

SVENSKA BOWLINGFÖRBUNDET

Regler för bowlingspel

Innehåll

Spelregler

- § C 1 Protokollföring
- § C 2 Spelsätt
- § C 3 Giltigt/ogiltigt slag
- § C 4 Käglor, kägelfall
- § C 5 Spel på fel bana
- § C 6 Övertramp
- § C 7 Maskinfel
- § C 8 Provisorisk ruta

Utökade spelregler

- § C 9 Klot
- § C 10 Uppträdande vid tävlingsspel
- § C 11 Hjälpmedel
- § C 12 Tävlingsområde
- § C 13 Tävlingsdräkt
- § C 14 Doping och i övrigt förbjudna preparat
- § C 15 Straffåtgärder

Bilagor

- Bilaga I:1
- Bilaga I:2
- Bilaga II

Senaste ändringarna

<u>Ändring</u>	<u>Datum</u>	<u>Ärende</u>
Generellt	2024-01-26	Bytt förekomster av worldbowling.org till bowling.sport
Generellt	2024-01-26	Bytt förekomster av WTBA till IBF
§ C 9, p 5.3	2024-01-26	Nytt adress till godkända produkter
§ C 11	2024-01-26	Nytt namn på paragrafen
§ C 11, p 3	2024-01-26	Ny punkt
§ C 13, p 2	2024-01-26	Lagt till krav på bowlingskor
§ C 9, p 3.2	2021-10-28	Krav om hand över x-märkning borttagen
§ C 9, p 3	2021-07-01	Tummen måste befinna sig i tumhålet
§ C 9, p 3.2	2021-07-01	Ny punkt
§ C 15	2021-07-01	Strafftext flyttat till respektive paragraf

Varje tävling i bowling av allmän och officiell natur ska spelas och ledas i full överensstämmelse med följande regler och bestämmelser. Dispensansökan om undantag från dessa regler behandlas av SvBF genom dess Tävlingskommitté.

§ C 1 Protokollföring

1. En bowlingserie omfattar tio protokollrutor (fortsättningsvis benämnd ruta). Varje ruta är upptill indelad i två mindre delrutor. En spelare slår två slag i var och en av de första nio rutorna om inte en strike erhållits. I tionde rutan slår spelaren ett tredje sk bonuslag om en strike eller spärr erhållits. Varje ruta ska helt färdigspelas innan nästa spelare kan spela.

Bana	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	X	/	○	-	Seriep	Resultat
3	X	8 /	F 9	X	X	⑥ 3	9 -	8 1	7 /	7 /	8				146	146
	20	30	39	65	84	93	102	111	128	146	3	3	1	3		
4	8 F	6 /	X	X	X	X	⑧ -	8 /	X	X X X					222	368
	8	28	58	88	116	134	142	162	192	222	8	2	1	1		

2. En **strike** är gjord när alla tio kägglor slås ner med rutans första slag. En strike markeras med ett kryss (x) i rutans vänstra delruta. För strike erhåller man tio poäng plus antalet kägglor som slås ner i spelarens två nästkommande slag. Summeringen av rutans resultat sker alltså först när spelaren utfört ytterligare två slag. Tolv strike i följd i samma serie ger maximala 300 poäng.
3. En **spärr** är gjord när alla kvarvarande kägglor slås ner i protokollrutans andra slag. En spärr markeras med ett diagonalt streck (/) i protokollrutans högra delruta. För spärr erhåller man tio poäng plus antalet kägglor som slås ner i spelarens nästkommande slag. Summeringen av rutans resultat sker alltså först när spelaren utfört ytterligare ett slag.
4. Om inte strike erhållits markeras antalet kägglor som spelaren slår ner i sitt första slag i rutans vänstra delruta och om inte en spärr erhållits markeras antalet kägglor som spelaren slår ner i sitt andra slag i den högra delrutan. Om ingen kägla slås ner markeras detta med ett vågrätt streck (-) i aktuell delruta. Om inte samtliga kägglor slagits ner efter två slag summeras rutans resultat omedelbart. För varje fallen kägla erhålls en poäng.
5. Ett **genomslag** är gjord då det efter första slaget återstår en

⑦	⑧	⑨	⑩
	④	⑤	⑥
		②	③
			①

 kägelpuppställning där kägla 1 har fallit och minst en kägla som står mellan eller rakt framför två eller fler kvarstående kägglor fallit, tex 7-9, 3-10 eller 5-6. Genomslag markeras i vänstra delrutan genom att en ring omsluter den siffra som anger antalet fallna kägglor.

6. En **miss** är gjord när spelaren varken slår strike eller spärr, utom då kägorna som står kvar efter första slaget bildar ett genomslag.

Kommentar: Även då detta inträffar i tionde rutans tredje delruta ska det i sammanräkningen anges som miss.

7. Ett **övertramp** markeras med ett (F) i aktuell delruta där övertramp gjorts. För övertramp erhålls inga poäng oavsett kägelfall.

Kommentar: För definition av övertramp, se § C 6.

