

Regelwerk der Hobbybowler

0. Präambel

Die vom Bowl Play Leipzig ausgeschriebenen Ligen stehen allen interessierten Personen offen und bedürfen keiner Mitgliedschaft. Als Voraussetzungen gelten ein gemeinsames sportliches Spielvergnügen unter Einhaltung von Achtung und gegenseitiger Rücksichtnahme. Die Entscheidung bei eventuell auftretenden Problemen obliegt der Ligaleitung bzw. dem Centermanagement, die dort getroffenen Entscheidungen sind bindend.

1. Mannschaften

- 1.1** Eine Mannschaft kann in einer Saison maximal 10 Spieler (inkl. eines Blindspielers) einsetzen. Der Einsatz eines neuen Spielers ist am letzten Ligaspieltag (auch bei Vorspiel) nicht möglich. Es darf kein Spieler eingesetzt werden, der in der laufenden Saison bereits in einem anderen Team der gleichen Liga gespielt hat.
- 1.2.** Für fehlende (auch mehrere) Spieler kann lediglich ein Blindspieler mit 120 Pins pro Spiel (Modus No Tap 150 Pins) gewertet werden. Jedoch muss das Preisgeld für das gesamte Team gezahlt werden, damit der Anspruch auf einen ausgelobten Preis nicht erlischt.

2. Spielbetrieb

- 2.1.** Ein Spieltag beginnt zur in der Ausschreibung angegebenen Uhrzeit. Ein früherer oder späterer Beginn ist nur in Abstimmung beider Teams gemeinsam möglich. Trifft ein Team verspätet ein muss es eventuell ohne Einspielzeit auskommen. Hat der Gegner das Spiel planmäßig begonnen steigt das verspätete Team in den aktuell laufenden Frame ein, bereits abgeschlossene Frames werden mit 0 gewertet, ein Nachholen ist nicht zulässig.
- 2.2.** Jeder Spieltag kann vorgespielt und nur mit Zustimmung des gegnerischen Teams sowie der Ligaleitung innerhalb von zwei Wochen nachgespielt werden! Vorspiele sollen die Ausnahme bleiben und sind auf den nächsten Spieltag beschränkt, darüber hinausgehende Vorspiele bedürfen der Zustimmung der Ligaleitung. Ein gemeinsam absolviertes Vorspiel kommt dem Sinn einer Liga am nächsten. Das Vorspiel muss vom gesamten Team getätigter werden, einzelnen Spieler dürfen nicht vorspielen.
Jedes Vorspiel muss mindestens 2 Tage vor dem geplanten Termin schriftlich der Ligaleitung und dem gegnerischen Team angekündigt werden. Wird diese Frist unterschritten, bedarf es der Genehmigung der Ligaleitung bzw. des Centermanagements. Ausschließlich das beantragenden Team ist für die rechtzeitige Information und Reservierung der Bahnen zuständig.
- 2.3.** Grundsätzlich gibt es in den Ligen **KEIN NACHSPIEL** (siehe dazu Punkt 2.2.). Ist eine Absage, wegen **Krankheit oder beruflicher Verpflichtung** unumgänglich, ist diese bis spätestens zwei Stunden vor dem offiziellen Spielbeginn der Ligaleitung und dem gegnerischen Team anzusegnen. Die Ligaleitung entscheidet über ein mögliches Nachspiel, welches dann bis zum nächsten Spieltag absolviert werden muss. Erscheint ein Team, ohne vorgespielt zu haben, nicht zum Spieltag wird das Spiel mit 0 Punkten als verloren gewertet! Das Preisgeld muss dennoch entrichtet werden, ansonsten erlischt der Anspruch auf einen ausgelobten Preis.
Bei höherer Gewalt kann ein schriftlicher begründeter Antrag (per E-Mail) für ein Nachspiel bei der Ligaleitung eingereicht werden. Ausschließlich Ligaleitung bzw. Center-Management (nicht der Counter) entscheiden abschließend über den Antrag. Über die Entscheidung werden das beantragende Team und der jeweilige Gegner per E-Mail informiert. Bei der Anmeldung zur Liga ist verpflichtend eine E-Mail-Adresse anzugeben.
- 2.5.** Scheidet ein Team (egal aus welchem Grund) vorzeitig aus einer Liga aus, hat es keinen Anspruch auf den ausgeschriebenen Preis! Alle Spiele des ausscheidenden Teams werden in der aktuellen Spielrunde mit 0 Punkten gewertet und dem Gegner die Punkte zugesprochen, vollständig absolvierten Spielrunden bleiben unverändert. Sollten sich dadurch mehrere „Blindspiele“ ergeben kann die Liga mit einem neuen Schlüssel weitergeführt werden. Bei Neuansetzung in der ersten Spielrunde werden die bisher erzielten Ergebnisse in den neuen Spielplan übernommen. Erfolgt die Neuansetzung nach einer abgeschlossenen Spielrunde werden die bisher erzielten Punkte und Pins in die Neuansetzung übernommen.
- 2.6.** Die Auswechselung eines Spielers am laufenden Spieltag ist nach Beendigung eines Spieles möglich. Wird eine Auswechselung während eines laufenden Spieles notwendig, muss der neuen Spieler im aktuellen Frame weiterspielen, der ausgewechselte Spieler kann an diesem Spieltag nicht erneut eingesetzt werden. In der Schnittliste wird das Spiel für den beginnenden Spieler gewertet.
- 2.7.** Die Ligatabelle ergibt sich aus den erzielten Punkten, danach der erspielten Pins und der besseren Serie. In der Einzelwertung für den besten Spieler bzw. beste Spielerin sind mindestens 50 Prozent der maximal möglichen Spiele zu absolvieren.
- 2.8.** Abweichungen zu diesen Punkten werden in der jeweiligen Ausschreibung geregelt.

