



BOWLING PRAVILA IGRANJA

***Special
Olympics***





KAZALO VSEBINE

1. VELJAVNA PRAVILA	3
2. URADNI DOGODKI	3
2.1 Dogodki za posameznike	3
2.2 Dogodki za dvojice	3
2.3 Ekipni bowling	4
3. OPREMA	4
3.1 Krogle za bowling	4
3.2 Posebna oprema za prijem	4
3.3 Čevlji za bowling	4
3.4 Rampe za bowling krogle	4
3.5 Uniforma športnikov	5
4. PRAVILA TEKMOVANJA	5
4.1 Turnirji	5
4.2 Pravila scratch turnirja	5
4.3 Pravila hendikep turnirja	5
4.4 Igra	6
4.5 Prestopi	6
4.6 Neveljavna krogla	6
4.7 Igranje na napačni stezi	6
4.8 Nepravilno podrt kegelj	7
4.9 Procesi štetja in terminologija	8
4.10 Pritožbe	8
4.11 Sodelovanje s trenerjem	8
5. ODSOTNOST ALI ODPSTOP	8
5.1 Odsotni igralci	8



1. VELJAVNA PRAVILA

Uradna pravila za bowling specialne olimpijade so v veljavi na vseh tekmovanjih specialne olimpijade. Specialna olimpijada je, kot mednarodni športni program, ustvarila ta pravila na podlagi pravil Federation Internationale des Quilleurs (FIQ) in World Bowling (WB), ki jih lahko najdete na <http://www.worldbowling.com>. Pravila FIQ, WB ali Bowling zveze Slovenije so v uporabi v vseh primerih, razen takrat, ko so v nasprotju z Uradnimi pravili za bowling specialne olimpijade ali členom I. V takšnih primerih se upošteva Uradna pravila za bowling specialne olimpijade.

Za več informacij glede pravil vedenja, standardov treninga, zdravstvenih in varnostnih zahtev, kategorij, nagrad, kriterijev za napredovanje na višji nivo tekmovanja in združenih športov glejte I. člen, <http://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/general/Sports-Rules- Article-1.pdf>

2. URADNI DOGODKI

Namen skupine dogodkov je nuditi priložnosti za tekmovanje športnikom vseh zmožnosti. Trenerji so odgovorni za nudenje treninga in izbiro dogodkov, ki so v skladu s sposobnostmi in interesi vsakega športnika.

Spodaj je seznam uradnih dogodkov, ki jih nudi specialna olimpijada.

2.1 Dogodki za posameznike

2.1.1 Posamezno (en športnik)

2.1.2 Bowling s pomočjo rampe (en športnik)

2.1.2.1 Športnik nastavi pozicijo rampe brez pomoči ali s pomočjo asistenta.

2.1.2.2 Brez pomoči: športnik postavi kroglo na rampo s pomočjo in potisne kroglo po rampi proti tarči.

2.1.2.3 S pomočjo: asistent mora biti vedno obrnjen s hrbtom proti kegljem.

2.1.2.3.1 Asistent lahko usmeri rampo proti kegljem, vendar mora biti ves čas s hrbtom obrnjen proti kegljem in ciljati glede na navodila, ki jih daje športnik (verbalna ali s kretnjami).

2.1.2.4 Športniki lahko zaporedno odigrajo do tri okvirje.

2.1.2.5 Igralce, ki igrajo s pomočjo rampe, se lahko razdeli v običajne kategorije, ko je sposobnost športnika primerljiva z drugimi v skupini.

2.2 Dogodki za dvojice

2.2.1 Moški (dva igralca)

2.2.2 Ženske (dve igralki)

2.2.3 Mešane dvojice (en igralec in ena igralka)

2.2.4 Združeni športi® moški (en športnik in en partner)

2.2.5 Združeni športi ženske (ena športnica in ena partnerka)

2.2.6 Združeni športi mešane dvojice (en moški/ženska športnik in en moški/ženski partner)



2.3 Ekipni bowling

- 2.3.1 Moški (štirje moški igralci)
- 2.3.2 Ženske (štiri ženske igralke)
- 2.3.3 Mešano (dva igralca in dve igralki)
- 2.3.4 Združeni športi moški (dva športnika in dva partnerja)
- 2.3.5 Združeni športi ženske (dve športnici in dve partnerki)
- 2.3.6 Združeni športi mešano (dva-e športnika-ci in dva-e partnerja-ki)

