

BOWLING

SPORTSZABÁLYZAT

TARTALOMJEGYZÉK

1. IRÁNYADÓ SZABÁLYOK	3
2. HIVATALOS VERSENYSZÁMOK.....	3
2.1 EGYÉNI.....	3
2.2 PÁROS.....	3
2.3 CSOPORTOS.....	3
3. EGYSÉGES SZABÁLYOK.....	4
4. FELSZERELÉS.....	
. 4	
4.1 BOWLING GOLYÓK	4
4.2 SPECIÁLIS ESZKÖZ A GOLYÓ FOGÁSÁHOZ.....	4
4.3 BOWLING CIPŐK	4
4.4 BOWLING RÁMPÁK.....	4
4.5 ALAPSZABÁLYOK AZ EGYENRUHÁRA.....	4
5. VERSENYSZABÁLYOK.....	
5	
5.1 VERSENYSZÁMOK.....	
5	
5.2 VERSENY - SCRATCH BAJNOKSÁG SZABÁLYAI	5
5.3 HANDICAP BAJNOKSÁG SZABÁLYAI	5
5.4 A JÁTÉK	5
5.5 SZABÁLYTALANSÁGOK	6
5.6 DEAD BALL - ÉRVÉNYTELEN GURÍTÁS.....	6
5.7 BOWLING A ROSSZ PÁLYÁN	6
5.8 ÉRVÉNYTELEN BÁBULEDÖNTÉS	6
5.9 PONTOZÁSI ELJÁRÁSOK ÉS TERMINOLÓGIA	7
5.10 ÓVÁSOK	8

5.11

EDZÉS.....
... 8

6. TÁVOLLÉT ALATTI ÉS Felfüggesztett Játékosok ...8

6.1 TÁVOLLÉT

..... 8

6.2 Felfüggesztés

..... 8

1. IRÁNYADÓ SZABÁLYOK

A Speciális Olimpia Hivatalos Bowling Sportszabályzata az irányadó minden Speciális Olimpiai versenyen.

A Special Olympic, mint nemzetközi sportprogram, ezeket a szabályokat a Nemzetközi Bowling Szövetség (IBF) bowling szabályai alapján alkotta meg, amelyek a <http://bowling.sport/> weboldalon érhetőek el. A versenyen az IBF vagy a Nemzeti Szakszövetség (NGB) szabályait kell alkalmazni, kivéve, ha azok ellentétesek a Speciális Olimpia Hivatalos Bowling Sportszabályzatával vagy az I. cikkellyel. Ilyen esetekben a Speciális Olimpia Hivatalos Bowling Sportszabályzata az irányadó.

A magatartási kódexekkel, az edzési szabályzattal, az orvosi és biztonsági követelményekkel, a versenycsoportok kialakításával, a díjakkal, a magasabb versenyszintre lépés kritériumaival és az egyesített sportágakkal kapcsolatos további információkért lásd. a Sportszabályzat 1. cikkelyét.

2. HIVATALOS VERSENYSZÁMOK

A versenyszámok szélesebb skálája, beleértve az alapvető és egyéni versenyszámokat is, úgy van kialakítva, hogy minden képességű

sportolónak lehetőséget biztosítson a versenyzésre. A programok meghatározhatják, milyen versenyszámok kerülnek megrendezésre, és szükség esetén azt is, hogy milyen irányelveket kell alkalmazni az egyes versenyszámok lebonyolításakor. Az edzők feladata, hogy az egyes sportolóknak képességeik és érdeklődésükhöz mérten biztosítsa a megfelelő edzést és segítséget nyújtson a versenyszám kiválasztásában.

A Speciális Olimpia hivatalos versenyszámai a következők:

2.1 Egyéni

2.1.1. Egyéni verseny (1 játékos)

2.1.2. Egyéni rámpa segédlettel (1 játékos)

2.1.2.1. A sportoló a rámpát asszisztens segítségével vagy asszisztens segítsége nélkül állítja pozícióba.

2.1.2.2. Asszisztencia nélkül: a sportoló a golyót magától állítja pozícióba a rámpán és gurítja azt a cél irányába.

2.1.2.3. Asszisztált: az asszisztens a bábuknak háttal áll

2.1.2.3.1 Az asszisztens segédkezik a rámpa beállításában, azzal a feltétellel, hogy folyamatosan hátat fordít a bábuknak. A beállítás a sportoló (szóbeli vagy fizikai) jelzéseire alapul.

2.1.2.4. A versenyző egymás után 3 frame-t játszhat le

2.1.2.5. A rámpát használó versenyzők besorolhatóak a hagyományos versenyszámokba, amennyiben képességeik összeegyeztethetők a divízió többi versenyzőjével.

