

Spielregeln Bowls

SWISS B+WLS

Version 28.03.2018

SWISS B+WLS



Prov. Freigabe durch Swiss Bowls, 28.03.2018



Spirit of Bowls

1. Die Spieler sollen sich vor dem Spiel mit Vornamen vorstellen.
2. Alle guten Würfe der Partner oder der Gegenspieler sollten gelobt werden.
3. Der Verlierer soll dem Gewinner nach dem Spiel gratulieren.
4. Der Gewinner lädt den Verlierer nach dem Spiel zu einem Apéro ein.
5. Niemand soll herumgehen, einen Spieler ansprechen oder stören, wenn dieser dabei ist, den Jack / Bowl zu spielen.
6. Jeder Spieler sollte nach dem Wurf einen Meter zur Seite treten, um dem Gegenspieler mit guter Sicht zu ermöglichen, den Lauf des Jacks / Bowls verfolgen zu können.
7. Spieler sollten nicht zur Fussmatte oder in die Nähe der Bahn der Kugel gehen, wenn der Gegenspieler im Begriff ist, abzuspielen.
8. Die empfohlene Abgabe, der Bowl soll gerollt und nicht geworfen werden, ist sehr wichtig und sollte stets eingehalten werden.
9. Eine angenehme und freundliche Atmosphäre wird durch gelegentliches Aufheben und Überreichen der Bowls an den Gegenspieler erreicht.
10. Die Kleidung sollte bequem und ordentlich sein. Es gibt nur eine geringe Entschuldigung für unordentliches Aussehen der Kleidung.
11. Handys und Pagers sollten nicht eingeschaltet sein und nicht benutzt werden.
12. Das Essen und Rauchen auf dem Spielfeld (während des Spiels) ist nicht gestattet.

Inhaltsverzeichnis

1. Spieler / Teams	4
1.1. Singles	4
1.2. Teams	4
2. Spiel und Spielwertungen (allgemein)	4
2.1. Set	4
2.2. Game	4
2.3. Wertungen	4
2.4. Einspielen	4
2.5. Toss	4
2.6. Spielwertung	5
2.7. Kriterien für die Rangfolge	5
3. Spielmaterial und Diverses	5
3.1. Jack – zu Beginn des Ends	5
3.2. Jack und Toucher während dem Spiel	6
3.3. Bowls	6
3.4. Abspielmatte	7
3.5. Einsehen der Spielsituation	7
3.6. Marker	7
4. Rinkmasse	8
5. Erklärung der Begriffe	9

Spielregeln Bowls (nach Swiss-Bowls)

1. Spieler / Teams

1.1. Singles

2 Spieler spielen gegeneinander in abwechselnder Reihenfolge mit je 4 Bowls pro End.

1.2. Teams

2 Spieler pro Team mit je 4 Bowls pro Team (2 + 2) pro End. Front- und Backend bleiben für das ganze Spiel unverändert.

2. Spiel und Spielwertungen (allgemein)

2.1. Set

Ein Set besteht aus 7 Ends (internationale Meisterschaften 9 Ends).

2.2. Game

Ein Game besteht aus 2 Sets à 7 Ends (International 2 Sets à 9 Ends).

2.3. Wertungen

2.3.1 Satzgewinn

Ein Set gewinnt die Partei mit mehr Shots über alle 7 Ends. Bei gleicher Anzahl Shots gilt der Satz als unentschieden.

2.3.2 Spielgewinn

Ein Game gewinnt die Partei mit mehr gewonnenen Sets.

Während der Vorrunde (Round-Robin, Gruppenspiele) gibt es unentschiedene Spiele (je 1 Game Punkt pro Partei).

In der Finalrunde werden Tie-Breaks gespielt, wobei nur das End gewertet wird – die Anzahl Shots ist irrelevant.

2.3.3 Nuller End

Ein End wird als Nuller End (0:0) gewertet, wenn zwei gegnerische Bowls beide den Jack berühren oder durch Messen mit den zur Verfügung stehenden Mitteln der Shot nicht eindeutig bestimmt werden kann.

2.4. Einspielen

Jedem Team steht es frei, sich einzuspielen. Wenn gewünscht, können je Spieler je zwei Bowls in beide Richtungen gespielt werden.

2.5. Toss

Zu Spielbeginn entscheidet ein Toss über die Auswahloption, d.h. wer den Toss gewinnt, hat die Wahl, das Spiel zu eröffnen oder dies dem Gegner zu übertragen.

Im Laufe eines Sets hat jeweils die siegreiche Partei des abgeschlossenen Ends das nächste End zu eröffnen.

Den zweiten Satz eröffnet das Team, welches das letzte End des ersten Satzes gewonnen hat.

