaften ihrer Altersklasse oder der nächst höheren Altersklasse beteiligen.

Mit Sondergenehmigung dürfen Spieler(innen) der Jugend A an Klubmeisterschaften und an anderen Meisterschaften 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.

Nenn gelder richten sich nach der Gebührenordnung der F.L.Q. 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.

2.3. Mannschaftsstärken – Pflichten

Klubmeisterschaften:

Herren oder Damen oder Mixed mit 4 Spieler (innen) Minimum , 3 Spieler (innen) Minimum für die unterste Division - 6 Spieler (innen) Maximum pro Spieltag

Jeder Verein ist verpflichtet an den Klubmeisterschaften teilzunehmen. Es dürfen pro Saison maximal 12 Spieler in einer Mannschaft eingesetzt werden. Der Klubbestand muss spätestens am 20.06 eines jeden Jahres zwecks Vorbereitung der kommenden Spielsaison dem Verbandssekretariat vorliegen.

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 2 Stunden liegen.

2.5. Spielrecht

Zum Nachweis der Spielberechtigung ist die F.L.Q. Lizenz vorzulegen.

Jeder Verein muss bis zum 20.07 eines jeden Jahres seinen Antrag zur Verlängerung der Spielerlizenzen dem Verbandsekretariat zukommen zulassen.

Ab dem 1.08 eines jeden Jahres kann eine Verlängerung einer bestehenden Lizenz zugelassen werden. Es können abermals maximal 3 Lizenzverlängerungen nachträglich pro Verein zugelassen werden, allerdings können dann besagte Spieler

erst ab dem Stichdatum der Rückrunde der Klubmeisterschaften an irgend welchen Aktivitäten der FLQ-Section Bowling teilnehmen.

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 F.L.Q. Sektion Bowling organisiert sind, der Kommission mitzuteilen. Schnittbestätigungen an andere Verbände oder Turnierveranstalter werden nicht rückwirkend erteilt. Die Ranglistenordnung wird jeden Monat neu errechnet.

3.1. Wettbewerbe für die Ranglistenfassung

a) Klubmeisterschaften	g) Turniere, national sowie international
b) Einzelmeisterschaften	h) Selektionsspiele
c) Doppelmeisterschaften	i) EM sowie WM Spiele mit deren Qualifikationen
d) Mannschaftsmeisterschaften	j) Alle Spiele die als offiziell von der Kommission mitgeteilt wurden
e) Pokalmeisterschaften	
f) Internationale Meisterschaften	

3.2. Ranglistenklassen

- A ab 170,00 und mehr
- B bis 169,99

Bei einem neuen Lizenzantrag ohne Schnittnachweis:

- Herren 160
- Damen 140
- Junioren 120

Bei einem neuen Lizenzantrag mit Schnittnachweis (ausländische Lizenz).
Übernahme von dem Schnitt der ausländischen Lizenz.

Kann ein Spieler sein Schnitt nicht mitteilen, werden 30 Pins zu den vorhergehenden Schnitten aufgeschlagen.

3.3. Beleg, Gültigkeit

Jedem Spieler wird in Form einer Etikette zum Aufkleben auf der Rückseite seiner Spielerlizenz die Gültigkeit der Lizenz für die laufende Saison bestätigt.

Der Schnitt der Spieler wird jeden Monat auf der Internetseite <http://www.flq-bowling.lu> Rubrik „Formulaire“, sowie im Bowling-Center in Foetz veröffentlicht. Erst mit diesem Aufkleber ist die Spielerlizenz für die angegebene Zeit gültig.

Jeder Spieler ist für die Richtigkeit der Informationen auf seiner Lizenz verantwortlich (Name, Klub Name, Geburtsdatum, ...).

Ein Spieler der eine ausländische Lizenz besitzt muss dies dem Verbandssekretariat oder der Bowling Kommission mitteilen.

Hat der Spieler dem Verbandssekretariat den Besitz der ausländischen Lizenz (in der vorherigen oder aktuellen Saison) verschwiegen werden alle Handicap Spiele mit 0 gewertet bis ein neuer Listing errechnet wurde (Minimum 15 Spiele).