- 8 Protokolls korrekthet

8.1 Spelare/protokollförare ska noga föra protokoll i enlighet med förbundets tävlingsbestämmelser. Spelare ska också kontrollera att protokollföring av eget resultat är korrekt och, därefter underteckna protokoll samt överlämna det till tävlingsledaren. Om automatisk resultatredovisning, sk "autoscore" används åligger spelare/protokollförare att kontrollera att automatiskt- och manuellt fört protokoll överensstämmer.

8.2 Då resultat i automatiskt och manuellt fört protokoll **inte överensstämmer** och det finns oklarheter om vilket som är det korrekta är det resultatet i det manuellt förda protokollet som anses vara korrekt.

8.3 Då hela eller delar av manuellt fört protokoll **inte ifyllts**, anses det automatiskt ifyllda protokollet vara korrekt.

9. Uppenbara misstag i protokollföringen eller misstag i beräkningar vid tävlingar, måste korrigeras av en ansvarig tävlingsfunktionär omedelbart efter upptäckten av misstaget. Tivvelaktiga fall ska avgöras av tävlingsledningen.

§ C 2 Spelsätt

Tävling i bowling spelas på en eller flera banor. En serie kan antingen spelas så att hela serien slås på samma bana, Europeiskt spelsätt, eller så att två närliggande banor används för en serie, då man byter banor efter varje ruta, Amerikanskt spelsätt.

En, två eller flera kan spela samtidigt på en bana eller på ett banpar. Spelar två eller flera på samma bana eller banpar ska var och en av dem spela i tur och ordning. Varje spelare ska alltid slå tionde rutans eventuella extraslag omedelbart efter denna rutas andra slag, innan nästa spelare påbörjar spel i tionde rutan.

1. **Amerikanskt spelsätt (AM).** Vid AM ska samtliga slag i tians ruta spelas på den bana där första slaget i denna ruta slogs. Det finns flera typer av AM:
 - **Singles.** Förekommer främst vid finalspel i individuella tävlingar och mästerskap.
 - **2-manna.** Förekommer vid seriespel, DM, SM och internationella mästerskap samt vid kvalspel i individuella tävlingar. När serien är färdigspelad byter man banpar, vanligtvis till banparet höger om det tidigare banparet. Vid seriespel med AM finns särskilt flyttschema.

- **3-manna.** Förekommer vid en del nationella tävlingar och dessutom vid internationella mästerskap, tex EM och VM
 - **5-manna.** Förekommer främst vid internationella mästerskap och liknade tävlingar.
2. **Europeiskt spelsätt (EU).** Förekommer vid seriespel och vissa individuella tävlingar. Vid EU spelar två spelare samtliga slag i en serie på samma bana. När serien är färdigspelad byter man bana, vanligtvis till banan höger om den tidigare banan. Vid seriespel med EU finns särskilt flyttschema.
 3. **Bakers spelsätt (Bakers).** I lagtävlingar med 3-mannalag kan Bakers spelsätt förekomma. Ett gemensamt protokoll förs, där spelarna turas om att slå var tredje *ruta*. Bakers kan även spelas med två, fyra eller fler lagmedlemmar. Spelarnas turordning kan ändras vid varje series början.
 4. **Scotch Double (Scd).** Vanligast förekommande vid mixed-tävlingar där dam och herre spelar i 2-mannalag. Ett gemensamt protokoll förs, där spelarna turas om att slå vartannat *slag*. Damen påbörjar varje serie. Scd kan även spelas med spelare av samma kön och då får också spelarnas turordning ändras vid varje series början.

Kommentar: *Utförligare beskrivning av spelsätten finns i kapitlets bilaga.*

§ C 3 Giltigt/ogiltigt slag

1. Ett verkligt slag påbörjas då klotet lämnar spelarens hand och passerar övertrampslinjen mot banan.
2. Ett verkligt slag pågår tills dess att samma eller nästa spelare står på ansatsen färdig att slå ett nytt slag – eller tills dess att klotet kommit tillbaka på klotreturen om det utgör kortare tidsperiod.
3. Varje slag som spelare utfört ska räknas såvida det inte förklarats vara ett ogiltigt slag. Ett slag ska förklaras ogiltigt om något av nedanstående fall inträffar. Kägorna reses då på nytt och slaget görs om sedan anledningen till ogiltigförklaringen undanröjts.
 - a) Om spelaren spelar ut klotet och anmälan innan klotet passerat en tänkt linje genom 1:ans kägla görs om att en eller flera käglor saknas i uppställningen. Anmälan kan göras av spelaren, medtävlare eller tävlingsfunktionär. Tävlingsledare har rätt att beordra nytt slag även om anmälan inte skett av annan person. Påpekande måste dock göras innan nästa slag utförs på samma bana.
 - b) Om en spelare störs eller hindras – genom fysisk kontakt av annan person eller rörligt föremål – efter det att spelaren påbörjat sin ansats t.o.m. det att denne släppt klotet kan spelaren antingen godta det resulterande kägelfallet eller begära att käglorna reses för ett nytt slag.
 - c) Om käglorna rubbas eller slås omkull på något annat sätt medan spelaren utför ett slag och innan klotet har nått fram till käglorna.

