



Sportordnung

Inhaltsverzeichnis nach Seitenzahl

	Seite	
1	Allgemeines	3
2	Spielrecht	3
3	Altersklasseneinteilung	4
3.1	Altersklassen-Bezeichnung und Einteilung	4
3.2	Versehrtenklasse	4
4	Meisterschaften	4
4.1	Wettbewerbe	4
4.2	Deutsche Meisterschaften	5
4.3	Sondergenehmigungen	5
4.4	Mannschaftsstärken	5
4.5	Bestimmungen für Klub-Ligenspiele	5
4.6	Zulässige Spielanzahl	6
4.7	Spielkleidung	6
4.8	Spieltermine	6
4.9	Spielberechtigung	6
4.10	Klub- / Vereinswechsel	6
4.11	Ehrungen	7
5	Ranglistenordnung	7
5.1	Ranglistenkarte	7
5.2	Ranglistenauswertung	8
5.3	Wettbewerbe für die Ranglistenenerfassung	8
5.4	Ranglistenklassen	8
6	Allgemeine Spielregeln	8
6.1	Spielrhythmus	8
6.2	Wartepflicht / Rechts vor Links	9
6.3	Rechte und Pflichten der Spieler	9
6.4	Slow-Bowling	9
6.5	Gültige Würfe	9
6.6	Ungültige Würfe	9
6.7	Gültiger Pinfall	10
6.8	Ungültiger Pinfall	10
6.9	Das Foul	10
6.10	Ball reinigen	11
7	Wettkampfregeeln	11
7.1	Spielweisen	11
7.2	Der Spielbereich	12
7.3	Spiel auf falschen Bahnen	12
7.4	Auswechseln von Spielern	12
7.5	Allgemeine Siegerermittlung	12
8	Spielaufzeichnungen und Ergebnisformulare	13
9	Foulanzeige	13
10	Ersatz beschädigter oder nicht zugelassener Pins	14
11	Zustand der Bahnen	14
12	Spielbeginn, verspätetes Eintreffen	14
13	Spielunterbrechung	14
14	Spielabbruch	14
15	Nichtantritt	15
16	Betreuer / Trainer	15
17	Verwarnungen / Spielausschluss	15
17.1	Sanktionen / Slow-Bowling	15
17.2	Entscheiden von Protesten	15
17.3	Einsprüche gegen den Zustand des Materials	16
17.4	Berichtigung von Schreibfehlern	16
18	Schiedsrichter	16
19	Rechtswesen	16
20	Sonstige sportliche Veranstaltungen	16
21	Speicherung und Veröffentlichung von personenbezogenen Daten	16
22	Inkrafttreten	17

Die **Deutsche Bowling Union e.V.** verwendet zur besseren Lesbarkeit und Verständlichkeit in ihrer Satzung, ihren Ordnungen und sonstigen Regelungen die „männliche Schreibweise“, also z.B. der Spieler.

1. Allgemeines

- 1.1 Diese Sportordnung regelt den Sportbetrieb der Deutschen Bowling Union (DBU) **auf nationaler Ebene** unter Berücksichtigung der DBU-Satzung in Anlehnung der Bestimmungen von WTBA, ETBF und DKB. Sie ist für alle DBU-Mitglieder und deren Untergliederungen verbindlich. Die DBU untersagt den Einsatz von Dopingmitteln, soweit deren Einnahme und Weitergabe von der Nationalen Anti-Doping-Agentur untersagt sind (Verbotsliste). Jeder Verstoß hiergegen wird nach den Bestimmungen der Rechts- und Verfahrensordnung geahndet.
- 1.2 Für erforderliche Änderungen und Ergänzungen ist der Sportausschuss der DBU zuständig. Der Vorstand kann Änderungen und / oder Ergänzungen nach Behandlung im Sportausschuss für vorläufig vollziehbar erklären. In diesem Fall müssen die Änderungen und / oder Ergänzungen vor dem Sportjahr veröffentlicht werden.
- 1.3 Anträge auf Änderungen oder Ergänzung der Sportordnung können jederzeit von Landesverbänden, Sportausschussmitgliedern und Mitgliedern des Vorstands an den Sportausschuss gerichtet werden. Nach Beratung solcher Anträge muß dem Antragsteller eine Mitteilung über das Ergebnis zugesandt werden.
- 1.4 Änderungen und Ergänzungen dieser Ordnung treten mit der offiziellen Veröffentlichung in Kraft und müssen von der nächsten Jahreshauptversammlung formell bestätigt werden.
- 1.5 Die Landesverbände und die Anschlussverbände haben das Recht, zusätzliche Bestimmungen zu erlassen, die jedoch nicht im Widerspruch zu dieser Sportordnung stehen dürfen.
- 1.6 Von der DBU veranstaltete Wettkämpfe dürfen nur auf Anlagen stattfinden, die nach den hierzu erlassenen Vorschriften abgenommen wurden.
- 1.7 Die DBU haftet nicht für Schäden, die ein Spieler grob fahrlässig bzw. vorsätzlich während der Ausübung des jeweiligen Wettbewerbes verursacht.
- 1.8 Bei Wettbewerben auf DBU-Ebene muss medizinische Versorgung gewährleistet werden.
- 1.9 Während der Wettkämpfe besteht für alle am Wettkampf Beteiligten Rauch- und Alkoholverbot (ausgenommen während der offiziellen Pausenzeiten). Der Verzehr von Speisen ist verboten (Ausnahme: Rohkost, Obst und Süßigkeiten). Der Wettkampf beginnt mit der Einspielzeit und endet mit dem letzten Wurf auf der jeweiligen Doppelbahn vor der offiziellen Pause. Während dieser Zeit besteht im Spielbereich Handyverbot.
- 1.10 Das Sportjahr beginnt am 01. Juli und endet am 30. Juni des Folgejahres.

2. Spielrecht

- 2.1 Zum Nachweis der Spielberechtigung sind der gültige DKB-Spielerpass mit gültiger Beitragsmarke und die gültige DBU-Ranglistenkarte vorzulegen. Wenn diese Nachweise nicht erbracht werden, wird eine Verwaltungsgebühr erhoben. Die erforderlichen Dokumente, die vor dem Spieltag beantragt sein müssen, sind der zuständigen spielleitenden Stelle innerhalb einer Frist von 6 Tagen zuzusenden. Jeder Spieler ist nur für einen Verein / Club innerhalb der DBU spielberechtigt.
 - 2.1.1 Bei Veranstaltungen, an welchen Mitglieder der DBU-Light spielberechtigt sind, reicht zum Nachweis der Spielberechtigung die Vorlage der DBU-Ranglistenkarte.
- 2.2 Den von der DBU angeforderten Funktionären und Spielern sind Sonderspielrechte einzuräumen, die jedoch nicht für Deutsche Meisterschaften gelten. Die Landesverbände und ihre Untergliederungen sind verpflichtet, ihnen Unterstützung zu gewähren. Sonderspielrechte können jedoch nur innerhalb des Zeitraumes einer Meisterschaft gewährt werden.

