
ALMENNAR KEPPNISREGLUR KLÍ

byggðar á almennum keppnisreglum FIQ/WTBA í júní 1997

Regla 101 Leikurinn – Skilgreining

- Leikur í tíu keilna keilu samanstendur af tíu römmum. Leikmaður kastar kúlu tvisvar í hverjum af fyrstu níu römmum nema hann fái fellu. Í tíunda ramma kastar leikmaður kúlu þrisvar ef hann fær fellu eða feykju.
- Samkvæmt Baker-aðferðinni skiptast leikmenn liðsins á að leika heilan ramma í sama leik uns leiknir hafa verið tíu ramar. Hver leikmaður verður að ljúka hverjum ramma í réttari röð.

Nota má sjálfvirkt skorritunartæki, sem hefur verið viðurkennt af WTBA, í heims- og svæðamótum og öðrum alþjóðlegum keppnum sem WTBA hefur samþykkt (viðurkennt) eða sem meðlimalönd WTBA taka þátt í. Tæki þetta skal skila útprentun af skori sem hægt er að yfirfara ramma fyrir ramma og að öðru leyti vera í samræmi við skorritun og keppnisreglur leiksins.

Kúlu telst löglega kastað þegar leikmaður sleppir henni og hún fer yfir refsilínuna inn á spilasvæðið. Hvert kast telur nema þegar dæmt er dautt kast. Keilukúlu skal kastað af handafla eingöngu. Ekkert tæki má vera í eða áfast kúlu, sem losnar af í kastinu, eða er hreyfanlegur hluti í kasti.

Regla 102 Leikurinn – Stigagjöf

Skrá skal, nema þegar fellu er náð, fjölda keilna sem leikmaður nær niður í fyrra kasti í litla reitinn í efra vinstra horni þess ramma og skal skrá fjölda keilna sem leikmaður nær niður í seinna kasti í efra hægra horn. Ef leikmaður nær engri eftirstandandi keilna í seinna kasti rammans, skal merkja á skorblaðið með (-). Skrá skal strax fjölda felldra keilna úr tveimur köstum ramma.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
X	X	X	7 2	8 /	F 9	X	7 /	9 -	X X 8
30	57	76	85	95	104	124	143	152	180

Regla 103 Fella

Fella næst þegar allar tíu keilurnar nást niður í fyrsta kasti í ramma. Hún er táknuð með (x) í litla reitinn í efra vinstra horni þess ramma sem hún næst í. Stig fyrir eina fellu eru 10 auk þeirra keilna sem leikmaður fellir niður í næstu tveimur köstum.

Regla 104 Tenging

Tvær fellur í röð er tenging. Fyrir fyrstu felluna fást 20 stig auk þess fjölda keilna sem næst niður í fyrsta kasti á eftir seinni fellunni.

Regla 105 Þrenna

Þrjár fellur í röð er þrenna. Fyrir fyrstu felluna fást 30 stig. Til að ná hámarksskori, 300 leik, verður leikmaður að ná 12 fellum í röð.

Regla 106 Feykja

Feykja næst þegar keilur, sem standa eftir fyrsta skot, eru felldar niður í seinna skotinu í þeim ramma. Feykja er táknuð með (/) í litla reitinn í efra hægra horni þess ramma sem hún næst í. Fyrir feykju fást 10 stig auk þeirra keilna sem leikmaður nær niður í næsta kasti.

Regla 107 Geigun (Opinn rammi)

Geigun er þegar leikmanni tekst ekki að ná niður öllum 10 keilunum í tveimur köstum í ramma, nema eftir fyrra kast standi glenna..

Regla 108 Glenna

Glenna samanstendur af keilum sem ekki falla eftir fyrra kast í ramma, svo framarlega sem höfuðkeilan (keila nr. 1 – ásinn) er fallin og:

- a) Að minnsta kosti ein keila er fallin milli tveggja eða fleiri keila sem eftir standa, t.d. 7–9 eða 3–10.
- b) Að minnsta kosti ein keila hefur fallið beint fyrir framan tvær eða fleiri keilur sem eftir standa, t.d. 5–6.

