

Spielregeln für Bowling

I. Einleitung

- 1.1 Diese Spielregeln sind für die Durchführung des Bowlingsports als Wettkampf im Deutschen Behinderten-Sportverband (DBS) maßgebend. Sie gelten für die vom DBS veranstalteten Bundesmeisterschaften der Behinderten für den Mannschafts- und Einzelwettbewerb des DBS.
- 1.2 Als Bowling im Sinne dieser Regel gilt nur das Spielen auf Anlagen, die mit dem zugelassenen Material ausgestattet sind. Es ist gestattet, mit eigenen Bällen zu spielen.
- 1.3 Soweit nachfolgend nicht geregelt, gelten die Bestimmungen der Turnier- und Sportordnung des DBS.
- 1.4 Die Verwendung der männlichen Begriffe (z.B. Spieler, Schiedsrichter, Turnierleiter usw.) gelten auch für weibliche Personen.

II. Definition

- Pin** Ein Pin ist ein Kegel. Ein Spiel setzt sich aus 10 Pins zusammen, die in einer auf den Kopf gestellten Pyramidenform ausgestellt werden.
- Feld** Ein Durchgang setzt sich aus 10 Feldern zusammen. In jedem Feld hat der Spieler 2 Würfe, außer er trifft mit dem ersten Ball alle 10 Pins.
- Strike** Ein Strike ist, wenn der Spieler mit dem 1. Wurf in einem Feld alle 10 Pins abräumt. Ein Strike wird mit „X“ in dem Feld eingetragen.
- Spare** Ein Spare ist, wenn der Spieler mit dem 1. Wurf nur einen Teil der 10 Pins trifft und mit dem 2. Wurf den Rest abräumt. Ein Spare wird mit „/“ in dem Feld eingetragen.
- Foul** Foul hat ein Spieler gemacht, wenn er mit irgendeinem Körperteil die Bowlingbahn berührt oder die Foullinie übertritt, solange der Ball rollt. Ein Foul wird mit „F“ im Feld angeschrieben

III. Einzelwettbewerb

- 3.1 Der Einzelwettbewerb wird in zwei Klassen (Damen- und Herrenklasse) durchgeführt.
- 3.2 Sie müssen einen gültigen Sportgesundheits- und Startpass nachweisen. Die unterschiedlichen Behinderungen werden mit den Wettkampfpunkten nach Nr. 6 Abschnitt B bis G ausgeglichen.

IV. Mannschaftswettbewerb

- 4.1 Die Mannschaft besteht aus 3 Spielern. Davon kann 1 Spieler nicht behindert sein. Die Zahl der Auswechselspieler entspricht der Mannschaftsstärke.
Mannschaftsgesamtpunktzahl: gemäß der gültigen DBS-Tabelle (3 MHZ).
Die Summe der Punktzahlen dieser Spieler darf die vorgeschriebene Gesamtpunktzahl nicht unterschreiten. Dies gilt auch nach Auswechslungen. Bei einem Spielerwechsel während eines Durchganges zählen die HC-Punkte des Spielers mit den niedrigeren HC-Punkten.
 - 4.1.1 Der nicht behinderte Spieler muss im Besitz eines gültigen Start- und Gesundheitspasses sein. Die HCP-Eintragung im Startpass beträgt: Nicht behindert, 0 (Null) HC-Punkte. Mit dem Gesundheitspass muss die „Sporttauglichkeit“ bestätigt werden.

Bowling

- 4.2 Bei allen Wettbewerben sind Teilverluste der Beine durch Prothesen auszugleichen. Orthesen und Stützapparate müssen getragen werden. Sonderregelungen müssen vom Sportarzt im Sportgesundheits-/Startpass vermerkt werden.
- 4.3 Alle Spieler einschließlich Auswechselspieler müssen auf der Mannschaftsmeldung aufgeführt sein. Nicht aufgeführte Spieler können nicht eingesetzt werden.
- 4.4 Ausgewechselte Spieler dürfen in dem Durchgang nicht mehr eingesetzt werden.
- 4.5 Eingewechselte Spieler werfen sofort auf das Ergebnis des Vorspielers ohne Eingewöhnungswurf weiter.
- 4.6 Bei Verletzungen eines Spielers hat der gleiche oder ein Auswechselspieler innerhalb von 10 Minuten das Spiel aufzunehmen.
- 4.7 Jeder Spielerwechsel ist erst dann möglich, wenn er vom Anschreiber angeschrieben und dem Schiedsrichter deutlich angezeigt wurde.
- 4.8 In jedem Durchgang können 2 Spieler einer Mannschaft ausgewechselt werden. Sie müssen zu den unter 4.3 genannten Auswechselspielern gehören.
- 4.9 Der Spieler darf den Spielraum während der von ihm zu absolvierenden Würfe nicht ohne ausdrückliche Genehmigung des Schiedsrichters verlassen.