2.3 Amateurbestimmungen

2.3.1 Die DBU unterscheidet bei nationalen Wettbewerben nicht nach Amateur- und Profistatus und richtet sich nach der Empfehlung des Exekutivausschusses des IOC.

2.3.2 Ergänzend dazu sind die Regelungen der WTBA und der ETBF für internationale Wettbewerbe gültig.

3. Altersklasseneinteilung

Für den Spielbetrieb der DBU gilt wie folgt:

3.1 Altersklassen – Bezeichnungen und Einteilung

Bezeichnung	erreichtes Alter innerhalb des Sportjahres
Jugend C weiblich Jugend C männlich	bis 9 Jahre
Jugend B weiblich Jugend B männlich	von 10 bis 14 Jahre
Jugend A weiblich Jugend A männlich	von 15 bis 18 Jahre
Juniorinnen Junioren	von 19 bis 23 Jahre
Damen Herren	von 24 bis 49 Jahre
Seniorinnen A Senioren A	von 50 bis 57 Jahre
Seniorinnen B Senioren B	von 58 bis 64 Jahre
Seniorinnen C Senioren C	ab 65 Jahre

3.2 Versehrtenklasse

3.2.1 Versehrte (weiblich), Versehrte I / II (männlich), ohne Altersgrenze

3.2.2 Als Versehrte ohne Altersgrenze gelten Spieler, die einen gültigen Schwerbehindertenausweis besitzen.

3.2.3 Die Versehrten **Herren** spielen in der DBU bei Meisterschaften in 2 Klassen:
 Klasse I: Alle Versehrten ohne sichtbare körperlichen Mängel bzw. Beeinflussung
 Klasse II: Alle Versehrten mit sichtbaren körperlichen Mängeln (Verstümmlungen an den Händen, Armen, Beinen, Hüften usw.)

3.2.4 **Damen:** Ohne Unterscheidung in Versehrtenklasse I + II

4. Meisterschaften

4.1 Die Deutsche Bowling Union veranstaltet in allen Altersklassen (ausgenommen C-Jugend) Deutsche Meisterschaften. Es können folgende Wettbewerbe veranstaltet werden:

- Einzel
- Doppel
- Mixed
- Trio
- Klubmannschaften
- Vereinsmannschaften
- Ländermannschaften
- All-Event
- Masters

Zusätzlich kann die DBU Pokalwettbewerbe durchführen.

4.2 Deutsche Meisterschaften

Für die Vergabe der Meisterschaften sowie Festlegung der Durchführungsbestimmungen ist der Sportausschuss der DBU zuständig.

Für die Deutschen Jugendmeisterschaften ist der Jugendvorstand der DBU zuständig.

Die Zuteilungen zu den Deutschen Meisterschaften beschließt der Sportausschuss der DBU.

Die Veranstaltungstermine, Zuteilungsquoten und die Durchführungsbestimmungen werden vom Sportausschuss der DBU rechtzeitig veröffentlicht.

Die Nenn Gelder werden in den jeweiligen Durchführungsbestimmungen festgelegt. Für die Entrichtung haftet der jeweilige Landesverband.

Wenn für eine Altersklasse eine Disziplin nicht ausgeschrieben ist, so steht dem Spieler die Teilnahme in der nächsthöheren Klasse zu, in der eine Meisterschaft ausgeschrieben ist. Diese Regelung trifft nicht für Teamwettbewerbe (ab Trio) zu.

Junioren(innen) und Senioren(innen) / Versehrte können außer an den Meisterschaften ihrer Alters- bzw. Versehrtenklasse auch an den Meisterschaften der Damen bzw. Herren teilnehmen.

Jugendliche A und B dürfen grundsätzlich nur an den Meisterschaften ihrer Altersklasse teilnehmen. Eine Ausnahme sind A – Jugendliche bei den Deutschen Mixed Meisterschaften [und Ligen](#). Jede andere Regelung bedarf einer fundierten Begründung und der ausdrücklichen Genehmigung des DBU – Jugendwarts.

4.3 Mit Sondergenehmigung dürfen bei Beachtung der Spielanzahl eingesetzt werden:

B-Jugendliche in Klub-, Vereins-, Länder- und Nationalmannschaften der Junioren(innen) sowie der Damen bzw. Herren. [Die Genehmigung muss vor dem 1. Einsatz vorliegen.](#)

Sondergenehmigungen für Bundesligamannschaften werden auf Antrag des Landesjugendwartes durch den DBU-Jugendwart erteilt. Für alle anderen Klubmannschafts-Wettbewerbe werden Sondergenehmigungen auf Antrag des Vereinsjugendwartes durch den Landesjugendwart erteilt.

Für Vereinsmannschaften werden Sondergenehmigungen auf Antrag des Vereinsjugendwartes durch den Landesjugendwart erteilt. In Vereinsmannschaften der A-Jugend- dürfen B-Jugendliche nur dann eingesetzt werden, wenn bei der gleichen Veranstaltung keine B-Mannschaft des gleichen Vereins teilnimmt.

In Ländermannschaften der A-Jugend dürfen auch B-Jugendliche eingesetzt werden.

4.4 Mannschaftsstärken

Die Mannschaftsstärken werden in den jeweiligen Durchführungsbestimmungen geregelt. Auf DBU-Ebene ab 4er-Teams dürfen max. 2 Spieler gleichzeitig eingesetzt werden, die keine Staatsangehörigkeit eines EU-Mitgliedstaates besitzen.

4.5 Bestimmungen für Klub-Ligenspiele

Für die Bundesliga / Aufstiegsspiele ist der Sportausschuss der DBU zuständig. Für alle anderen Ligen sind die jeweiligen Landesverbände zuständig.

Die Abwicklung des Spielbetriebes in den Bundesligen und bei den Aufstiegsspielen erfolgt nach der Sportordnung und den entsprechenden Durchführungsbestimmungen der DBU.

