

Spielordnung Seniorenliga 2026

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: **Pins / 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 $2304/12 = 192 \Rightarrow$ HDC 6.

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

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

Der Schnitt für den zweiten Spieltag errechnet sich dann $2256/12 = 188 \Rightarrow$ 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.

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 14€ fällig. (4 Spiele zu 3.50€)
 - 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.

Stand 14.01.2026