Die Lizenz zählt für eine ganze Spielsaison, d.h. vom 01.09. der anlaufenden Saison bis zum 31.08. der laufenden Saison. Bei Nichtverlängerung einer Spielerlizenz nach einer Saison muss diese dem Verband zurückgesandt werden.

Bei einer Lizenzerneuerung nach einer Saisonpause werden die Spieler wieder in ihrer alten Ranglistengruppe eingestuft.

Hat ein(e) Spieler(in) in einer Saison weniger als 15 Spiele und wenn sich der dadurch errechnete Schnitt niedriger ist als am Jahresbeginn, so wird für die kommende Saison der Schnitt vom Anfang der vorhergehenden Saison genommen.

Art. 4 Spieldaufzeichnungen und Ergebnisformulare

- a) Die Aufzeichnung eines Spiels mit allen Würfeln erfolgt auf einer von der F.I.Q. zugelassenen automatischen Ergebnisanzeige. Sie soll eine gedruckte Aufzeichnung eines Spiels liefern, auf der 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 Spieldaufzeichnungen veranlassen. Werden dabei Fehler aufgedeckt, die ein Ergebnis ändern, so sind die betroffenen Spieler bzw. Mannschaftsführer davon zu unterrichten. Liegen keine Spieldaufzeichnungen 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 30 Minuten vor dem angesetzten Start zu erscheinen und sich bei den Offiziellen anzumelden.

Die Probewürfe fangen in der Regel 10 Minuten vor der angegebenen Zeit an.

5.2. Zu spät kommen

Klubmeisterschaften.

Mannschaften können auch unvollständig zum angesetzten Start antreten. Zu spät kommende Mitspieler dürfen das Spiel in dem Feld aufnehmen in dem sich die eigene Mannschaft zu diesem Zeitpunkt befindet. Der zu spät kommende Spieler hat kein Recht auf Probewürfe.

Qualifikation zu allen anderen Meisterschaften (der Spieler hat dem Offiziellen seine Verspätung mitgeteilt)

Dem zu spät kommenden Spieler werden alle Frames bis zur Spielaufnahme mit Null gewertet. Der zu spät kommende Spieler hat kein Recht auf Probewürfe wenn diese abgeschlossen sind.

Qualifikation zu allen anderen Meisterschaften (Spieler hat dem Offiziellen seine Verspätung nicht mitgeteilt)

Wenn der Spieler zu der vorgegebenen Ankunftszeit +10 Minuten seine Verspätung nicht angekündigt hat, wird dieser aus dem Turnier ausgeschlossen und laut Strafskala bestraft.

Bei einem Halbfinale / Finale wird der nächst gesetzte Spieler / Team für die Halbfinale / Finale übernommen.

5.3. Spielunterbrechung

Bei Ausfall einer Bahnanlage oder Einzelbahn ist der Schiedsrichter oder Offizielle 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 Pannenbehebung über 20 Minuten hinweg so sind neue Probewürfe zu geben. Unterbrochene Spiele oder Spielerien die nicht am gleichen Tag zu Ende geführt werden können, sind terminlich neu anzusetzen. 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 Strafordnung aus einem Wettbewerb ausgeschlossen werden. Ein Beleg für die Abwesenheit ist immer zu hinterlegen da nur dies die Nichtanwendung einer Strafsanktion bewirkt. Startgelder sowie Einschreibgebühren werden in keinem Fall zurückerstattet.

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 Meisterschaften

Den Spielern ist während der Dauer eines Starts innerhalb der gesamten Wettkampfanlage das Rauchen, die Einnahme von Alkohol und der Verzehr von Speisen während des gesamten Turniers untersagt. Die hierbei angewendeten Sanktionen entnimmt man der offiziellen Strafordnung. Nicht Alkohol enthaltende Getränke sowie Süßigkeiten ohne Alkohol und Obst können eingenommen werden.

6.3. Verzehr bei Klubmeisterschaften

Den Spielern ist während der Dauer eines Starts innerhalb der gesamten Wettkampfanlage das Rauchen, die Einnahme von Alkohol und der Verzehr von Speisen während des gesamten Turniers untersagt. Die hierbei angewendeten Sanktionen entnimmt man der offiziellen Strafordnung. Nicht Alkohol enthaltende Getränke sowie Süßigkeiten ohne Alkohol und Obst können eingenommen werden.

