

REGLER FOR TRIVSELSERIEN, TRIVSEL CUP OG ANDRE TURNERINGER, NARVIK

KAPITTEL 1 – SPILLEREGLER

1.1 Spilletepe

1.1.1 Spill på to baner (amerikansk)

- a) En serie spilles på to nabobaner.
- b) Spillerne spiller i fast rekkefølge og alternerer mellom de to banene i annenhver rute slik at det, spilles 5 ruter på hver bane.
- c) Ekstraslag i rute 10 spilles på samme bane som det første slaget i denne ruten.
- d) Dersom det spilles flere serier på samme banepar, skal ny starte på samme bane som man avsluttet forrige serie.
- e) Hvert lag består av 3 spillere.
- f) Spillere kan kun byttes mellom hver serie og ikke midt i en serie.

1.2 Gyldig slag – kjeplene teller

1.2.1 Et gyldig slag er utført når bowlingkulen har forlatt spillerens hånd/ hender og har passert overtrampslinjen ut på banen.

1.2.2 Alle slag teller såfremt slaget ikke erklæres ugyldig jf. 1.3

1.2.3 Felte kjepler som følge av et gyldig slag, og som skal krediteres spillerne og fjernes før neste slag, inkluderer:

- a) Kjepler som er slått ned eller av kjeplebordet (pindeck), av bowlingkulen eller andre kjepler.
- b) Kjepler som er slått ned av kjepler som spretter tilbake fra sideveggene (kickbacks) eller bakre stopp-pute.
- c) Kjepler som er slått ned av kjepler som spretter tilbake fra senket bom som ennå ikke er i bevegelse på kjeplebordet.
- d) Kjepler som står på skrå og støtter seg mot sidevegg (kickback).
- e) Kjepler som slås ned, men blir liggende på banen eller i rennen.

1.3 Gyldig slag – kjeplene teller ikke

1.3.1 I følgende tilfeller regnes slaget som gyldig, men kjeplene som felles skal ikke medregnes:

- a) Bowlingkulen forlater banen før den når kjeplene
- b) Bowlingkulen spretter tilbake fra bakre stopp-pute.
- c) Kjepler som faller når allerede felte kjepler fjernes.
- d) Spilleren gjør overtramp.
- e) Et slag er utført med kjeple liggende på banen eller i bomrennen, og bowlingkulen kommer i kontakt med den før kulen forlater banen.

1.3.2 Ved ugyldig kjeplefall skal alle kjeplene som ble ugyldig felt settes tilbake på sin opprinnelige plass dersom spilleren har ett kast til i ruten.

1.4 Andre kjeplerelaterte hendelser

1.4.1 Når det spilles på ett fullt oppsett eller for å ta en spare, og det oppdages straks etter at kulen er avlevert, at en eller flere kjepler står feil men ikke mangler, regnes slaget som godkjent og de resulterende felte kjeplene teller. Det er hver enkelt spillers ansvar å sjekke om oppsettet er korrekt. Spilleren må kreve at oppsettet rettes før avlevering, ellers regnes oppsettet som akseptert.

1.4.2 Ingen flytting skal gjøres av kjeplene som står igjen etter et (lovlig) slag. Det vil si at kjepler som blir flyttet eller feilplassert av en kjeplereisemaskin skal bli stående og skal ikke korrigeres manuelt.

1.4.3 Kjegler som spretter tilbake og blir stående på banen regnes ikke som felt

1.5 Ugyldig slag

1.5.1 Et slag erklæres ugyldig dersom et av følgende inntreffer:

- a) Det gjøres oppmerksom på at en eller flere kjegler manglet i oppsettet etter at kulen er avlevert. Manglende kjegele(r) må ha vært sett av spilleren eller andre. Det må ha vært sagt ifra før kulen kommer til kjegelebordet slik at andre spillere har mulighet for å bekrefte manglende kjegele(r).
- d) En spiller bowler på feil bane eller når det ikke var hans tur
- e) En spiller blir fysisk hindret av en annen spiller, tilskuer eller et bevegelig objekt mens slaget utføres og før kulen er avlevert. I dette tilfellet kan spilleren velge om han vil akseptere slaget eller få det erklært ugyldig.
- f) En kjegele blir flyttet eller ramler mens slaget utføres, men før kulen når fram til kjegelebordet.
- g) En avlevert kule kommer i kontakt med et fremmedlegeme på banen.