3. OPREMA

3.1 Krogle za bowling

- 3.1.1 Mora biti odobrena in prepoznavna kot krogla na seznamu "Odobrenih krogel za bowling". FIQ (WB) poglavje 11 stran 65 priporoča, da preverite <http://www.bowl.com/> spletno stran in preverite odobrene krogle.
- 3.1.2 Če serijska številka ni več prepoznavna, moramo to nadomestiti z graviranjem druge serijske številke, vendar le, če sta na krogli, ki se uporablja na tekmovanju, še vedno vidna originalno ime izdelka in ime proizvajalca.
- 3.1.3 Dovoljena je uporaba krogel, ki jih nudi bowling center, če so na seznamu odobrenih bowling krogel.

3.2 Posebna oprema za prijetanje krogel

- 3.2.1 Igralec lahko uporablja posebno opremo, ki mu pomaga prijeti in metati kroglo, če ta oprema nadomešča roko ali del amputirane roke.
- 3.2.2 Igralec lahko uporablja eno ali katerokoli roko in/ali uporabi posebno opremo, ki mu pomaga pri prijemanju in metanju krogel, če ima za to dovoljenje specialne olimpiade in vsake lige, turnirja, v katerem sodeluje.
- 3.2.3 Pripomoček ne sme vsebovati mehanične naprave s premikajočimi se delci, ki bi na žogo delovali s silo ali sunkom, razen, če za uporabo pridobijo dovoljenje specialne olimpijade in predstavnikov turnirja.

3.3 Bowling čevlji

- 3.3.1 Športniki jih morajo nositi zaradi varnosti.
- 3.3.2 Bowling čevlji so narejeni s posebnimi podplati, ki športniku omogočajo, da drsi preden spusti kroglo.
- 3.3.3 Podplat čevljev mora ostati čist in suh, zato da se športnik ne zatakne na zaletišču.
- 3.3.4 Dovoljena je tudi uporaba bowling čevljev, ki jih izposoja bowling center.

3.4 Rampe za bowling krogle

- 3.4.1 Uporabijo se, ko športnik ne more uporabiti dlani ali rok, da bi vrgel kroglo.
- 3.4.2 Rampe so kovinska enota sestavljena iz dveh delov, enega stojala in enega nagnjenega kosa. Najmanjša dovoljena višina je 60,96 cm, največja pa 76,2 cm.
- 3.4.3 Rampe za bowling in druge asistenčne naprave se lahko uporabijo z dovoljenjem komiteja tekmovanja.
- 3.4.4. Športnike, ki uporabljajo rampe, se lahko razvrsti v ločene kategorije od drugih športnikov le pri tekmovanju posameznikov.
- 3.4.5 Za športnike v kategoriji ramp veljajo ostala pravila turnirja.



3.5 Uniforme športnikov

- 3.5.1 Opravo sestavljajo urejena in čista oblačila.
- 3.5.2 Zgornji deli imajo kratke rokave in ovratnik.
- 3.5.3 Preostali del oprave so lahko dolge hlače, formalne ali pohodne kratke hlače. Ženske lahko nosijo krila, ki segajo do kolen.
- 3.5.4 Na tekmovanju niso dovoljene športne kratke hlače.
- 3.5.5 Vsi tekmovalci morajo nositi čevlje za bowling.
- 3.5.6 Nogavice so obvezne.

4. PRAVILA TEKMOVANJA

4.1 Turnirji

- 4.1.1 Vodje turnirja se lahko odločijo, če bo turnir scratch ali hendikep. V obeh primerih je treba slediti enotnim pravilom glede na pravila FIQ (WTBA).
- 4.1.2 Pri scratch turnirju je končni rezultat skupno število podrtih kegljev, ko je bilo odigrano zahtevano število iger. Število iger za vsako tekmovanje določi direktor turnirja.
- 4.1.3 Pri tekmovanju hendikep je končni rezultat seštevek skupnega števila podrtih kegljev in igralčevega hendikepa.

