

ALMENNAR KEPPNISREGLUR

Universal playing rules

2.1 Leikurinn – Skilgreining

2.1.1 Leikur í tíu keilna keilu samanstendur af tíu römmum. Leikmaður kastar kúlu tvisvar í hverjum af fyrstu níu römmunum nema hann fái fellu. Í tíunda ramma kastar leikmaður kúlu þrisvar ef hann fær fellu eða feykju.

2.1.2 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	8	F	X	7	9	X
30	57	76	85	95	104	124	143	152	180

2.1.3 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.

2.1.4 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.

2.1.5 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.

2.1.6 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.

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

2.1 Game definitions

2.1.1 A game of tenpins consists of ten frames. A player delivers two balls in each of the first nine frames unless a strike is scored. In the tenth frame, a player delivers three balls if a strike or spare is scored. Every frame must be completed by each player bowling in regular order.

2.1.2 Except when a strike is scored, the number of pins knocked down by the player's first delivery is to be marked in the small square in the upper left-hand corner of that frame, and the number of pins knocked down by the player's second delivery is to be marked in the upper right-hand corner. If none of the standing pins are knocked down by the second delivery in the frame, the score sheet shall be marked with a (-). The count for the two deliveries in the frame shall be recorded immediately.

2.1.3 A strike is made when a full setup of pins is knocked down with the first delivery in a frame. It is marked by an (X) in the small square in the upper left-hand corner of the frame where it was made. The count for one strike is 10 plus the number of pins knocked down on the player's next two deliveries.

2.1.4 Two consecutive strikes is a double. The count for the first strike is 20 plus the number of pins knocked down with the first delivery following the second strike.

2.1.5 Three successive strikes is a triple. The count for the first strike is 30. To bowl the maximum score of 300, the player must bowl 12 strikes in succession.

2.1.6 A spare is scored when pins left standing after the first delivery are knocked down with the second delivery in that frame. It is marked by a (/) in the small square in the upper right-hand corner of the frame. The count for a spare is 10 plus the number of pins knocked down by the player's next delivery.

2.1.7 When a player fails to bowl down all ten pins after two deliveries in a frame, unless the pins left standing after the first delivery constitute a split, it is called an open frame.

2.1.8 Glenna (venjulegat táknuð mðe hring (O)) 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.

2.2 Hvernig leikurinn fer fram

2.2.1 Leikið á tveim brautum

- a) Leikurinn skal fara fram á tveimur brautum (brautarpari) sem eru samliggjandi.
- b) Leikmenn andstæðra keppnisliða, þremmenninga, tvímenninga og einstaklingar leika 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 ramar á hvorri braut brautarpars.

2.2.2 Leikið á einni braut

- a) Leikurinn fer fram á einni braut
- b) Leikmenn andstæðra keppnisliða, þremmenninga, tvímenninga og einstaklingar leika hver á eftir öðrum og í réttri röð heilan ramma á einni braut, þar til 10 ramar hafa verið leiknir á brautinni.

2.2.3 Reglur hvers móts skulu kveða á um hvora aðferðina á að nota.

2.3 Löglega felldar keilur

2.3.1 Kúlu telst löglega kastað þegar leikmaður sleppir henni og hún fer yfir refsilínuna inn á spilasvæðið.

2.3.2 Hvert kast telur nema um dautt kast sé að ræða.

2.3.3 Keilukúlu skal kastað af handafli eingöngu.

2.3.4. Ekkert tæki má vera í eða áfast kúlu, sem losnar af í kastinu, eða er hreyfanlegur hluti í kasti.

2.1.8 A split (normally marked with an O around the number of pins) is a setup of pins left, standing after the first delivery, provided the head pin is down and:

- a) At least one pin is down between two or more standing pins; i.e. 7-9 or 3-10
- b) At least one pin is down immediately ahead of two or more standing pins; 5-6

2.2 Style of play

2.2.1 Dual lane style

- a) A game shall be played on two lanes (a pair) immediately adjoining each other.
- b) Members of competing teams, trios, doubles and individual entrants shall successively and in regular order bowl one frame on one lane, and for the next frame alternate and use the other lane until five frames are bowled on each lane of the pair.

2.2.2 Single lane style

- a) A game shall be played on one lane.
- b) Members of competing teams, trios, doubles and individual entrants shall successively and in regular order bowl one frame on one lane until 10 frames are bowled on the lane.

2.2.3 The rules for each specific tournament shall specify which style of play that applies.

2.3 Legal pin fall

2.3.1 A legal delivery is made when the ball leaves the player's possession and crossed the foul line into playing territory.