- d) Om ett klot kommer i beröring med något främmande, hindrande föremål på banan.
- e) Spel på fel bana. Se även § C 5.

§ C 4 Käglor, kägelfall

1. Beträffande käglor och dess beskaffenhet, regleras detta i Kap B.
2. Käglor felaktigt placerade
Spelaren är skyldig att förvissa sig om att uppställningen är riktig. Spelaren kan innan slaget utförs begära att orätt placerade käglor ställs om (omresning). I annat fall anses spelaren ha godkänt uppställningen. Spelare har rätt till två omresningar per serie. Önskar spelaren fler omresningar under en serie kan detta endast ske med tillstånd av tävlingsledare – eller om sådan saknas, av motståndare.
3. Giltigt slag och kägorna anses falla
 - a) Om kägla slagits omkull av klotet – eller annan kägla som studsar tillbaka från sidobalkarna, bakre stoppdynan eller vilande kägleraka.
 - b) Om det efter klotsläppet upptäcks att en eller flera käglor står fel, utan att någon saknas, ska antalet nedslagna käglor räknas och slaget anses giltigt.
 - c) Kvarstående käglor efter första slaget får inte rubbas även om kägelningsmaskinen flyttat kägla.
 - d) Kägla som slagits omkull och förblir liggande på banan eller i bomrännans hela längd eller lutar så att de vidrör sidobalkarna anses som fallna. De **måste** tas bort innan nästa slag slås.
 - e) En förstörd kägla medför ingen ändring i spelarens poängtal. Antal fällda käglor räknas, varefter den förstörda kägla ersätts.
4. Giltigt slag men fällda käglor ska inte räknas:
 - a) Om käglor slås ned av ett klot som lämnar banan innan det nått fram till kägorna.
 - b) Om käglor slås ned av ett klot som studsar från bakre stoppdynan.
 - c) Om kägla slagits omkull av annan kägla som studsar tillbaka från kägleraka i rörelse.
 - d) Slås en kägla omkull av kägelningsmaskinen ska den inte räknas. Kägla måste åter sättas upp på den plats där den ursprungligen stod.

Kommentar: *Med ursprunglig plats avses den plats där kägla stod före slaget. Vet man inte vilken kägla det gäller ställs den upp på den*

kägelplatta som bedöms varit närmast den plats som kägglan stod på då kägeln resningsmaskinen rev den .

- e) Kägglor som slås ut från banan, studsar tillbaka och blir stående på banan räknas som stående kägglor.
 - f) Om övertramp (se § 6) gjorts ska ingen av de kägglor som slagits ned vid detta slag räknas.
5. Tekniska problem
- 5.1 Om en kägla bryts av eller på annat sätt illa skadas under tävling, ska den genast ersättas med annan kägla, som ifråga om vikt och beskaffenhet så nära som möjligt överensstämmer med kägglorna i den kägelpåse som används. Tävlingsledningen ska fungera som domare i alla ärenden rörande ersättandet av kägglor.
 - 5.2 Om kägelmaskinen river ner stående kägglor eller inte reser samtliga de kägglor som står kvar efter det först utförda slaget, ska manuell resning ske av den eller dessa kägglor.
 - 5.3 Om spelare efter att ha slagit sitt första slag i rutan, får kägglor kvar och maskinen vid detta tillfälle stannar på grund av maskinfel, ska spelaren om den ursprungliga kvarvarande kägelpåsen inte förändrats, fortsätta spela sitt andra slag mot den kvarvarande uppställningen även om en viss tidsrymd gått sedan maskinen stannat och åter satts i funktion.

§ C 5 Spel på fel bana

1. Seriespel
Vid spel på fel bana förklaras samtliga utförda slag för "döda" även om mer än en spelare utfört ett giltigt slag på fel bana. Spelare som har spelat på fel bana måste spela om rutan på rätt bana, såtillvida inte samtliga fyra spelare spelat varsin ruta (eller fler) på fel bana. Då förklaras slagen giltiga, halvspelade rutor färdigspelas och därefter fortsätter spelet på rätt banor.
2. Tävlingsspel
Vid spel på fel bana förklaras utförda slag för "döda" om misstaget upptäcks innan nästa spelare på samma bana utfört något giltigt slag. Spelaren som har spelat på fel bana måste spela om rutan på rätt bana. Om nästa spelare på samma bana slagit sitt förstaslag så förklaras slagen giltiga. Halvspelade rutor färdigspelas och därefter fortsätter spelet på rätt banor.
3. I en singelturnering, där en spelare vanligtvis slår två rutor i följd, när det är hans tur, och en av spelarna har spelat sina två rutor på fel banor, förklaras dessa slag för "döda" och spelaren måste spela om dessa slag på de rätta banorna. Detta gäller, såvida nästa spelare ännu inte har utfört något korrekt slag, när misstaget upptäcks. Om misstaget inte upptäcks innan nästa spelare har slagit, förklaras slagen giltiga och därefter fortsätter spelet på rätt banor.