4.6 Zulässige Spielanzahl

In den Altersklassen ist folgende Höchstspielanzahl in einem Durchgang zulässig:

B - Jugend, Seniorinnen, Senioren und Versehrte	6 Spiele
A - Jugend, Junioren, Juniorinnen, Damen und Herren	8 Spiele

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

4.7 Spielkleidung

- 4.7.1 Die Teilnahme an Wettkämpfen der DBU und seinen Untergliederungen ist nur in Spielkleidung gestattet. Verboten sind: Jeans-, Cord- und Cargohosen bzw. -röcke. Das Oberteil muss die Schultern vollständig bedecken.
Das Betreten des Spielbereiches ist nur in Bowlingschuhen oder Schuhen mit Schonern erlaubt.
- 4.7.2 Mannschaften (ab Trio) müssen einheitlich gekleidet sein. Die einheitlich farbige Gestaltung unterliegt keinen Vorschriften. Eine einheitliche Kleidung ist auch dann gegeben, wenn bei gleicher Farbe kurze oder lange Hosen bzw. Röcke getragen werden.
- 4.7.3 Das Tragen von Firmennamen und -abzeichen auf der Spielkleidung (Trikots und Trainingsanzüge) ist allen Firmensportgruppen, die der DBU angehören, wie auch allen anderen Klubs oder Vereinen, die ihre Spielkleidung für Werbezwecke zur Verfügung stellen wollen, im DBU-internen Sportbetrieb gestattet. Die Werbung darf nicht gegen die guten Sitten oder die im Sport allgemeinen gültigen Grundsätze verstoßen. Werbung für Alkohol, mit Ausnahme von Bierwerbung, ist verboten. Bei Zuwiderhandlungen entscheidet der Sportausschuss der DBU.
Das Anbringen von Werbung auf der Spielkleidung von Mannschaften ist für einzelne oder mehrere Produkte oder Unternehmen vor- und rückseitig gestattet. ~~und bedarf der Genehmigung durch den zuständigen Landesverband.~~
- 4.7.4 Bei einem Einsatz für die DBU gibt ausschließlich die DBU den Sponsor vor.

4.8 Spieltermine

Die Spieltermine und Orte der Bundesligen und der Bundesliga-Aufstiegsspiele werden vom Sportausschuss der DBU festgelegt.

4.9 Spielberechtigung

- 4.9.1 Die Spielberechtigung wird durch den Eintrag des Verein / Klubs und Landesverbandes im DKB Spielerpass erteilt und beginnt mit dem Eintrittsdatum.
- 4.9.2 Die Spielberechtigung ist jederzeit durch den Spieler kündbar. Die Kündigung der Spielberechtigung ist dem Verein / Klub und der verantwortlichen Stelle des Landesverbandes schriftlich anzuzeigen. Der Verein / Klub hat – unabhängig von der Vereins- / Klubmitgliedschaft – die Kündigung der Spielberechtigung im DKB Spielerpass unter Austritt zu dokumentieren. Ab diesem Datum wird der Punkt 4.10 Klub- / Vereinswechsel wirksam.

4.10 Klub- / Vereinswechsel

- 4.10.1 Wechselt ein Klub mit allen am Spielbetrieb beteiligten Mannschaften den Verein, bleiben die erreichten Spielklassen erhalten. Voraussetzung hierfür ist, dass der aufnehmende Verein:
- Mitglied des gleichen Landesverbandes ist und das Spielrecht für Bowling besitzt,
 - die bezeichneten Spielklassen in der gleichen Region (Bezirk, Kreis, usw.) Spielrecht haben.

- 4.10.2 Wechselt ein Spieler den Klub oder Verein während des Sportjahres, ist der Spieler ab ~~dem~~ **Austrittsdatum der Kündigung des Spielrechts** für 2 Monate gesperrt. Ausgenommen von der Sperre sind Einsätze für die DBU, den Landesverband oder die Teilnahme an Landesmeisterschaften und deren Qualifikationen, sowie Turnieren.
- 4.10.3 Wechselt ein Spieler aus dem Anschlussverband DBU Light in einen Verein / Klub, so ist er ab dem **Eintrittsdatum sofort spielberechtigt, sofern seine Spielberechtigung in einem anderen Verein / Klub länger als 2 Monate zurück liegt.**
- 4.10.4 Muss ein Jugendlicher den Wohnsitz nachweislich in einen anderen Landesverband verlegen, so ist dieser sofort nach Beantragung der Spielberechtigung – ohne Sperre – für den neuen Landesverband spielberechtigt.
- 4.10.5 Der Stichtag für einen offiziellen Wechsel ohne Sperre ist der 30.06. eines Jahres, 24 Uhr.
- 4.10.6 Der nachgewiesene Verstoß gegen das bezeichnete Wechseldatum, wird mit der Annullierung sämtlicher Spiele während der Sperrfrist geahndet. Erzielte Resultate werden – ungeachtet ihrer Wirksamkeit für Spieler / Klub / Verein / Landesverband annulliert.

4.11 Ehrungen

- 4.11.1 Bei den von der DBU veranstalteten Meisterschaften werden folgende Ehrungen vorgenommen:

Unter 3 Meldungen:	keine Austragung
3 Meldungen:	1 Ehrung
Bis zu 5 Meldungen:	2 Ehrungen
Mehr als 5 Meldungen:	3 Ehrungen

- 4.11.2 Ehrung bei Deutschen Meisterschaften - Einzel-, Doppel- u. Mixedwettbewerb

1. Platz eine Goldmedaille und eine Urkunde mit dem Text „Deutscher Meister“
2. Platz eine Silbermedaille und eine Urkunde mit dem Text „2. Platz“
3. Platz eine Bronzemedaille und eine Urkunde mit dem Text „3. Platz“

- 4.11.3 Belegt ein Ausländer den ersten Platz, so erhält er eine Goldmedaille und eine Urkunde mit dem Text „Internationaler Deutscher Meister“. Der nächstplatzierte Deutsche erhält eine Goldmedaille und eine Urkunde mit dem Text „Deutscher Meister“.
Die Plätze 2 und 3 werden – ungeachtet der Nationalität – mit einer Silber- bzw. Bronzemedaille geehrt.
- 4.11.4 Die Plätze 1 – 3 erhalten Medaillen und Urkunden
Bei den Deutschen Meisterschaften für Klubmannschaften (Bundesligen) erhalten Ersatzspieler ebenfalls eine Medaille und Urkunde entsprechend der Mannschaftsplatzierung.
Auf Antrag können bis zu 2 Medaillen und Urkunden zusätzlich an namentlich benannte Ersatzspieler ausgegeben werden.

5. **Ranglistenordnung**

5.1 Ranglistenkarte

Alle der DBU angehörenden Spieler, die an sportlichen Wettbewerben der DBU und ihrer nachgeordneten Organisationen teilnehmen, müssen im Besitz einer gültigen DBU-Ranglistenkarte sein.

Sie gilt nur in Verbindung mit dem DKB-Spielerpass bzw. bei Mitgliedern des Anschlussverbandes DBU Light in Verbindung mit einem gültigen Personalausweis jeweils für ein Sportjahr.

Die Ranglistenkarte ist gültig mit Bestätigung (Stempel und Unterschrift; auch elektronisch erstellt) der ausstellenden Stelle (Ranglistenstelle und deren Beauftragten).

Die Daten im Spielerpass und auf der RL-Karte müssen übereinstimmen. Änderungen dürfen nur von den zuständigen Stellen (Ranglistenstelle und deren Beauftragten) vorgenommen werden.

Wechselt ein Spieler (mit Ranglistenkarte) innerhalb des Sportjahres den Landes- oder Anschlussverband und absolviert der Spieler für den neuen Landes- oder Anschlussverband Wertungsspiele, dann muss eine neue Ranglistenkarte ohne erneute Bezahlung des DBU-Anteiles erworben werden.

