



SWISS BOWLS

Spielregeln Bowls

SWISS BOWLS

Version 12.12.2023



Freigabe durch Swiss Bowls Vorstand 15.02.2023, revidiert 12.12.2023
Genehmigung per Zirkulationsbeschluss, Clubs/ Vorstand,

Spirit of Bowls



1. Die Spieler sollen sich mit Vornamen vorstellen. vor dem Spiel
2. Alle guten Würfe der Partner oder der Gegenspieler sollten gelobt werden.
3. Der Verlierer soll dem Gewinner nach dem Spiel gratulieren.
4. Der Gewinner lädt den Verlierer nach dem Spiel zu einem Apéro ein.
5. Niemand soll herumgehen, einen Spieler ansprechen oder stören, wenn dieser dabei ist, den Jack / Bowl zu spielen.
6. Jeder Spieler sollte nach dem Wurf einen Meter zur Seite treten, um dem Gegenspieler mit guter Sicht zu ermöglichen, den Lauf des Jacks / Bowls verfolgen zu können.
7. Spieler sollten nicht zur Fussmatte oder in die Nähe der Bahn der Kugel gehen, wenn der Gegenspieler im Begriff ist, abzuspielen.
8. Die empfohlene Abgabe, der Bowl soll gerollt und nicht geworfen werden, ist sehr wichtig und sollte stets eingehalten werden.
9. Eine angenehme und freundliche Atmosphäre wird durch gelegentliches Aufheben und Überreichen der Bowls an den Gegenspieler erreicht.
10. Die Kleidung sollte bequem und ordentlich sein. Es gibt nur eine geringe Entschuldigung für unordentliches Aussehen der Kleidung.
11. Handys und Pagers sollten nicht eingeschaltet sein und nicht benutzt werden.
12. Das Essen und Rauchen auf dem Spielfeld (während des Spiels) ist nicht gestattet.

Inhaltsverzeichnis

1. Spieler / Teams	4
1.1. Singles	4
1.2. Teams	4
2. Spiel und Spielwertungen (allgemein)	4
2.1. Set	4
2.2. Game	4
2.3. Wertungen	4
2.4. Einspielen	4
2.5. Toss	4
2.6. Spielwertung	5
2.7. Kriterien für die Rangfolge	5
3. Spielmaterial und Diverses	5
3.1. Jack – zu Beginn des Ends	5
3.2. Jack und Toucher während dem Spiel	6
3.3. Bowls	6
3.4. Abspielmatte	7
3.5. Einsehen der Spielsituation	7
3.6. Marker	7
4. Rinkmasse	8
5. Erklärung der Begriffe	9

Spielregeln Bowls (nach Swiss-Bowls)

1. Spieler / Teams

1.1. Singles

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

1.2. Teams

1.2.1. Pairs

2 Spieler pro Team mit je 4 oder 6 Bowls pro Team (2 + 2 oder 3 + 3) pro End. Front- und Backend bleiben für das ganze Spiel unverändert.

1.2.2. Triples

3 Spieler pro Team mit je 6 Bowls pro Team (3x 2) pro End. Lead, Second und Third/ Skip bleiben für das ganze Spiel unverändert.

1.2.3. Fours

4 Spieler pro Team mit je 8 Bowls pro Team (4x 2) pro End. Lead, Second, Third und Skip bleiben für das ganze Spiel unverändert.

2. Spiel und Spielwertungen (allgemein)

2.1. Set

Ein Set besteht aus 7 Ends (internationale Meisterschaften 9 - 18 Ends).

2.2. Game

Ein Game besteht aus 2 Sets à 7 Ends (International 2 Sets à 9 Ends oder 1 Set mit bis zu 18 Ends oder 1 Set auf 21 Punkte).

2.3. Wertungen

2.3.1 Satzgewinn

Ein Set gewinnt die Partei mit mehr Shots über alle 7 Ends. Bei gleicher Anzahl Shots gilt der Satz als unentschieden.

2.3.2 Spielgewinn

Ein Game gewinnt die Partei mit mehr gewonnenen Sets.