§ C 6 Övertramp

1. Medan ett verkligt slag pågår får spelaren inte med någon del av sin kropp komma över på andra sidan övertrampslinjen och beröra denna, banan eller något som helst annat fast eller rörligt föremål, som befinner sig bortom övertrampslinjen. Sker detta har övertramp ägt rum, varvid kägelfallet inte får räknas och ej heller slaget göras om. Kägglorna reses på nytt efter varje övertramp. Till övertrampslinjen räknas även linjens förlängning över klottrännor, sidobalkar, pelare och väggar.
2. Om främre delen av en fot befinner sig på andra sidan övertrampslinjen medan bakre delen av samma fot vilar på ansatsbanan räknas detta som övertramp, även om fotens främre del inte berör övertrampslinjen eller banan.
3. Alla ingrepp för att hindra en spelare för att göra övertramp är förbjudna.
4. Efter att en spelare släppt sitt klot är det tillåtet men ej nödvändigt att beträda ansats tillhörande banan närmast till höger eller vänster om den bana varpå spelaren nyss släppte sitt klot **om detta inte innebär störning för andra spelare** som har rätt till en bana ledigt på varje sida under sin ansats.

Vid störning av annan spelare eller vid förflyttning i sidled längre än till de intill liggande banorna räknas detta som olämpligt uppträdande och kan bestraffas med tillsägelse, varning och därefter poängavdrag i hela den aktuella rutan.

5. Övertrampskontroll
 - 5.1 Inga protester kan göras mot automatisk övertrampskontroll annat än i det fall det kan bevisas att denna inte fungerat ordentligt.
 - 5.2 Om den automatiska övertrampskontrollen tillfälligt råkar ur funktion ska tävlingsledningen utse övertrampsdomare eller anmoda de officiella protokollförarna att kontrollera övertramp under den tid apparaten är ur funktion.
 - 5.3 Om den automatiska övertrampskontrollen är ur funktion eller övertrampsdomaren inte observerat påstått övertramp ska övertramp noteras om det är uppenbart för:
 - båda lagledarna
 - minst en spelare från vardera laget som tävlar på banpar där övertrampet skett
 - officiell protokollförare eller tävlingsledare
 - 5.4 Övertrampsdomarens beslut kan inte överklagas annat än av tävlingsledaren i de fall där bevisligen misstag förelegat.

- 5.5 Övertrampsdomare ska placeras så att denne har obehindrad sikt över de övertrampslinjerna som ska övervakas. Inga åskådare får störa eller hindra honom medan tävling pågår.

§ C 7 Maskinfel

Om vid maskinell resning ett svårare maskinfel skulle uppstå på en bana där sanktionerat tävlingsspel tävling pågår, kan spelet avslutas på annan bana eller banpar. Ett avbrutet spel ska fortsätta från avbrottspunkten. Om ett fel av ovan nämnt slag inträffar vid tävling kan, för att tävlingen ska kunna slutföras, spelet på den stoppade banan överflyttas till annan bana, även om spelarna tidigare spelat på den berörda banan. Detta förutsätter att det inte finns reservbanor.

§ C 8 Provisorisk ruta

1. Om anmärkning mot övertramp eller kägelfall gjorts och fallet inte omedelbart kan avgöras ska spelaren slå ett provisoriskt slag eller spela en provisorisk ruta.
2. Om anmärkningen gäller **första** slaget i en ruta ska spelaren fullborda sin ruta och därefter **omedelbart** spela en ny fullständig ruta, såvida inte frågan gäller om spelaren bör tillgodoräknas poäng för strike eller mindre antal kägglor än de som fällts. I detta fall ska den eller de kägglor som enligt anmärkningen skulle ha fällts lagstridigt, åter ställas upp och spelaren anmodas göra ett nytt slag.
3. Om anmärkningen gäller **andra** slaget ska spelaren slå ett provisoriskt slag mot samma kägelpuppställning som fanns vid tillfället ifråga. Protokoll upprättas för båda poängtal i den ruta där ett provisoriskt slag förekommit.
4. Ärendet remitteras sedan vid tävlingar till tävlingsledningen och vid seriematch till Seriekommittén.

§ C 9 Klot

1. Klotkontroll
 - 1.1 Spelares klot ska klara kontroll avseende dimensioner, mått, vikt och utseende som stadgas i Kapitel B. **Spelare är själv ytterst ansvarig för att dennes klot uppfyller dessa krav.**

Om det vid kontroll upptäcks att klot inte uppfyller vad som stadgas, ska klotet och slagen poäng diskvalificeras. SvBF och SDF till vars spelares förening tillhör ska underrättas i upprättad rapport.

Spelare som vid sanktionerad tävling, använder klot som tidigare har underkänts och som fortfarande inte är godkänt avstängs från allt tävlingsspel i sex månader.



- 1.2 Vid tävlingsspel ska spelaren på anmodan av tävlingsledning eller SvBF-representant uppvisa sina klot för kontroll.

Spelare som undanhåller klot från kontroll

- **före** spel, tillåts inte att starta tävlingsspel.
- **efter** spel, diskvalificeras från tävlingen och slagen poäng nollställs. Spelare avstängs dessutom från allt tävlingsspel i sex månader.

SvBF och SDF till vars spelares förening tillhör ska underrättas i upprättad rapport.

