

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 Tekniska 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>
§ C 1, p 8	2009-08-27	Autoscore korrekt om skrivet protokoll saknas
§ C 9, p 3	2009-08-27	Tummes placering vid släpp. Ny enligt int regelverk.
§ C 9, p 5.2	2009-08-27	I tävling med begr av antalet klot tillåts förändr av klots yta under block av spel. Ny int regel.
§ C 10, p 5d	2009-08-27	Int regeländring: Från ”spelare lämnat ansatsbanan” till ”klot återkommit till returen”.
§ C 14, p 3.1	2009-08-27	Ändrat ”inte använda tobaksprodukter” till ”inte röka”
§ C 4, p 2	2009-02-20	Begränsning av antalet omresningar per serie
§ C 4, p 3a	2009-02-20	tillägg av ordet ”vilande”
§ C 4, p 3c	2009-02-20	Tidigare felaktig översättning ”såvida inte” ändrad till ”även om”
§ C 4, p 4c	2009-02-20	Ny punkt, förtydligande
§ C 5, p 1-2	2009-02-20	Punkt 1 ny. Punkt 2 förtydligad.
§ C 8, p 4	2009-02-20	Förtydligande ang remissinstanser
§ C 9, p 4	2009-02-20	Förtydligande, rengöring av klot under block av spel. Ny kommentar.
§ C 10, p 2	2009-02-20	Ändrat till ”avsikt att få fördel”. Strukit stycke om avsiktligt rännslag med tillhörande straff
§ C 10, p 5d-e	2009-02-20	Anpassning till ändrad internationell regel
§ C 11, p 2b,d	2009-02-20	Nya punkter
§ C 13, p 2b	2009-02-20	Endast långbyxor tillåtet
§ C 13, p 4	2009-02-20	Reklam får nu placeras på valfri plats, om ej anstöt
§ C 13, p 5	2009-02-20	Ändrat från ”internationell” till ”individuell tävling”
§ C 14	2009-02-20	Ny §, flyttad från Kap K
§ C 15 - Std	2009-02-20	Ny regel. Där inget annat anges gäller std-straff
§ C 15 – 6.4	2009-02-20	Utvisning ändrat till poängavdrag
§ C 15 – 9.4	2009-02-20	Ny bestraffning
§ C 15 – 10.2	2009-02-20	Utvisning ändrat till poängavdrag
§ C 15 – 10.4	2009-02-20	Utvisad spelare kan ersättas först nästa serie
§ C 15 – 13.4	2009-02-20	Ny bestraffning
§ C 15 – 14.3	2009-02-20	Ny internationell bestraffning
§§ C1–C14	2006-08-31	Kapitlet omstrukturerat, en del flyttat till nya Kap K..

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

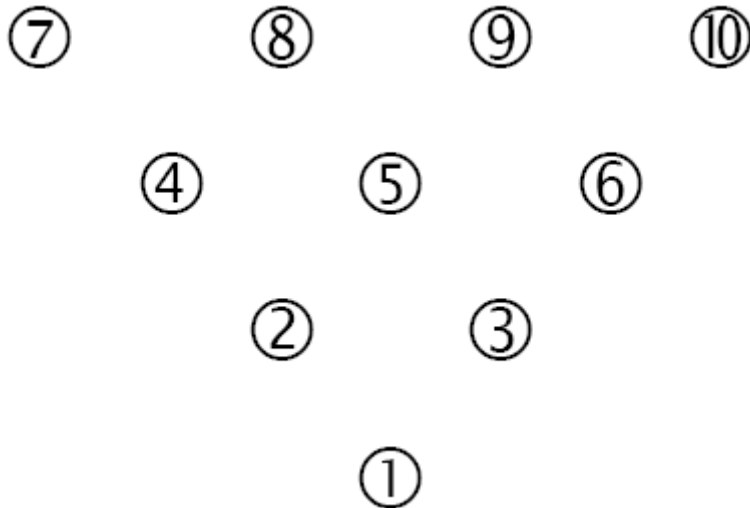
§ C 1 Protokollföring

- 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 bonusslag 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		