4.2 Pravila scratch turnira

- 4.2.1 Pri scratch turnirju se športnike razdeli v kategorije glede na podano povprečje. Športnikovo povprečje/vstopni rezultat se določi tako, da se deli skupno število podrtih kegljev s številom odigranih iger. Primer: skupno število 1264 podrtih kegljev delite z 21 odigranimi igrami = povprečje/vstopni rezultat 60 (zaokrožite na cela števila).
- 4.2.2 Če športniki ne tekmujejo v ligi, kjer bi lahko pridobili povprečje, se njihovo povprečje/vstopni rezultat določi na treningih, kjer je bilo odigranih najmanj 15 iger.
- 4.2.3 Povprečje/vstopni rezultat
 - 4.2.3.1 Povprečni vstopni/scratch rezultat se uporablja za določanje sposobnosti za kategorije in temelji na naslednjem zaporedju:
 - 4.2.3.1.1 Igralci z obstoječimi povprečji bodo uporabili najvišje povprečje z najbolj aktualnih rezultatov z vsaj 15 igrami.
 - 4.2.3.1.2 Igralci z več kot 15 igrami v uveljavljeni ligi in brez zabeleženega povprečja bodo uporabili povprečje lige.
 - 4.2.3.1.3 Igralci brez zabeleženih ali povprečij iz lige bodo uporabili povprečje 15 iger s treninga ali tekem izven lige.

4.3 Hendikep pravila turnirja

- 4.3.1 Hendikeping je način umeščanja igralcev in ekip z različnimi nivoji veščin na tako enakovredno raven kot je možno, da lahko tekmujejo drug proti drugemu. Pri specialni olimpiadi hendikep navadno temelji na 100% razliki od igralčevega povprečja in 200.
- 4.3.2 Primer: Povprečje igralca 1 je 150 in povprečje igralca 2 je 100. Igralec 2 bi prejel hendikep 100, to je 100 kegljev glede na hendikep igre, ki se doda njegovemu rezultatu. Hendikep igralca 1 bi bil 5, to je 50 kegljev glede na hendikep igre. Športnike se nato lahko razdeli v skupine za tekmovanje.



4.4 Igra

4.4.1 Igra 10 kegljev je sestavljena iz desetih okvirjev. Športnik odigra dve krogli v vsakem od prvih devetih okvirjev, razen če je s prvo kroglo podrl vseh 10 kegljev (strike). V desetem okvirju športnik odigra tri krogle, če je podrl v prvih dveh okvirjih vse keglje (dve krogli za 10 kegljev). Vsak okvir mora športnik dokončati v pravilnem vrstnem redu.

4.4.2 Igra se lahko igra na dveh stezah (paru stez, ki neposredno mejita druga na drugo). Člani tekmujočih ekip, parov ali posamezniki zaporedoma v pravilnem vrstnem redu odigrajo en okvir na eni stezi, zamenjajo stezi, naslednji okvir odigrajo na drugi stezi, dokler ni odigranih pet okvirjev na vsaki stezi.

4.5 Prestopi

4.5.1 Za prestop se šteje, kadar se katerkoli del športnika dotakne ali gre preko linije prestopa in se med ali po izmetu dotakne kateregakoli dela steze, opreme ali stavbe.

4.5.2 Če igralec namenoma naredi prestop, da bi imel od tega korist, se mu podrti keglji za ta met ne priznajo in se mu ne dovoli naslednjega meta v tem okvirju.

4.5.3 Kadar se zabeleži prestop, se met prizna, vendar se igralcu ne priznajo podrti keglji pri tem metu. Kegljji, podrti z metom krogle pri prestopu, se morajo ponovno postaviti, če je športnik upravičen do naslednjega meta v istem okvirju.

4.5.4 Če avtomatska naprava za zaznavanje prestopa ali sodnik ne zabeleži očitnega prestopa, se prestop razglasi in zabeleži, če ga vidijo:

4.5.4.1 oba kapetana ekip ali eden ali več športnikov nasprotne ekipe,

4.5.4.2 uradni zapisnikar rezultatov,

4.5.4.3 uradni funkcionar tekmovanja.

