

Die Spielauswahl sowie die Eingabe der Namen erfolgt kinderleicht mit einem Touchscreen für jede Bahn. Die Anzeige wird neben der klassischen Bahnanzeige auch auf einem Monitor dargestellt. Folgende Spiele stehen in der HALLE NEUN zur Verfügung:

### VOLLE & RÄUMEN

Jeder Spieler wirft seine Anzahl Würfe nacheinander, wobei nach jedem Wurf bei "Volle" alle Kegel wieder aufgestellt werden. Im Modus "Räumen" bleiben die getroffenen Kegel oben und erst wenn alle Kegel abgeräumt sind, wird wieder voll aufgestellt. Die Gesamtsumme aller Würfe wird angezeigt. Die Wurfzahlen können beliebig ausgewählt werden. Spieler: 16

Runde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Su	Ges
01	0	5	5	1	0							11
02	1	5	2	9	0							17
03												0

Runde	1	2	3	4	5	6	Summe	Rank
01	4	12					16	2
02	7	10					17	1
03	3	16					9	3

03 Tag 2: 2 x 3 = 6

### SECHS-TAGE-RENNEN

Jeder Spieler wirft jeweils einen Wurf pro Runde. Die Rundennummer wird mit der "Holzzahl" multipliziert und zum Gesamtergebnis dazu addiert. Die 6. Runde wird dadurch die spannendste und mit den zu erreichenden 54 Punkten (6 x 9) die oftmals entscheidende Runde. Maximale Spieler: 12

### SARGKEGELN

Sie müssen die "Holzzahl" Ihres Vorgängers übertreffen. Gelingt dies, erhält der Vorgänger ein Brett zu einem Sarg. Wenn nicht, bekommen Sie das Brett und der nächste Spieler beginnt mit einer neuen Vorgabe. Wer als letzter übrig bleibt ist Sieger. Maximale Spieler: 12



### BOWLING

Jeder Spieler hat 10 Frames mit je 2 Wurf zum Abräumen der Kegel. Fallen beim ersten Wurf alle Kegel so ist es ein Strike "X". Es gibt dann keinen 2. Wurf und die nächsten beiden Würfe zählen doppelt. Werden mit 2 Würfeln alle Kegel abgeräumt, dann ist dies ein Spare "/" und der nächste Wurf zählt doppelt. Maximale Spieler: 12

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	Su	Ges
8 / 6 - 4 3 5 1	15 21 28 34	34	34								
3 3 8 - 6 2	6 14 22	22	22								
2 - 2 4 6 -	2 8 14	14	14								
5 3 3 3 6 2	8 14 22	22	22								

### 17+4

Jeder Spieler kegelt 5 Durchgänge zu je maximal 4 Wurf. Hat er nach 3 Würfen bereits 17 Kegel erreicht, kann er den 4. Wurf auslassen. Bei mehr als 21 Holz pro Durchgang gibt es für die Runde 0 Punkte! Achtung: Ein "Nullwurf" ab einem Ergebnisstand von 17 führt zu 0 Punkten. Nach jedem Durchgang wird die Platzierung vergeben. Maximale Spieler: 12

Runde	1	2	3	4	5	Su	Ges
01	16	21					37
02	18	17					35
03	17						17

5 + 7 + 5 = 17



### GROßE TANNE

1 Spieler oder Gruppe spielen auf den Tannenbaum, alternativ können 2 Spieler oder Gruppen abwechselnd gegeneinander spielen. Sieger ist, wer als erster alle Zahlen weggespielt hat. Wenn nur noch eine 9 letzte Zahl übrig bleibt, zerfällt diese in eine 4 und eine 5. Eine 9 spielt immer die höchst verbleibende Zahl weg. Maximale Spieler bzw. Gruppen: 2

# Hinweise Kegelbahnnutzung -HAUSORDNUNG-



Herzlich Willkommen in der HALLE NEUN – Kegelbahn & Gaststätte.

Sie sollen Spaß während Ihres Aufenthaltes haben. Damit dies funktioniert, sind einige Regeln zu beachten.

Die Regeln in Form der nachstehenden Hausordnung werden -soweit wirksam vereinbart- Inhalt des zwischen Ihnen und uns zustande gekommenen Nutzungsvertrages zwischen Ihnen und dem Betreiber Hack & JungGastro UG (haftungsbeschränkt).

Wir bitten Sie um sorgfältiges Lesen und Beachtung!