6.4 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 Faulanzeige

- a) Die Faulanzeige ist bei allen offiziellen Wettkämpfen die von der Sektion organisiert sind einzuschalten.
- b) Ein Faul wird im allgemeinen mit einer automatischen Faulanzeige (Lichtschranke) angezeigt.
- c) Ein Faul gilt als nicht begangen, wenn die automatische Faulanzeige nachweislich nicht einwandfrei arbeitet oder es eindeutige Beweise dafür gibt, dass ein angezeigtes Faul nicht begangen worden ist.
- d) Fehlt eine automatische Faulanzeige oder fällt diese aus, so ist in Wettkämpfen die von der Sektion ausgerichtet werden, ein Faullinie-Schiedsrichter an einer Stelle einzusetzen, von wo aus dieser einen ungehinderten Blick auf die Faullinie hat. Spieler oder Zuschauer dürfen den Faullinien-Schiedsrichter in der Ausübung seines Amtes nicht stören oder beeinflussen.
- e) Wird ein Faul begangen so hat der Foullinie-Schiedsrichter sofort mit erhobener Hand sichtbar Zeichen zu geben. Das Faul muss gemeldet sein, bevor der Ball in die Pins schlägt.
- f) Die beim Ausfall einer automatischen Faulanzeige oder bei Einsatz von Faullinien-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 hat, so werden die Würfe annulliert und auf der korrekten Bahn neu gespielt werden.
- b) Haben zwei Spieler (auch für Einzelwettbewerbe) ein Frame auf der falschen Bahn gespielt so ist das Spiel fortzufahren. Erst das nächste Frame ist dann auf der richtigen Bahn auszutragen. Die Resultate werden korrigiert.
- c) Haben mehrere Spieler (auch für Einzelwettbewerbe) mehrmals auf einer falschen Bahn gespielt so ist das Spiel fortzufahren. Erst das nächste Frame ist dann auf der richtigen Bahn auszutragen.

- d) 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 F.L.Q. 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

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 während den Probewürfen 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 zu beanstandenden Ball der offiziellen Person auszuhändigen zwecks Kontrolle. Muss der betreffende Ball zu 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 Verein des Spielers zurückverlangt. Dem Spieler werden alle mit dem nicht spielgerechten Ball erzielten Ergebnisse mit Null bewertet. Strafrechtliche Sanktionen entnimmt man der offiziellen Strafordnung.
- 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 F.I.Q. Regelung homologiert zu bekommen. Stellt sich heraus dass das Ballmaterial nicht den Normen entspricht, ist wie in Punkt b) dieses Artikels zu verfahren.

Art. 11 Sportkleidung

- a) Die Teilnahme an Wettkämpfen ist nur in Sportkleidung erlaubt.
- b) Mannschaften sollen 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. Das Tragen von "Baseball Cap's" ist immer verboten. Während den Probewürfen, sowie in der Wartezeit zwischen den Würfen ist es gestattet eine Jacke überzuziehen. Diese Jacke muss eine offizielle Jacke des Klubs sein (Logo des Klubs soll auf der Jacke vorhanden sein).
- c) Mobiltelefone sind im ganzen Spielbereich während eines Wettkampfes auszuschalten. Falls ein Spieler erreichbar sein muss (z.B. Spieler muss wegen Permanenz erreichbar sein), muss der Spieler dies dem Offiziellen vor Spielbeginn mitteilen. Das Mobiltelefon muss dann in Vibrationsmodus geschaltet werden. Bowling-apps zum Erfassen der Bowlingresultate wie z.B. PinPal für das Iphone sowie andere ähnliche Programme für Smartphones sind zulässig.
- d) Das Tragen von Firmennamen und/oder Abzeichen auf der Sportkleidung (Trikots und Trainingsanzügen) sind allen Vereinen 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 nach erteilter Genehmigung verändert worden ist, sind nicht startberechtigt. Werbung für Tabak ist immer verboten. Diese Vorschriften haben nur im Bereich der F.L.Q. 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 Trainer und Coach

Nur Betreuer oder Trainer die von der Bowling Sektion anerkannt und genehmigt sind dürfen sich beim Spielbereich , aber nicht im Spielbereich aufhalten.