ATH. Glenna er venjulega táknuð með hring (O)

Regla 109 Hvernig leikurinn fer fram

- a) Leikurinn skal fara fram á tveimur brautum (brautarpari) sem eru samliggjandi. Leikmenn andstæðra keppnisliða, þremmenninga, tvímenninga og einstaklingarleika hver á eftir öðrum og í réttri röð einn ramma á annarri brautinni og skipta um braut fyrir næsta ramma og nota hina brautina þar til leiknir hafa verið 5 rammar á hvorri braut brautarpars.
- b) Í Baker-liðakeppni leika leikmenn andstæðra keppnisliða, þremmenning og tvímenninga hver á eftir öðrum og í réttri röð heilan ramma innan sama leiksins. Samkvæmt Baker-aðferðinni má skipta um brautir í samræmi við og á sanngjarnan hátt eftir fjölda leikmanna í liðinu.

Regla 110 Leikröð

Einn eða fleiri leikmenn er hægt að setja á brautarpar. Eftir að sería hefst má ekki gera neinar breytingar á röð leikmanna í seríunni nema nota má varamenn samkvæmt reglu 307 d og reglu 310.

Regla 111 Brautarbilun

Mótsstjórn er heimilt að láta ljúka leik og seríu á öðru brautarpari ef um bilun er að ræða á byrjunarbrautunum, sem fyrirsjáanlegt er að tefja muni eðlilegan leik.

Regla 112 Löglega felldar keilur

Keilur sem leikmaður fær skráðar á sig eftir löglegt kast skulu vera:

1. Keilur sem eru felldar niður eða út af keiludekkinu af kúlu eða öðrum keilum.
 2. Keilur sem eru felldar niður eða út af keiludekkinu af keilu sem kastast af hliðarveggjum eða stoppdýnu.
 3. Keilur sem eru felldar niður eða út af keiludekkinu af keilu sem kastast af sópnum eftir að hann er kominn niður og áður en hann sópar felldum keilum í burtu.
 4. Keilur sem halla og snerta kickback stoppdýnuna eða hliðarveggi.
- Allir þessar keilur teljast felldar og verður að fjarlægja þær fyrir næsta kast.

Regla 113 Ólöglega felldar keilur

Í eftirtöldum tilfellum telst kastið gilt, en felldar keilur teljast ekki með:

1. Kúla fer af brautinni áður en hún nær í keilurnar.
2. Þegar kúla kastast til baka frá stoppdýnuni.
3. Þegar keila kemst í snertingu við líkama, handleggi eða fætur keiluuppstillingarmanns og kastast til baka.
4. Ef keiluuppstillingarvél snertir keilu
5. Hver sú keila sem er felld þegar verið er að fjarlægja felldar keilur.
6. Hver sú keila sem er felld af keiluuppstillingarmanns.
7. Ef leikmaður gerir feil.
8. Ef kast er framkvæmt með keilur liggjandi á brautinni eða í rennunni og kúlan snertir þær áður en hún fer af brautinni.

Ef keilur eru felldar ólöglega og leikmaður á eftir að kasta oftar í rammanum verður að reisa hinar ólöglega felldu keilur þar sem þær stóðu upphaflega.

Regla 114 Keilur – Röng uppstilling

Ef það uppgötvast í kasti strax eftir að kúlu hefur verið sleppt að ein eða fleiri keilur eru rangt staðsettar án þess að nokkra vantí, skal kastið talið gilt og þær keilur sem felldar eru telja. Það er á ábyrgð hvers leikmanns að fullvissa sig um að uppstillingin sé rétt. Hann skal áður en hann kastar krefjast þess að rangt staðsettar keilur séu færðar, annars telst hann hafa samþykkt uppstillinguna.

Ekki má breyta staðsetningu keilna sem standa eftir kast. Það er að segja, að keilur sem hreyfðar eru eða stillt upp rangt af vélinni skulu vera á þeim stað sem vélin setur þær og má ekki færa þær til.

Regla 115 Keilur – Endurkast

Keilur sem endurkastast inn á brautina og standa teljast standandi keilur.