2.2 Páros

2.2.1. Férfi (2 férfi játékos)

2.2.2. Nő (2 női játékos)

2.2.3. Vegyes páros (1 női és 1 férfi játékos)

2.2.4. Egyesített sport[®] - Férfi (1 férfi sportoló és 1 férfi partner)

2.2.5. Egyesített sport - Női (1 női sportoló és 1 női partner)

2.2.6. Egyesített sport - Vegyes páros (1 női/férfi sportoló és 1 női/férfi partner)

2.3. Csoportos

2.3.1 Férfi (4 férfi játékos)

2.3.2. Női (4 női játékos)

2.3.3. Vegyes (2 férfi és 2 női játékos)

2.3.4. Egyesített sport - Férfi (2 férfi sportoló és 2 férfi partner)

2.3.5. Egyesített sport - Női (2 női sportoló és 2 női partner)

2.3.6. Egyesített sport - Vegyes páros (2 férfi/nő sportoló és 2 férfi/nő partner)

3. EGYSÉGES SZABÁLYOK

A partnerkapcsolati arálynak 1 sportolóból és 1 egyesített partnerből kell állnia az egyesített páros/vegyes páros számokban, valamint 2 sportolóból és 2 egyesített partnerből kell állnia a csapatversenyben.

Preferált, hogy a sportolók és az egyesített partnerek hasonló korúak és hasonló képességűek legyenek. A hasonló korra és képességre vonatkozó további információkért kérjük, olvassa el a Sportszabályzat 1. cikkének 14.1.2-es szakaszát.

4. FELSZERELÉS

4.1. BOWLING GOLYÓK

4.1.1 Csak olyan golyó használható, amely jóváhagyott, és azonosítható módon szerepel a „Jóváhagyott bowling golyók” (Approved Bowling Balls) listáján. A jóváhagyott bowling golyók listája megtekinthető a <http://bowl.com/approved-ball-list> weboldalon.

4.1.2 Amennyiben a sorozatszám már nem azonosítható, egy másik sorozatszám gravírozásával kell azt pótolni, feltéve, hogy a golyó eredeti termék elnevezése és a gyártó neve továbbra is látható, így a golyó a versenyen használható.

4.1.3 A terem golyók (house balls) is használhatóak, amennyiben szerepelnek a jóváhagyott bowling golyók listáján.

4.2 SPECIÁLIS ESZKÖZ A GOLYÓ FOGÁSÁHOZ

4.2.1 A játékos használhat speciális segédeszközt a golyó megfogásához és elindításához, amennyiben az egy amputáció vagy egyéb ok miatt elveszített kezét, vagy annak jelentős részét helyettesíti.

4.2.2 A játékos – a Speciális Olimpia, valamint minden olyan liga vagy bajnokság engedélyével, amelyben a játékos részt vesz – használhatja az egyik vagy mindkét kezét, és/vagy használhat speciális segédeszközt a golyó megfogásának és elindításának megkönnyítésére.

4.2.3 A segédeszköz nem tartalmazhat olyan mozgó alkatrészekkel rendelkező mechanikus szerkezetet, amely hozzáadott erőt vagy lendületet adna a golyónak, kivéve, ha erre a Speciális Olimpia és a verseny tisztségviselői engedélyt adnak.

4.3 BOWLING CIPŐK

4.3.1 A sportolók biztonsága érdekében a bowlingozás ideje alatt kötelező a viselése.

4.3.2 A bowling cipők speciális talppal készülnek, hogy a sportoló csúszni tudjon közvetlenül a golyó elengedése előtt.

4.3.3 A bowling cipő talpának tisztának és száraznak kell maradnia, hogy az ne tapadjon le a nekifutó sávon.

4.3.4 A bowling centrum által biztosított cipők szintén alkalmazhatóak.

4.4 BOWLING RÁMPÁK

4.4.1 A rámpa abban az esetben használható, amennyiben a sportoló fizikai akadállyal rendelkezik és nem képes a kezével vagy kezeivel elgurítani a golyót.

4.4.2 A rámpák kétrészes fémszerkezetből állnak: egy állványból és egy lejtős elemből. Az állvány minimális magassága 24 hüvelyk, maximális magassága pedig 30 hüvelyk.

4.4.3 A bowling rámpák és bármely egyéb segédeszközök a Versenybizottság jóváhagyásával használhatóak.

4.4.4 A rámpát használó sportolók kizárólag az egyéni versenyeken sorolhatók be a többi bowlingozótól különálló divíziókba.