Kapitel III

Art. 13 Wettkampfregele

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 F.I.Q. WTBA -EZ sind im Spielbetrieb der Sektion zusätzlich die Durchführungsbestimmungen und die nachstehenden Regeln zu beachten.

- a) Grundsätzlich werden alle von der Sektion veranstaltende Wettbewerbe in amerikanischer Spielweise ausgetragen (Ausnahme Bakersystem und Coupe Double Frame), d.h. jeweils ein Spiel wird auf einem Bahnen Paar absolviert und die Spieler resp. Mannschaften wechseln nach jedem Spielfeld die Bahn. Werden mehrere Spiele auf einem Bahnen Paar 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 Bahnen Paar gespielt werden, können bei jeder Spieldisziplin ändern und ist der Organisation durch die Bowlingkommission ohne Widerruf 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 Klubmeisterschaften

Bei Mannschaftswettbewerben wo Auswechseln erlaubt ist kann während einer Spielerreihe nach einem abgeschlossenen Spiel ein Spieler ausgewechselt werden. Alle Spieler müssen auf dem Spielbogen eingetragen sein, vor dem Start der Probewürfe. 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. Auswechselspieler haben nicht das Recht vor dem Wettkampf mit ihrer Mannschaft Probewürfe zu spielen. Falls Ersatzbahnen verfügbar sind, können Auswechselspieler 4 Probewürfe auf diesen Bahnen ausführen. Der Auswechselspieler spielt sofort an Stelle seines Mannschaftsspielers weiter ohne den Spielfortgang zu beeinflussen.

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 höher 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 setzen 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 höher 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 endgültigen 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 ist 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 allen Scratch-Meisterschaften ohne getrennte Damenwertung werden bei Damen wie unter Art.1 1.2. 8 Bonuspins direkt zum erspielten Ergebnis dazugerechnet (Ausnahme Damen mit A-Lizenz) .

Junior Spieler wie unter Art.1 1.1. erhalten 10 Pins, Junior Damen wie unter Art.1. 1.1. erhalten 18 Pins Bonus pro Spiel . (Ausnahme Spieler / innen mit A-Lizenz) . Diese Bonuspins werden direkt zum erspielten Ergebnis dazugerechnet.

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. Alle „Pins“ werden bis zum Schluss mitgerechnet. Die Anzahl der Finalisten wird von den Teilnehmern abhängen.

Dem Luxemburger Einzelmeister unter Art. 2.1. Punkt b), Kategorie (Senior / Veteran) A, steht unter anderem die Teilnahme durch Berücksichtigung des Reglements der F.I.Q. WTBA-EZ an dem alljährlichen Europapokal im Einzel (ECC) zu. Die Kommission kann sich aber das Recht vorbehalten über eine Teilnahme am ECC zu bestimmen. Finalsieger mit Nicht-Luxemburger Nationalität sind von dieser Qualifikation ausgeschlossen. Denen wird der 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

14.3. Klubmeisterschaften

Wie unter Kapitel I Art. 2.3. beschrieben ist die Teilnahme an den Klubmeisterschaften Pflicht.

In der Division „National 1“ und in der Division „National 2“ werden in 4er Mannschaft 4 Spiele absolviert, mit Hin- und Rückrunde.

In der Division „National 3“ werden in 3er oder 4er Mannschaft 4 Spiele absolviert mit Hin- und Rückrunde. Falls in der Division „National 3“ 4 Spieler spielen werden nur die 3 besten für das Ergebnis gewertet.

Ist in einer Division eine ungerade Zahl von Mannschaften, so hat abwechselnd immer eine Mannschaft spielfrei.

Alle Spiele einer Division müssen am demselben Tag gespielt werden. Die gesamte Klubmeisterschaft wird in einem homologierten Bowlingzentrum gespielt werden.