V. Wurfwertung. Fehl- und Null-Würfe

- 5.1 Maßgebend für die Wertung ist grundsätzlich die Zahl der gefallenen Pins.
- 5.2 Die Wertung erfolgt nach dem elektronischen Bildanzeiger. Bei offensichtlichen Fehlern in der Anzeige ist die Anlage durch die Turnierleitung zu überprüfen. Sie entscheidet über das Wurfergebnis.
- 5.3 Gewertet werden:
 - Pins, die direkt von dem Ball getroffen werden;
 - Pins, die durch andere Pins umgeworfen werden, auch wenn diese von der Schlagwand zurückspringen.
- 5.4 Nach Ende des Spiels (3 mal 10 Felder = 3 Durchgänge) werden die Einzelergebnisse der 3 Mannschaftsmitglieder zusammengezählt. Gesiegt hat die Mannschaft, die am Ende des Spiels die höchste Pinzahl erzielt hat. Haben zwei oder mehr Mannschaften die gleiche Pinzahl erzielt, wird die Mannschaft an den ersten Platz der pingleichen Mannschaften gesetzt, deren Spieler das höchste Einzelergebnis erzielt hat, ist dies ebenfalls gleich, siegt die Mannschaft mit dem zweithöchsten Einzelergebnis. Ist dies ebenfalls gleich, werden beide Mannschaften auf denselben Platz gesetzt. Die nachfolgenden Plätze bleiben in der Wertungsfolge frei.
- 5.5 Fehlwürfe:

Fehlwürfe sind das Nichttreffen von Pins und das Ablaufen des Balles in die Fehlwurfrinne. Diese Würfe werden mit "- (Minus)" geschrieben und mit „0 (Null)“ Punkten gewertet.
- 5.6 Das Übertreten wird als Foul gewertet und mit „F“ angeschrieben. Ein Foul wird mit „0 (Null)“ Punkten gewertet.
- 5.7 Die Wahl des Balles ist freigestellt (von 4 – 16 Pound).
- 5.8 Verwarnungen und Spielausschlüsse sind Sofortmaßnahmen des Schiedsrichters und personen- gebunden.

Die erste Verwarnung ist dem Spieler durch Hochhalten der gelben Karte anzuzeigen. Sie hat Gültigkeit für alle weiteren Verstöße gegen die Regeln und Ordnungen im gesamten Spiel.

Ab der zweiten Verwarnung wird dem Spieler zusammen die gelbe und rote Karte gezeigt und der betreffende Wurf als Null-Wurf gewertet. Die zweite Verwarnung und die Ergebnisänderung sind auf dem Spielprotokoll vom Schiedsrichter zu vermerken.

Das Zeigen der roten Karte bedeutet Spielausschluss für den betroffenen Spieler. Es kann ein Auswechselspieler eingesetzt werden, wenn er auf der Mannschaftsmeldung aufgeführt und das Kontingent noch nicht ausgeschöpft wurde.

- 5.9 Nach Beendigung eines Durchgangs hat jeder Spieler sein Wurfresultat auf dem Laufzettel zu bestätigen.

VI. Wettkampfpunkte für Bowling:

	Wettkampfpunkte für Bowling	Wettkampf-Punkte:
A)	Nicht behinderte Sportler	0
B)	Jeder behinderte Sportler erhält einen Wettkampfpunkt (Voraussetzung ist ein gültiger Sportgesundheitspass).	1
C)	Die Sportler, die ihre Finger nicht in die 3 Ballbohrungen bringen (ausnahmslos müssen hiervon alle 3 Finger betroffen sein) oder eine wesentliche Beeinträchtigung an der/m Wurf-Hand/Arm nachweisen können, erhalten einen Zusatzpunkt.	+ 1
D)	Sportler, die eine wesentliche Beeinträchtigung an den Beinen nachweisen können, erhalten einen Zusatzpunkt.	+ 1
E)	Sportler, die eine wesentliche „neurologische Störung“, „geistige Behinderung“ oder „sonstige Einschränkung“ nachweisen können, die die Spielfähigkeit wesentlich beeinträchtigen, erhalten einen Zusatzpunkt.	+ 1
F)	Sehgeschädigte und blinde Sportler erhalten zwei zusätzliche Wettkampfpunkte. Sie dürfen mit Bande spielen. Sie müssen vor Betreten der Bahn Eye-Pads (Mulltupfer mit hautfreundlichem Pflaster) und eine eng anliegende, lichtundurchlässige Brille (z.B. Torballbrille) tragen. *)	+ 2
G)	Rollstuhlfahrer und Sportler, die mit dem Hilfsmittel (Rampe) bowlen, erhalten vier Wettkampfpunkte. Dies sind keine Hinzurechnungspunkte. Die Hinzurechnung weiterer Punkte nach C) bis F) ist nicht möglich.	4