Regla 116 Keilur – Má ekki gefa eftir

Ekki er hægt að gefa eftir keilur og aðeins má telja þær keilur með sem eru felldar niður eða falla út af brautinni eftir löglegt kast.

Regla 117 Skipt um keilu

Ef keila brotnar eða skemmist alvarlega meðan á leik stendur skal skipta um keiluna.

Nýja keilan skal vera sem líkust þeim sem í settinu eru að þyngd og ástandi og mögulegt er. Mótsstjóri/dómari skal í öllum tilfellum dæma um skiptingar á keilum.

Regla 118 Dautt kast

Kast telst dautt í eftirtöldum tilfellum:

1. Ef vakin er athygli á því strax eftir kast (og fyrir næsta kast á brautinni) að eina eða fleiri keilur vantaði í uppstillinguna.
2. Ef keiluuppstillingarmaður fjarlægir eða snertir einhverja standandi keilu áður en kúlan nær að keilunum.
3. Ef keiluuppstillingarmaður fjarlægir eða snertir einhverja keilu áður en hún hættir að rúlla.
4. Ef leikmaður kastar á rangri braut eða þegar hann á ekki að gera, eða ef einn leikmaður frá hvoru liði á brautarpari leika á rangri braut.
5. Ef leikmaður er hindraður af öðrum leikmanni, áhorfanda eða hlut á hreyfingu á meðan hann kastar og áður en kastinu er lokið. Leikmaður getur þá valið milli þess að samþykkja kastið eða fá dæmt dautt kast.

6. Ef keilur færast eða eru felldar á einn eða annan hátt á meðan leikmaður kastar og áður en kúlan nær til keilnanna.
7. Ef kúlan kemst í snertingu við einhvern aðskotahlut. Þegar dæmt er dautt kast telst það ekki með. Stilla þarf upp þeim keilum sem stóðu þegar dautt kast varð og leikmanninum leyft að kasta aftur.

Regla 119 Leikið á rangri braut

Eins og segir í Reglu 118, á að dæma dautt kast og leikmaður eða leikmenn að kasta aftur á réttri braut þegar:

1. Einn leikmaður leikur á rangri braut.
2. Einn leikmaður frá hvoru liði á brautarpari leikur á rangri braut.
 - a. Ef fleiri en einn leikmaður í sama liði hafa leikið á rangri braut skal leikurinn leikinn án leiðréttingar. Næstu leikir skulu leiknir á réttum brautum.
 - b. Í einliðaleik þar sem leikmaður leikur venjulega tvo ramma í röð og annar leikmannanna hefur leikið sína tvo ramma á rangri braut, skulu köstin dæmd dauð og verður leikmaðurinn þá að endurtaka þau á réttum brautum, svo framarlega sem andstæðingurinn hefur ekki framkvæmt löglegt kast. Annars eru stigin tekin gild og skal leikmaðurinn leika þá ramma sem eftir eru á réttum brautum.

Regla 120 Skilgreining á feil

Feill er þegar einhver hluti leikmanns fer á eða yfir refsilínuna og snertir einhvern hluta brautar, tækja eða hússins á meðan eða á eftir löglega framkvæmdu kasti.

Kúla er í leik eftir kast þar til sami eða annar leikmaður er kominn á stikbrautina til þess að framkvæma næsta kast.

Regla 121 Feill gerður viljandi

Ef leikmaður gerir feil af ásettu ráði skal hann fá núll fyrir allan rammann og fær ekki að kasta aftur í þeim ramma. Ef um vafaatriði er að ræða skal beita reglu 126 – Varakast.

Regla 122 Feill telst sem gilt kast

Feill skal skráður sem gilt kast hjá leikmanni, en þær keilur sem felldar voru í kastinu teljast ekki með. Keilur sem kúlan felldi þegar feill er dæmdur á að endurreisa ef leikmaðurinn sem gerði feilinn hefur rétt á því að kasta aftur í rammanum.

Regla 123 Feilvarsla

Mótsstjórn er heimilt að nota hvaða sjálfvirka refsilínuskynjara sem er, svo framarlega sem þeir séu samþykktir af WTBA. Þar sem engir eru til staðar skal skipa refsilínudómara og staðsetja þannig að hann hafi óhindrað útsýni yfir refsilínuna. Ef refsilínunemi verður óvirkur skal mótsstjórn skipa refsilínudómara eða láta skorritara gefa til kynna feil.