2. Ett eller flera klot får av spelare användas vid tävling.
3. Grepp
Om ett klot har tumhål måste spelarens tumme befinna sig i tumhålet vid klotsläppet.

Om spelare bryter mot reglerna bestraffas denne med noll (0) kägelpoäng i aktuell serie.

4. Spelaren ska anpassa sina i spel varande antal klot till klotreturens kapacitet.
5. Förändring av klots yta
- 5.1 Tävlingsspel **utan** begränsning i antal klot
- 5.1.1 Det är tillåtet att förändra klotets yta under all officiell inspelning. Detta under förutsättning att klotet rentorkas efteråt samt att förändring utförs;
- för hand med, enligt punkt 5.3, godkänd polerings- eller rengöringsprodukt
 - utanför tävlingsområdet
 - utan att fördröja spelarens nästkommande tävlingsslag
- 5.1.2 Det är inte tillåtet att under tävlingsspel (i eller mellan serier) förändra ytan på de klot som används i tävlingen. Det är inte heller tillåtet att under tävlingsspel rengöra klotets yta med annat än torr trasa eller motsvarande.
- 5.1.3 Är tävlingen indelad i olika block är det tillåtet att förändra ytan mellan blocken.
- 5.2 Tävlingsspel **med** begränsning i antal klot
Förutom vad som anges i punkt 5.1 är det tillåtet att under pågående tävlingsspel förändra klotets yta **mellan** serier.

- 5.3 En fullständig och uppdaterad lista på godkända produkter finns på www.bowl.com/equipment-specifications/ball-cleaners under länken *Approved Cleaners*. Slip/polermaterial i fast form (slipdynor och liknande) som inte släpper ifrån sig partiklar är också tillåtna.

Det är **inte** tillåtet att använda sandpapper (sandkorn lossnar), eller produkter som finns under rubriken Non-Approved Cleaners.

Kommentar: *Spelare bör uppmärksamma att det i andra länder kan finnas lokala regler som inte ansluter till IBF:s och/eller de svenska reglerna.*

Spelare som bryter mot regeln under pågående serie bestraffas med noll (0) kägelpoäng i aktuell serie.

Spelare som bryter mot regeln under officiell inspelning, eller mellan serier, inom block av spel, bestraffas med noll (0) kägelpoäng nästkommande serie.

6. Spelarens eget klot får inte utan medgivande från ägaren användas av annan spelare.

§ C 10 Uppträdande vid tävlingsspel

1. Endast tävlingsledaren och tjänstgörande kontrollanter äger rätt att göra anmärkning mot tävlande under pågående tävling.
2. Spelare får inte avsiktligt göra övertramp med avsikt att få fördel av detta.

Om spelare avsiktligt gör övertramp med avsikt att få fördel, ska de nedslagna kägglorna inte räknas. Spelaren får inte heller slå något ytterligare slag i aktuell ruta.

3. Spelare får inte misskreditera tävlingsledare eller annan funktionär, eller på annat sätt uppträda olämpligt eller osportsligt.

Spelare som misskrediterar tävlingsledare eller annan funktionär ska av tävlingsledningen erhålla:

- a) Varning
- b) Utvisning

Spelare som på annat sätt uppträder olämpligt eller osportsligt ska av tävlingsledningen erhålla en **tillsägelse**. Därefter varning och utvisning enligt ovan.

Kommentar: a) *Utvisning kan medföra avstängning av spelaren (RF:s Kap. 14).*

- b) *Sker förseelsen vid seriespel ska avstängning från fortsatt spel även gälla dubbelmatch i samma omgång och rapport av förseelsen ska då också avges till SK via SDF. En spelare som tagits av banan av någon av dessa orsaker kan ersättas – **vid nästa series början** av avbytare. Vid seriespel av nominerad avbytare.*
- c) *Varning och utvisning ska alltid rapporteras av tävlingsledaren till SDF.*
- d) *Medvetet fusk med protokollföring medför alltid omedelbar utvisning utan föregående varning.*
- e) *Tävlingsledare äger rätt att tillfälligt avbryta spel vid uppenbart olämpligt uppträdande av publik eller del därav.*

4. Tidsram

Tävling ska vara avslutad inom angiven tidsrymd. En spelare som är klar att spela på en bana har följande rättigheter och skyldigheter:

- 4.1 Spelaren kan endast kräva företräde framför spelaren som spelar på banan omedelbart till vänster.
- 4.2 Spelaren ska lämna företräde endast för spelare som spelar på banan omedelbart till höger.
- 4.3 Alla spelare ska vara klara till att spela när det är dennes tur. Spelare får inte vänta att slå sitt slag om banorna omedelbart till höger och till vänster är klara.
- 4.4 En spelare har 30 sekunder på sig – efter det att föregående spelare har stigit ner från ansatsen – innan klotet ska ha släppts och ett verkligt slag påbörjats.
- 4.5 Om banpar är mer än fyra rutor bakom övriga vid spel 2 spelare/bana – eller mer än två rutor bakom övriga vid spel 3 spelare eller fler/bana (ej räknat ändbanpar) – ska spelare vid dessa banpar särskilt övervakas.