- En **strike** är gjord när alla tio käglor 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 käglor 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.
- En **spärr** är gjord när alla kvarvarande käglor 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 käglor som slås ner i spelarens nästkommande slag. Summeringen av rutans resultat sker alltså först när spelaren utfört ytterligare ett slag.
- Om inte strike erhållits markeras antalet käglor som spelaren slår ner i sitt första slag i rutans vänstra delruta och om inte en spärr erhållits markeras antalet käglor 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 käglor 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 kägelpuppställning där kägla 1 har fallit och minst en kägla som står mellan eller rakt framför två eller fler kvarstående käglor 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 käglor.



6. En **miss** är gjord när spelaren varken slår strike eller spärr, utom då kägloerna 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 automatsikt 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. Tvivelaktiga fall skall 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 skall var och en av dem spela i tur och ordning. Varje spelare skall 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:
 - a) **Singles.** Förekommer främst vid finalspel i individuella tävlingar och mästerskap.
 - b) **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.
 - c) **3-manna.** Förekommer vid en del nationella tävlingar och dessutom vid internationella mästerskap, tex EM och VM
 - d) **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 skall räknas såvida det inte förklarats vara ett ogiltigt slag. Ett slag skall förklaras ogiltigt om något av nedanstående fall inträffar. Kägglorna 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 kägglorna reses för ett nytt slag.
 - c) Om kägglorna rubbas eller slås omkull på något annat sätt medan spelaren utför ett slag och innan klotet har nått fram till kägglorna.
 - 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 kägglorna anses fallna
 - a) Om kägla slagits omkull av klotet – eller annan kägla som studsar tillbaka från sidobalkarna, bakre stoppdynan eller vilande kägelraka.
 - 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 kägelresningsmaskinen flyttat kägla.
 - d) Kägglor 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 skall inte räknas:
 - a) Om käglor slås ned av ett klot som lämnar banan innan det nått fram till käglorna.
 - 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 kägelpåslin i rörelse.
 - d) Slås en kägla omkull av kägelpåslinmaskinen skall 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 kägelpåslin som bedöms varit närmast den plats som kägla stod på då kägelpåslinmaskinen rev den .*

- e) Kägla som slås ut från banan, studsar tillbaka och blir stående på banan räknas som stående kägla.
 - f) Om övertramp (se § 6) gjorts skall ingen av de kägla som slagits ned vid detta slag räknas.
5. Tekniska problem
 - a) Om en kägla bryts av eller på annat sätt illa skadas under tävling, skall den genast ersättas med annan kägla, som ifråga om vikt och beskaffenhet så nära som möjligt överensstämmer med kägla i den kägelpåslin som används. Tävlingsledningen skall fungera som domare i alla ärenden rörande ersättandet av kägla.
 - b) Om kägelpåslinmaskinen river ner stående kägla eller inte reser samtliga de kägla som står kvar efter det först utförda slaget, skall manuell resning ske av den eller dessa kägla.
 - c) Om spelare efter att ha slagit sitt första slag i rutan, får kägla kvar och maskinen vid detta tillfälle stannar på grund av maskinfel, ska spelaren om den ursprungliga kvarvarande kägelpåslinställningen 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. Käglorna reses på nytt efter varje övertramp. Till övertrampslinjen räknas även linjens förlängning över klotrännor, 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.
5. Övertrampskontroll
 - a) Inga protester kan göras mot automatisk övertrampskontroll annat än i det fall det kan bevisas att denna inte fungerat ordentligt.
 - b) 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.
 - c) Om den automatiska övertrampskontrollen är ur funktion eller övertrampsdomaren inte observerat påstått övertramp ska övertramp noteras om det är uppenbart för:
 - i) båda lagledarna
 - ii) minst en spelare från vardera laget som tävlar på banpar där övertrampet skett
 - iii) officiell protokollförare eller tävlingsledare