1.5.2 Ved ugyldige slag skal kjegeleene settes opp igjen og spilleren får lov til å ta slaget på nytt

1.6 Spill på feil bane

1.6.1 Dersom en spiller bowler på feil bane skal slaget skal erklæres ugyldig og spilleren må spille på nytt på riktig bane.

1.6.2 Dersom en spiller på hvert lag spiller på feil bane skal slagene erklæres ugyldig og spillerne må spille på nytt på riktig bane.

1.7 Overtramp

1.7.1 Overtramp inntreffer når en del av spilleren berører eller passerer overtrampslinjen og berører bane, utstyr eller bygning under avlevering eller mens kulen ennå er i spill.

1.7.2 En kule er i spill etter avlevering og helt til samme eller en annen spiller står klar på ansatsen for å gjøre neste slag (på samme bane) eller kulen er kommet tilbake på kulereturen.

1.7.3 Overtrampslinjen fortsetter i begge retninger, og en spiller kan få overtramp på en nabobane

1.7.4 Dersom kulen ikke slippes regnes det ikke som overtramp, og spilleren kan gå tilbake og starte ansatsen på nytt.

KAPITTEL 2 – POENGBEREGNING OG TABELL, TRIVSELSERIEN

2.1 Poengberegning

2.1.1 Det deles ut 4 poeng i hver kamp:

- a) 1 Poeng for hver serie med høyest pinnefall totalt, for laget
- b) 1 Poeng for høyeste totale pinnefall etter 3 serier, for laget
- c) Dersom en serie eller en kamp ender med like mange pinnefall får hvert av lagene 0,5 poeng.

2.1.2 Spillernes individuelle resultater blir loggført for kontroll og utregning av snitt/handicap.

2.2 Tabellen

2.2.1 Rekkefølgen på tabellen avgjøres av totalt oppnådde poeng. Høyeste poengtall rangeres høyest.

2.2.2 Ved likhet i antall poeng, avgjøres rekkefølgen av poeng i innbyrdes oppgjør

2.2.3 Ved likhet i poeng i innbyrdes oppgjør, avgjøres rekkefølgen av det totalt oppnådde pinnefall i innbyrdes oppgjør.

2.2.4 Ved fortsatt likhet, avgjøres rekkefølgen av totalt oppnådde poeng for alle kampene i serien.

2.3 Kamper

2.3.1 Kampoppsett gjøres tilgjengelig i bowlinghallen og på hallen nettside før serien starter.

2.3.2 Dersom en kamp ikke kan spilles til avtalt tid skal det gis beskjed til hallen og til møtende lag så raskt som mulig og senest dagen før spill. Bowlinghallen har telefon nr til alle lag, så man kan henvende seg hit for kontaktpersoner.

2.3.3 Dersom det ikke blir gitt beskjed, vil det fremmøtte lag få tildelt 4 poeng og dermed vinne kampen.

KAPITTEL 3 – POENGBEREGNING OG TABELL, TRIVSELCUP

3.1 Spilletype

3.1.1 Spilles i Amerikansk stil, se 1.1.1

3.1.2 Trivselcup spilles med handicap, se 3.2

3.1.3 Så langt som mulig vil alle lag spille mot et annet lag, selv om "kampens" resultat ikke nødvendigvis vil påvirke sluttresultatet etter endt runde

3.1.4 Når alle lag har avsluttet en kamp, ansees en runde som avsluttet og lagene rangeres etter:

a) totalt pinnefall inklusive handicap, i gjeldende runde

b) dersom 2 lag har samme pinnefall vil rangeringen avgjøres av totalt pinnefall eksklusive handicap i gjeldende runde.

