

Zasady gry w bowlingu sportowym

1. Przepisy ogólne

1.1 Definicje

1.1.1 Gra w bowlingu składa się z 10 ramek. W pierwszych 9 ramkach zawodnikowi przysługują 2 rzuty, chyba że w pierwszym rzucił strike. W 10. ramce zawodnikowi przysługują 3 rzuty o ile rzucił strike lub spare.

1.1.2 Strike to zabicie wszystkich kręgli w jednym rzucie. Za strike zawodnik otrzymuje 10 punktów plus sumę kręgli zбитych w następnej ramce, chyba że wystąpi sytuacja opisana w punkcie 1.1.3 lub 1.1.4. Na tablicy wyników strike to X.

1.1.3. Dwa strike pod rząd to double. Za pierwszego strike zawodnik otrzymuje 20 punktów plus sumę kręgli zбитych w ramce następującej po dwóch strike, chyba że wystąpi sytuacja opisana w punkcie 1.1.4.

1.1.4 Trzy strike pod rząd to triple. Za pierwszego strike zawodnik otrzymuje 30 punktów.

1.1.5 Spare to zabicie wszystkich kręgli w dwóch rzutach. Za spare zawodnik otrzymuje 10 punktów plus liczbę kręgli zбитych w następnym rzucie. Na tablicy wyników spare to /.

1.1.6 Split (na tablicy wyników oznaczony jest w O). Split występuje, gdy zawodnik zbił kręglą nr 1. Split to układ, w którym:

- a) Pomiędzy minimum dwoma pozostającymi kręglami upadł kręgiel, np. 7-9, 3-10, 2-7,
- b) Upadł kręgiel znajdujący się bezpośrednio przed dwoma sąsiadującymi przed sobą kręglami, np. 2-3, 5-6.

1.1.7. Otwarta ramka występuje, gdy zawodnikowi w dwóch rzutach danej ramki nie uda się zbić wszystkich kręgli.

1.1.8 Perfect game, czyli 300 punktów to najwyższy wynik w bowlingu. Zdobywa się go poprzez rzucenie 12 strike pod rząd w jednej grze.

1.2 Gra na jednym torze oraz systemem zmiennych torów (system amerykański)

1.2.1 Gra na jednym torze:

- a) Wszystkie rzuty zawodnika, pary, drużyny, itp. wykonywane są na jednym torze.

1.2.2 Gra systemem zmiennych torów:

- a) Podczas gry wykorzystywana jest para torów, np. 1-2, 5-6, 12-13,

b) Zawodnik, para, drużyna, itp. wykonują rzut na jednym torze, a kolejny na drugim torze. W kolejnym rzucie powracają na pierwszy tor, kontynuując schemat do końca gry.

1.2.3 Organizator zawodów ma obowiązek w regulaminie określić czy rozgrywki będą odbywały się wedle zasad gry na jednym torze lub systemem zmiennych torów.

1.3 Legal Pin Fall

1.3.1 Rzut uznaje się za poprawny, gdy pierwszy kontakt kuli z torem następuje za linią faulu.

1.3.2 Każdy rzut uznaje się za dobry do momentu zgłoszenia martwej kuli.

1.3.3. Rzut musi zostać wykonany jedną lub dwoma rękoma.

1.3.4 Do kuli nie może być przyłączone żadne urządzenie.

1.3.5 Zawodnik może używać dodatkowego sprzętu wspomagającego na rękę oraz nadgarstek.

1.3.6 Kręgle, które zostały zbite po poprawnym rzucie są zaliczane do punktacji zawodnika. Kręgle, które po wykonanym poprawnie rzucie leżą na pin deck'u lub w rynnie określamy mianem „dead wood”. Do poprawnie zbitych kręgli należą:

a) kręgle zbite przez kulę lub inny kręgiel,

b) kręgle zbite przez inne kręgle odbite od ścian bocznych oraz tylnej ściany maszyny,

c) kręgle zbite przez inne kręgle odbite od sweep'a zanim sweep zacznie zgarniać kręgle z pin deck'u,

d) kręgle, które pochylają się i opierają się na ścianach bocznych oraz ścianie tylnej maszyny.

1.4 Illegal Pin Fall

1.4.1 Gdy nastąpi któraś z poniższych sytuacji rzut uznaje się za zaliczony, ale punkty nie są naliczane:

a) gdy kula opuści tor lub wpadnie do rynny przed dotarciem do pin deck'u,

b) gdy kula odbije się od ściany tylnej,

c) gdy zbity kręgiel wejdzie w kontakt z osobą ustawiającą kręgle i w ten sposób zbije następnego kręgla,

d) gdy kręgiel jest dotykany przez maszynę do ustawiania kręgli,

e) gdy kręgiel zostanie zbity podczas usuwania „dead wood”,

f) gdy zawodnik popełni faul,

g) gdy w trakcie oddania rzutu „dead wood” znajduje się na torze lub w rynnie i kula wejdzie z nim w kontakt przed opuszczeniem toru.