5.2 Ranglistenauswertung

Die Landes- und Anschlussverbände übergeben jährlich bis zum 15.07. eine Ranglistenauswertung, in der die erzielten Spielergebnisse des abgelaufenen Sportjahres von sämtlichen Inhabern einer Ranglistenkarte des jeweiligen Landes- bzw. Anschlussverbandes zu erfassen sind. Die enthaltenen Daten, sowie die Art der Übertragung der Daten erfolgt entsprechend der Durchführungsbestimmung DBU Rangliste.

5.3 Wettbewerbe für die Ranglistenfassung

Alle von der WTBA, ETBF, DBU, den Landesverbänden und den Vereinen durchgeführten und genehmigten Veranstaltungen.

Wird ein Spiel durch Auswechslung von mehreren Spielern gemeinsam absolviert, so wird das Ergebnis für den Spieler gewertet, welcher das Spiel begonnen hat.

Unvollständige Spiele (z.B. wegen verspätetem Spielantritt, Verletzung oder Disqualifikation), werden nicht in die Ranglistenwertung aufgenommen.

Sind in einem Wettbewerb Mehrfachstarts gestattet, so sind sämtliche erzielten Ergebnisse in die Ranglistenauswertung aufzunehmen.

Sämtliche Ergebnisse aus Wettbewerben, die nicht bis zum Ablauf eines Sportjahres beendet sind, werden in die Ranglistenauswertung der neuen Saison aufgenommen.

5.4 Ranglistenklassen

Abhängig vom erzielten Schnitt erfolgt eine Einteilung in folgende Ranglistenklassen, sofern in der abgelaufenen Saison mindestens 18 Wertungsspiele absolviert wurden:

	männlich	weiblich
A	200,00 und mehr	190,00 und mehr
B	190,00 bis unter 200,00	180,00 bis unter 190,00
C	180,00 bis unter 190,00	170,00 bis unter 180,00
D	165,00 bis unter 180,00	155,00 bis unter 170,00
E	150,00 bis unter 165,00	140,00 bis unter 155,00
F	unter 150,00	unter 140,00

Die erfassten Spielergebnisse, die Anzahl der Spiele sowie der sich ergebende Schnitt (auf 2 Stellen hinter dem Komma abgerundet) werden auf der Ranglistenkarte dokumentiert. Dies gilt auch für die erreichte Ranglistenklasse, sofern die Mindestanzahl von 18 Wertungsspielen absolviert wurde.

Für Spieler, die keine Ranglistenklasse über die Ergebnisse der Vorsaison erreicht haben, kann eine Einstufung durch den Verantwortlichen des zuständigen Landes- bzw. Anschlussverbandes anhand von mindestens 18 Wertungsspielen der laufenden Saison vorgenommen werden.

6. **Allgemeine Spielregeln**

6.1 Wettkampfgemäß wird Bowling mit einem (Einzel) oder mehreren Mitspielern (Mannschaft) ausgetragen. Jeder Spieler spielt die 10 Felder eines Spiels abwechselnd mit seinen Mitspielern. Das Ergebnis für eine Mannschaft errechnet sich aus den addierten Einzelergebnissen der Mannschaftsmitglieder.

- 6.2 Jedem Spieler muss ein ungestörtes Spiel ermöglicht werden. Hat sich ein Spieler zur Ausführung eines Wurfes aufgestellt, so dürfen die Anlaufflächen der Nachbarbahnen rechts und links nicht betreten werden. Es besteht Wartepflicht bis der Spieler seinen Wurf ausgeführt hat. Ein Wurf ist dann ausgeführt, wenn sich der Ball nicht mehr im Besitz des Spielers befindet und über die Foullinie hinaus in den Spielbereich gelangt ist. Damit sind die beiden Anläufe rechts und links frei für nachfolgende Spieler zum Aufstellen für ihren Wurf. Der eigene Anlaufbereich darf nach der Ballabgabe nicht unnötig seitlich verlassen werden. Innerhalb dieser Regel gilt "rechts vor links", das heißt, der jeweils rechts Spielende führt seinen Wurf vor dem links spielenden Bowler aus.
- 6.3 Spieler, die sich zum Anlaufen vorbereiten, haben folgende Rechte und Pflichten:
- 6.3.1 Sie haben den Vortritt gegenüber dem Spieler, der sich auf der nächsten Bahn zur Linken auf den Anlauf begeben will.
- 6.3.2 Sie haben dem Spieler, der sich auf der nächsten Bahn zur Rechten auf den Anlauf begibt den Vortritt zu lassen.
- 6.3.3 Die Spieler müssen – wenn sie an der Reihe sind – bereit sein den Ball zu spielen. Sie dürfen ihren Anlauf oder das Abspielen des Balles nicht verzögern, sofern die Bahn zu ihrer Linken und die Bahn zu ihrer Rechten frei ist.
- 6.4 Wenn ein Spieler die unter 6.3 beschriebene Vorgehensweise missachtet, wird dies als Slow - Bowling (langsames Bowling) ausgelegt. Ein Spieler oder eine Mannschaft, der / die dieses Vorgehen nicht einhalten, sind durch einen Schiedsrichter / autorisierten Spielleiter zu verwarren
Definition lt. WTBA 4.22.3 – Deutsche Übersetzung:
Für die Interpretation der Durchsetzung dieser Regel soll der Schiedsrichter besonders jeden Spieler und / oder jedes Team überwachen, der / das mehr als 4 Frames hinter dem Schnellsten in einem Einzel / Doppel oder Masters Event ist, oder mehr als 2 Frames in einem Trio oder Vierer / Fünfer Team Wettbewerb zurückliegt, nicht mitgerechnet die Außenbahnpaare. Im Baker System gilt die gleiche Regelung wie im Einzel.
- 6.5 Gültige Würfe
- Der Ball darf diesseits oder jenseits der Foullinie aufgesetzt werden. Jeder von einem Spieler freigegebene Ball zählt, sofern durch Umstände (lt. 6.6) keine andere Wertung eintritt.
- 6.6 Ungültige Würfe
- Ein Wurf ist ungültig, wenn
- 6.6.1 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. Trainer) oder des Schiedsrichters aufmerksam gemacht werden, oder selbst durch deutliches Arm heben anzeigen.
- 6.6.2 Pins verschoben oder umgeworfen werden, bevor der gespielte Ball die Pins erreicht hat.
- 6.6.3 ein Spieler auf der falschen Bahn oder in falscher Reihenfolge spielt,
- 6.6.4 der gespielte Ball einen auf der Bahn befindlichen Fremdkörper berührt,
- 6.6.5 ein Spieler während des Anlaufes, aber noch vor erfolgter Ballfreigabe, von anderen Spielern, Zuschauern oder sich bewegenden Gegenständen offensichtlich irritiert wurde. Der Spieler muss dies durch Handzeichen kundtun, bevor der Ball die Pins erreicht hat. In diesem Fall werden die Pins neu aufgestellt und der Wurf neu ausgeführt. Erfolgt das Handzeichen nicht oder nicht rechtzeitig, gilt der erzielte Pinfall. In Zweifelsfällen entscheidet der Schiedsrichter nach Anhören des Spielers und seines Mitspielers bzw. der beiden Mannschaftsführer sofort, ob der Wurf wiederholt werden darf oder nicht.
- 6.6.6 In den Fällen 6.6.1 bis 6.6.4 sind die verschobenen, fehlenden oder zu Fall gebrachten Pins wieder aufzustellen. Der Wurf muss wiederholt werden.