3.1.5 Dersom antall lag som deltar ikke er lik et partall, vil det være 1 lag som ryker ut i første runde. Det lag med lavest pinnefall jf. 3.1.4 ryker ut. Deretter 2 lag hver runde til det er 4 lag igjen.

3.1.6 Når det er 4 lag igjen, spilles semi finaler om finalekamp og bronsekamp. De lag som hadde høyest pinnefall og fjerde beste pinnefall i runden før vil spille Semifinale 1. De lag med andre og tredje beste pinnefall i runden før, spiller Semifinale 2.

3.1.7 Vinnerne av disse kampene spiller i Finale om gull og sølv. Taperne spiller om bronse og fjerde plass.

3.2 Handicap

3.2.1 I trivselcupen og singelturnering spilles det med personlig handicap. Handicap er regnet ut i fra snitt pr. spiller i trivselserien og/eller trivselcup.

3.2.2 Snitt regnes ut på følgende måte:

a) seriens/cupens høyeste snitt eller maks 200 – spillerens snitt – 20%. For eksempel $200 - 100 - 20\% = 80hpc$

b) øvre grense for handicap er 100 poeng

3.2.3 Dersom en spiller ikke har deltatt i trivselserie vil handicap regnes på følgende måte:

a) Spilleren kan møte opp før kamp og spille minimum 3 serier. Første kamp vil (opptil 3 serier, pluss de 3 serien som var spillet før vil utgjøre grunnlag for handicap. Dvs at total sum vil korrigeres etter kamp for korrekt handicap og resultat kan derfor avvike.

b) Spilleren møter opp før kamp og spiller minimum 5 serier. Disse 5 seriene vil da danne grunnlag for handicap og sluttresultat for første kamp trenger ikke korrigeres.

3.2.3 Dersom en annen spiller eller en ansatt i hallen fatter mistanke til at en spiller har bevisst spillet dårlig for å øke sitt handicap vil følgende tiltak kunne iverksettes.

- a) Spilleren vil måtte spille for nytt handicap.
 - b) Spilleren vil få de nyeste kampane regnet inn i sitt handicap og resultater i tidligere kamper vil bli omgjort.
 - c) Ved spesielt alvorlige overtredelser vil spiller kunne diskvalifiseres fra å delta i serien/turneringen.
- 3.2.4** Handicap følger spiller gjennom hele cup/turnering dersom ikke annet er spesifikt oppgitt i invitasjonen

KAPITTEL 4 – SINGELTURNERING

4.1 Generelle regler

4.1.1 Handicap følger regler som skrevet i kapittel 3 dersom annet ikke er spesifikt beskrevet i invitasjonen

4.1.2 Generelle spilleregler er de samme som for trivselserie og trivselcup. Som beskrevet i kapittel 1

4.2 Turneringens format

4.2.1 Innledende spill, generelt.

- a) Innledende spill foregår over en periode bestemt i invitasjonen, typisk 1 eller 2 uker.
- b) Innledende spill består av minimum 1 runde av 3 serier. Der totalsum av runden er poengene som spiller får registrert.
- c) Dersom en spiller ønsker kan de spille en ny runde av 3 serier. Dersom totalsummen av runden er høyere enn tidligere spillet runde vil dette være den nye gjeldene sum som spiller får registrert. Dersom summen er lavere vil den ikke telle og tidligere høyeste sum er gjeldene.
- d) Serier fra forskjellige runder kan ikke kombineres for å få en høyere total sum.
- e) Man kan spille alene, flere sammen eller i et kamp oppsett slik man kjenner fra trivselserien. Det er viktig at man ikke spiller mer enn 3 serier (1 runde) før man registrer sine serier.
- f) Det skal opplyses før man starter å spille at man skal starte en runde som skal telle for turneringen slik at personalt kan ta riktige utskrifter og riktig pris ved endt spill.