Es gelten 2 Punkte pro gewonnenes Spiel sowie 2 Punkte für das totale Pinergebnis. Haben beide gegeneinander spielenden Mannschaften in einem der vier Spiele oder im Total Pinfall eine gleiche Pinzahl, erfolgt Punkteteilung. Nach Saisonende hat die Mannschaft mit den meisten Punkten die Meisterschaft gewonnen. Bei Punktegleichstand zählt die Anzahl der erzielten Pins. Der Luxemburger Meistertitel wird nur in der Division „National 1“ vergeben.

Zieht eine Mannschaft sich aus der Klubmeisterschaft zurück, werden die erzielten Punkte wie folgt verteilt. Beendet eine Mannschaft die Hinrunde frühzeitig, so werden die erzielten Punkte sowie die Pins gegen diese Mannschaft, annulliert. Hält eine Mannschaft während der Rückrunde auf, so bleiben die erzielten Punkte und Pins der Hinrunde bestehen, die erzielten Punkte sowie Pins der Rückrunde gegen diese Mannschaft werden jedoch annulliert.

Hat nach Saisonbeginn ein(e) Spieler(in) einmal in einer Mannschaft gespielt so darf diese Person während dieser laufenden Saison nicht mehr für eine andere Mannschaft spielen. Ausnahme: Spieler können aus einer tiefer eingestuften Mannschaft in eine höher eingestufte Mannschaft wechseln um zum Beispiel ein Spieler zu ersetzen der krankheitsbedingt für längere Zeit abwesend ist. (Ein Wechsel innerhalb derselben Division ist nicht möglich). Dieser Spieler muss dann in der laufenden Saison in der neuen Mannschaft spielen und kann nur noch in einer höheren Spielklasse eingesetzt werden wo er bis zum Ende der Saison verbleiben muss. Ein Spieler kann nicht innerhalb derselben Spielrunde in zwei verschiedenen Mannschaften spielen.

Pro Spielsaison werden im allgemeinen die 2 letzten Mannschaften einer Division um eine Division fallen sowie 2 Siegermannschaften einer unteren Division um eine Division steigen. Es können maximal 50% Mannschaften eines Vereins in der Nationaldivision 1 oder 2 teilnehmen.

Nur gültig für die National 1 und 2:

Eine Mannschaft darf einmal in der Hinrunde und einmal in der Rückrunde pro Saison unvollzählig auftreten (min. 3 Spieler), in diesem Fall wird ein virtueller Spieler eingesetzt. In diesem Fall erhält dieser Spieler eine Punktzahl laut folgender Berechnung: Diese Punktzahl wird für jedes einzelne Spiel neu berechnet.

Gesamtergebnis der 3 anwesenden Spieler geteilt durch 4.

Beispiel:

Spieler 1: 180 Spieler 2: 190 Spieler 3: 170

Total: 540 geteilt durch 4 = 135

=> virtuelles Spieler 135

Nationaldivision 1 , Nationaldivision 2 , Nationaldivision :

Die Klubmeisterschaften werden „Scratch“ gespielt. Damen wie unter Art.1 1.2. erhalten 8 Pins Bonus pro Spiel. Spieler wie unter Art.1 1.1. erhalten 10 Pins, Damen wie unter Art. 1. 1.1. erhalten 18 Pins Bonus pro Spiel (Ausnahme Spieler / innen mit A-Lizenz) .

Unabhängig von den anderen Meisterschaften werden alle Spiele der Hinrunde auf demselben Ölmuster gespielt. Nachdem alle Spiele der Hinrunde gespielt worden sind wird ein anderes Ölmuster für die Rückrunde übernommen. Alle Spiele der Rückrunde werden auf diesem zweiten Ölmuster ausgetragen. Die zwei Ölmuster werden von der Bowling Sektion ausgewählt.

Bei den Klubmeisterschaften ist der Kapitän der einladenden Mannschaft dafür Zuständig Unregelmäßigkeiten (nicht beachten des Rauchverbotes, spielen ohne Klubsportkleidung etc) auf dem Spielbogen einzutragen. Im Falle wo mehrere Mannschaften am selben Abend spielen und sich ein Mitglied der Bowlingkommission unter den Spielern oder im Center aufhält so hat dieser das

Recht auf Unregelmäßigkeiten hinzuweisen und diese sogar selber auf den Spielbogen einer Mannschaft einzutragen

Jeder neue angemeldeter Verein oder jede neuangemeldete Mannschaft in einem Verein startet automatisch in der untersten Division.