6.7 Gültiger Pinfall

- 6.7.1 Pins gelten als gefallen, wenn sie vom Ball oder von anderen Pins, auch solchen, die von den Seitenwänden, dem Prellpolster oder von dem vor dem Pindeck stehenden Pinrechen zurückprallen oder -rollen, zu Fall gebracht werden.
- 6.7.2 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, 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 weiter gespielt oder
 - trotz der ungenauen Arbeit des Stellautomaten auf dieser Bahn weiter gespielt
- 6.7.3 Die Stellung von Pins, die nach dem 1. Wurf stehengeblieben sind, darf nicht verändert werden (auch nicht, wenn sie nicht mehr ihrer ursprünglichen *Position entspricht*), außer wenn der Stellautomat einen oder mehrere Pins durch den Stellvorgang versetzt oder falsch aufstellt. Auf Verlangen des Spielers sind solche Pins richtig aufzustellen. Beim Stellvorgang nicht gesetzte oder umgeworfene Pins müssen wieder auf die Grundstellung gestellt werden.
- 6.7.4 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.

6.8 Ungültiger Pinfall

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

- 6.8.1 durch den Ball zu Fall gebracht worden sind, der von der Bahn abgekommen war aber auf sie zurückgesprungen ist. Geschieht dies beim 1. Wurf, so ist der Pinsatz neu zu stellen. Es wird ein Gutterball notiert. Geschieht dies beim 2. Wurf, so ist ein Miss zu notieren. Dies gilt auch für alle Ballabgaben, die erfolgen bevor Pins, die sich seitlich in den Rinnen befinden, aus dem Bahnbereich entfernt wurden.
- 6.8.2 von einem von dem Prellpolster zurückspringenden Ball umgeworfen worden sind. Geschieht dies beim 1. Wurf, sind die so umgestoßenen Pins vor dem 2. Wurf wieder aufzustellen. Geschieht dies beim 2. Wurf, so zählen die auf diese Weise zu Fall gebrachten Pins nicht.
- 6.8.3 beim 1. Wurf erst bei Berührung durch den Stellautomaten oder bei der Beseitigung gefallener Pins umfallen. Die gefallenen Pins sind vor dem 2. Wurf wieder aufzustellen.
- 6.8.4 von der Bahn gestoßen wurden, zurückgeprallt sind und wieder auf dem Pindeck oder auf der Bahn zu stehen kommen. Diese Pins sind nicht an ihren ursprünglichen Platz zurückzustellen.
- 6.8.5 Ein Wurf regelwidrig ausgeführt oder ein Spieler bei der Ausführung seines Wurfes so irritiert worden ist, dass ein Ersatzwurf zugebilligt wurde.
- 6.8.6 Ein Spieler, der nach seinem 1. Wurf stehen gebliebene Pins durch Betätigen des Stellautomaten räumen lässt, erhält ein Foul angeschrieben.

6.9 Das Foul

- 6.9.1 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 usw.) über der Foullinie in die Bahn fällt.

- 6.9.2 Ein Foul ist einem Spieler anzuschreiben, wenn es die beiden Mannschaftsführer oder mehrere Spieler beider Mannschaften, die auf dem Bahnpaar spielen, auf dem das Foul geschah, oder der Schiedsrichter oder eine Wettkampfaufsicht 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 nach Anhören des Spielers, seines Mitspielers bzw. der beiden Mannschaftsführer sofort. Dem betroffenen Spieler ist es untersagt, sich in die Urteilsfindung über ein von ihm begangenes Foul einzumischen.
- 6.9.3 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.
- 6.9.4 Begeht ein Spieler vorsätzlich ein Foul, etwa um daraus einen Vorteil für sich zu ziehen, erhält er in dem betreffenden Frame keine Pingutschrift. In beide kleine Vierecke des betreffenden Feldes ist das Foul-Symbol einzutragen.
- 6.9.5 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.

6.10 Ball reinigen

- 6.10.1 Das Reinigen des Balles mit Substanzen während des Spieles ist nur nach Rücksprache mit den Schiedsrichtern erlaubt.
- 6.10.2 Eine mechanische Oberflächenbehandlung ist nur nach jeder abgeschlossenen Serie oder festgelegten Pausen außerhalb des Spielbereiches möglich.

7. **Wettkampfbregeln**

Ein Wettbewerb definiert sich über alle zu seiner Durchführung angesetzten Spieltage. Also vom Eintritt in den Wettbewerb bis hin zur Siegerermittlung am letzten Spieltag, unabhängig davon, ob nur ein Tag, ein Spielwochenende oder mehrere Spielwochenenden stattfinden.

Neben den allgemeinen Spielregeln (Sportordnung DKB und DBU, RVO etc.) sind im Spielbetrieb der DBU, den Untergliederungen und bei Turnieren *zusätzlich und grundsätzlich* die Durchführungsbestimmungen und die nachstehenden Regeln zu beachten.

7.1 Spielweisen

Grundsätzlich werden alle von der DBU veranstalteten Wettbewerbe in amerikanischer Spielweise ausgetragen, d.h. jeweils ein Spiel wird auf einem Bahnenpaar absolviert, die Mannschaften oder Spieler wechseln nach jedem Frame die Bahnen. Werden mehrere Spiele durchgeführt, so muss abwechselnd auf der linken bzw. rechten Bahn nach jedem Wurf unmittelbar weiter gespielt werden.

- 7.1.2 Bei Wettbewerben oder Teilen davon, die in reiner Pinwertung durchgeführt werden, sollte nach jedem Spiel das Bahnpaar gewechselt werden. Begründete Ausnahmen können von der spielleitenden Stelle beschlossen und durch Aushang verkündet werden. Jedoch dürfen auf keinen Fall mehr als zwei Spiele auf demselben Bahnenpaar ausgetragen werden.
- 7.1.3 Wird ein Wettbewerb in einer Round-Robin-Runde, jeder gegen jeden, ohne / mit Bonuspunkten entschieden, so erfolgt der Bahnwechsel nach einem vorgegebenen Spielsystem.
- 7.1.4 Stepladder

Der besser platzierte Spieler entscheidet darüber welcher Spieler das Spiel auf der linken Bahn beginnt.