- d) Övertrampsdomarens beslut kan inte överklagas annat än av tävlingsledaren i de fall där bevisligen misstag förelegat.
- e) 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 skall fortsätta från avbrottspunkten. Om ett fel av ovan nämnt slag inträffar vid tävling kan, för att tävlingen skall 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 skall spelaren slå ett provisoriskt slag eller spela en provisorisk ruta.
2. Om anmärkningen gäller *första* slaget i en ruta skall 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 käglor än de som fällts. I detta fall skall den eller de käglor som enligt anmärkningen skulle ha fällts lagstridigt, åter ställas upp och spelaren anmodas göra ett nytt slag.
3. Om anmärkningen gäller *andra* slaget skall spelaren slå ett provisoriskt slag mot samma kägelpuppställning som fanns vid tillfället ifråga. Protokoll upprättas för båda poängtalerna 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. Spelares klot skall klara kontroll avseende dimensioner, mått, vikt och utseende som stadgas Kap. B
2. Ett eller flera klot får av spelare användas vid tävling.
3. När en spelare släpper klotet måste tummen befinna sig i eller ovanför tumhålet. Tummen får inte vara i 180 graders vinkel från tumhålet.
4. Spelaren skall anpassa sina i spel varande antal klot till klotreturens kapacitet.

5. Förändring av klots yta

5.1 Tävlingsspel **utan** begränsning i antal klot

Det är förbjudet att under tävlingsspel förändra ytan på de klot som användes i tävlingen. Det är inte heller tillåtet att under tävlingsspel rengöra klotets yta med annat än torr trasa eller motsvarande. Officiell inspelning ingår i tävlingen. Är tävlingen indelad i olika block är det tillåtet att förändra ytan mellan blocken.

5.2 Tävlingsspel **med** begränsning i antal klot

5.2.1 Det är tillåtet att förändra klotets yta under all officiell inspelning samt under pågående tävlingsspel **mellan serier**. Detta under förutsättning att klotet rentorkas efteråt samt att förändring utförs;

- för hand med godkänd polerings- eller rengöringsprodukt
- utanför tävlingsområdet
- utan att fördröja spelarens nästkommande tävlingslag

5.2.2 En fullständig och uppdaterad lista på godkända produkter finns på www.worldtenpinbowling.com under länken *Acceptable Ball Cleaners/Polishes*. Det är tillåtet att använda de produkter som återfinns under rubriken *Approved Anytime*.

Det är **inte** tillåtet att använda sandpapper, produkter som finns under rubriken *Products Containing Solids or Abrasives* eller produkter som finns under rubriken *Not acceptable at any time*.

5.2.3 Det är inte tillåtet att förändra klotets yta **under pågående serie**.

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

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

5. Tidsram
- Tävling skall vara avslutad inom angiven tidsrymd. En spelare som är klar att spela på en bana har följande rättigheter och skyldigheter:
- Spelaren kan endast kräva företräde framför spelaren som spelar på banan omedelbart till vänster.
 - Spelaren skall lämna företräde endast för spelare som spelar på banan omedelbart till höger.
 - Alla spelare skall 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.
 - En spelare har 30 sekunder på sig – efter det att föregående spelares klot har återkommit till klotreturen – innan klotet ska ha släppts och ett verkligt slag påbörjats.
 - 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.

§ C 11 Tekniska hjälpmedel

- 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.
- Det är förbjudet att använda:
 - preparat på ansats eller på skors glidyta, som förändrar *ansatsens* glidegenskaper, t ex talkpuder, pimpsten, harts och dylikt
 - tejp på ansatsen
 - flytande medel för att rengöra klot inom tävlingsområdet. Se även § C 9.
 - tejp på klotets utsida