14.4. Spieltage-Festlegung und Verlegung

Spieltage werden von der Kommission gesetzt und den Vereinen mitgeteilt. Besteht Grund zu einer Spieltageverlegung, so ist diese der Kommission rechtzeitig schriftlich mitzuteilen wo die Kommission diese annimmt oder ablehnt.

14.5. Pokal- und diverse Meisterschaften

Die Kommission kann Pokalwettbewerbe im Laufe der Saison ausschreiben sowie den Spielmodus der derzeitigen Nachfrage anpassen.

Art. 15 Kader- und Nationalspieler, Nationalbetreuer

Kader- und/oder Nationalspieler werden von dem Nationalbetreuer (nach Absprache mit der Bowlingkommission) ernannt und können zu jeder Zeit (auch während einer laufenden Saison) ausgewechselt werden.

Art. 16 Spieler des Jahres

Die Kommission hat ein Punktesystem entworfen um mit Teilnahmen sowie erzielten Resultaten den Spieler des Jahres zu ermitteln. Die genaue Punktetabelle zur Bewertung kann bei der Kommission angefragt werden. Es werden keine Punktezwischenstände im Laufe der Saison an die Vereine mitgeteilt.

Art. 17 Allgemeine Siegerermittlung

Mit Ausnahme von den Klubmeisterschaften 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 Spiels ist es die 10 Pins mit einem Wurf zu Fall zu bringen. Gelingt dies nicht, so besteht die Möglichkeit mit einem zweiten Wurf die stehengebliebenen 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 Spielern (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 spielende 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:
 - 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.
 - 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:
 - Eine Ermahnung für den ersten Verstoß.
 - Bei wiederholtem Verstoß am gleichen Spieltag wird besagtes Frame, als Sanktion mit Null gewertet. Das Ausmaß einer Geldbuße ist der offiziellen Strafordnung 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 Spares 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 dazugezählt 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 20 Pins aus dem ersten Feld werden übernommen. Hinzu kommt die im zweiten Feld erzielte Anzahl Pins.

Eintrag im zweiten Feld:

$$20 + 6 + 2 = 28$$

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
X	6	2							
20	28								

d) S = Split

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, 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 0	S7 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.

Eintrag im fünften Feld:

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.)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
X	6 /	8 0	S7 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.

Eintrag im sechsten Feld:

$$64 + 0 + 8 = 72$$

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.)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							
X	6	/	8	0	S7	2	F	9	G	8						
20	38	46	55	64	72											

In dem Ausschnitt aus einem Spielformular sind in den Feldern 7 bis 10 folgende Ergebnisse einzutragen:

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).

$$72 + 10 + 10 + 10 = 102$$

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10									
X	6	/	8	0	S7	2	F	9	G	8		X		X		X		
20	38	46	55	64	72	102												

Eintrag im achten Feld:

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.

$$102 + 10 + 10 + 9 = 131$$

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10										
X	6	/	8	0	S7	2	F	9	G	8		X		X		X	9	/	
20	38	46	55	64	72	102	131												

Eintrag im neunten Feld:

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.

$$131 + 10 + 9 + 1 = 151$$

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10										
X	6	/	8	0	S7	2	F	9	G	8		X		X		X	9	/	8
20	38	46	55	64	72	102	131	151											

Eintrag im zehnten Feld:

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.

$$151+10+8=169$$

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
X	6 /	8 0	S7 2	F 9	G 8	X	X	X	9 / 8
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 erzielbares 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 freigegebene Ball zählt, es sei denn, der Wurf wird für ungültig erklärt. Der Ball darf diesseits oder jenseits der Faullinie aufgesetzt werden.

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) d)
- Der gespielte Ball einen auf der Bahn befindlichen Fremdkörper berührt.
- Ein Spieler während des Anlaufes, aber noch vor erfolgter Ballfreigabe, von anderen Spielern, Zuschauern 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. Herabsetzende 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 besagte Zuschauer die Anlage verlassen bis der sportliche Teil abgeschlossen ist.