Der Spieler auf der linken Bahn legt einen Frame auf seiner Bahn vor. Dann spielt der andere Spieler zunächst den 1. Frame auf der rechten Bahn und unmittelbar danach seinen 2. Frame auf der linken Bahn. Danach setzen die Spieler wechselweise mit jeweils 2 Frames das Spiel bis zum Ende fort.

7.1.5 Round-Robin

Jeder Spieler spielt 10 Felder eines Spiels abwechselnd mit dem Mitspieler auf den nach Spielsystem vorgegebenen Bahnen, wobei der rechte Spieler mit dem Spiel beginnt. Hat der Spieler den ersten Wurf getätigt, beginnt auch der Mitspieler ohne Verzögerung mit dem Spiel. usw.

7.2 Der Spielbereich

7.2.1 Der Spielbereich umfasst die Anlauffläche und den Sitzbereich einer Bahn. Bei Wettkämpfen sollen sich die Spieler im Sitzbereich derjenigen Bahn aufhalten, auf der sie spielen. Dabei ist zu beachten, dass die Score-Anzeige nicht verdeckt wird.

Bei amerikanischer Spielweise wechseln die Spielpaare bzw. Mannschaften den Spielbereich geschlossen, jedoch erst dann, wenn das betreffende Frame von den beiden Spielpaaren bzw. Mannschaften zu Ende gespielt worden ist.

7.2.2 Ein Auswechselspieler darf sich, sofern es die Durchführungsbestimmung nicht ausschließt, bei seiner Mannschaft im Sitzbereich aufhalten. Er überprüft im Allgemeinen die Aufzeichnung der Spiele seiner Mannschaft auf Richtigkeit oder nimmt Betreuungsaufgaben wahr. In diesem Fall hat der Auswechselspieler Spielkleidung zu tragen.

7.3 Spiel auf falschen Bahnen

7.3.1 Wird bemerkt, dass ein Spieler oder die Startspieler zweier Mannschaften auf der falschen Bahn spielen oder gespielt haben, so werden die Würfe nicht gewertet, sofern weitere Spieler danach noch nicht gespielt haben. Die Spieler müssen noch einmal auf der richtigen Bahn spielen.

7.3.2 Haben mehrere Spieler einer Mannschaft auf einer falschen Bahn gespielt, so wird das Spiel fortgesetzt. Erst der nächste Frame ist dann auf der richtigen Bahn auszutragen (bedeutet das Spielen von 3 Frames auf einer Bahn).

7.3.3 Bei Einzelwettbewerben, bei denen der Spieler 2 Frames hintereinander auf einer falschen Bahn gespielt hat, wird der Wurf (die Würfe) ungültig. Der Spieler wird aufgefordert, die beiden Frames auf der richtigen Bahn zu wiederholen, vorausgesetzt, der Irrtum wurde aufgedeckt, bevor ein Gegenspieler geworfen hat. Wenn der Gegenspieler aber schon gespielt hat, so gehen die Würfe auf den falschen Bahnen in die Spielwertung ein. Die Spieler müssen bei den folgenden Frames auf den richtigen Bahnen weiterspielen.

7.4 Auswechseln von Spielern

7.4.1 Wechsel nach einem abgeschlossenen Spiel

Bei Mannschaften mit mehr als 2 Startern darf während einer Spielserie nach einem abgeschlossenen Spiel ausgewechselt werden. Die Anzahl der Wechselmöglichkeiten ist den jeweiligen Durchführungsbestimmungen zu entnehmen. Auf dem Spielformular ist ein erfolgter Wechsel zu vermerken.

7.4.2 Wechsel während des laufenden Spiels

Erfolgt der Wechsel während eines laufenden Spiels, so darf die ausgewechselte Person an diesem Kalendertag nicht mehr eingesetzt werden. Dieser Wechsel ist der Wettkampfleitung (Schiedsrichter) sofort anzuzeigen. Der eingewechselte Spieler hat keinen Probewurf. Er spielt sofort auf das bisherige Ergebnis weiter. Wird diese Auswechslung nicht vorher bekannt gegeben, sind die bereits gespielten Frames zu streichen.

7.5 Allgemeine Siegerermittlung

7.5.1 Die Regeln der Siegerermittlung gelten für alle Wettbewerbe, wenn in der Ausschreibung nicht besonders darauf hingewiesen wurde.

7.5.2 Ligawettbewerbe

Bei Punktgleichheit nach Abschluss der Ligaspiele entscheidet zunächst die Gesamtpinzahl, ist auch diese gleich, der direkte Vergleich gegeneinander in der Reihenfolge Punkte – Pins.

7.5.3 Wettbewerbe mit Round-Robin-Runden und Bonuspunkten

- a) Bei gleichen Endergebnissen entscheidet zunächst die Gesamtpinzahl aller Spiele ohne die erreichten Bonuspunkte, ist auch diese gleich, der direkte Vergleich gegeneinander.
- b) Ist auch dieses gleich, wird das Spiel um die Medaillenränge jeweils um zwei Frames verlängert, bis ein Sieger feststeht (Wertung wie im neunten und zehnten Feld eines normalen Spiels).

7.5.4 Wettbewerbe mit reiner Pinwertung

- a. Bei Pingleichheit um die Medaillenränge wird das Spiel jeweils um zwei Frames verlängert, bis ein Sieger feststeht (Wertung wie im neunten und zehnten Feld eines normalen Spiels).
- b. Bei Pingleichheit um weitere Platzierungen entscheidet die geringere Differenz zwischen dem besten und schlechtesten Spiel zugunsten der besseren Platzierung. Ist diese gleich entscheidet die Differenz zwischen dem zweithöchsten und niedrigsten Spiel usw. Als Spiel zählt in Teamwettbewerben das gemeinsam erspielte Ergebnis.

7.5.5 Wettbewerbe mit KO-Finale

Bei Pingleichheit wird das Spiel um zwei Felder verlängert, bis ein Sieger feststeht (Wertung wie im 9. und 10. Feld eines normalen Spiels).