Turniere: Der Veranstalter ist frei in der Entscheidung, ob und wann mit oder ohne Tie-Break-Ends gespielt wird.

Bei der SM gibt es während der Vorrunde (Round-Robin, Gruppenspiele) unentschiedene Spiele (je 1 Game Punkt pro Partei).

In der SM-Finalrunde werden Tie-Breaks gespielt, wobei nur das End gewertet wird – die Anzahl Shots ist irrelevant.

Bei Qualifikationsspielen (für SM oder internat. Anlässe) können Tie-Breaks schon in der Round-Robin gespielt werden.

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 nicht eindeutig bestimmt werden kann.

2.4. Einspielen

Jedem Team steht es frei, sich einzuspielen. Wenn gewünscht, können je Spieler je zwei (oder mehr, nach jeweiligem Turnier- Reglement) Bowls in beide Richtungen gespielt werden.

2.5. 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 beginnt der Gewinner des ersten Satzes, bei einem unentschiedenen ersten 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. Steht es nach zwei Tie-Break-Ends 1:1 wird nochmals um die Auswahloption getossed.

2.6. Spielwertung

- Pro gewonnenes Set = 2 Punkte / bei unentschiedenem Set = je 1 Punkt
- Forfait-Sieg = 4 Punkte, 10 Ends, 14 Shots (bei 7 Ends pro Satz)
Ein Forfait tritt ein:
 - Wer 5 Minuten nach Programm-gemäsem Spielstart, für die erste Bowl nicht bereit ist, verliert den ersten Satz (Forfait-Sieg = 2 Punkte, 5 Ends, 7 Shots (bei 7 Ends pro Satz))
 - Wer 20 Minuten nach Programm-gemäsem Spielstart, für die erste Bowl nicht bereit ist, verliert den zweiten Satz (Forfait-Sieg = 2 Punkte, 5 Ends, 7 Shots (bei 7 Ends pro Satz))Bei 9 Ends pro Satz, Forfait-Sieg = 2 Punkte, 7 Ends, 9 Shots je Satz
- Bei Verzögerungen im Spielprogramm, gelten die 5/ 20 Minuten ab Start der übrigen Partien.

2.7. Kriterien für die Rangfolge

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

1. Die Anzahl erzielter Game/ Set Punkte
2. Die Shot- Differenz
3. Die Anzahl erzielter Shots
4. Die Anzahl gewonnener Ends
5. Direktbegegnung
6. Kugelspiel

Je nach Turnier / Meisterschaft können auch andere Reihenfolgen und Kriterien angewendet werden (z.B. Punkte / Ends / Bowls).

2.8. KO- Spiele

Während eines KO-Spiels darf in einem Satz kein weiteres End mehr stattfinden, wenn es aufgrund der Anzahl der verbleibenden Ends zu irgendeinem Zeitpunkt für einen Spieler oder eine Mannschaft unmöglich wird, ein Unentschieden zu erzielen oder den Satz zu gewinnen.

3. Spielmaterial

3.1. Jack – zu Beginn des Ends

Der Jack wird von derjenigen Partei, welche das End beginnt, gespielt.

- Der Jack muss auf einer Mindestdistanz von 18 m (20m ab Grundlinie, wenn Abspielmatte 2m vor Ditch) zum Stehen kommen. Für jeden Meter oder Markierung, an der die Abspiel- Matte weiter vorne liegt, verschiebt sich die Mindestdistanz des Jack ebenfalls um dieselbe Anzahl Meter oder Markierung nach hinten. Er muss dabei die kürzeste entsprechende Markierung im Head mindestens berühren.
- Wenn der Jack weniger als 2 Meter vor der Grundlinie im Head zum Stehen kommt, wird er auf einer Distanz von 2m vor der Grundlinie auf die Center-Line gesetzt.
- Wenn der Jack hinten oder seitlich komplett zur Bahn hinaus gespielt wird, oder die Mindestlänge nicht erreicht, ist er ungültig und der gegnerische Spieler kann die Matte neu legen und, auch den Jack spielen. Ist dieser vom Gegner gespielte Jack ebenfalls ungültig, wird er auf-maximaler Jack-Länge, auf die Center-Linie gesetzt und der eröffnende Spieler darf die Matte erneut, neu an einen der Markierungspunkte legen.