- f) 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

- a) 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 oder fehlen, gilt der Pinfall. Jeder Spieler ist selbst dafür verantwortlich, dass die Pins eines vollständigen Satzes genau gestellt sind. Er kann verlangen, ungenau stehende Pins neu zu stellen. Tut er dies nicht, so erklärt er sich mit der Stellung der Pins einverstanden. Wird auch nach einem neuerlichen Stellen des Pinsatzes eine ungenaue Stellung der Pins beanstandet, so muss die Wettkampfleitung entscheiden, ob

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

- b) 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.
- c) Pins, die regelgerecht zu Fall gebracht worden sind und auf der Bahn oder in der Ballrinne liegen bleiben, zählen. Sie müssen vor dem nächsten Wurf entfernt werden. Pins, die gegen Seitenwände oder Prellpolster angelehnt stehen, gelten als gefallen.

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 gefallenden 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.
- g) Wenn ein Spieler Gegenstände bei einer Freigabe an der Foullinie verliert z.B. Kugelschreiber, Brille, Feuerzeug, Mobiltelefon, Geldmünzen, etc.

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 oberhalb der Foullinie auf die Bahn fällt. Fällt ein Gegenstand auf eine benachbarte Bahn (ohne die Kugel auf dieser Bahn zu berühren) kann der Spieler dieser Bahn den Wurf wiederholen. Der Spieler muss die Annullierung des Wurfes durch Handheben kundtun bevor der Ball die Pins erreicht hat. Berührt der Gegenstand jedoch die Kugel auf der benachbarten Bahn muss der Wurf wiederholt werden.
- 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 haben. 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 Beurteilung 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 Pingutschrift. In beide kleinen Vierecke des betreffenden Feldes ist das Foul Symbol einzutragen.
- e) Ein Foul ist nicht zu notieren, auch wenn es angezeigt wird, wenn der Spieler anläuft, seinen Wurf jedoch nicht ausführt und den Ball in der Wurfhand behält. (siehe auch Kapitel II Art. 7 sowie Art. 18.1. Punkt e)

Kapitel V

Art. 19 Technische Bestimmungen

Grundsätzlich gelten die Regelungen der F.I.Q. -W.T.B.A. in der Anwendung durch die F.I.Q. - W.T.B.A. -E.L , 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) mitverarbeitet 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:

- a) Bälle mit 10 lbs (4,536 kg) und mehr.
 - Nicht mehr als 85 Gramm Unterschied zwischen Balloberseite (Seite mit den Fingerlöchern) und dem Ballunterteil. (Seite gegenüber den Fingerlöchern)
 - Nicht mehr als 28,35 Gramm Unterschied zwischen den Seiten rechts und links der Fingerlöcher oder den Seiten vor und hinter den Fingerlöchern.
- b) 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 F.I.Q. bzw. der A.B.C.

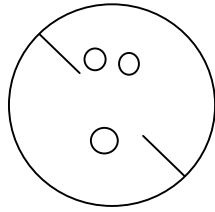
20.3. Bohrungsarten

Es werden unterschieden:

Linke

Rechte

- a) 0 - 4 Löcher für den Griff
- Daumenloch b) Ausgleichloch für statische Balance



Art. 21 Die Pins

30.48 cm

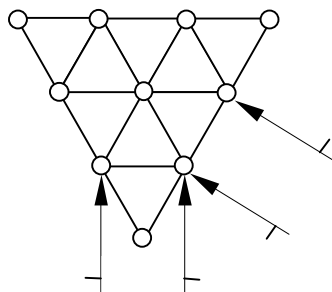
21.1. Pinarten

Man unterscheidet zwischen:

- 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 – 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 - 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 - 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

(Alle Maßangaben in Millimeter)

Zentrum vom Pin zur Foullinie 18,26 m – 18,30 m

Die Form und Abmessung der Pins sind genormt.

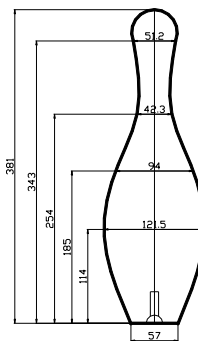
Ankuffläche mindestens 4,57 m

Kegelstandpunkt Durchmesser 5,7 cm

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.