1.4.2 Jeżeli po oddanym rzucie kręgiel przesunie się na miejsce innego kręgla, a następnie zostanie przewrócony przez maszynę, to należy ten kręgiel ustawić w jego pierwotne miejsce, nie zaś w miejsce przesunięcia.

1.5 Inne nietypowe sytuacje

1.5.1 Jeżeli po oddanym poprawnie rzucie, zawodnik zauważy, że na pin deck'u stały wszystkie kręgle, jednak nie wszystkie stały na swoim miejscu, to rzut uznaje się za zaliczony.

1.5.2 Ustawienie kręgli przed oddaniem drugiego rzutu musi odzwierciedlać ustawienie kręgli po pierwszym rzucie, z wyłączeniem pkt. 1.4.2 niniejszego regulaminu.

Przykład. Jeśli np. kręgiel nr 4 przesunie się na pozycję kręgla nr 8 i pinsetter chwyci go, to kręgiel pozostaje na miejscu przesunięcia czyli w miejscu kręgla nr 8. Jeśli jednak kręgiel nr 4 przesunie się na miejsce kręgla nr 8 i pinsetter przewróci go, to kręgiel wraca na pierwotną pozycję czyli na miejsca kręgla nr 4.

1.5.3 Jeżeli kręgiel odbije się od jakiegokolwiek części maszyny i ponownie stanie na pin deck'u nie zostaje on zaliczony jako strącony.

1.5.4 Jeżeli kręgiel zostanie uszkodzony podczas gry musi zostać natychmiast zastąpiony przez kręgiel o podobnej wadze i stanie, w którym są pozostałe kręgle na danym torze. Decyzja kiedy kręgiel należy wymienić pozostaje w gestii sędziego zawodów.

1.6 Martwa kula

1.6.1 Kula zostaje uznana za martwą w poniższych przypadkach:

- a) jeżeli po rzucie zostaje zauważony fakt, że brakowało jednego lub więcej kręgli z zestawu,
- b) jeżeli zawodnik wykonał rzut na złym torze lub poza kolejnością.
- c) jeżeli zawodnikowi podczas oddawania rzutu przeszkodzi inny zawodnik, widz, poruszający się obiekt lub pinsetter zanim rzut zostanie oddany. W takiej sytuacji zawodnik ma prawo zdecydować czy rzut zostaje zaliczony czy też będzie wnioskował do sędziego zawodów o uznanie martwej kuli. W powyższej sytuacji ostateczną decyzję o uznaniu martwej kuli podejmuje sędzia zawodów.
- d) jeżeli podczas wykonywania rzutu kręgiel przewróci się zanim kula doleci do kręgli,
- e) jeżeli kula podczas wykonywania rzutu wejdzie w kontakt z jakimkolwiek obiektem.

1.6.2 Kiedy stwierdzono martwą kulę, rzut nie zostaje zaliczony. Zawodnik wykonuje rzut ponownie z takim samym ustawieniem kręgli.

1.7 Rzut wykonany na złym torze

1.7.1 Jeśli podczas rozgrywania konkurencji indywidualnej, par, trójek oraz drużyn zawodnicy rozpoczną grę na złym torze rozpatrujemy dwa przypadki:

- a) gdy każdy z zawodników rozegra mniej niż 4 ramki sędzia ma prawo zdecydować o ponownym rozpoczęciu gry,
- b) gdy każdy z zawodników rozegra więcej niż 3 ramki zawodnicy kończą grę bez zmian.

1.8 Definicja faulu

1.8.1 Rzut zostaje uznany za sfaulowany, jeżeli zawodnik podczas wykonywania rzutu jakkolwiek częścią ciała dotknie linii faulu lub ją przekroczy oraz gdy zawodnik podczas wykonywania rzutu dotknie jakkolwiek częścią ciała wyposażenia kręgielni lub konstrukcji budynku znajdujących się za linią faulu.

1.8.2 Rzut uznaje się za zakończony w momencie, w którym ten sam lub następny zawodnik przygotowuje się do kolejnego rzutu na rozbiegu.

1.8.3 Jeżeli zawodnik celowo zrobi faul dla swojej korzyści zostaje ukarany doliczeniem 0 pkt. w danej ramce.

1.8.4 W przypadku wystąpienia faulu, rzut uznaje się za zaliczony, jednak punktacja z tego rzutu nie zostaje dopisana do wyniku zawodnika.

1.8.5 Rzut zostaje uznany za sfaulowany, w momencie gdy urządzenie do wykrywania fauli nie zadziała lub sędzia go nie zauważy faulu, ale jest on oczywisty według:

- a) kapitanów drużyn lub jednego lub więcej zawodników

- b) oficjeli.

1.8.6 Rzut zostaje uznany za sfaulowany pod warunkiem, że nie została udowodniona zła praca maszyny wykrywającej faul lub istnieją wystarczające dowody wykazujące, że zawodnik nie sfaulował rzutu.