## Kegelbahn-Nutzung

1. Die Kegelbahnanlage darf nur mit streifenfreien und sauberen Hallenschuhen betreten werden.
2. Das Betreten der Kegelbahnen ist grundsätzlich, mit Ausnahme des Anlaufes, untersagt.
3. Zudem darf die Vierpassfläche beim Kegelstellautomat nur nach Einweisung durch das Personal zur Kegelseilentwerrung betreten werden. Zur eigenen Sicherheit ist zwingend der Kegelstellautomat bei Betreten zu deaktivieren!
4. Zur Abtrennung von Anlauf- und Kugellauffläche sind Spannseile installiert. Diese Spannseile dürfen nicht weggenommen werden. Die Kugel ist stets unterhalb des Spannseils durchzuführen.
5. Die Kegelbahn zeigt die Kegelbereitschaft durch die grüne Leuchte. Durch Umschalten von roter auf grüner Leuchte darf der Abwurf der Kugel erfolgen.
6. Im Bereich der Kegelbahnanlage und den Monitorendürfen keine Speisen und Getränke abgestellt und beibehalten werden.
7. Auf Anlauf- sowie Kugellauffläche darf sich je Bahn nur eine Kugel befinden. Alle weiteren Kugeln befinden sich im Kugelrücklauf oder Kugelsammelvorrichtung.
8. Es dürfen nur vom Kegelverband genormte und zugelassene Kugeln genutzt werden. Für Schäden an eigenen Kugeln wird keine Haftung übernommen.
9. Ist eine Kegelbahn ausgeschaltet, dürfen keine Kugeln geworfen werden.
10. Den Anweisungen von Personal sowie Sportkeglern ist Folge zu leisten.

## Reservierung Kegelbahn(en)

11. Die Bahnen werden von unserem Personal und dem Reservierungsprogramm vergeben. Anspruch auf die Vergabe einer bestimmten Bahn besteht nicht.
12. Bei Reservierungen ist eine Anmeldung vor Ort bis spätestens zur reservierten Zeit notwendig. Bei Unpünktlichkeit gilt die Reservierung 15 Minuten nach Reservierungsbeginn als storniert. Die Bahn kann von unserem Personal weitervermietet werden.
13. Eine Bahnreservierung ist bindend. Nicht in Anspruch genommene Reservierungen können nach den gewöhnlichen Tarifen berechnet werden.

## Abrechnung Kegelbahngebühr

14. Unabhängig vom genutzten Spiel ergibt sich die Mietgebühr aus der tatsächlich genutzten Mietzeit. Maßgeblich ist die Anzeige (in Minuten) auf der Kegelbahn.
15. Die Mietgebühr wird halbstündlich abgerechnet.
16. Das Spielende zur Berechnung der Mietzeit einer genutzten Kegelbahn gilt bis zur Anzeige / Meldung bei unserem Personal.
17. Ist ein Spielende angezeigt besteht kein Recht den Gesellschaftstisch an der Kegelbahn weiter zu nutzen. Einen Tischumzug kann auslastungsbedingt angewiesen werden.
18. Die Mietgebühr für die Kegelbahn ist bei Spielende umgehend und unabhängig von der Speisen- und Getränkeabrechnung zu entrichten.
19. Wir sind berechtigt, die reservierte Bahnmietzeit auch bei vorzeitigem Spielabbruch gemäß unserer Preisliste zu berechnen.

## Bahndefekte

20. Bahndefekte und auftretende technische Störungen sind dem Personal umgehend zu melden. Gelegentliche Bahnstopps wie zur Seilentwerrung sind nicht vermeidbar und müssen toleriert werden.
21. Ist eine Bahnreparatur im laufenden Betrieb nicht möglich, versucht das Personal eine Ersatzbahn schnellstmöglich bereitzustellen. Ist dies nicht möglich, wird nur die bereits beanspruchte Mietzeit berechnet. Weitere Schadenersatzansprüche sind ausgeschlossen.
22. Bei technischen Ausfällen aufgrund höherer Gewalt (Stromausfälle o.ä.) bestehen keine Schadenersatzansprüche.

## Grundsätzliches

23. In sämtlichen Räumlichkeiten herrscht striktes Rauchverbot.
24. Der Verzehr von mitgebrachten Speisen und Getränke ist untersagt.
25. Die Anfertigung von Fotos oder sonstigem Bildmaterial zu gewerblichen Zwecken innerhalb der Anlage ist verboten. Die Aufnahmen von Dritten muss konform mit der DSGVO sein.
26. Den Anweisungen des Service- bzw. Aufsichtspersonal ist Folge zu leisten. Verstöße führen zur Bahnsperre oder zur Verweisung des Hauses.
27. Mutwillige Beschädigungen der Einrichtung, Diebstahl, Zechprellerei o.ä. werden zur Anzeige gebracht.

Gerichtsstand für alle gegenseitigen Ansprüche ist, soweit wie gesetzlich zulässig, der Geschäftssitz des Betreibers Hack&Jung Gastro UG (haftungsbeschränkt). Mit der verbindlichen Reservierung oder Inanspruchnahme einer Leistung erkennen unsere Gäste diese Hausordnung an.