4.4.5 Minden egyéb versenyszabály érvényes a rámpás divíziókban szereplő sportolókra is.

4.5 ALAPSZABÁLYOK AZ EGYENRUHÁRA

4.5.1 Az egyenruhának ápoltság és tiszta ruhadarabokból kell állnia. Farmerből készült ruhadarabok viselése tilos.

4.5.2 A felső ruházatnak ujjasnak (rövid vagy hosszú ujjúnak), valamint gallérosnak vagy gallér nélküli kialakítással kell rendelkeznie.

4.5.3 A ruházat többi része állhat hosszú nadrágból, ruhából vagy rövidnadrágból. A nők részére s térdig érő szoknyát viselése is megengedett.

4.5.4 A versenyen nem viselhető edzésre alkalmas rövidnadrág.

4.5.5 Minden versenyzőnek kötelező bowlingcipőt viselnie.

4.5.6 Zokni használata kötelező.

5. VERSENYSZABÁLYOK

5.1 VERSENYSZÁMOK

5.1.1 Bajnokság esetén a versenyigazgatók dönthetnek úgy, hogy scratch (azaz tiszta) vagy handicap (azaz az előny biztosítás) rendszerében rendezik meg. Mindkét esetben be kell tartani az IBF szabályzata szerinti egységes szabályozásokat.

5.1.2 A scratch versenyeken a végső pontszám a ledöntött bábuk teljes száma a kötelezően előírt számú játékkör befejezése után. Az egyes versenyszámokban lejátszandó játékkörök számát a versenyigazgató határozza meg.

5.1.3 A handicap típusú versenyeken a végső pontszám a ledöntött bábuk teljes számának és a játékos handicap-jének összege.

5.2 VERSENY - SCRATCH BAJNOKSÁG SZABÁLYAI

5.2.1 A scratch versenyeken a sportolókat a nevezési átlaguk alapján sorolják be a divíziókba. A sportoló átlagát/nevezési pontszámát úgy határozzák meg, hogy a ledöntött bábuk teljes száma osztásra kerül a lejátszott játékok számával.

Példa: 1264 ledöntött bábu osztva 21 lejátszott játékkal = 60-as átlag/nevezési pontszám (törtrész nélkül).

5.2.2 Amennyiben a sportolók nem olyan ligában versenyeznek, ahol a hivatalos átlag meghatározható lenne, úgy az átlagot/nevezési

pontszámot az edzéseken elért, valamint legalább az utolsó 15 lejátszott játék alapján lehet meghatározni.

5.2.3 Átlag/nevezési pontszám

5.2.3.1 A scratch átlagot/nevezési pontszámot a képességek meghatározására használják, amely alapján megtörténik a divíziókba való besorolás, az alábbi sorrend szerint.

5.2.3.1.1 A hivatalos átlaggal rendelkező játékosok az utolsó könyvelt ranglista szerinti legmagasabb átlagukat használják, amely legalább 15 játékot jelent.

5.2.3.1.2 A hivatalos ligában több mint 15 játékkal rendelkező, de ranglista szerinti átlaggal nem rendelkező játékosok a liga átlagukat használják.

5.2.3.1.3 A könyvelt ranglistával vagy liga átlaggal nem rendelkező játékosok egy 15 játékból álló átlagot érvényesíthetnek, amelyet az edzéseken vagy a ligán kívüli játékokban értek el.

5.3 HANDICAP BAJNOKSÁG SZABÁLYAI

5.3.1 A handicap bajnokságban a különböző tudásszintű játékosokat és csapatokat a lehető legegyenlőbb esélyeket biztosítva állítja rajthoz az egymás elleni versenyben. A Speciális Olimpia versenyein a handicap meghatározása a játékos átlaga és a 200-as pontszám közötti különbség 100 százaléka alapján számítható ki.

5.3.2 Példa: Az 1. játékos átlaga 150, a 2. játékos átlaga pedig 100, akkor a 2. játékos 100-as handicap-et kap, azaz játékonként 100 plusz bábút adnak hozzá az eredményéhez. Az 1. játékos handicap-je 50 lesz, azaz

játékonként 50 plusz bábuból álló handicap-et adnak hozzá az eredményéhez. Ezután a sportolókat csoportosíthatók a versenyre.

5.4 A JÁTÉK

5.4.1 Egy játék tíz keretből áll. A játékos az első kilenc keret mindegyikében két golyót gurít, kivéve, ha teli találatot ér el. A tizedik keretben a játékos három golyót gurít, ha teli találatot vagy kiegészítést ér el. Minden játékosnak a sorrendet betartva kell befejeznie minden egyes keretet.