3.2. Jack und Toucher während dem Spiel

- Verlässt der Jack die Bahn seitlich, auch im Ditch, so wird er auf die jeweiligen Respotting-Point platziert. (je 150cm links und rechts ab Center- Linie, auf der Linie 2m vor dem Ditch, (gemäss Rinkmasse für Swiss Bowls vom 12.01.2023) Ist der Respotting-Point durch eine Bowl verdeckt, wird der Jack mit 2cm Abstand zur Bowl zur Bahnmitte hin gelegt
- Verlässt der Jack die Bahn nach hinten, so wird ab der Stelle im Ditch gemessen, wo der Jack liegen blieb.
- Verlässt der Bowl, welcher den Jack berührt hat ("Toucher"), ebenfalls die Bahn nach hinten, verbleibt dieser gültig im Ditch liegen, wo dieser zum Stillstand gekommen ist.
- Verlässt der Bowl, welcher den Jack berührt hat ("Toucher"), die Bahn seitlich, auch im Ditch, ist dieser ungültig und muss aus dem Spiel genommen werden.
- Jack und Toucher im Ditch (bei Dichttiefe < 50mm) müssen zum Teppichrand, resp. der Markierung der Ditch-Kante auf dem Teppich, einen Abstand von 15cm aufweisen, wenn sie näher zur Spielbahn liegen bleiben, müssten sie auf diese Distanz versetzt werden.

- Jack und Toucher werden in die Mitte des Ditch gesetzt, an der Stelle wo sie die Rückwand berührt oder überquert haben, wenn sie den Ditch nach vorne oder hinten verlassen haben. Falls die genaue Position spielentscheidend nicht bestimmt werden kann, müsste das End wiederholt werden.
- Jack und Toucher im Ditch, werden markiert und, falls diese verschoben werden, wieder an die ursprüngliche Stelle zurückgelegt.

Auf Anlagen mit World Bowls konformen Ditch und Rückwand gilt folgende Regel:

- Prallt der Jack oder der Toucher von der Bahn- Rückwand zurück, so bleibt er an der Stelle wo er im Spielfeld liegen blieb.

3.3. Bowls

- Ein gespielter Bowl muss mindestens nach der Bahnmitte (Mitte zwischen Ditch/ Ditch) zu stehen kommen, damit er gültig ist.
- Verlässt ein Bowl die Bahn (seitlich oder hinten), ist er ungültig (Ausnahme siehe Punkt 3.2).
- 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 noch ohne äussere Einflüsse ablegender/kippender Bowls als gültiger Bowl in der gekippten Endposition gewertet.
- Der letzte Bowl eines Ends muss nicht gespielt werden.

3.4. Abspielmatte

- Die Matte wird vom beginnenden Spieler, längs, mit dem vorderen Rand, an einer Abspiel Markierung, minimal 2m vor dem Ditch, maximal auf kürzester Jack- Länge, in der Bahnmitte platziert.
- Die Abspielmatte kann auch an jeden weiteren "Meterpunkt"-der Markierungen gelegt werden. Für jeden Meter oder Markierung , an der die Matte weiter vorne liegt, verschiebt sich die Mindestdistanz des Jack ebenfalls um dieselbe Anzahl Meter oder Markierung nach hinten.
- Der abspielende Spieler muss während der Abgabe mit einem Fuss die Matte berühren oder darüber sein (90°), bis der Bowl die Abgabehand verlassen hat.

3.5. Einsehen der Spielsituation

- Die aktiven Spieler/innen halten sich im Abspiel-Bereich, hinter der Bahnmitte auf.
- Jedes Team darf pro End höchstens 1-mal durch den spielenden Spieler die Situation im Head einsehen. Dies muss nicht zwingend erst vor dem Spielen der letzten Bowl erfolgen.
- Wird diese Regel verletzt, indem während dem gleichen End die Situation im Head durch den spielenden Spieler mehrfach eigesehen wird, darf die nachfolgende Kugel nicht mehr gespielt werden.