- 6.1 Die Beeinträchtigung durch die Behinderung ist grundsätzlich auf die Sportart „Bowling“ abzustimmen. Bei Vorliegen mehrerer Beeinträchtigungen nach den Punkten „B“ bis „F“ können die Wettkampfpunkte zusammengezählt werden, nicht aber bei mehreren Beeinträchtigungen innerhalb eines Buchstabens. Die höchstmögliche Punktzahl, die ein Sportler erreichen kann, wird auf „4 Wettkampfpunkte“ begrenzt! Beim Bowling werden pro Wettkampfpunkt 5 Pins dem Ergebnis eines Durchganges gutgeschrieben. Die höchstmöglichen Pins, die gutgeschrieben werden können, sind auf 20 Pins je Durchgang zu begrenzen.

- 6.2 Mündliche Orientierungshilfen durch den Betreuer dürfen nur leise gegeben werden. Berichtigungen der Startstellung durch körperliche Berührungen sind nach der Einnahme der Wurfstellung nicht mehr erlaubt.

Orientierungshilfen können an der Aufsatzbohle angebracht werden. Markierungen (Klebeband) an oder auf der Aufsatzbohle (auch in der Mitte am Ende der Aufsatzbohle) sind erlaubt. Alle Hilfsmittel dürfen den Lauf der Kugel jedoch nicht beeinflussen und müssen beim Bahnwechsel ohne Beschädigung der Anlage wieder entfernt werden.

VII. Spielbeginn und Spielunterbrechungen

- 7.1 Wenn eine Mannschaft beim Beginn des Durchgangs nicht anwesend ist, gilt der Durchgang als verloren. Dasselbe gilt für eine Mannschaft, wenn zur festgelegten Startzeit nicht alle Spieler anwesend sind. Der Durchgang wird mit 0 (Null) Pins gewertet.
- 7.2 Bei Ausfall einer Bahnanlage oder Einzelbahn ist der Turnierleiter berechtigt, den Wettkampf nach einem noch vertretbaren Zeitraum fortzusetzen.
- 7.3 Kann der Schaden nicht behoben werden, ist zu prüfen, ob der Wettkampf auf einer anderen Bahn dieser Anlage oder auf einer anderen Anlage fortgesetzt werden kann. Die unterbrochenen Ergebnisse der letzten Durchgänge auf der defekten Bahn/Anlage zählen nicht. Diese Durchgänge müssen wiederholt werden.

VIII. Turnierabbruch

- 8.1 Das Turnier ist zu unterbrechen, wenn ein Schaden an der Bahn nicht behoben werden kann und keine andere freie Bahn oder Anlage zur Verfügung steht.
- 8.2 Bei Turnierabbruch aus technischen Gründen werden vollendete Durchgänge gewertet. Über abgebrochene Durchgänge entscheidet das Schiedsgericht vor Ort.

IX. Betreuer

- 9.1 Betreuer können sich in Sportkleidung (einschl. Sportschuhe) auf den Bahnen aufhalten. Sie dürfen den markierten Spielraum nicht betreten. Eine Behinderung des Spielablaufes darf nicht entstehen.
- 9.2 Für die Schadensklasse G 1 bis G 3 und Rollstuhlfahrer ist stets ein Betreuer zu stellen. Er darf beim Zureichen der Bälle den Spielraum betreten.

X. Sportkleidung

- 10.1 Es darf nur in original „Bowlingsschuhen“ gespielt werden. Sie können vor Turnierbeginn gegen eine Leihgebühr (meist 1 €) ausgeliehen werden.
- 10.2 Die Teilnahme an Wettkämpfen ist nur in Sportkleidung erlaubt. Die Mannschaft muss grundsätzlich einheitlich gekleidet sein, mit Ausnahme der Schuhe. Die Einheitlichkeit ist auch dann gegeben, wenn ein Spieler der Mannschaft aufgrund seiner Behinderung z. B. eine von den übrigen abweichende Bekleidung trägt.
- 10.3 Die vor dem Start des Turnieres zugeteilten Startnummern sind während des gesamten Turnieres am Rücken zu tragen. Das vertauschen der Startnummern wird mit sofortiger Disqualifikation der gesamten Mannschaft bestraft.
- 10.4 Werbung auf der Sportbekleidung ist gestattet. Sie darf jedoch nicht gegen die guten Sitten oder die im Sport allgemein gültigen Grundsätze verstoßen.