5.4.2 A játék lejátszható két, egymással közvetlenül szomszédos pályán. A versenyző csapatok tagjai, a párosok és az egyéni indulók egymás után és sorrendben gurítanak egy keretet az egyik pályán, majd a következő keretnél váltanak, és a másik pályát használják, amíg a pár mindkét pályáján öt-öt keret nem teljesül.

5.5 SZABÁLYTALANSÁGOK

5.5.1 Vonalhiba esete történik, ha a játékos testének bármely része érinti vagy átlépi a határ (foul) vonalat, és hozzáér a pálya, a berendezés vagy az épület bármely részéhez a gurítás közben vagy azt követően.

5.5.2 Ha egy játékos szándékosan követi el a vonalhibát azért, hogy a előnyt szerezzen, a játékosnak nulla ledöntött bábú jár az adott gurításra, és abban a keretben több gurítást nem indíthat.

5.5.3 Vonalhiba megállapítása esetén a gurítás érvényesnek számít, de a játékosnak a gurítással ledöntött bábukért nem jár pont. Amennyiben a hibát vétő játékos még jogosult további gurításokra az adott keretben, akkor a vonalhiba során, a golyó által ledöntött bábukat vissza kell állítani a helyükre.

5.5.4 Vonalhiba rögzíthető abban az esetben is, ha az automata vonalhiba-érzékelő berendezés vagy a vonalbíró nem jelez hibát, de az egyértelműen észlelhető a következő személyek számára:

5.5.4.1 Mindkét csapatkapitány vagy az ellenfél egy vagy több játékosa

5.5.4.2 A hivatalos jegyzőkönyvvezetők

5.5.4.3 Versenybíró

5.5.5. A versenyigazgató szükség esetén vonalbírót nevez ki.

5.6 DEAD BALL - ÉRVÉNYTELEN GURÍTÁS

5.6.1 A golyót érvénytelennek kell nyilvánítani, ha az alábbiak bármelyike bekövetkezik:

5.6.1.1 A gurítást követően (és egyazon pályán történő következő gurítás előtt) azonnal felhívják a figyelmet arra a tényre, hogy egy vagy több bábú hiányzott a bábuk felállításakor.

5.6.1.2 A játékos rossz pályán vagy nem a saját sorrendjében gurít / a pályapáron versenyző csapatokból egy-egy játékos rossz pályán gurít.

5.6.1.3 Bármelyik bábú elmozdul vagy eldől, mielőtt a golyó elérné a bábukat és miközben a játékos elindítja a golyót.

5.6.1.4 Az elgurított golyó idegen akadállyal érintkezik.

5.7 BOWLING A ROSSZ PÁLYÁN

5.7.1 Érvénytelen a golyót, és az érintett játékosnak vagy játékosoknak újra kell gurítaniuk a helyes pályán, ha egy játékos rossz pályán gurít.

5.7.2 Érvénytelen golyót kell megállapítani, és az érintett játékosnak vagy játékosoknak újra kell gurítaniuk a helyes pályán, ha a pályapáron versenyző csapatokból egy-egy játékos rossz pályán gurít.

5.7.3 Ugyanabból a csapatból egymás után több játékos is rossz pályán gurít, a játékot módosítás nélkül kell befejezni. Minden ezt követő játékot a hivatalosan meghatározott pályán kell megkezdeni.

5.8 ÉRVÉNYTELEN BÁBULEDÖNTÉS

5.8.1 Az alábbi esetekben, a gurítás érvényesnek számít, de az abból származó bábulédöntés nem:

5.8.1.1 A golyó elhagyja a pályát, mielőtt elérné a bábukat.

5.8.1.2 A golyó visszapattan a hátsó ütköző párnáról.

5.8.1.3 Egy bábu visszapattan, miután érintkezett a bábubállító testével, karjával vagy lábával.

5.8.1.4 Egy bábuhoz hozzáér a mechanikus bábuállító berendezés.

5.8.1.5 Bármelyik bábu eldől a már fekvő helyzetben lévő bábuk eltávolítása közben.

5.8.1.6 Bármely bábút egy kézi bábuállító dönt el.

5.8.1.7 A játékos vonalhibát vét.

5.8.1.8 A gurítás során fekvő bábu van a pályán vagy a csatornában. A golyó érintkezik a fekvő bábuval, mielőtt elhagyná a pálya felületét.