Regla 124 Líklegur feill

Skrá skal feil ef sjálfvirkur refsilínuskynjari eða refsilínudómari tilkynna ekki um feil ef eftirfarandi aðilar taka eftir honum:

1. Báðir fyrirliðar eða einn eða fleiri leikmenn úr hvoru liði
2. Skorritari
3. Starfsmaður mótsins.

Regla 125 Feill kærður

Engin áfrýjun vegna feils skal tekin til greina nema:

1. Sannað er að refsilínuskynjari virkaði ekki.

2. Það eru yfirgnæfandi sannanir fyrir því að leikmaðurinn hafi ekki gert feil.

Regla 126 Varakast

Þegar mótmæli koma fram varðandi feil, lögmæti felldra keilna eða dautt kast og mótsstjóri/dómari getur ekki leyst úr því strax skal leikmaður kasta varakasti/varaköstum.

1. Ef mótmæli koma fram í fyrra kasti í ramma eða öðru kasti í tíunda ramma eftir fellu í fyrsta kasti í tíunda ramma;
 - a) Ef mótmælin snúast um hvor leikmaður hefur gert feil, skal leikmaður klára rammann og síðan taka varakast á fulla uppstillu.
 - b) Ef mótmælin snúast um að því er talið er ólöglega felldar keilur á leikmaðurinn að klára rammann og taka síðan varakast á þá uppstillu sem hefði staðið ef sú keila (þær keilur) sem mótmælin varða hefði staðið.
 - c) Ef mótmælin snúast um hvort dæma ætti dautt kast á leikmaðurinn að klára rammann og taka síðan heilan ramma í varakast.
2. Ef mótmælin koma fram þegar leikmaður er að taka feykju eða í þriðja kasti í tíunda rammannum er varakast ekki nauðsynlegt, nema mótmælin snúist um hvort dæma eigi dautt kast. Við þær kringumstæður skal leikmaður taka varakast á þá uppstillu sem stóð þegar kúlunni sem mótmælin snerust um var kastað.

Regla 127 Kúla í einkaeign

Keilukúla er talin einkaeign eiganda síns. Leikmanni er óheimilt að nota keilukúlu annars leikmanns án heimildar eiganda hennar.

Regla 128 Keilukúla – Breyting á yfirborði

Breytingar á yfirborði keilukúlu með því að nota *rífefni* eða *vökva* á meðan tekið er þátt í viðurkenndu móti eru bannaðar (m.a. er óheimilt að nota blaut handklæði).

Allar keilukúlur, sem þannig hefur verið breytt, skal taka úr umferð.

Samþykkt vegna reglu 128: Þetta bannar ekki notkun á viðurkenndum kúluhreinsunar/bónvél á meðan á viðurkenndri keppni stendur.

Ef að sýnt er fram á að leikmaðurinn vissi fyrirfram að aðgerðir hans/hennar væru andstæðar þessari reglu, á leikmaðurinn á hættu að leikurinn (leikirnir) verði strokaður(ir) út.

Auk þess á leikmaðurinn á hættu að vera útilokaður frá þeirri keppni sem fram fer.

Regla 129 Stikbrautum má ekki spilla

Notkun hvers kyns aðskotaefna á einhvern hluta stikbrautar, sem getur komið í veg að aðrir leikmenn geti leikið við eðlileg skilyrði, er bönnuð. Þetta innifelur, en er ekki bundið við, efni eins og talkúm, ösku og kvoðu undir skó; einnig er notkun mjúkra gúmmísóla eða -hæla, sem smitast yfir á stikbrautina, bönnuð. Þúður er ekki leyfilegt að fara með á leikmannasvæði (niður í gryfju eða á skápum við gryfjuna).