Om spelare inte fullföljer bestämmelserna kan det bli betraktat som att spelaren fördröjt spelet (Slow bowling). Vid fördröjning av spelet är straffskalan följande:

- a) Första förseelsen – Tillsägelse, ingen bestraffning
- b) Andra förseelsen inom "block av spel" – Varning, ingen bestraffning
- c) Tredje och varje därefter följande förseelse inom "block av spel" – Bestraffning. Spelaren erhåller **INGEN POÄNG I DEN AKTUELLA RUTAN**. Hela rutan ska alltså borträknas även om förseelsen sker i det andra slaget.

- Som "Block av spel" räknas en seriematch eller varje tävlingsstart.
- Om tävling är uppdelad i olika distanser eller slutspel betraktas varje uppdelning som ett "block"
- Utdelade varningar ska inte följa med från ett "block" till ett annat.

§ C 11 Hjälpmedel

1. Ingen får sätta något märke på ansatsen, banan eller göra något som kan skada eller vanställa ansatsen eller banan, eller försätta den i sådant skick att andra spelare hindras från att utnyttja den på normalt sätt.
2. Det är förbjudet att använda:
 - a) preparat på ansats eller på skors glidyta, som förändrar **ansatsens** glidegenskaper, t ex talkpuder, pimpsten, harts och dyligt
 - b) tejp på ansatsen
 - c) flytande medel för att rengöra klot inom tävlingsområdet. Se även § C 9.
 - d) tejp på klotets utsida
3. Puffboll och liknande får användas, dock endast på plats som anvisats av hallpersonalen.

§ C 12 Tävlingsområde

1. Med **tävlingsområde** avses tävlingsbana med tillhörande ansatsområde samt övrigt utrymme räknat från ansatsområdet till närmast bakom belägna fast anordnade åskådarplats.
2. Inom tävlingsområdet får vid tävling och seriematch uppehålla sig:
 - a) spelande lagmedlemmar och nominerad avbytare
 - b) vid lagkonstellationer med fem eller fler spelare – en lagledare/lag
 - c) tävlingsledaren
 - d) protokollskrivare
 - e) eventuella övertrampsdomare
 - f) resultatgivare (vid seriematch endast en, utsedd av hemmalaget)

Kommentar: *Vid seriematch eller annan tävling med nominerade lag har avbytare rätt att röra sig fritt inom tävlingsområde dock utan att inkräkta på utrymme för spelare och funktionärer. Avbytare är underställd samma tävlingsregler som spelande lagmedlem.*

§ C 13 Tävlingsdräkt

1. Tävlanade i nationella tävlingar och seriespel ska vara iförd godkänd tävlingsdräkt.
2. Med godkänd tävlingsdräkt avses
 - a) inom föreningen enhetligt avseende grundfärg och/eller färgkombination
 - b) Överdel: blus/skjorta/tröja med ärm
 - c) Nederdel: kjol/långbyxor/shorts
 - d) Skor avsedda för bowlingspel **ska** användas
3.
 - 3.1 Tävlingsdräkt ska **tydligt** vara försedd med föreningens namn och/eller logotype.
 - 3.2 Spelare som via samarbetsavtal, herr- eller damavtal deltar i annan förenings lag ska bära denna förenings tävlingsdräkt vid spel i Nationella Serien.

Kommentar: *Nederdel får vara blandad kjol/långbyxor/shorts. Vid tävlande internationellt är det landets regler som gäller beträffande klädsel*

4. 4.1 Förening som önskar använda reklam på tävlingsdräkt, ska följa regler enligt *svensk lag* samt enligt *Riksidrottsförbundets stadgar* och *Idrotten vill*. Reklam får inte placeras på sådant sätt att placering – alternativt placering i samband med text/bild, kan väcka anstöt.
- 4.2 Förening kan tillåtas ha olika reklam (individuell reklam) för varje individ. Reklamintäkterna ska alltid oavkortat tillfalla föreningen.

Förening som inte följer bestämmelserna bötfälls med 600:-

5. Önskar deltagare i individuell tävling bära annan klädsel än av förening inregistrerad tävlingsdräkt ska spelaren ha sin förenings skriftliga medgivande med underskrift av ordförande, sekreterare eller kassör. Sådan klädsel ska vara proper och spelarens **hela** namn ska vara tydligt angivet på tröjans/skjortans rygg.
6. Förbundsstyrelsen äger rätt att för speciella spelargrupperingar (t.ex. Team Sweden) godkänna en speciellt framtagen tävlingsdräkt. Denna tävlingsdräkt får inte användas vid DM/SM samt ytterligare av förbundsstyrelsen fastställda tävlingar.
7. Som tävlingssko får endast användas skor vars sula och klack är av sådan beskaffenhet att de inte flagnar av, avger märken på, repar eller skadar ansatsbanan.
8. Anmärkning mot klädsel kan göras av tävlingsarrangör samt SDF. Se även § C 10, p 1.