4.5.4.4 Direktor turnirja lahko imenuje sodnika za prestop, kadar je to potrebno.

4.6 Neveljavna krogla

4.6.1 Krogla je razglašena za neveljavno, če se zgodi karkoli od naslednjega:

4.6.1.1 kadar se po metu (ali pred naslednjim metom na isti stezi) takoj opozori na dejstvo, da eden ali več kegljev v postavitvi manjka,

4.6.1.2 kadar igralec igra na napačni stezi ali izven vrstnega reda ali če po en igralec vsakega moštva na paru stez igra na napačni stezi,

4.6.1.3 kadar se kegelj premakne ali podre po igralčevem izmetu krogle, vendar preden krogla doseže keglje,

4.6.1.4 kadar vržena krogla naleti na oviro na stezi.

4.7 Igranje na napačni stezi

4.7.1 Ko eden od igralcev igra na napačni stezi, se zahteva neveljavno kroglo in morajo igralec ali igralci ponoviti met na pravi stezi.

4.7.2 Ko po eden igralec iz vsake ekipe na paru stez igra na napačni stezi, morajo igralec ali igralci ponoviti met na pravi stezi.

4.7.3 Če več kot eden igralec iz iste ekipe igra na napačni stezi, se bo igra zaključila brez popravkov. Vsaka naslednja igra se mora odigrati na predvideni stezi.

4.8 Nepravilno podrt kegelj

4.8.1 Če pride do katere od naslednjih situacij, se igralčev met krogle šteje, vendar se podrti keglji ne priznajo:

4.8.1.1 Krogla pade s steze, preden doseže postavljene keglje,

4.8.1.2 krogla se odbije od zadnje blazine,



- 4.8.1.3 kegelj pade po stiku s telesom, roko, nogo postavljalca kegljev,
- 4.8.1.4 kegelj podre naprava za postavljanje kegljev,
- 4.8.1.5 vsak kegelj, ki je padel, ko so vsi podrti keglji že odstranjeni,
- 4.8.1.6 vsak kegelj, ki ga podre postavljalcev kegljev,
- 4.8.1.7 igralec naredi prestop,
- 4.8.1.8 na stezi ali v kanalu leži podrti kegelj in se krogla dotakne takšnega podrtga keglja.

4.9 Postopki točkovanja in terminologija

4.9.1 Beleženje rezultatov

- 4.9.1.1 Vse igre odigrane na turnirju bodo zabeležene bodisi ročno bodisi s pomočjo odobrene avtomatske naprave za beleženje rezultatov. Sezname rezultatov morajo kazati število podrtih kegljev za vsako kroglo, zato da se lahko naredi pregled posameznega okvirja, če je to potrebno.
- 4.9.1.2 Število podrtih kegljev pri prvem metu krogle se zapiše v manjši kvadrater v zgornjem levem kotu okvirja, število podrtih kegljev pri drugem metu krogle se zapiše v desni zgornji kot okvirja, razen kadar športnik podre strike (vseh 10 kegljev v prvem metu). V primeru, da noben od preostalih kegljev pri drugem metu v okvirju ni bil podrt, se le-to označi z znakom (-). Seštevek obeh metov v okvirju se takoj zapiše kot rezultat okvirja.

4.9.2 Strike

- 4.9.2.1 Strike je, ko je s prvim metom krogle v okvirju podrtih vseh deset kegljev.
- 4.9.2.2 Označi se ga z x-om v majhnem kvadratu na zgornjem levem kotu okvirja, v katerem je bil met izveden.
- 4.9.2.3 Seštevek enega strike-a je deset plus število podrtih kegljev z naslednjima dvema metoma, ki sledita strike-u.

4.9.3 Double

- 4.9.3.1 Dva zaporedna strike-a se imenujeta double.
- 4.9.3.2 Seštevek za prvi strike je 20 plus število podrtih kegljev z naslednjim metom, ki sledi drugemu strike-u.