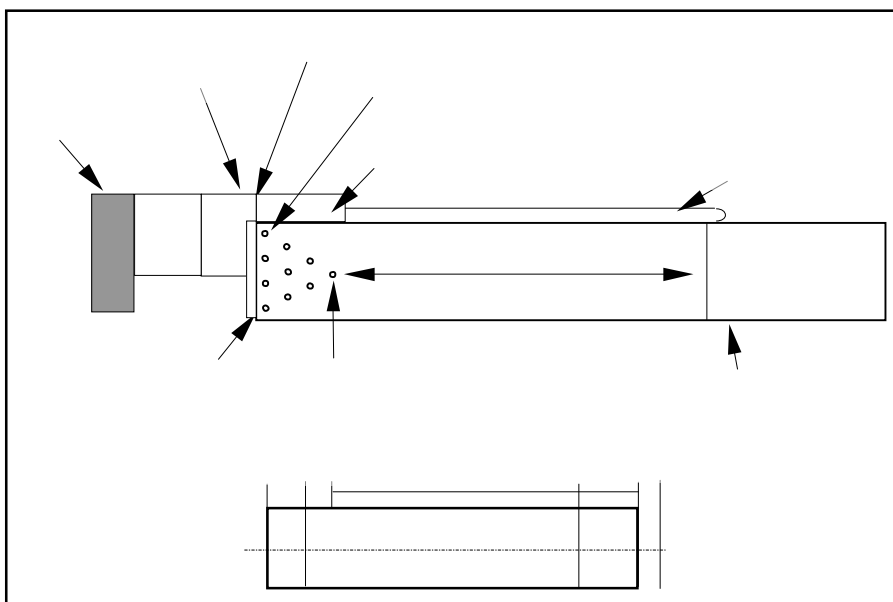
Bei nicht offiziellen Wettkämpfen können die Pingewichte 1305 g bis 1640 g, mit einem Gewichtsunterschied innerhalb des Pinsatzes bis 110 g betragen.



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. Offizielle.

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, Straßenschuhen, Schuhen 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. Bei offiziellen Wettkämpfen müssen die Bahnen maximal binnen der letzten vier Stunden präpariert werden 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 F.L.Q. Sektion Bowling sowie den herrschenden Regeln der F.I.Q. sind nur Bahnanlagen zugelassen die den technischen Bedingungen entsprechen und die durch die Sektion Bowling der F.L.Q. oder in deren Auftrag von Experten abgenommen wurden und von der Bowlingkommission für gut gehalten worden sind. Bei bestehender empfohlener Bahnpflege ist diese für Wettkämpfe unter der F.L.Q. einzuhalten). Nach einer Erstabnahme sind regelmäßige Überprüfungen notwendig. Der Zeitraum zwischen den Überprüfungen darf sechzehn (16) Monate nicht überschreiten. Ein Zertifikat seitens der F.L.Q. wird dem Betreiber zugeschickt zwecks Bestätigung der Homologation.

Zur Ausführung von offiziellen Turnieren sind unter einem Antragformular auch eine Gebühr an die F.L.Q. zu entrichten. Für internationale Turniere sind zusätzlich die Bestimmungen der WTBA-EZ 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 zu entrichten:

- Nationale A, B oder C Turniere
50 €

- Turniere Internationale B oder C
75 € + ETBF-Kosten
- Internationale A Turniere 100
€ + ETBF-Kosten

Die Gebühren sind bei Antragstellung mit ausgefülltem Formular (im Verbandssekretariat erhältlich) zu zahlen.

Eine Rückerstattung bei eventueller Absage seitens der Organisation ist nicht möglich.

Kapitel VI

Art. 23 Strafordnung

Siehe Offizielle Strafenskala FLQ.

Kapitel VII

Art. 24 Rechtswesen

Für die Durchführung der Sportveranstaltungen ist die Sportordnung sowie deren Durchführungsbestimmungen maßgebend. Verstöße werden nach der Rechts- sowie Verfahrensordnung der F.L.Q. geahndet.

Der Präsident der Bowlingkommission,

Der Präsident der F.L.Q.

Othello Pescarolo

Aly Jaerling

Gültig ab 01/09/2011