4.2.2 Innledende spill, rangering og resultat

- a) Følgende vil være gyldig dersom det er minimum 30 spillere med i turneringen, ved færre deltagere vil antall som går videre til finale og lignende skaleres ned utifra antall påmeldte.
- b) Den personen som har høyeste totalsum på 1 runde etter endt innledende spill vil kvalifisere seg direkte til finalerunde 2 og slipper dermed å spille finalerunde 1.
- c) plass nr 2 t.o.m plass nr 15 (dvs 14 spillere) fra innledende spill vil kvalifisere seg til finalerunde 1.

4.2.3 Finalerunde 1.

- a) De som har kvalifisert seg til finalerunde 1 vil bli satt opp ved trekking, 2 og 2 på hver bane.
- b) Det spilles 2 serier, der totalen av de 2 seriene utgjør poengsummen som spilleren får registrert.
- c) De 7 spillerne med høyest poengsum går videre til finalerunde 2.

4.2.4 Finalerunde 2

- a) De 7 spillerne som kvalifiserte seg fra finalerunde 1, pluss den spilleren som kvalifiserte seg direkte fra innledende til finalerunde 2 settes, ved trekking, opp 2 og 2 sammen.
- b) Det spilles 2 serier, der totalen av de 2 seriene utgjør poengsummen som spilleren får registrert.
- c) De 4 spillerne med høyest poengsum går videre til finalerunde 3.

4.2.5 Finalerunde 3

- a) De 4 spillerne som er kvalifisert fra finalerunde 2 spiller 2 og 2 på hver sin bane.
- b) Det skal spilles 1 serie, der den spilleren med lavest sum rykker ut og ender turneringen på 4. plass
- c) De 3 gjenstående spillere flyttes til 1 bane og beholder sin sum fra første serie. De spiller da 1 serie til og totalsummen av disse 2 seriene blir totalsummen spillerne får registrert.
- d) Den spiller med lavest totalsum ryker da ut og ende på 3. plass.
- e) De 2 gjenværende spillerne beholder totalsum fra de 2 foregående serier og spiller en serie.
- f) Vinneren av turneringen vil være den av de 2 gjenværende spillerne som har høyest totalsum etter alle 3 seriene er gjennomført. 2 plass vil tildeles den spiller med nest høyest totalsum.

KAPITTEL 5 – FEIL PÅ BANER, KULERETUR OG LIGNENDE.

5.1 Generelle regler

5.1.1 Ved feil på bane, kuleretur, maskineri, kulene havner under banen eller blir borte, kulen blir ødelagt av navnte årsaker eller annet stopp som spiller ikke kan klandres for vil følgende gjelde:

- a) Løsning skal forsøkes i rekkefølgen under. Eventuelt problem/klage må fremlegges personalet før spillet fortsetter. Dersom spillet fortsetter har spilleren/laget akseptert banen/problemet som gyldig og en klage på dette problemet kan ikke fremstilles senere.
- b) Spilleren/laget kan ta pause mens problemet løses, dersom dette er praktisk mulig.
- c) Spilleren/laget kan overføre spillet til en ny bane, dersom denne er oljet og det er praktisk mulig.
- d) Spilleren kan velge en annen kule, dersom dette er spillerens ønske (for de med egen kule)
- e) Spilleren/laget kan avbryte kamp/runde og fortsette fra gjeldende serie på et annet tidspunkt. ved denne løsningen vil alle slag i inneværende serie ugyldiggjøres og serien starter på nytt. Serier som allerede er avsluttet vil stå som gyldige.

Denne løsningen kan kun benyttes i avtale med personal, ved tvil kan en turneringsleder kontaktes pr telefon.

- f) Dersom det blir uenighet om passende løsning skal spillet frys. Lagleder skal da kontakte personalet. Personalet kan da kontakte en turneringsleder. Dersom personalet ikke får kontakt kan de ta en avgjørelse som da vil være den gjeldende. I en slik situasjon kan en klage fremlegges i ettertid men det forventes at peronalets avgjørelse blir fulgt der og da.