4.9.4 Triple ali Turkey

- 4.9.4.1 Trije zaporedni strike-i so triple. Seštevek za prvi strike je 30 in se zapiše v prvi okvir
- 4.9.4.2 Da športnik doseže maksimalen rezultat 300, mora zadeti 12 strike-ov zaporedoma.

4.9.5 Spare

- 4.9.5.1 Spare je situacija, v kateri se nepodrti keglje po prvem metu krogle podre z drugim metom krogle v istem okvirju.
- 4.9.5.2 Zapiše se kot (/) v manjši kvadrater v zgornjem desnem kotu okvirja.
- 4.9.5.3 Seštevek spare-a je 10 plus število podrtih kegljev naslednjega meta.

4.9.6 Open

- 4.9.6.1 Kadar športnik ne uspe podreti vseh 10 kegljev z dvema metoma krogle v okvirju, razen če pozicija nepodrtih kegljev po prvem metu ne predstavlja split, se takšna situacija imenuje open frame – odprti okvir.



4.9.7 Split

4.9.7.1 pozicija kegljev (vpišemo število podrtih kegljev v manjši kvadratac v zgornjem levem kotu okvirja in številko obkrožimo; zapiše se z O), ki so ostali po prvem metu, pod pogojem, da je prvi kegelj podrt in: je najmanj en kegelj podrt med dvema ali več preostalimi keglji; npr.

4.9.7.1.1 stojijo keglji št. 7 in 9 ali 3 in 10;

je najmanj en kegelj podrt pred dvema ali več preostalimi keglji; npr.

4.9.7.1.2 preostala keglja št. 5 in 6.

4.9.8 Napake pri štetju

4.9.8.1 Vse napake pri štetju mora takoj po odkritju popraviti odgovorni funkcionar tekmovanja.

4.9.8.2 Dvomljive napake razrešuje odgovorni funkcionar oz. sodnik tekmovanja.

4.10 Pritožbe

4.10.1 Pritožba zaradi napak pri štetju se vloži v roku ene (1) ure po koncu tekmovanja ali po koncu sklopa iger, za vsak dan posebej. Pritožba mora biti vložena pred podelitvijo nagrad ali pred pričetkom naslednjega sklopa iger (v primeru izločanja).

4.10.2 Vsaka pritožba glede napak pri štetju se mora nanašati na specifičen, posamičen dogodek. To pravilo se ne sme tolmačiti kot prekrivanje prejšnje ali podobne kršitve.

4.11 Sodelovanje s trenerjem

4.11.1 Trener lahko pomaga igralcu, dokler ostane v delu prostora, ki je namenjen trenerjem.

4.11.2 Vsaka ekipa ima lahko samo enega trenerja (pri posameznikih si lahko enega trenerja delita dva športnika).

4.11.3 Športniki lahko gredo do svojega trenerja, ampak ne smejo zapustiti tekmovalnega prostora in zaradi tega ne sme priti do zakasnitve igre.

5. ODSOTNOST ALI ODSTOP IGRALCEV

5.1. Odsotni igralci

5.1.1 Igra dvojic (2 osebi)

5.1.1.1 Pri tekmovanju dvojic se za uradno zasedbo štejeta dva igralca.

5.1.1.2 Če se igralec tekmovanja ne more udeležiti na dan tekmovanja, je dvojica razveljavljena.

5.1.2 Ekipna igra (4 osebe)

5.1.2.1 Uradna zasedba za timsko tekmovanje so štirje igralci.

5.1.2.2 Če katerikoli od igralcev ne more biti prisoten na dan tekmovanja, se ekipa razveljavi.

*Komentar: nacionalni programi lahko dovolijo tekmovanje ekipi treh oseb, ampak je v tem primeru ekipo treba še enkrat umestiti v kategorijo glede na vsoto treh povprečij.

5.2 Odstopi

5.2.1 Igralci, ki odigrajo vsaj tri okvirje in ne morejo nadaljevati, bodo k rezultatu tekmovanja prejeli eno desetino svojega povprečja na preostale okvirje.

5.2.2 Igralcem, ki niso začeli ali niso dokončali treh okvirjev, ne prištejejo nič točk k njihovu rezultatu tekmovanja in ne morejo prejeti nagrade.