2.3.2 Every delivery counts unless a dead ball is declared.

2.3.3 A delivery must be made entirely by manual means.

2.3.4 No device may be incorporated in or affixed to the ball that detaches on delivery or is a moving part during delivery.

2.3.5 Leikmaður má nota sérstakan útbúnað sem hjálpar við að halda og kasta kúlunni ef það er í stað handar eða stórs hluta hennar sem numin hefur verið á brott.

2.3.6 Keilur sem leikmaður fær skráðar á sig eftir löglegt kast teljast felldar og verður að fjarlægja þær fyrir næsta kast, en þær eru:

- a) Keilur sem eru felldar niður eða út af keiludekkinu af kúlu eða öðrum keilum.
- b) Keilur sem eru felldar niður eða út af keiludekkinu af keilu sem kastast af hliðarveggjum eða stoppdýnu.
- c) 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.
- d) Keilur sem halla og snerta kickback stoppdýnuna eða hliðarveggi.

2.4 Ólöglega felldar keilur

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

- a) Kúla fer af brautinni áður en hún nær í keilurnar.
- b) Þegar kúla kastast til baka frá stoppdýnunni.
- c) Þegar keila kemst í snertingu við líkama, handleggi eða fætur keiluuppstillingarmanns og kastast til baka.
- d) Ef keiluuppstillingarvél snertir keilu
- e) Hver sú keila sem er felld þegar verið er að fjarlægja felldar keilur.
- f) Hver sú keila sem er felld af keiluuppstillingarmanns.
- g) Ef leikmaður gerir feil.
- h) Ef kast er framkvæmt með keilur liggjandi á brautinni eða í rennunni og kúlan snertir þær áður en hún fer af brautinni.

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

2.3.5 A player may use special equipment to aid in grasping and delivering the ball if it is in place of a hand or major portion thereof lost by amputation or otherwise.

2.3.6 Pins following a legal delivery - to be credited to a player, to be termed dead wood and to be removed before the next delivery - shall include

- a) Pins knocked down or off the pin deck by the ball or another pin
- b) Pins knocked down or off the pin deck by a pin rebounding from a side partition or rear cushion
- c) Pins knocked down or off the pin deck by a pin rebounding from the sweep bar when it is at rest on the pin deck before sweeping dead wood from the pin deck
- d) Pins that lean and touch the kickback or side partition

2.4 Illegal pin fall

2.4.1 When any of the following occur the delivery counts but the resulting pin fall does not

- a) A ball leaves the lane before reaching the pins
- b) A ball rebounds from the rear cushion
- c) A pin rebounds after coming in contact with the body, arms or legs of a human pinsetter
- d) A pin is touched by mechanical pin setting equipment
- e) Any pin knocked down when dead wood is being removed
- f) Any pin knocked down by a human pinsetter
- g) The player commits a foul
- h) A delivery is made with dead wood on the lane or in the gutter and the ball contacts such dead wood before leaving the lane surface

2.4.2 If illegal pin fall occurs and the player is entitled to additional deliveries in the frame, the pin or pins illegally knocked down must be re-spotted where they originally stood.

2.5 Keilur – annað

2.5.1 Ef það uppgötvast í kasti strax eftir að kúlu hefur verið sleppt að ein eða fleiri keilur eru rangt staðsettar án þess að nokkra vanti, 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.

2.5.2 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.

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

2.5.4 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.

2.5.5 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.

2.6 Dautt kast

2.6.1 Kast telst dautt í eftirtöldum tilfellum:

- Ef vakin er athygli á því strax eftir kast (og fyrir næsta kast á brautinni) að eina eða fleiri keilur vantaði í uppstillinguna.
- Ef keiluuppstillingarmaður fjarlægir eða snertir einhverja standandi keilu áður en kúlan nær að keilunum.
- Ef keiluuppstillingarmaður fjarlægir eða snertir einhverja keilu áður en hún hættir að rúlla.
- 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.
- 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.

2.5 Other pin actions

2.5.1 When bowling at a full setup or to make a spare, if it is discovered immediately after the delivery that one or more pins are set improperly, but not missing, the delivery and resulting pin fall counts. It is each player's responsibility to determine if a setup is correct. The player shall insist that any pin or pins incorrectly set be re-spotted before delivering the ball, otherwise the setup is deemed to be acceptable.

2.5.2 No change can be made in the position of any pins left standing after a delivery. That is, pins that are moved or misplaced by a mechanical pinsetter shall remain in the moved or misplaced position and shall not be corrected manually.

2.5.3 Pins that rebound and stand on the lane must be counted as standing pins.

2.5.4 No pins may be conceded and only those actually knocked down or moved entirely off the playing surface of the lane as a result of a legal delivery may be counted.