8. Spielaufzeichnungen und Ergebnisformulare

- 8.1 Die Aufzeichnung eines Spieles mit allen Würfeln erfolgt manuell auf Telescorefolie oder auf dem Bahncomputer. Sind diese Einrichtungen nicht vorhanden oder fallen sie aus, so sind die Ergebnisse in gedruckte Spielformulare einzutragen. Der Bahncomputer soll eine gedruckte Aufzeichnung eines Spiels liefern können, die Frame für Frame überprüfbar ist.
- 8.2 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. In Zweifelsfällen entscheidet der Schiedsrichter sofort.
- 8.3 Die Aufzeichnung der Spiele ist der Wettkampfleitung durch die Mannschaftsführer zu übergeben. Da grundsätzlich alle Wurfresultate in Telescorefolien bzw. Spielformulare einzutragen sind, werden auch nur die aufgezeichneten Würfe gewertet. Die Zahlen "1" und "2" sind mit arabischen Ziffern zu schreiben und nicht mit einem oder zwei senkrechten Strichen bzw., römischen Zahlen darzustellen. Die Mannschaftsführer überprüfen die richtige Übertragung und bestätigen sie mit ihrer Unterschrift.
- 8.4 Die Wettkampfleitung kann das nochmalige Überprüfen der Spielaufzeichnungen (Telescore) und den Übertrag der Spielergebnisse in die Ergebnisformulare 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 Einzelergebnisse.
- 8.5 Spiele bei Computeraufzeichnung: Fällt der Computer durch irgendeinen Umstand aus, so muss das Spiel neu begonnen werden, wenn zum Zeitpunkt des Computerausfalls ein Spielbericht nicht erstellt werden kann. In diesem Fall muss per Hand auf einem entsprechenden Formular mitgeschrieben werden.

9. Foulanzeige

- 9.1 Ein Foul wird mit einer automatischen Foulanzeige (Lichtschranke) angezeigt.
- 9.2 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.
- 9.3 Fällt eine automatische Foulanzeige aus, so kann in Wettkämpfen ein Foulschiedsrichter an einer Stelle eingesetzt werden, von wo aus er einen ungehinderten Blick auf die Foullinie hat. Spieler oder Zuschauer dürfen den Foulschiedsrichter in der Ausübung seines Amtes nicht stören oder beeinflussen.

9.4 Die bei Ausfall einer automatischen Foulanzeige oder bei Einsatz von Foulschiedsrichtern erzielten Ergebnisse werden nicht in Rekordlisten aufgenommen.

10. Ersatz beschädigter oder nicht zugelassener Pins

10.1 Zerbricht ein Pin während des Spiels oder wird er stark beschädigt, muss er nach Bemerkungen des Schadens ausgetauscht werden.

10.2 Wird auf einen Pinsatz mit einem oder mehreren beschädigten oder zerbrochenen Pins gespielt, so zählt der Pinfall, bis der Mangel bemerkt wird. Danach müssen die beschädigten oder zerbrochenen Pins ausgewechselt werden.

11. Zustand der Bahnen

11.1 Die Anlaufflächen und die Bahnen müssen nach den Empfehlungen der (TK) Technischen Kommission gepflegt werden.

11.2 Kein Spieler darf an irgendeinem Teil der Bahn oder der Anlauffläche Substanzen anbringen, welche Bahn oder Anlauffläche entstellen oder beschädigen, oder den Zustand der Bahn oder der Anlauffläche so verändern könnten, daß andere Spieler dadurch beeinträchtigt werden.

11.3 Der Gebrauch derartiger Substanzen wie Arisol, Talkum, Bimsstein oder Harz, z.B. an den Schuhsohlen; der Gebrauch weicher Gummisohlen oder Schuhe mit Hacken, die die Anlauffläche abnutzen oder sonstwie die Bedingungen auf ihr verändern, ist verboten. Die Spieler dürfen keinen Puder in die Spielbereiche mitnehmen.

12. Spielbeginn , verspätetes Eintreffen

12.1 Der Spielbeginn ist in den Durchführungsbestimmungen oder Ausschreibungen festgelegt und einzuhalten.

12.2 Bei Einzelwettbewerben hat der Spieler eine halbe Stunde vor dem angesetzten Start zu erscheinen. Zu spät kommende Spieler dürfen das Spiel in dem Feld ohne Probewürfe aufnehmen, in welchem sich der am weitesten vorangeschrittene Spieler des entsprechenden Bahnenpaares befindet. Die Festlegung hierfür trifft der Schiedsrichter bzw. die Wettkampfleitung.

12.3 Mannschaften dürfen auch unvollständig zum angesetzten Start antreten. Zu spät kommende Mitspieler dürfen das Spiel in dem Feld aufnehmen, in dem sich die eigene Mannschaft befindet.

12.4 Kann eine Mannschaft einen angesetzten Start nicht wahrnehmen, oder ist zum angesetzten Startzeitpunkt nicht erschienen, werden die nicht wahrgenommenen Spiele mit 0 Punkten gewertet. Der jeweilige Gegner bekommt 2 Punkte für den Sieg und die erzielten Pins gutgeschrieben.

12.4.1 Die durch höhere Gewalt nicht erschienenen Mannschaften, haben der zuständigen Spielleitung innerhalb von 3 Tagen über die Verhinderungsgründe zu berichten, da ansonsten Disziplinarmaßnahmen zusätzlich wirken können.

12.4.2 Trifft höhere Gewalt zu und die Mannschaft versäumt dadurch den gesamten Spieltag, wird das Ergebnis in 0 Punkte für die nicht erschienene Mannschaft und alle ihre jeweiligen Gegner gewertet werden.

13. Spielunterbrechung

Bei Ausfall einer Bahnanlage oder Einzelbahn ist der Schiedsrichter oder Aufsichtführende 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 dieser Anlage oder in einer anderen Anlage fortgesetzt werden kann. Unterbrochene Spiele oder Spielserien, die nicht am gleichen Tag zu Ende geführt werden können, sind terminlich neu anzusetzen. Sie müssen bei Mannschaftswettbewerben vom Punkt der Spielunterbrechung mit den gleichen Spielern fortgesetzt werden.

14. Spielabbruch

14.1 Das Spiel ist abzubrechen, wenn der Schaden nicht behoben werden kann und keine freie Bahn bzw. Anlage zur Verfügung steht.

14.2 Erfolgt der Spielabbruch aus anderen als technischen Gründen, entscheidet das zuständige Organ über die Wertung des Spiels; entsprechend nach der Rechts- und Verfahrensordnung der DBU.

15. **Nichtantritt**

Mannschaften, die eigenwillig ihr Startrecht nicht wahrnehmen, können neben anderen Folgen auf Antrag nach den Bestimmungen der Rechts- und Verfahrensordnung der DBU aus der Liga ausgeschlossen werden.

16. **Betreuer / Trainer**

16.1 Ein Trainer oder ein Betreuer je Einzelspieler, bzw. je Mannschaft bei Mannschaftswettbewerben, darf sich direkt hinter dem Sitzbereich derjenigen Bahn aufhalten, auf der die von ihm betreuten Spieler spielen. Der Aufenthalt ist nur in Sportkleidung gestattet.

16.2 In den Einzelwettbewerben kann für jeden Spieler eine Person gestellt werden, die die Eintragungen und Würfe überwacht.

17. **Verwarnungen / Spelausschluss**

17.1 Verwarnungen / Spelausschluss sind Entscheidungen des Schiedsrichters und Personenbezogen. Im Falle von Slow-Bowling können auch komplette Mannschaften davon betroffen sein.

a) für Einzelspieler

Das erste Ahndungsmittel ist die mündliche Verwarnung. Sie zieht keine Konsequenzen nach sich, hat aber in Folge Gültigkeit für weitere Verstöße gegen die Sportordnung oder Sportdisziplin bei diesem Wettbewerb.