§ C 12 Tävlingsområde

- Med *tävlingsområde* avses tävlingsbana med tillhörande ansatsområde samt övrigt utrymme räknat från ansatsområdet till närmast bakom belägna fast anordnade åskådarplats.
- Inom tävlingsområdet får vid tävling och seriematch uppehålla sig:
 - spelande lagmedlemmar och nominerad avbytare
 - en lagledare/lag
 - tävlingsledaren
 - protokollskrivare
 - eventuella övertrampsdomare
 - 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. Tävlade i nationella tävlingar och seriespel skall vara iförd av eget SDF godkänd och inregistrerad tävlingsdräkt.
2. Med godkänd tävlingsdräkt avses
 - a) för damer: blus/tröja med ärm – kjol, shorts eller långbyxor
 - b) för herrar: skjorta/tröja med ärm – långbyxor
3. Tävlingsdräkt skall tydligt vara försedd med föreningens namn, logotype eller initialer. Tävlingsdräkt skall inom föreningen vara enhetlig avseende grundfärg- och/eller färgkombination.

Kommentar: Klädtyp får vara blandad kjol/långbyxor/shorts för damer.

4. a) Förening som önskar använda reklam på tävlingsdräkt, ansöker om godkännande av denna hos eget SDF. Reklam får inte placeras på sådant sätt att placering – alternativt placering i samband med text/bild, kan väcka anstöt.

Varje gång ny eller ändrad klädsel, eller ny reklam anskaffas ska en ny ansökan om godkännande göras till SDF. Ansökan ska åtföljas av illustration.

- b) Förening kan tillåtas ha olika reklam (individuell reklam) för varje individ. Reklamintäkterna skall alltid oavkortat tillfalla föreningen.
5. Önskar deltagare i individuell tävling bära annan klädsel än av förening inregistrerad tävlingsdräkt skall spelaren ha sin förenings skriftliga medgivande med underskrift av ordförande, sekreterare eller kassör. Sådan klädsel skall vara proper och spelarens 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 endast göras av tävlingsledare. Se även § C 10, p 1.

§ C 14 Doping och i övrigt förbjudna preparat

1. Bowlingsporten lyder under **Idrottens Dopingreglemente** fastställt av extra RF-stämma i maj 2004 med ikraftträdande 2004-07-01. Detta reglemente är upprättat utifrån World Anti-Doping Code (WADC), som antogs av RF-stämman 2003. WADC är styrande för alla internationella och nationella organisationer som har antagit koden.

2. Det åligger varje spelare att känna till och följa RF:s dopingregler. De kapitel som i RF:s stadgar behandlar antidoping är Kap 8 §5, Kap 11 §4, Kap 13 samt Kap14 §1. 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** gäller även följande vid deltagande i sanktionerat serie- eller tävlingsspel:
 - 3.1 Spelare får inte röka under block av spel.
 - 3.2 Spelare får inte konsumera, eller vara påverkad av, alkohol eller illegala droger under block av spel.
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

Brott mot regler i Kapitel C bestraffas enligt nedan.

Standardstraff Där inget annat straff har specificerats utdelas standardbestraffning:

- 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 skall alltså borträknas även om förseelsen sker i det andra slaget.

§ C 6, p 4 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.

§ C 9, p 1 Om det vid kontroll upptäcks att klot inte uppfyller vad som stadgas, skall klotet och slagen poäng diskvalificeras. SvBF och SDF till vars spelares förening tillhör skall underrättas i upprättad rapport.

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

- § C 9, p 4 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.
- § C 10, p 2 Om spelare avsiktligt gör övertramp med avsikt att få fördel, ska de nedslagna kaglorna inte räknas. Spelaren får inte heller slå något ytterligare slag i aktuell ruta.
- § C 10, p 3 Spelare som misskrediterar tävlingsledare eller annan funktionär skall av tävlingsledningen erhålla:
- Varning
 - Utvisning
- § C 10, p 4 Spelare som på annat sätt uppträder olämpligt eller osportsligt skall av tävlingsledningen erhålla:
- Tillsägelse
 - Varning
 - Utvisning
- Kommentar:**
- Utvisning kan medföra avstängning av spelaren (RF:s Kap. 14).*
 - Sker förseelsen vid seriespel skall avstängning från fortsatt spel även gälla dubbelmatch i samma omgång och rapport av förseelsen skall då också avges till TK 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.*
 - Varning och utvisning skall alltid rapporteras av tävlingsledaren till SDF.*
 - Medvetet fusk med protokollföring medför alltid omedelbar utvisning utan föregående varning.*
 - Tävlingsledare äger rätt att tillfälligt avbryta spel vid uppenbart olämpligt uppträdande av publik eller del därav.*
- § C 10, p 5 Om spelare inte fullföljer bestämmelserna enligt § 10 p 5 kan det bli betraktat som att spelaren fördröjt spelet (Slow bowling). Vid fördröjning av spelet är straffskalan följande
- Första förseelsen – Tillsägelse, ingen bestraffning
 - Andra förseelsen inom ”block av spel” – Varning, ingen bestraffning
 - Tredje och varje därefter följande förseelse inom ”block av spel” – Bestraffning. Spelaren erhåller **INGEN POÄNG I DEN AKTUELLA RUTAN**. Hela rutan skall 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 skall inte följa med från ett "block" till ett annat.