Vor Beginn eines Tie-Breaks wird wieder um die Auswahloption getossed. Die folgenden Ends eröffnet jeweils wieder die Partei, welche das vordere End gewonnen hat.

2.6. Spielwertung

- Pro gewonnenes Set = 2 Punkte / bei unentschiedenem Set = je 1 Punkt
- Forfait-Sieg = 4 Punkte, 10 Ends, 14 Shots (bei 7 Ends pro Satz)
Ein Forfait tritt ein:
 - Wer 5 Minuten nach Programm-gemäsem Spielstart, für die erste Bowl nicht bereit ist, verliert den ersten Satz (Forfait-Sieg = 2 Punkte, 5 Ends, 7 Shots (bei 7 Ends pro Satz)
 - Wer 20 Minuten nach Programm-gemäsem Spielstart, für die erste Bowl nicht bereit ist, verliert den zweiten Satz (Forfait-Sieg = 2 Punkte, 5 Ends, 7 Shots (bei 7 Ends pro Satz)Bei 9 Ends pro Satz, Forfait-Sieg = 2 Punkte, 7 Ends, 9 Shots
- Bei Verzögerungen im Spielprogramm, gelten die 5/ 20 Minuten ab Start der übrigen Partien.

2.7. Kriterien für die Rangfolge

Für die Schlussrangliste eines Turniers oder die Zwischenrangliste vor den Finalspielen gelten folgende Kriterien:

1. Die Anzahl erzielter Game/ Set Punkte
2. Die Shot- Differenz
3. Die Anzahl erzielter Shots
4. Die Anzahl gewonnener Ends
5. Die Anzahl gegnerischer Shots

Je nach Turnier / Meisterschaft können auch andere Reihenfolgen und Kriterien angewendet werden (z.B. Punkte / Ends / Bowls).

3. Spielmaterial

3.1. Jack – zu Beginn des Ends

Der Jack wird von derjenigen Partei, welche das End beginnt, gespielt.

- Der Jack muss auf einer Mindestdistanz von 18 m (20m ab Grundlinie) zum Stehen kommen.
- Wenn der Jack weniger als 2 Meter vor der Grundlinie im Head zum Stehen kommt, wird er auf einer Distanz von 2m vor der Grundlinie auf die Center-Line gesetzt.

- Wenn der Jack hinten oder seitlich komplett zur Bahn hinaus gespielt wird, ist er ungültig und der gegnerische Spieler kann den Jack setzen. Ist dieser vom Gegner gespielte Jack ebenfalls ungültig, wird er auf die Mitte zwischen maximaler und minimaler- Jack-Länge auf die Center-Line gesetzt und der eröffnende Spieler darf die Matte neu legen.

3.2. Jack und Toucher während dem Spiel

- Verlässt der Jack die Bahn seitlich, so wird er auf die jeweiligen Respotting-Point platziert. (je 150cm links und rechts ab Center- Linie, auf der Linie 2m vor dem Ditch,(gemäss Rinkmasse für Swiss Bowls vom 03.02.2018) Ist der Respotting-Point durch eine Bowl verdeckt, wird der Jack mit 2cm Abstand zur Bowl zur Bahnmitte hin gelegt.
- Verlässt der Jack die Bahn nach hinten, so wird ab der Stelle im Ditch gemessen, wo der Jack liegen blieb.
- Verlässt der Bowl, welcher den Jack nach hinten aus dem Spiel befördert hat ("Toucher"), ebenfalls die Bahn nach hinten, verbleibt dieser gültig im Ditch liegen, wo dieser zum Stillstand gekommen ist.
- Prallt der Jack oder der Toucher von der Bahn-Rückwand zurück, (und verlässt so den Ditch) oder springt der Jack oder Toucher über die Rückwand hinüber, wird er dort wo er die Rückwand berührt oder verlassen hat - in die Mitte des Ditch zurückgesetzt. Falls die genaue Position spielentscheidend nicht bestimmt werden kann, müsste das End wiederholt werden.
- Jack und Toucher im Ditch werden markiert und, falls diese verschoben werden, wieder an die ursprüngliche Stelle (jedoch in die Mitte des Ditch) zurückgelegt.

Auf Anlagen mit World Bowls konformen Ditch und Rückwand gilt folgende Regel:

- Prallt der Jack von der Bahn- Rückwand zurück, so bleibt er an der Stelle wo er im Spielfeld liegen blieb.