2.5.5 Should a pin be broken or otherwise badly damaged during the game, it shall be replaced at once by another as nearly uniform in weight and condition with the set in use. The tournament officials shall determine whether pins shall be replaced.

2.6 Dead ball

2.6.1 A ball shall be declared dead if any of the following occur

- After a delivery (and before the next delivery on the same lane), attention is immediately called to the fact that one or more pins were missing from the setup
- A human pinsetter interferes with any standing pin before the ball reaches the pins
- A human pinsetter removes or interferes with any downed pin before it stops rolling
- A player bowls on the wrong lane or out of turn. Or one player from each team on the pair of lanes bowls on the wrong lane
- A player is physically interfered with by another player, spectator or moving object or by the pinsetter as the ball is being delivered and before delivery is completed. In such case, the player has the option to accept the resulting pin fall or have a dead ball declared

f) Ef keilur færast eða eru felldar á einn eða annan hátt á meðan leikmaður kastar og áður en kúlan nær til keilnanna.

g) Ef kúlan kemst í snertingu við einhvern aðskotahlut.

2.6.2 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.

2.7 Leikið á rangri braut

2.7.1 Dæma skal dautt kast og leikmaður eða leikmenn að kasta aftur á réttri braut ef ekki hafa verið leiknir fleiri en 4 stakir rammar á brautarparinu í einstaklings-, tvímennings-, þremmennings- og liðakeppni.

2.7.2 Ef fleiri en fjórir stakir rammar hafa verið leiknir á rangri braut skal leikurinn leikinn án leiðréttingar. Næstu leikir skulu leiknir á réttum brautum.

2.8 Skilgreining á feil

2.8.1 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.

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

2.8.3 Ef leikmaður gerir feil af ásettu ráði skal hann fá núll fyrir allan rammann og fær ekki að kasta aftur í þeim ramma.

2.8.4 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.

f) Any pin is moved or knocked down as a player delivers the ball but before the ball reaches the pins

g) A delivered ball comes in contact with a foreign obstacle

2.6.2 When a dead ball is called, the delivery does not count. The pins standing when the dead ball occurred must be re-spotted and the player allowed re-bowling the delivery.

2.7 Bowling on wrong lane

2.7.1 A dead ball shall be called and the player or players required re-bowling on the correct lane if no more than a total of 4 individual frames have been bowled on a pair of lanes by the players for Singles, Doubles, Trios and Teams.

2.7.2 If more than four individual frames have been bowled on the wrong lane in turn, that game will be completed without adjustment. Any succeeding game must be started on the correctly scheduled lane.

2.8 Foul definitions

2.8.1 A foul occurs when a part of the player's person encroaches on or goes beyond the foul line and touches any part of the lane, equipment or building during or after a delivery.

2.8.2 A ball is in play after a delivery until the same or another player is on the approach in position to make a succeeding delivery.

2.8.3 When a player deliberately fouls to benefit by the calling of a foul, the player shall be credited with zero pin fall for that delivery and not allowed further deliveries in that frame.

2.8.4 When a foul recorded the delivery counts but the player is not credited with any pins knocked down by that delivery. Pins knocked down by the ball when the foul occurred must be re-spotted if the player who fouled is entitled to additional deliveries in the frame.

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

- a) Báðir fyrirliðar eða einn eða fleiri leikmenn andstæðingar
- b) Skorritari
- c) Starfsmaður mótsins.

2.8.6 Engin áfrýjun vegna feils skal tekin til greina nema:

- a) Sannað er að refsilínuskynjari virkaði ekki.
- b) Það eru yfirgnæfandi sannanir fyrir því að leikmaðurinn hafi ekki gert feil.

2.9 Varakast

2.9.1 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.

2.9.2 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 ramman og síðan taka varakast á fulla uppstillu.
- b) Ef mótmælin snúast um að því er talið er ólöglega felldar keilur á leikmaðurinn að klára ramman 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 ramman og taka síðan heilan ramma í varakast.

2.9.3 Ef mótmælin koma fram þegar leikmaður er að taka feykju eða í þriðja kasti í tíunda rammanum 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.

2.8.5 A foul shall be declared and recorded if the automatic foul detecting device or foul judge fails to call a foul that is apparent to

- a) Both team captains or one or more of the opposing players
- b) The official score keepers
- c) A tournament official

2.8.6 No appeal shall be allowed when a foul is called unless

- a) It is proved that the automatic device is not operating properly
- b) There is preponderance of evidence the player did not foul

2.9 Provisional ball

2.9.1 A provisional ball or frame shall be bowled by a player when a protest involving a foul, legal pin fall or a dead ball is made and cannot be resolved by the tournament officials.

