

Spielordnung Seniorenliga 2025

1. Spielsystem

- 1.1. Die Anzahl der Spieler ist so bemessen, dass eine Saison innerhalb eines Jahres fertig gespielt werden kann. Die Spieltage werden mit Red Bowl abgestimmt.
- 1.2. Die Anzahl der Spieler muss immer gerade sein. Eventuell wird ein Spieler als Ghost hinzugefügt.
- 1.3. Ideal ist eine Anzahl von 16 Spielern (15 Spieltage). Weniger Spieler sind möglich. Bei mehr Spielern muss Ordnung 1.1 beachtet werden.
- 1.4. Ein Spieler muss im Jahr der Saison min. 50 Jahr alt werden. Ausnahmen können von der Ligaleitung zugelassen werden.
- 1.5. Gespielt wird immer an einem Dienstag und möglichst in einen 2 Wochen Rhythmus.
- 1.6. An einem Spieltag werden zwei Begegnungen mit jeweils zwei Spielen ausgetragen.
- 1.7. Gespielt wird im amerikanischen Modus. D.h. es wird auf Doppelbahnen gespielt.
- 1.8. Begegnungen können nicht nachgespielt werden.
- 1.9. Es wird eine Hin- und eine Rückrunde jeder gegen jeden gespielt
- 1.10. Eine Doppelbahn wird mit vier Spielern belegt. Ausnahmen sind möglich.
- 1.11. Gewertet wird nach einem Punktesystem. Siehe Ordnung 3.
- 1.12. Der erste genannte Spieler einer Begegnung ist der Herausforderer, der zweite genannte Spieler ist der Verteidiger.

2. Handicap (HDC)

- 2.1. Die Berechnung des HDC erfolgt nach der folgenden Formel:
 $(200 - \text{Schnitt}) \times 75\%$
das HDC wird auf die nächste ganze Zahl abgerundet und wird auf max. 50 begrenzt.
Beispiel: Schnitt 200 => 0 HDC, Schnitt 150 => 37 HDC, Schnitt 133 => 50 HDC
- 2.2. Das Start HDC (erster Spieltag) eines Spielers wird nachfolgendem System ermittelt:
 - 2.2.1. Bei einem Spieler, der an der vergangene Saison teilgenommen hat, wird das HDC nach der Formel berechnet: $\text{Pins} / \text{Spiele}$. (Bezogen auf der ganzen letzten Saison).
 - 2.2.2. Ein neuer Spieler bekommt am ersten Spieltag ein HDC von 25.
- 2.3. Der Schnitt für die HDC-Berechnung für die nachfolgenden Spieltage wird nachfolgendem System berechnet:
 - 2.3.1. Der Schnitt wird für den neuen Spieltag über die Ergebnisse der letzten 3 Spieltage (12 Spiele) berechnet.
 - 2.3.2. Kann ein Spieler an einem Spieltag nicht teilnehmen wird der Schnitt vom vorherigen Spieltag übernommen.

Beispiel für die Schnittberechnung:

Ein Spieler hat beim Start einen Schnittnachweis von 192.

Da jeweils die Pins der letzten 3 Spieltage für die Berechnung verwendet werden, es aber noch keine Spieltage gab sind die Pins über 12 Spiele = $192 \times 12 = 2304$

Der Schnitt für den ersten Spieltag errechnet sich dann $2304 / 12 = 192 \Rightarrow \text{HDC } 6$.

Hat der Spieler dann am ersten Spieltag einen Schnitt von 180 gespielt, errechnet sich der Schnitt für den zweiten Spieltag so:

$8 \text{ Spiele mit Schnitt } 192 + 4 \text{ Spiele mit Schnitt } 180 = 8 \times 192 + 4 \times 180 = 2256$

Der Schnitt für den zweiten Spieltag errechnet sich dann $2256 / 12 = 188 \Rightarrow \text{HDC } 9$

u.s.w.

3. Punktesystem

- 3.1. Ein Spieler, der nicht antritt, kann keine Punkte gewinnen.
- 3.2. Muss ein Spieler gegen einen abwesenden Spieler antreten, so wird der abwesende Spieler als Ghost betrachtet und es tritt die Ghost Regel ein. Siehe Ordnung 4.
- 3.3. Für ein Strike im 3. Frame wird ein Punkt vergeben.
- 3.4. Für ein Strike im 7. Frame wird ein Punkt vergeben.
- 3.5. Für 3 Strikes im 10. Frame werden 3 Punkte vergeben.
- 3.6. Für jeden geräumten Split wird ein Punkt vergeben.
- 3.7. Für jede Begegnung werden 5 Punkte vergeben.
 - 3.7.1. Der Herausforderer gewinnt 5 Punkte, wenn er mehr Pins (mit HDC) als der Verteidiger hat.
 - 3.7.2. Der Verteidiger gewinnt 5 Punkte, wenn er mehr Pins hat als der Herausforderer. (mit HDC)
 - 3.7.3. Bei Pin-Gleichheit gewinnt der Verteidiger 3 Punkte und der Herausforderer 2 Punkte.
- 3.8. Ein Spieler, der 40 Pins über seinen Schnitt (ohne HDC) spielt, bekommt einen extra Punkt.
- 3.9. Ab den zweiten Spieltag bekommt ein Spieler, der gegen einen Gegner gewinnt (mit HDC) der höher in der Tabelle steht einen extra Punkt.

4. Ghost Regel

- 4.1. Ein Ghost hat 360 Pins pro Begegnung und hat ein HDC von 0
- 4.2. Gewinnt der Spieler gegen den Ghost (mit HDC), bekommt der Spieler 5 Punkte.
- 4.3. Bei Pin-Gleichheit werden die Punkte für den Spieler nach dem Punktesystem siehe 3.6.3 vergeben.
- 4.4. Um Ungerechtigkeiten bei nicht antretendem Gegner zu kompensieren, wird beim antretenden Spieler das HDC vom nicht antretenden Spieler eingesetzt. Fehlt ein Spieler mit weniger HDC (besserer Spieler) ist die Gewinnschwelle höher. Fehlt ein Spieler mit höheren HDC (schlechterer Spieler) ist die Gewinnschwelle niedriger.

5. Kosten und Preise am Ende der Saison

- 5.1 Zum Start der Saison wird eine Spielgebühr von 60€ fällig, welches für die Saisonabschlussfeier und die Preise verwendet werden.
- 5.2 Zu jedem Spieltag werden für die Spiele 12€ fällig. (4 Spiele zu 3.00€)
 - 5.2.1 Kann ein Spieler an einem Spieltag nicht teilnehmen, muss er dies zwei Tage vorher absagen. Andernfalls müssen die Spiele für den Spieltag trotzdem bezahlt werden, außer bei schwerwiegenden Gründen.
- 5.3 Zur Saisonabschlussfeier werden so viele Preise eingekauft, wie Spieler teilgenommen haben. (jeder Spieler bekommt einen Preis)
- 5.4 Der Tabellen erste darf sich als erstes einen Preis aussuchen, dann der Tabellen zweite usw.
- 5.5 Werden Preise gesponsert (z.B. Game Card vom Red Bowl) werden die Preise für Sonderleistungen vergeben, in der Reihenfolge wie aufgelistet:
 - das höchste Spiel in der Saison
 - das niedrigste Spiel in der Saison
 - die meisten Strikes in der Saison
 - die meisten offenen Frames in der Saison
- 5.6 sind mehr Preise zu vergeben als Sonderleistungen aufgeführt, werden die restlichen Preise verlost.