Regelwerk der Hobbybowler

3. Spielverlauf

- 3.1. Fairerweise sollte jedem Spieler die Möglichkeit für einen konzentrierten Wurf gegeben werden. Dabei gilt die Regel rechts vor links bzw. wer zuerst am Anlauf steht, darf auch zuerst werfen! Somit besteht Wartepflicht für die rechte und linke Nebenbahn, bis der Spieler seinen Wurf ausgeführt hat.
- 3.2. Wird ein Pin (oder mehrere) durch einen technischen Fehler nicht aufgestellt, muss die Reset-Taste gedrückt werden, damit die Pins neu aufgestellt werden! Grundsätzlich zählt der Pinfall, der nach Abgabe eines Wurfes erzielt wurde. Im sportlichen Sinne sollten alle auftretenden Fehler korrigiert werden.
- 3.3. Bei Anzeige eines falschen Ergebnisses ist dies sofort der Ligaleitung oder dem Counter anzuzeigen, damit eine Korrektur erfolgen kann. Bei Vor- oder Nachspiel ist die vorgenommene Korrektur auf dem Spielzettel einzutragen.
- 3.4. Wird der Anwurf auf der „falschen“ Bahn ausgeführt, ist der Anwurf auf der korrekten Bahn zu wiederholen. Das durch den fehlerhaften Wurf eingetragene Ergebnis ist zu korrigieren.
- 3.5. Die Foullinie darf in keinem Fall absichtlich ausgelöst werden, um sich dadurch einen Vorteil zu verschaffen. Sollte dies trotz Hinweis wiederholt geschehen, kann das Team vom Ligabetrieb ausgeschlossen werden.
- 3.6. Die erspielten Ergebnisse sind nach jedem Durchgang im Spielformular korrekt, ordentlich und leserlich einzutragen. Die Richtigkeit der Aufzeichnungen ist von beiden Spieldüchtern bei Beendigung des Spieltages auf dem Spielformular per Unterschrift zu quittieren. Das Spielformular ist ein offizielles Dokument und kann nach Unterschrift nicht mehr verändert werden. Rechenfehler gehen zu Lasten der beteiligten Mannschaften.
Wird dem Counter oder der Ligaleitung kein Spielzettel übergeben oder geht verloren und der Spielstand kann nicht rekonstruiert werden, ist das betreffende Spiel zu wiederholen.
- 3.7. Bei Ausfall des Computer während eines Durchgangs und das bis dahin erzielte Ergebnis ist nicht zu ermitteln, muss der betreffende Durchgang neu begonnen werden. Korrekt abgeschlossenen Durchgänge sind davon nicht betroffen.
- 3.8. Bei groben oder wiederholten Regelverstößen, obliegt es der Ligaleitung Spiele auch nachträglich zu annullieren, bzw. einzelne Teams zu disqualifizieren.

4. Rechtsangelegenheiten

- 4.1. Einsprüche gegen eine Wertung oder einzelner Ergebnisse sind schriftlich (per E-Mail) binnen 7 Tagen nach dem Spiel bei der Ligaleitung geltend zu machen. Die Ligaleitung und das Centermanagement entscheiden in letzter Instanz innerhalb einer Woche (nach Eingang) über den Einspruch. Die getroffene Entscheidung wird dem Einsprechenden unter Angabe der Gründe schriftlich mitgeteilt.
- 4.2. Die zum Saisonabschluss ausgereichten Preise sind bis maximal 90 Tage nach dem offiziellen Abschluss einer Liga geltend zu machen. Nach Ablauf dieser Frist fallen alle nicht abgerufenen Preise unwiderruflich an den Veranstalter Bowl Play Leipzig zurück.
- 4.3. Mit Eintritt in eine Liga werden das vorliegende Regelwerk und die jeweilige Ausschreibung akzeptiert. Die Teilnehmer stimmen gleichzeitig der namentlichen Veröffentlichung der Resultate sowie ggf. Bildern auf der Homepage des Bowl Play Leipzig zu, ohne das es einer gesonderten Einwilligung bedarf.
- 4.4. Änderungen im Reglement treten erst mit dem Neustart der Liga in Kraft. Für einzelne Ligen können im Bedarfsfall Zusatzregelungen erlassen werden. Sind Änderungen unvermeidlich, müssen diese einer laufenden Liga mindestens vier Wochen vor Inkrafttreten schriftlich angezeigt werden.

Mit dem Einverständnis beider Mannschaften **und** der Ligaleitung können bei Unklarheiten auch andere gesonderte Einzelfallentscheidungen getroffen werden. Spaß soll's machen, spielt also bitte fair!

„Gut Holz!“ – Eure Ligaleitung