Der nächste Regelverstoß ist dem Betroffenen durch Hochhalten der Gelben Karte anzuzeigen und hat Gültigkeit für alle weiteren Verstöße gegen die Sportordnung oder Sportdisziplin.

Der nächste Regelverstoß ist dem Betroffenen durch Hochhalten der Gelb-Roten Karte anzuzeigen und bedeutet das Streichen des aktuellen Frames dieser Person im laufenden Spiel.

Ein weiterer Regelverstoß führt das Zeigen der Roten Karte mit sich und bedeutet sofortigen Spelausschluss dieser Person. Das bis dahin erzielte Ergebnis bleibt bestehen. In Mannschaftswettbewerben kann im darauffolgenden Spiel der ausgeschlossene Spieler durch einen Ersatzspieler ersetzt werden. Der Ausschlossene kann an diesem Spieltag bzw. laufenden Wettbewerb nicht mehr eingesetzt werden.

b) für Mannschaften

Das erste Ahndungsmittel ist die Weiße Karte. Sie ist der betroffenen Mannschaft durch Hochhalten der Karte anzuzeigen und hat Gültigkeit für alle weiteren Verstöße im Bereich des Slow-Bowling.

Der nächste Regelverstoß ist der betroffenen Mannschaft durch Hochhalten der Gelben Karte anzuzeigen und hat Gültigkeit für alle weiteren Verstöße im Bereich des Slow-Bowling.

Der nächste Regelverstoß ist der betroffenen Mannschaft durch Hochhalten der Gelb-Roten Karte anzuzeigen und bedeutet das Streichen des aktuellen Frames dieser Mannschaft im laufenden Spiel.

Ein weiterer Regelverstoß führt das Zeigen der Roten Karte mit sich und bedeutet sofortigen Spelausschluss dieser Mannschaft. Bei einer Roten Karte gegen eine Mannschaft wird diese Mannschaft für den Rest des laufenden Spiels gesperrt. Das Ergebnis des laufenden Spiels wird gestrichen.

Sanktionen gegen einzelne Spieler sind von diesen Maßnahmen nicht betroffen.

17.2 Entscheiden von Protesten

Bei Protesten gegen spielbeeinflussende Verstöße, entscheidet der Schiedsrichter nach Anhörung der beteiligten Spieler und gegebenenfalls der beiden Mannschaftsführer, sofort. Die Entscheidung ist den Beteiligten sogleich bekanntzugeben.

17.3 Einsprüche gegen den Zustand des Materials

Einsprüche gegen den Zustand von Bahnen und Anlaufflächen oder gegen den Zustand oder die Zulassung von Pins und Bällen sind sofort nach Spielbeginn, oder nach Bekanntwerden, dem Schiedsrichter / Spielleiter / Wettkampfleitung formell mitzuteilen. Dieser hat dann zu entscheiden, ob vor dem Weiterspielen dem Grund des Einspruchs abgeholfen werden kann und soll, oder ob ggf. auf einem anderen Bahnpaar gespielt werden muss.

17.4 Berichtigung von Schreibfehlern

Eine Berichtigung von Fehlern beim Notieren der Ergebnisse auf dem Spielformular ist dem betroffenen Spieler bzw. der betroffenen Mannschaft vom Schiedsrichter mit Vorlage der entsprechenden Unterlagen bekanntzugeben. Die Berichtigung muss spätestens eine Stunde nach Ende der Veranstaltung oder Serie einer Veranstaltung vor Ort vom Schiedsrichter erfolgen. Die Berichtigung muss in jedem Fall von der spielleitenden Stelle vor der Preisvergabe oder Beginn einer nächsthöheren Runde bzw. des nächsten Starttages, erfolgen.

18. **Schiedsrichter**

Die Schiedsrichter werden für DBU – Veranstaltungen von den Landesschiedsrichterwarten in Abstimmung mit dem SR – Obmann eingeteilt.

19. **Rechtswesen**

Für die Durchführung der Sportveranstaltungen sind die DBU-Sportordnung und die Durchführungsbestimmungen maßgebend. Verstöße werden nach der Rechts- und Verfahrensordnung der DBU geahndet.

20. **Sonstige sportliche Veranstaltungen**

Sonstige sportliche Veranstaltungen sind BKSA - Wettbewerbe, Turniere, Sportwochen, Freundschafts- und Pokalspiele, "Trimm-Dich"-Veranstaltungen, Werbebowling und Wohltätigkeitsveranstaltungen, im In- und Ausland. Bei allen Veranstaltungen dieser Art muss gewährleistet sein, dass bei den Mannschaftsstärken, der Benutzung der Spielgeräte, dem Alter und dem Geschlecht eine vergleichbare Bewertung gegeben ist. Die Veranstalter haben für Aufsichten zu sorgen.

21. **Speicherung und Veröffentlichung von personenbezogenen Daten**

Die dieser Ordnung unterliegenden Personen erklären sich bereit, dass folgende personenbezogene Daten zweckorientiert erhoben und wie folgt gespeichert, verarbeitet und veröffentlicht werden dürfen:

- a) Vor- und Nachname,
- b) Altersklasse,
- c) Club- bzw. Vereinszugehörigkeit,
- d) Spielberechtigung sowie Ergebnisse (Erfolge, Turnierauswertungen, Ranglistenwertungen, usw.)
- e) Geburtsdatum
- f) Zuletzt bekannte Adresse

Die Daten a) bis d) können zum Zwecke von Auswertungen (Erfolge, Turnierauswertungen, Ranglistenwertungen, usw.) gespeichert, verarbeitet und veröffentlicht werden.

Zum Zweck der Identifikation von Personen, Erstellung der Ranglistenkarten, Berechnung der Altersklasse und Prüfung der Spielberechtigung, können die Daten a) bis f) innerhalb der Mitgliederverwaltungen und Ranglistenstellen der Landesverbände gespeichert, verarbeitet aber unveröffentlicht ausgetauscht werden.

Zum Zwecke des Nachweises werden die oben genannten Daten auch nach Austritt weiter gespeichert.

Personen haben das Recht auf Auskunft der zu ihrer Person gespeicherten Daten und bei Unrichtigkeit auf deren Berichtigung. Weiterhin haben Sie das Recht, auf expliziten gesonderten Antrag ihre Daten nach Austritt löschen zu lassen, soweit nicht andere Regelungen (gesetzliche Pflichten, Nachweispflicht o.ä.) diesem widersprechen.

22. Inkrafttreten

Die neue, überarbeitete Sportordnung der DBU tritt mit Beschluss des Vorstands der Deutschen Bowling Union e.V. DBU mit Wirkung zum [01. Juli 2010 in Kraft und wurde von der Hauptversammlung am 27.02.2010 genehmigt.](#)