- Beim Einsehen der Spielsituation muss der zu spielende Bowl im Abspiebereich, auf oder hinter der Abspieplatte belassen werden. Bei einer Übertretung des Abspiebereichs mit der Bowl zählt dieser Bowl als gespielt.
- Ein Spieler darf direkt mit seiner gespielten Bowl mitgehen, muss sich dann schnellstmöglich, wenn seine Bowl zum Stillstand gekommen ist, hinten im Head still aufhalten, um den Gegner nicht bei der Abgabe zu irritieren.

3.6. Marker (alle Bezeichnungen selbstverständlich «Geschlechter neutral»)

In jedem Singles-Spiel ist ein «Marker» einzusetzen. Je Club wird nach Möglichkeit ein «Verantwortlicher» benannt, welcher dafür besorgt ist, dass von seinem Club jeweils ein Marker (Teilnehmer oder regelkundiger Begleiter) bei Spielbeginn bereitsteht. Sollte dies einem Club nicht möglich sein, spricht sich der Clubverantwortliche vor Turnierbeginn mit dem Veranstalter ab. Ein Marker wäre in diesem Fall vom Veranstalter zu bestimmen.

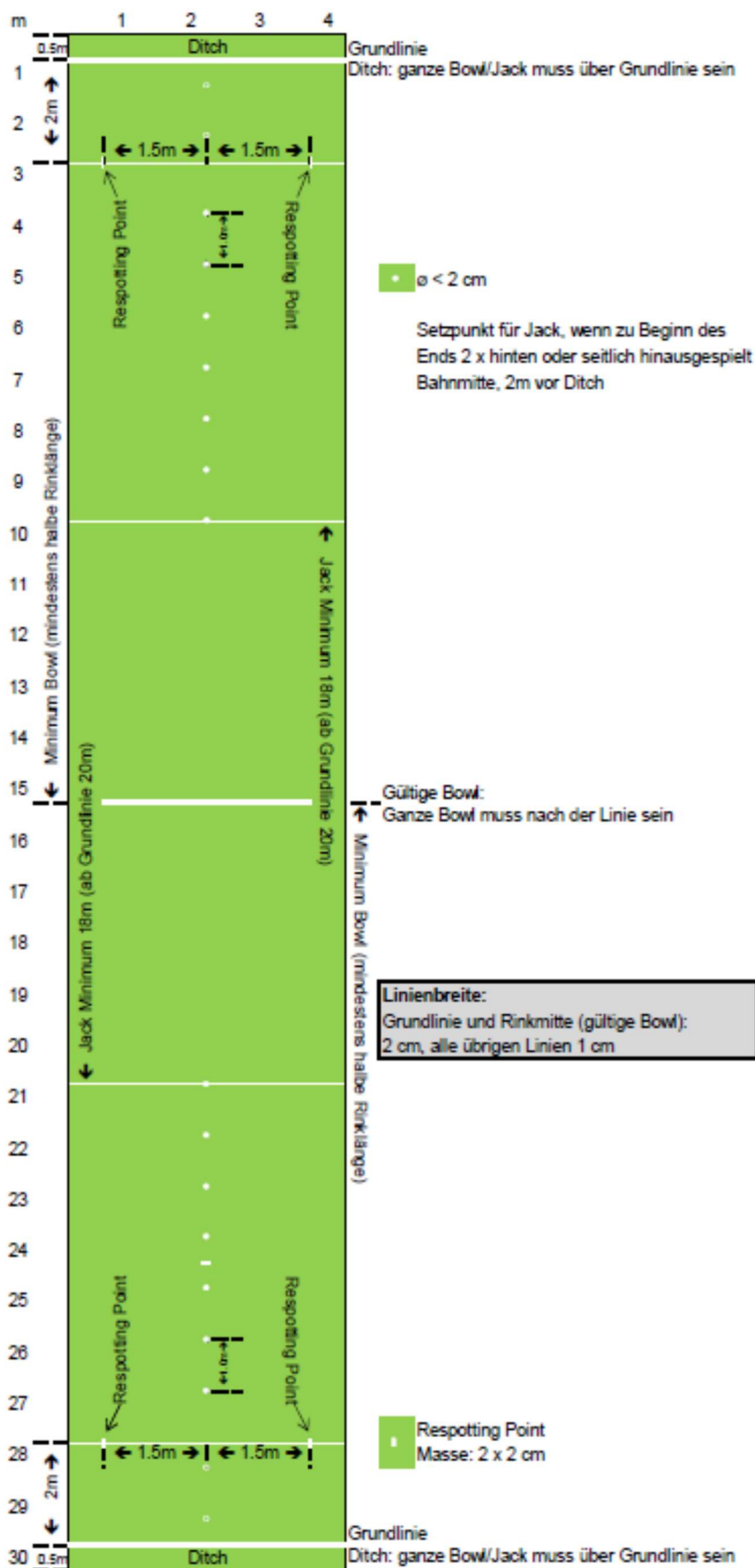
Aufgaben des Markers

Der Marker verhält sich neutral und gibt von sich aus **keine Bemerkungen jeglicher Art** ab und nimmt keinen aktiven Einfluss auf das Spielgeschehen!

- Nur auf Nachfrage des **aktiven** Spielers gibt er Auskunft (nach bestem Wissen und Gewissen) über: die Lage des Jack, Shot, Second, Abstand des Shots zum Jack.
- Setzt den Jack in die Rinkmitte
- Beobachtet, wo der Jack die Bahn seitlich verlässt und setzt diesen auf den entsprechenden Respotting Point.
- Markiert die «Toucher»
- Markiert die Lage des Jack und der «Toucher» im «Ditch»
- Entfernt ungültige Bowls (-> legt diese hinter den Balken des «Ditch»)
- Führt die Score-Karte
- Gleich das Resultat der Score-Karte mit dem Resultat auf dem Score-Board (wird durch die Spieler oder einen Helfer bedient) jederzeit ab
- Beobachtet das Messen (wird durch die Spieler selbst vorgenommen) und weist die Spieler auf Unregelmässigkeiten beim Messen hin, oder kann im Einverständnis mit den spielenden Parteien auch selbst messen.
- Ist verantwortlich, dass die Spieler die Score-Karte nach Spielende unterzeichnen