XI. Spiel

- 11.1 Ein Spiel setzt sich aus 3 Durchgängen à 10 Feldern zusammen, in jedem Feld hat der Spieler 2 Würfe, ausser er trifft mit dem ersten Ball alle 10 Pins.
- 11.2 Werden alle 10 Pins mit dem ersten Wurf abgeräumt, erübrigt sich der zweite Wurf in diesem Feld, und es wird ein X (Strike) eingetragen. Der Strike zählt 10 Punkte plus der Anzahl der Pins, die mit den nächsten 2 Bällen getroffen werden.

Bowling

- 11.3 Trifft der Spieler mit dem ersten Ball nur einen Teil der 10 Pins, räumt aber die noch stehenden Pins mit dem zweiten Wurf ab, so trägt er dieses Ergebnis mit einem Schrägstrich (/) ein. Das Abräumen der Pins mit zwei Würfeln wird als Spare bezeichnet. Für einen Spare erhält der Spieler 10 Punkte plus der Anzahl der Pins, die er mit dem nächsten Ball trifft.
- 11.4 Im zehnten Feld kann der Spieler im Falle eines Strike zwei zusätzliche Würfe und im Falle eines Spare einen zusätzlichen Wurf ausführen, deren Ergebnis zu dem bereits bestehenden hinzugefügt wird.
- 11.5 Foul hat ein Bowler gemacht, wenn er mit irgendeinem Körperteil die Bowling-Bahn berührt oder die Foullinie übertritt. Dieses gilt, solange die Bälle rollen und bis der nächste Bowler die Bahn betritt und die Anlaufstelle eingenommen hat. Angeschrieben wird mit dem Zeichen F. Der Ball bei einem Foul gilt jedoch als gerollt. Das Recht auf den zweiten Ball bleibt bestehen, sofern das Foul beim ersten Wurf begangen wurde. Werden mit diesem zweiten Ball alle 10 Pins umgeworfen, so ist es kein Strike, sondern nur ein Spare.

XII. Hilfsgeräte

- 12.1 Hilfsgeräte (Rinnen, Rampen, Rutschen ect.) sind zugelassen. Sie dürfen nur auf einer Stelle frei beweglich auf dem Boden aufliegen. Des Weiteren darf das Hilfsgerät nur vom Spieler oder seinem Betreuer frei gehalten, nicht aber durch technische Hilfsmittel aufgelegt und bewegt werden. Dies bedeutet, dass das Hilfsgerät nicht fest fixiert werden darf und vom Spieler oder Betreuer gehalten werden muss.
- 12.2 Ein Spieler, der aus dem Rollstuhl spielt, kann mit Bande spielen. Er muss im Rollstuhl fest fixiert sein.
- 12.3 Spieler der Schadensklasse G 1 bis G 3 (Sehrestler und Blinde) können mit Bande spielen, wenn sie Eyepads und Torballbrille tragen.
- 12.4 Mental behinderte Spieler können mit Bande spielen.

XIII. Schiedsrichter

- 13.1. Ein Schiedsrichter kann bis zu 4 Bahnen überwachen.
- 13.2 Der Schiedsrichter überzeugt sich vor dem Spiel von dem regelgerechten Zustand der Bahnen, der Spielgeräte sowie der Sportbekleidung der Spieler.
- 13.3 Der Schiedsrichter hat die Pflicht, einen Spieler wegen unfairen Spiels oder ungehörigem Benehmens zu warnen oder vom Spiel auszuschließen. (siehe Ordnungsmaßnahmen).
- 13.4 Der Schiedsrichter überwacht das Spiel und hat das Recht, es zu unter- oder abubrechen.
- 13.5 Der Schiedsrichter wacht über die Einhaltung der Spielregeln und entscheidet alle Fragen selbstständig. Seine Regelentscheidungen sind unanfechtbar.
- 13.6 Nach jedem Durchgang stellt er das Ergebnis fest, trägt es in den Laufzettel ein und lässt es sich vom Spieler durch Unterschrift bestätigen.