Kommentar: *Med SDF avses ledamot av SDF-styrelse.*

§ C 14 Doping och i övrigt förbjudna preparat

1. Tillhörighet

- 1.1 SvBF inklusive underorganisationer och dess medlemmar lyder under **Idrottens Dopingreglemente** fastställt av extra RF-stämma i maj 2014 med ikraftträdande 1/1 2015. Detta reglemente är upprättat utifrån World Anti-Doping Code (WADC), som antogs av RS i maj 2015. WADC är styrande för alla internationella och nationella organisationer som har antagit koden.
- 1.2 SvBF inklusive underorganisationer och dess medlemmar lyder dessutom under **IBF Anti-Doping Rules** baserade på WADC.

Brott mot dopingreglerna bestraffas enligt RF:s bestämmelser.

2. Det åligger varje spelare att känna till och följa RF:s och IBF:s dopingregler. De kapitel som i RF:s stadgar behandlar antidoping är Kap 8 §5, Kap 11 §4, Kap 13 samt Kap14 §1. IBF:s dopingregler återfinns på *www.bowling.sport*. Det åligger även varje ledare, funktionär och annan som på något sätt biträder spelare att känna till och följa dopingreglerna, att medverka till att dopingkontroller kan genomföras och att främja en dopingfri idrott. **Spelare är själv ytterst ansvarig för alla ämnen som på något sätt kommer in kroppen, därmed också ansvarig för att förvissa sig om korrekt medicinsk behandling.**
3. Utöver det som regleras av **Idrottens dopingreglemente** och **IBF Anti-Doping Rules** gäller även följande vid deltagande i sanktionerat serie- eller tävlingsspel:

3.1 Spelare får inte röka under block av spel.

- a) Om spelare ertappas med att röka under **pågående serie** bestraffas spelaren med noll (0) poäng i **aktuell** serie.
- b) Om spelare ertappas med att röka **mellan serier**, inom block av spel, bestraffas spelaren med noll (0) poäng i **kommande** serie.

3.2 Spelare får inte konsumera, eller vara påverkad av, alkohol eller illegala droger under block av spel.

Brott mot bestämmelserna medför omedelbar utvisning utan föregående varning. SvBF och SDF till vars spelares förening tillhör ska underrättas i upprättad rapport. Vid grov eller synnerligen grov förseelse kan SvBF utdela ytterligare disciplinära åtgärder.

3.3 Spelarens förening ansvarar för att inte tillåta denne att delta i lagtävling/seriematch i strid mot punkt 3.

Förening som tillåter spelare att delta ett av föreningens lag i strid mot gällande bestämmelser kan bestraffas om spelarens förseelse bedöms som grov eller synnerligen grov.

4. Icke alkoholhaltiga drycker är tillåtna förutsatt att de inte intas inom tävlingsområdet. Tävlingsledaren avgör i varje särskilt fall, hur och var intagandet av dryck får ske.

§ C 15 Straffåtgärder

Där inget annat straff har specificerats utdelas nedanstående bestraffning vid brott mot reglerna i kapitel C:

- a) Första förseelsen – Tillsägelse, ingen bestraffning
- b) Andra förseelsen inom "block av spel" – Varning, ingen bestraffning
- c) Tredje och varje därefter följande förseelse inom "block av spel" – Besträffning. Spelaren erhåller **INGEN POÄNG I DEN AKTUELLA RUTAN**. Hela rutan ska alltså borträknas även om förseelsen sker i det andra slaget.

BESKRIVNING AV AMERIKANSKT SPELSÄTT

Till skillnad från tävling med Europeiskt spelsätt används vid Amerikanskt spelsätt (AM), två intill varandra liggande banor med samma klotretur, för att spela en serie.

Amerikanskt spelsätt förekommer huvudsakligen vid lagtävlingar, individuellt matchspel och stegfinaler.

Lagtävling

Vid AM används alltså två banor med samma klotretur för att spela en serie. Hemmalaget startar på vänster bana. Vid varje ny serie börjar alltid spelaren på vänster bana (se exempel på nästa sida).

Lag A, spelare A1-A3, möter Lag B, spelare B1-B3, på bangrupp 1 - 2.

Lag A är hemmalag.

Spelare A1 startar på bana 1 och spelar förstarutan. Spelare A2 och A3 spelar därefter i tur och ordning sin första ruta på bana 1. Sedan A1 spelat sitt förstaslag, startar B1 på bana 2 och spelar sin första ruta, varefter B2 och B3 fortsätter tills dess samtliga i laget spelat sin första ruta på bana 2.

När båda lagen spelat sin första ruta på respektive bana byter lagen bana och B1 börjar sin andra ruta på bana 1 och A1 börjar sin andra ruta på bana 2 med alla lagmedlemmarna tätt efter. Så fortsätter spelet med banbyte efter varje ruta.

Eventuella extraslag i tiars ruta spelas klart på samma bana.

Spelare A3 avslutar alltså sin första serie på bana 2 och spelare B3 på bana 1.

Byte av banpar sker efter avslutad serie.

En viktig regel för spelare 1 är. Börja aldrig ny ruta förrän sista man i laget spelat färdigt föregående.

Individuell tävling

Vid tävling, man mot man, med endast 1 man per bana är tillvägagångssättet något annorlunda (se exempel på nästa sida).

Spelare A spelar ruta 1 på bana 1.