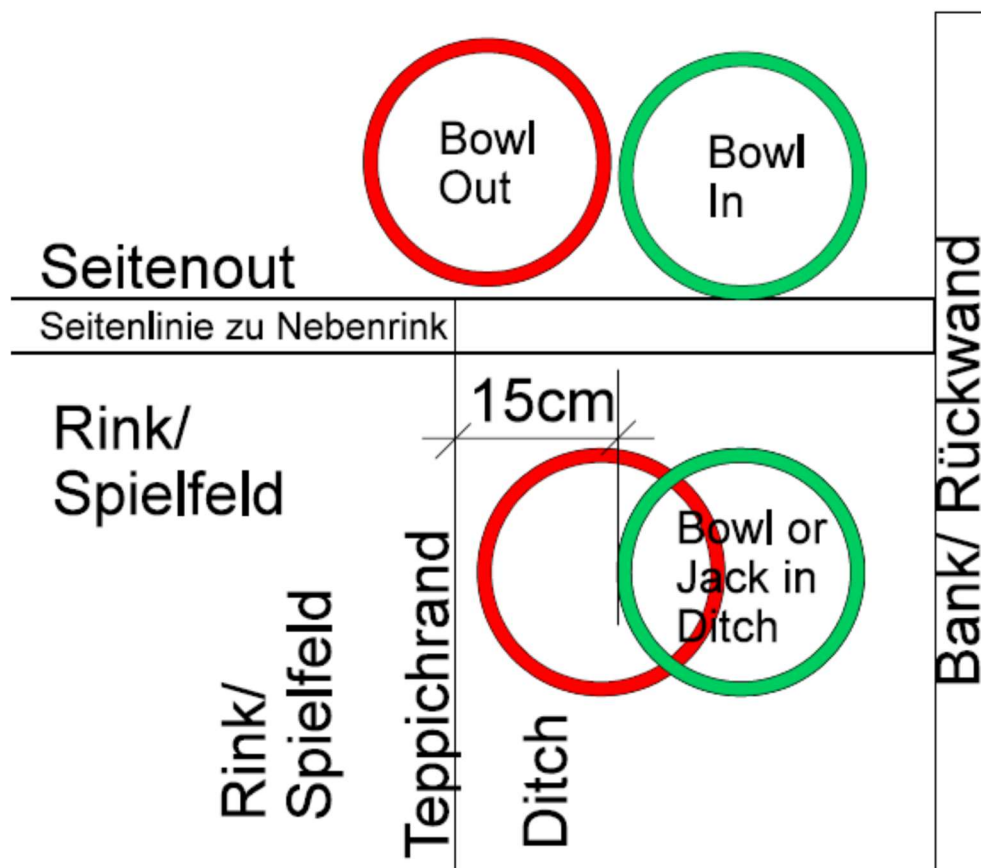
4. Rinkmasse

Rinkmasse Swiss Bowls



Um den Anforderungen von World Bowls eher gerecht zu werden, wäre es erstrebenswert, Spielbahnen von >31.00m Länge und >4.60m Breite Indoor (Outdoor >4.30m) zu bespielen. In Hallen können die Teppiche zusammen geschoben werden, damit es nur noch maximal einen Seiten- Ditch pro Spielbahn gibt.

SWISS BOWLS Situation zu Nebenrink und ohne Ditch/ Graben



5. Erklärung der Begriffe

Begriff	Bedeutung
Backend/ Skip	Spieler Nr. 2 in einem 2-er Team
Bank	Umrandung des Rinks (ausserhalb des Ditch)
Bias	Unwucht der Kugel erzeugt Kurvenbahn
Bowls	Kugel, welche Vorgaben und Normen erfüllt
Ditch	Graben, hinter Grundlinie an beiden Enden des Rinks (50cm Zone, von Grundlinie bis Bank)
End	1 Durchgang bis alle Bowls gespielt sind

Frontend/ Lead	Spieler Nr. 1 in einem 2-er Team
Game	Ein ganzes Spiel mit Ends und Sets (ggf. mit Tie-Breaks)
Jack	Gelbe Ziel- Kugel, welche zu Beginn des Ends durch den Lead des beginnenden Teams gesetzt wird.
Marker	Spielbegleiter
Mixed-Pairs	Match mit je einer Spielerin und einem Spieler je Team
Pairs	Match mit 2 Spieler/innen je Team
Respotting Point	Verlässt der Jack während dem Spiel den Rink seitlich wird der Jack auf den Respotting Point gesetzt.
Rink	Spielbahn; Länge 30m exkl. Ditch, Breite 4 Meter. Nach WB Indoor L=> 31.00m, B= 4.60m, Outdoor B=> 4.30m
Round-Robin	Spielmodus Jede/r gegen Jede/r. (innerhalb der Gruppe)
Set	Durchgang mit einer bestimmten Anzahl Ends
Shot	Beste Bowl
Shots	Alle zählenden Bowls
Singles	Match mit Einzelspielern
Take Out	Eine schnell gespielte Bowl mit dem Ziel Bowls und / oder den Jack zu verschieben.
Tie-Break	Best of 3 Ends (nur Wertung der Ends)
Toss	Auslosung, wer entscheiden darf, das Spiel zu beginnen oder den Gegner beginnen zu lassen. Dies kann erfolgen durch: <ul style="list-style-type: none"> - Werfen einer Münze (Kopf oder Zahl) - Rollen einer Bowl (Logo gross oder klein)
Toucher	Bowl welche nach der Abgabe (live Bowl) den Jack berührt; diese Bowl wird mit einem Kreidespray markiert; wird ein Toucher in den Ditch verschoben, bleibt dieser dort liegen und gültig.