3.3. Bowls

- Ein gespielter Bowl muss mindestens nach der Bahnmitte (Mitte zwischen Ditch/ Ditch) zu stehen kommen, damit er gültig ist.
- Verlässt ein Bowl die Bahn (seitlich oder hinten), ist er ungültig (Ausnahme siehe Punkt 3.2).
- Nachdem alle Bowls in einem End gespielt wurden, resp. zum Stillstand gekommen sind, kann eine Partei ein 30-Sekunden-Zeitfenster verlangen. In diesen 30 Sekunden wird ein noch ohne äussere Einflüsse ablegender/kippender Bowls als gültiger Bowl in der gekippten Endposition gewertet.
- Der letzte Bowl eines Ends muss nicht gespielt werden.

3.4. Abspielmatte

- Die Matte wird vom beginnenden Spieler an oder hinter der Abspiel-Markierung, maximal 2m vor dem Ditch, in der Bahnmitte platziert.
- Die ganze Matte muss vollständig auf der Bahn liegen.
- Der abspielende Spieler muss während der Abgabe mit einem Fuss die Matte berühren, bis der Bowl die Abgabehand verlassen hat.

3.5. Einsehen der Spielsituation

- Die aktiven Spieler/innen halten sich im Abspiel-Bereich, hinter der Bahnmitte auf.
- Jedes Team darf pro End höchstens 1 Mal durch den spielenden Spieler die Situation im Head einsehen. Dies muss nicht zwingend erst vor dem Spielen der letzten Bowl erfolgen.
- Wird diese Regel verletzt, indem während dem gleichen End die Situation im Head durch den spielenden Spieler mehrfach eingesehen wird, darf die nachfolgende Kugel nicht mehr gespielt werden.

3.6. Marker (alle Bezeichnungen selbstverständlich «Geschlechter neutral»)

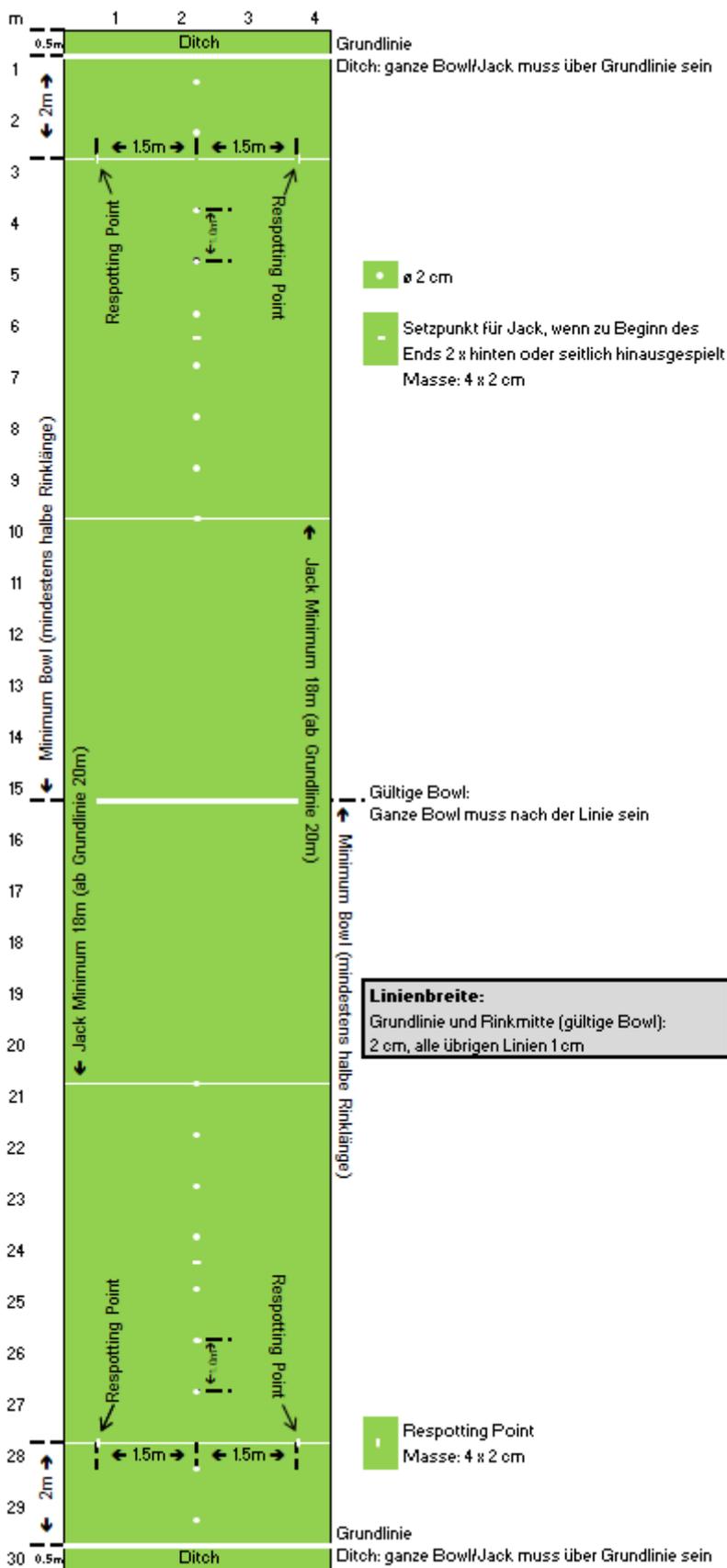
In jedem Singles-Spiel ist ein «Marker» einzusetzen. Je Club wird ein «Verantwortlicher» benannt, welcher dafür besorgt ist, dass von seinem Club jeweils ein Marker (Teilnehmer oder regelkundiger Begleiter) bei Spielbeginn bereit steht. Sollte dies einem Club nicht möglich sein, spricht sich der Clubverantwortliche vor Turnierbeginn mit dem Veranstalter ab.