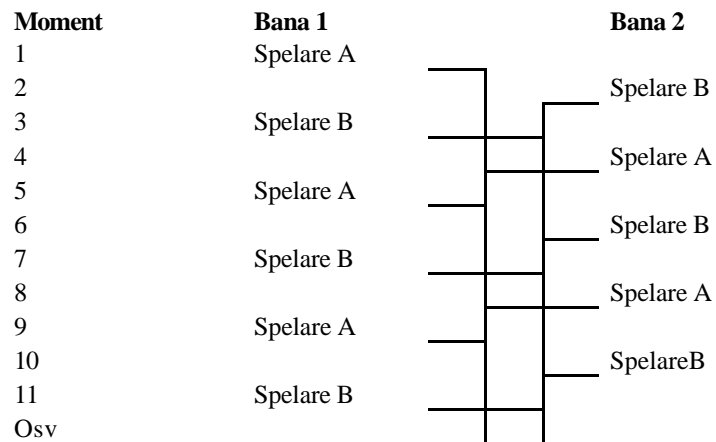
Spelare B spelar ruta 1 på bana 2 och fortsätter direkt med ruta 2 på bana 1.

Därefter spelar A ruta 2 på bana 2 och fortsätter direkt med ruta 3 på bana 1.

Detta innebär att spelarna fullgör 2 rutor i sträck men med banskifte mellan varje ruta.

Vid stegfinaler, där man slår ut varandra underifrån, brukar regeln tillämpas att den som ligger före på stegen får välja om han vill börja eller vänta. Vanligast är dock att arrangören bestämt att den som ligger före börjar och därmed spelar 10:e rutan sist.

A. Spelordning vid amerikanskt spelsätt individuellt

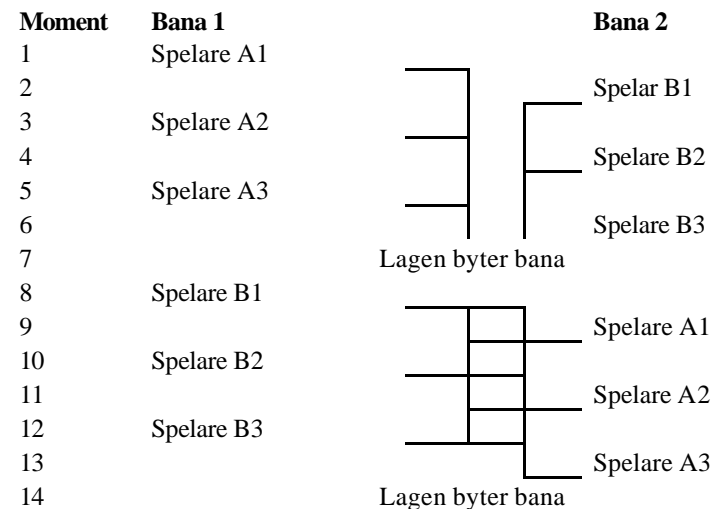


	↓	↓	↓	↓	↓		↓	↓	↓	↓	↓	↓
A	1	2	3	4	5		1	2	3	4	5	6
	9 /	x	x	9 /	9 /		x	x	9 /	9 /	x	x
	20	49	69	88			29	49	68	88		
	Mom 1	Mom 4-5	Mom 8-9				Mom 2-3	Mom 6-7	Mom 10-11			

- a) Byte av banpar sker efter avslutad serie
- b) Bonuslag i ruta 10 sker på samma bana

Anm: Stegfinaler spelas på samma banpar

B. Spelordning vid amerikanskt spelsätt 3-mannalag



	↓	↓		↓	↓
Spelare A 1	1	2		1	2
	9 /	X		x	9 /
Spelare A 2	1	2		1	2
	x	x		9 /	x
Spelare A 3	1	2		1	2
	9 /	X		x	9 /
	Mom 1-3-5	9-11-13		Mom 2-4-6	8-10-12

- a) Byte av bana sker efter varje ruta lagvis
 - b) Byte av banpar sker efter avslutad serie
 - c) Bonuslag i ruta 10 sker på samma bana
- Anm. När spelare A1 har slagit sitt första slag, slår spelare B1 omedelbart sitt 1:a slag

BAKERS SPELSÄTT

Bakers spelsystem är en form av lagspel där lagresultatet totalt sett hela tiden växer fram på protokollet. I Bakers spelsystem behöver man inte summera olika spelares delsiffror utan slutresultatet i serien är lagets resultat.

Detta spelsystem kan användas för 2-3-4- och 5-mannalag.

Spelet tillgår så att varje lagmedlem spelar en ruta i en gemensam serie. Man går runt på antalet lagmedlemmar tills en serie är färdigspelad.

I t ex 3-manna spelar spelare 1 första rutan, spelare 2 andra rutan och spelare 3 tredje rutan varefter spelare 1 spelar fjärde och spelet fortsätter så serien ut. Den som spelar 10:e rutan (spelare 1) får slå ev. bonuslag.

Inbördes spelordning får ändras efter varje serie. För avbytare gäller samma regler som i övriga spelsätt.

Varje serie spelas på en bana. Byte av bana efter varje serie.