1.9 Zmiana powłoki kuli

1.9.1 Pełna lista zaakceptowanych przez WTBA środków ingerujących w powłokę kuli stanowi Załącznik nr 1 powyższego regulaminu i jest jego integralną częścią. Załącznik ten dzieli się na 4 części:

- a) APPROVED ANY TIME- dozwolone zawsze

- b) COMMERCIAL PRODUCTS APPROVED AT ANY TIME- produkty komercyjne dozwolone zawsze

- c) APPROVED BEFORE/AFTER CERTIFIED COMPETITION- dozwolone przed/po turniejem/u

- d) NOT APPROVED EVER- zakazane zawsze

1.9.2 Środków dozwolonych w punkcie a) i b) należy używać w wyznaczonym do tego miejscu. Kula

po przeprowadzonych zmianach musi zostać wyczyszczona by nie ingerować w warunki na torze.

1.9.3 Ręczna zmiana powłoki kuli z użyciem środków dozwolonych w punktach a) i b) jest dozwolona pomiędzy grami oraz w ich trakcie w wyznaczonym do tego miejscu pod warunkiem, że nie powoduje to opóźnienia gry.

1.9.4 Mechaniczna zmiana powłoki kuli jest możliwa podczas rozgrzewki, bezpośrednio po rozgrzewce oraz przed rozpoczęciem bloku gier lub pomiędzy blokami gier.

1.9.5 Jakakolwiek ingerencja w powłokę kuli podczas bloku gier z użyciem środków nieujętych w punktach a) i b) skutkuje naliczeniem 0 pkt. w danej grze.

1.10 Powłoka kuli

1.10.1 Dozwolona jest gra kulą, której powłoka nie zagraża uszkodzeniem toru. Decyzję o dopuszczeniu kuli do gry podejmuje sędzia zawodów.

1.11 Ingerencja w rozbiegi

1.11.1 Jakakolwiek ingerencja zawodnika w powierzchnię rozbiegu, która przeszkadza innym zawodnikom jest zabroniona.

1.11.2 Zabrania się stosowania jakichkolwiek talków, pudrów, itp. na buty. Zabrania się również używania butów innych niż bowlingowe (pozostawiających ślady na rozbiegu).

1.12 Błędy w wynikach

1.12.1 Jakiegokolwiek błędy w wyniku zawodnika muszą być zmieniane/usuwane przez sędziego zawodów zaraz po ich wykryciu.

1.13 Spóźnieni zawodnicy

1.13.1 Zawodnik, który spóźnił się na daną rundę turnieju zaczyna grę od ramki, która trwa na przypisanym mu torze.

1.13.2 Jeżeli zawodnik miał grać sam, zaczyna od najwcześniejszej ramki, która jest rozgrywana w danej rundzie na innych torach.

1.14 Palenie i picie

1.14.1 Zawodnikom nie wolno korzystać z wyrobów tytoniowych, alkoholu oraz być pod wpływem alkoholu w trakcie bloku gier.

1.14.2 Zawodnikom wolno spożywać napoje niealkoholowe tylko poza strefą torów.

1.14.3 W trakcie zawodów napoje alkoholowe nie mogą być spożywane w strefie torów.

1.14.4 Podczas zawodów rangi mistrzowskiej palenie w obiekcie, na którym się one odbywają jest zabronione, chyba że jest oddzielone do tego specjalne miejsce, nieprzeszkadzające zawodnikom.

1.14.5 Jeżeli zawodnik zostanie złapany na używaniu wyrobów tytoniowych podczas gry, sędzia zawodów może podjąć decyzję o naliczeniu w danej grze wyniku 0 pkt. W sytuacji, gdy zawodnik zostanie złapany na używaniu wyrobów tytoniowych pomiędzy grami w bloku gier sędzia zawodów ma prawo podjąć decyzję o naliczeniu wyniku 0 pkt. do następnej gry zawodnika.

1.14.6 W przypadku wystąpienia podejrzenia, że zawodnik może znajdować się pod wpływem alkoholu sędzia postępuje zgodnie z „Procedurą używania alkomatu przez Sędziego Turnieju” zatwierdzoną przez Zarząd SBS w dniu 05.03.2010.

1.15 Przerwa w grze

1.15.1 W przypadku awarii torów sędzia zawodów ma prawo podjąć decyzję o przesunięciu zawodników na inne tory.

1.15.2 W przypadku dłuższej awarii torów sędzia zawodów ma prawo zadecydowania o ponownej rozgrzewce, po której zawodnicy przystępują do rozpoczęcia nowej lub kontynuacji już rozpoczętej gry.

Wyłączne prawo do interpretacji niniejszego regulaminu posiada Komisja Sędziowska Sekcji Bowlingu Sportowego. Podczas zawodów w sytuacjach spornych oraz nieujętych niniejszym regulaminem decyzje podejmuje sędzia zawodów na podstawie niniejszego regulaminu, aktualnego Kręglarskiego Regulaminu Sportowego, aktualnego Ogólnego Regulaminu Zawodów w Bowlingu Sportowym, Playing Rules oraz ETBF Constitution.

Regulamin sporządzili Błażej Wiśniewski oraz Paweł Bielski.

Regulamin zatwierdzony przez Prezydium SBS w dniu 16.05.2012