2.9.2 When a dispute occurs on a player's first delivery in any frame, or on the second delivery in the tenth frame after a strike on the first delivery

- a) If the dispute is over whether the player fouled, the player shall complete the frame and then bowl one provisional ball at a full setup of pins
- b) If the dispute involves alleged illegal pin fall, the player shall complete the frame and then bowl one provisional ball at the setup that would have remained standing had the disputed pin(s) not fallen
- c) If the dispute is over whether a dead ball should have been declared, the player shall complete the frame and then bowl a complete provisional frame.

2.9.3 When a dispute occurs on a spare attempt, or on the third delivery in the tenth frame, no provisional ball is necessary unless the dispute is over whether a dead ball should have been declared. In that case a provisional ball shall be bowled at the same setup, which was standing when the disputed ball was bowled.

2.10 Keilukúla – Breyting á yfirborði

2.10.1 Öll efni sem notuð eru skulu vera á lista WTBA yfir leyfileg efni. Heildarlisti er að heimasíðu WTBA. Heimilt er að nota efni undir “Acceptable during certified competition”. Óheimilt er að nota nokkur efni sem eru flokkuð undir “Products containing solids or abrasive” eða “Not acceptable at any time”. Þurrka þarf af kúlunni eftir lagfæringu.

2.11 Stikbrautum má ekki spilla

2.11.1 Notkun hvers kyns aðskotaefna á einhvern hluta stikbrautar, sem getur komið í veg að aðrir leikmenn geti leikið við eðlileg skilyrði, er bönnuð.

2.11.2 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.

2.12 Villur í stigagjöf

2.12.1 Villur í stigagjöf eða í samlagningu í keppni skulu leiðréttar af ábyrgum mótstjórnarmanni strax og þær koma í ljós. Vafasamar villur skal mótstjórn taka fyrir.

2.12.2 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.

2.12.3 Öll mótmæli verða að vera skýr og þessi regla skal ekki túlkuð þannig að hún nái yfir fyrri eða lík brot.

2.10 Bowling ball, altering surface

2.10.1 Any use of chemicals must be on the „Acceptable list” as listed on WTBA website; www.worldtenpinbowling.com. A full, up to date list of these products is available at WTBA website includes anything listed in the "Acceptable during certified competition" sections. It is not allowed to use anything listed in the "Products Containing Solids or Abrasives" section nor anything listed in the "Not acceptable at any time" sections. The ball must be wiped clean after any adjustments.

2.11 Approaches must not be defaced

2.11.1 The application of any foreign substance on any part of the approach that detracts from the possibility of other players having normal conditions is prohibited.

2.11.2 This includes, but is not limited to, such substances as talcum powder, pumice and resin on shoes; also soft rubber soles or heels that rub off on the approach are prohibited.

2.12 Errors in scoring

2.12.1 Errors in scoring or errors in calculation must be corrected by a responsible tournament official immediately upon discovery of such error. Questionable errors shall be decided upon by the designated official.

2.12.2 The time limit for filing protests on scoring errors shall be one hour from the end of the event or block of games for each day of tournament, but must be before the prize presentation or the commencement of the next round (in an elimination event), whichever is the sooner.

2.12.3 Each protest under this rule must be specific in itself and this rule shall not be construed to cover a previous or similar violation.

2.13 Aðrar mótaupplýsingar

2.13.1 Mót geta haft reglur um fjölda enduruppstillinga sem leikmaður getur farið fram á í leik eða leikjablokk.

2.13.2 Mót geta haft reglur um seina leikmenn.

2.13.3 Mót geta haft reglur óíþróttamannslega framkomu.

2.13.4 Mótshaldari/dómari ættu að hafa ákvæði til að framfylgja reglum og refsinga, ef brot eru.

2.13 Additional tournament information

2.13.1 A tournament may have a rule limiting the number of re-racks a player may have in a game and/or block or series.

2.13.2 A tournament may have a rule to cover tardy players.

2.13.3 A tournament may have a rule addressing unfair tactics by a player.

2.13.4 The tournament management should make provision for enforcement and penalty, if any, for violations.

VIÐBÓTAR REGLUR

REGLUR WTBA SEM SAMÞYKKT HEFUR VERIÐ AÐ BÆTA Í ALMENNAR REGLUR KLÍ

3.9 Mótmæli

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

3.9.2 Þegar um er að ræða mótmæli vegna feils eða lögmæti felldra keilna, mega fulltrúar þeirra sambanda sem eiga í hlut vera viðstaddir vitnaleiðslur.