Regla 130 Mótmæli – Villur í stigagjöf

Villur í stigagjöf eða í samlagningu í keppni skulu leiðréttar af ábyrgum mótsstjórnarmanni strax og þær koma í ljós. Vafasamar villur skal mótsstjórn taka fyrir. Tímamörk til að leggja fram mótmæli varðandi villur í skori eru ein klukkustund eftir lok leiks eða viðureignar á hverjum degi í móti, en verður að vera áður en verðlaunaafhending eða næsta umferð fer fram (í útsláttarkeppni), hvort sem er á undan. Öll mótmæli verða að vera skýr og þessi regla skal ekki túlkuð þannig að hún nái yfir fyrri eða lík brot.

Útsláttarkeppni – ný umferð: Úrslitakeppni X efstu keppenda eftir undankeppni telst ný umferð í útsláttarkeppni og svo er með hverja umferð sem hefst eftir fækkun keppenda í móti.

Regla 131 Mótmaeli – Spilaréttur – Feilar – Almennar keppnisreglur

Mótmaelum varðandi spilarétt eða almennar keppnisreglur verður að staðfesta skriflega við ábyrgan mótstjórnarmann eigi síðar en 24 klukkustundum eftir lok þess leiks sem brotið var framið í eða áður en verðlaunaafhending fer fram, hvort sem er fyrr.

Þegar um er að ræða mótmaeli vegna feils eða lögmæti felldra keilna, mega fulltrúar þeirra sambanda sem eiga í hlut vera viðstaddir vitnaleiðslur. Ef engin skrifleg mótmaeli berast áður en frestur rennur út skal leikurinn eða leikirnir standa eins og þeir voru leiknir. Hver mótmaeli samkvæmt þessari reglu skulu ekki sett þannig fram að þau nái yfir lík eða fyrri brot. Mótmaeli í Heims-, Svæða- eða Héraðskeppnum skulu vera samkvæmt reglu 312, A.3. og reglu 312, B.

Regla 133 Seinir leikmenn

Leikmaður eða lið sem mætir of seint til keppni skal hefja keppni og fá stig í þeim ramma sem þá er verið að leika á þeim brautum sem leikmennirnir eru skráður á. Ef leikmanni hefur verið raðað einum á braut skal hann hefja keppni í fremsta ramma sem þá er verið að leika í riðlinum.

Regla 206 Hæg spilamennska

Keilarar sem eru að undirbúa sig undir að stíga upp á stikbrautina og kasta kúlu, skulu hafa eftirfarandi rétt og skyldur:

1. Þeir geta aðeins krafist réttar gagnvart leikmanni sem gengur að stikbrautinni eða undirbýr kast á næstu braut til vinstri við þá.
2. Þeir skulu víkja gagnvart leikmanni sem gengur að stikbrautinni eða undirbýr kast á næstu braut hægra megin við þá.
3. Leikmenn skulu vera tilbúnir að kasta þegar að þeim kemur og skulu ekki draga upphaf atrennu sinnar ef næsta braut til hægri og vinstri er auð.
4. Ef leikmaður fer ekki eftir þeim atriðum sem lýst er í 1, 2 og 3 er hægt að telja það hæga spilamennsku. Leikmaður sem fer ekki eftir þessum atriðum skal áminntur af viðurkenndum starfsmanni mótsins á eftirfarandi hátt.
 - a. Með hvítu spjaldi við fyrsta brot (engin refsing).
Með gulu spjaldi við annað brot (engin refsing)
 - b. Fyrir þriðja brot og hvert brot þar á eftir í leikjablokk skal sýna leikmanni rautt spjald og skal hann fá engar (0) keilur fyrir rammann.

Regla FIQ um olíuburð

Eftir hverja yfirferð á olíubornu svæði brautarinnar (þar með talið svæði sem dregið er á) skal vera minnst 5 einingar af olíu alls staðar á brautinni. Olíubera skal, þar með talið dregið svæði, að minnsta kosti 28 fet og ekki lengra en 45 fet. Regluna á ekki að túlka þannig að lagt sé til að olíuborin séu 28 fet. Nota má hvaða olíuburð sem er milli 28 og 45 feta.

Öll brautin skal hreinsuð fyrir olíuburð. Tækninefnd getur sett sérstakar reglur um tíðni olíuburðar í mótum KLÍ.