



Spielregeln Bowls Club Thun

(in Anlehnung an die internationalen Regeln von „World Bowls“)

1. Spieler / Teams

1.1 Singles:

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

1.2 Teams:

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

2. Spiel und Spielwertungen (allgemein)

2.1 Set:

Ein Satz (Durchgang) besteht aus 7 Ends. International und in Finalspielen wird über 9 Ends gespielt.

2.2 Game:

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

2.3 Wertungen:

2.3.1 Satzgewinn:

Ein Set gewinnt die Partei mit mehr Shots (alle zählenden Bowls) über alle 7 resp. 9 Ends. Bei gleicher Anzahl Shots gilt der Satz als unentschieden.

2.3.2 Spielgewinn:

Ein Game gewinnt die Partei mit mehr gewonnenen Sets. Während der Vorrunde (Round-Robin, Gruppenspiele) gibt es unentschiedene Spiele (je 1 Game-Point pro Partei). In der Finalrunde werden Tie-Braker gespielt (best of 3 Ends, wobei nur das End gewertet wird – die Anzahl Shots ist irrelevant).

2.3.3 Nuller End:

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

2.4 Toss:

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

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

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

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

2.5 Spielwertung:

- pro gewonnenes Game gibt es 2 Game-Punkte, bei Unentschieden je 1
- pro gewonnenes Set gibt es 1 Set-Punkt (unentschieden ½)
- Forfait-Sieg: 2 Game-Punkte, 2 Sätze, 2 Set-Punkte, 14 Shots

2.6 Kriterien für die Rangfolge:

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

1. Die Anzahl erzielter Game-Punkte
2. Die Anzahl gewonnener Sätze
3. Die Anzahl erzielter Set-Punkte
4. Die Anzahl erzielter Shots
5. Direktbegegnungen
6. Bessere Shot-Bilanz (erzielte gegenüber erhaltene Shots)

Je nach Turnier / Meisterschaft können auch andere Kriterien angewendet werden (z.B. Punkt / End / Bowls).

3. Spielmaterial / Regeln während Spiel

3.1 Einspielen:

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

3.2 Jack - zu Beginn des Ends:

- Der Jack wird von derjenigen Partei, welche das End beginnt, gespielt.
- Der Jack muss auf einer Mindestdistanz von ca. 23m ab der Mattenlinie (Markierung) zum Stehen kommen und wird dort in die Bahnmitte gesetzt.

- Wird der Jack zu kurz gespielt, so wird er auf die Mindestdistanz gesetzt.
- Wenn der Jack hinten zur Bahn hinaus gespielt wird, oder weniger als 2m vor dem Bahnende zum Stehen kommt, wird er auf einer Distanz von 2m vor dem Bahnende (Markierung) gesetzt.
- Verlässt der gespielte Jack die Bahn seitlich, so wird er auf der Höhe platziert, wo er die Bahn verlassen hat.

3.3 Jack – während dem Spiel:

- Verlässt der Jack die Bahn seitlich, so wird er an dem Punkt, wo er die Bahn verlassen hat, eine Fussbreite (ca. 10 cm) vom Teppichrand platziert.
- Verlässt der Jack die Bahn nach hinten, so wird er an dem Punkt, wo er die Bahn verlassen hat, zurück auf die Grundlinie gelegt.
- Verlässt der Bowl, welcher den Jack nach hinten aus dem Spiel befördert hat, ebenfalls die Bahn nach hinten, wird dieser ebenfalls auf die Grundlinie zurückgelegt.

3.4 Bowls:

- Ein gespielter Bowl muss mindestens 14m vor der Mattenlinie (Markierung) zu stehen kommen, damit er gültig ist.
- Verlässt ein Bowl die Bahn (seitlich oder hinten), ist er ungültig (Ausnahme siehe Punkt 3.3).
- Nachdem alle Bowls in einem End gespielt wurden, resp. zum Stillstand gekommen sind, kann eine Partei ein 30-Sekunden-Zeitfenster verlangen. In diesen 30 Sekunden wird ein sich noch ohne äussere Einflüsse ablegender/kippender Bowl als gültiger Bowl in der gekippten Endposition gewertet.
- Der letzte Bowl eines Ends muss nicht gespielt werden.

3.5 Abspielmatte:

- Die Matte wird vom beginnenden Spieler an oder hinter der Abspielmarkierung platziert.
- Die ganze Matte muss vollständig auf der Bahn liegen.
- Der abspielende Spieler muss während der Abgabe mit einem Fuss die Matte berühren, bis die Bowl die Abgabehand verlassen hat.

Ergänzungen für SM-Quali

Wertung

- Pro Satz 2 Punkte (unentschiedener Satz = je 1 Punkt)
- Es werden keine Tie-Breaks gespielt
- Schlussrangliste nach Punkte / Ends / Bowls
- Bei Gleichstand - Direktbegegnung / Bowls-Differenz

Forfait-Sieg

- 4 Punkte / 10 Ends / 14 Bowls