4.20 Feilvarsla

4.20.1 Mótsstjórn er heimilt að nota hvaða sjálfvirka refsilínuskynjara sem er, svo framarlega sem þeir séu samþykktir af WTBA.

4.20.2 Þar sem engir eru til staðar skal skipa refsilínudómara og staðsetja þannig að hann hafi óhindrað útsýni yfir refsilínuna.

4.20.3 Ef refsilínunemi verður óvirkur skal mótsstjórn skipa refsilínudómara eða láta skorritara gefa til kynna feil.

4.21 Brautarbilun

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

4.22 Hæg spilamennska

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

- Þeir geta aðeins krafist réttar gagnvart leikmanni sem gengur að stikbrautinni eða undirbýr kast á næstu braut til vinstri við þá.
- Þeir skulu víkja gagnvart leikmanni sem gengur að stikbrautinni eða undirbýr kast á næstu braut hægra megin við þá.

3.9 Protests

3.9.1 Protests involving eligibility or universal playing rules must be confirmed in writing to a responsible tournament official not later than 24 hours after the game in which the infraction occurred or before prize presentation, whichever is the sooner.

3.9.2 When a protest involving a foul or the legality of pin fall is entered, an official representative of the parties involved may be present when evidence is taken relative to the protest.

4.20 Foul detection

4.20.1 The tournament management may adopt and use any automatic foul detecting device approved by WTBA.

4.20.2 When none is available, a foul judge must be stationed in a position to have an unobstructed view of the foul line.

4.20.3 Should a foul detecting device become temporarily inoperative, the tournament officials shall assign a foul judge or authorize the official score keepers to call fouls.

4.21 Interrupted game

4.21.1 The tournament officials may authorize the completion of a game and block of games on another pair of lanes when equipment failure on the starting lanes would delay the normal progress of the block

4.22 Slow bowling

4.22.1 Players preparing to step on the approach and deliver a ball shall have the following rights and obligations

- They may claim right of way only over a player moving to the approach or preparing to bowl on the lane immediately to their left
- They shall yield to a player moving to the approach or preparing to bowl on the lane immediately to their right

c) 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

d) Leikmaður fær 30 sekúndur frá því að leikmaðurinn á undan stígur niður af stikbrautinni þar til hann þarf að hafa lokið kasti.

Dómari fær í hendurnar skeiðklukku til að fylgjast með tíma leikmannsins.

4.22.2 Ef leikmaður fer ekki eftir þeim atriðum sem lýst er í 4.22.1 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).
- b) Með gulu spjaldi við annað brot (engin refsing)
- c) 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.

4.22.3 Til að framfylgja reglu þessari skal dómari/mótsstjóri fylgjast með leikmanni/mönnum eða liði sem er meira en fjórum römmum á eftir þeim sem fyrstir eru í einstaklings og tvímenning, og meira en tvo ramma á eftir í þremenning og liða keppni. Í Bakerfyrirkomulagi eru sömu reglur og í einstakling.

4.24 Seinir leikmenn

4.24.1 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.

4.24.2 Ef leikmanni hefur verið raðað einum á braut skal hann hefja keppni í fremsta ramma sem þá er verið að leika í riðlinum.

c) Players shall be ready to bowl when it is their turn and shall not delay the start of their approach or delivery if the lane immediately adjacent to them on both the right and left are clear

d) A player is given 30 seconds from the moment the previous bowler steps down from the approach to the time the ball leaves the hand of the bowler

Referees will be given stop watches to randomly check the timing of the bowlers in their delivery

4.22.2 If a player does not observe the procedures outlined in paragraph 4.22.1, it shall be construed as slow bowling. A player failing to observe these procedures shall be warned by an authorized tournament official as follows

- a) A white card for the first offence (no penalty)
- b) A yellow card for the second offence (no penalty)
- c) A red card for the third and each succeeding offence in any block of games (six games for singles and doubles, three games for trios or five-person team and all games of match play in a day). the penalty shall be a zero pin fall for the frame.

4.22.3 For interpretation of the enforcement of this rule, the Referees shall specifically monitor any player or team that gets more than four frames behind the leader in a singles, doubles or master event; or more than two frames behind in trios or team, not counting the end pairs of lanes. In Baker format competition the same rule applies as for the singles event.

4.24 Tardy players

4.23.1 Any player or team arriving late shall begin play with the score count beginning with the frame then being bowled on the lane or lanes to which they are assigned.

4.23.2 If they are scheduled alone, they will start in the earliest frame then being bowled on the squad.