Aufgaben des Marker

Der Marker verhält sich neutral und gibt von sich aus **keine Bemerkungen jeglicher Art** ab und nimmt keinen aktiven Einfluss auf das Spielgeschehen!

- Nur auf Nachfrage des **aktiven** Spielers gibt er Auskunft (nach bestem Wissen und Gewissen) über: die Lage des Jack, Shot, Second, Abstand des Shot zum Jack.
- Setzt den Jack in die Rinkmitte
- Beobachtet, wo der Jack die Bahn seitlich verlässt und setzt diesen auf den entsprechenden Respotting Point.
- Markiert die «Toucher»
- Markiert die Lage des Jack und der «Toucher» im «Ditch»
- Entfernt ungültige Bowls (-> legt diese hinter den Balken des «Ditch»)
- Führt die Score-Karte
- Gleicht das Resultat der Score-Karte mit dem Resultat auf dem Score-Board (wird durch die Spieler oder einen Helfer bedient) jederzeit ab
- Beobachtet das Messen (wird durch die Spieler selber vorgenommen) und weist die Spieler auf Unregelmässigkeiten beim Messen hin, oder kann im Einverständnis mit den spielenden Parteien auch selber messen.
- Ist verantwortlich, dass die Spieler die Score-Karte nach Spielende unterzeichnen

4. Rinkmasse



5. Erklärung der Begriffe

Begriff	Bedeutung
Backend/ Skip	Spieler Nr. 2 in einem 2-er Team
Bank	Umrandung des Rinks (ausserhalb des Ditch)
Bias	Unwucht der Kugel erzeugt Kurvenbahn
Bowls	Kugel, welche Vorgaben und Normen erfüllt
Ditch	Graben, hinter Grundlinie an beiden Enden des Rinks (50cm Zone, von Grundlinie bis Bank)
End	1 Durchgang bis alle Bowls gespielt sind
Frontend/ Lead	Spieler Nr. 1 in einem 2-er Team
Game	Ein ganzes Spiel mit Ends und Sets (ggf. mit Tie- Breaks)
Jack	Gelbe Ziel- Kugel, welche zu Beginn des Ends durch den Lead des beginnenden Teams gesetzt wird.
Marker	Spielbegleiter
Mixed-Pairs	Match mit je einer Spielerin und einem Spieler je Team
Pairs	Match mit 2 Spieler/innen je Team
Respotting Point	Verlässt der Jack während dem Spiel den Rink seitlich wird der Jack auf den Respotting Point gesetzt.
Rink	Spielbahn; Länge 30m inkl. Ditch, Breite 4 Meter. Indoor
Round-Robin	Spielmodus Jede/r gegen Jede/r. (innerhalb der Gruppe)
Set	Durchgang mit einer bestimmten Anzahl Ends
Shot	Beste Bowl
Shots	Alle zählenden Bowls
Singles	Match mit Einzelspielern
Take Out	Eine schnell gespielte Bowl mit dem Ziel Bowls und / oder den Jack zu verschieben.
Tie-Break	Best of 3 Ends (nur Wertung der Ends)
Toss	Auslosung, wer entscheiden darf, das Spiel zu beginnen oder den Gegner beginnen zu lassen. Dies kann erfolgen durch: <ul style="list-style-type: none"> - Werfen einer Münze (Kopf oder Zahl) - Rollen einer Bowl (Logo gross oder klein)
Toucher	Bowl welche nach der Abgabe (live Bowl) den Jack berührt; diese Bowl wird mit einem Kreidespray markiert; wird ein Toucher in den Ditch verschoben, bleibt dieser dort liegen und gültig.