§ C 13, p 4 Förening som inte följer bestämmelserna i § C 13, p 4 bötfälls med 600:-

§ C 14 p 1 Brott mot dopingreglerna bestraffas enligt RF's bestämmelser.

- § C 14, p 3.1
- 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

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.

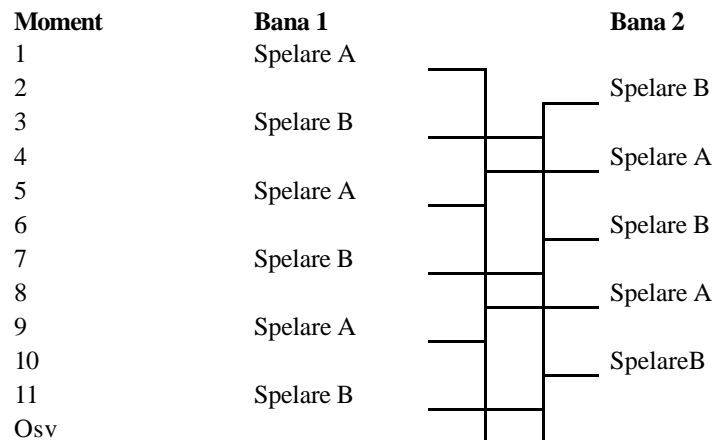
Spelare B spelar ruta 1 på bana 2 och fortsätter direkt med ruta 2 på bana 1.

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

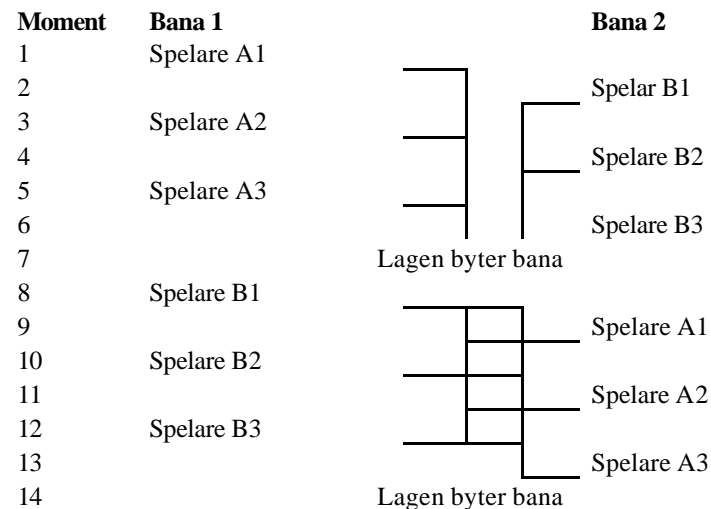


	↓	↓	↓	↓	↓		↓	↓	↓	↓	↓	↓	
A	1	2	3	4	5		B	1	2	3	4	5	6
	9 /	x	x	9 /	9 /			x	x	9 /	9 /	x	x
	20	49	69	88				29	49	68	88		
	Mom 1	Mom 4-5	Mom 8-9					Mom 2-3	Mom 6-7	Mom 10-11			

- 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.