5.9 PONTOZÁSI ELJÁRÁSOK ÉS TERMINOLÓGIA

5.9.1 Pontszámítás

5.9.1.1 A bajnokságon lejátszott összes játékot rögzíteni kell, kézzel vagy egy validált automatikus pontozó berendezés segítségével. A pontozólapoknak tartalmazniuk kell az egyes gurításoknál ledöntött bábuk számát, hogy szükség esetén keretről keretre ellenőrzést lehessen elvégezni.

5.9.1.2 Telitalálat esetén, a játékos első gurításával ledöntött bábuk számát az adott keret bal felső sarkában lévő kis négyzetben kell feltüntetni, a játékos második gurításával ledöntött bábuk számát pedig a jobb felső sarokban kell jelölni. Ha a keret második gurításával a fent maradt bábuk közül egyet sem sikerül ledönteni, a pontozólapra egy (-) jelet kell beírni. A keretben elért két gurítás eredményét azonnal rögzíteni kell.

5.9.2 Telitalálat

5.9.2.1 Telitalálat történik, ha a keret első gurításával mind a tíz felállított bábu eldőli.

5.9.2.2 Ezt egy (X) jellel jelölik, a keret bal felső sarkában lévő kis négyzetben, ahol a telitalálatot elérték.

5.9.2.3 Egy telitalálat pontértéke tíz, hozzáadva a játékos következő két gurításával ledöntött bábuinak számát.

5.9.3 Dupla

5.9.3.1 Két egymást követő telitalálat egy dupla.

5.9.3.2 Az első telitalálat pontértéke 20 pont, amelyhez hozzáadódik a második teli találatot követő legelső gurítással ledöntött bábuk száma.

5.9.4 Tripla vagy Turkey

5.9.4.1 Három egymást követő telitalálat egy tripla/turkey. Az első telitalálat pontértéke 30 pont.

5.9.4.2 A maximális 300 pontos eredmény eléréséhez a játékosnak 12 egymást követő teli találatot kell gurítania.

5.9.5 Javítás

5.9.5.1 Javítás történik, ha az első gurítás után fennmaradt bábukat a játékos az adott keret második gurításával dönti le.

5.9.5.2 Ezt egy (/) jellel jelölik az adott keret jobb felső sarkában lévő kis négyzetben.

5.9.5.3 A javítás pontértéke 10 pont, hozzáadva a játékos következő gurításával ledöntött bábuinak számát.

5.9.6 Nyitott keret

5.9.6.1 Nyitott keretről beszélünk, ha a játékosnak két gurítás után sem sikerül mind a 10 bábút ledöntenie, kivéve, ha az első gurítás után fennmaradt bábuk eloszlása rést képez.

5.9.7 Rész

5.9.7.1 A rész jelölése egy kör (O) a szám körül az első gurítás után fennmaradt bábuk felállításában, feltéve, hogy a főbábu eldőlt, valamint:

5.9.7.1.1 legalább egy bábu eldőlt, két vagy több állva maradt, például a 7-9 vagy a 3-10 felállásnál.

5.9.7.1.2 legalább egy bábu eldőlt, közvetlenül két vagy több állva például az 5-6 felállásnál.

5.9.8 Pontozási hibák

5.9.8.1 A pontozási vagy számítási hibák azonnali javítása a felelős versenytisztviselő feladata.

5.9.8.2 A vitatott hibákról a kijelölt tisztviselő dönt.

5.10. Óvás

5.10.1.1 A pontozási hibák miatti óvások benyújtásának határideje a versenyszám vagy a játékblokk végétől számított egy óra a bajnokság minden egyes napján, de mindenképpen a díjátadó vagy a következő forduló megkezdése előtt kell, hogy megtörténjen, attól függően, melyik esedékes hamarabb.

5.10.1.2 E szabály értelmében minden óvás és annak körülményeire vonatkozóan törekedni kell a konkrétumokra, és ez a szabály nem értelmezhető úgy, hogy az kiterjedjen egy korábbi vagy hasonló szabálysértésre.

5.11. Edző/tréner

5.11.1 Az edzői utasítások adhat és ez mindaddig megengedett, amíg az edző a kijelölt edzői zónában marad.

5.11.2 Csapatonként csak egy edző engedélyezett (egyéni versenyszámban edzőként összesen 2 sportoló).

5.11.3 A sportolók a játékosok területén belül tanácskozhatnak az edzőjükkel, de a sportolók nem hagyhatják el a játékosok területét, és a játék késleltetése nem fordulhat elő.

6. TÁVOLLÉT ALATTI ÉS FELFÜGGESZTETT JÁTÉKOSOK

6.1 Távollét

6.1.1 Páros játék (2 fő)

6.1.1.1 Egy páros versenyen a szabályos felálláshoz két játékos szükséges.

6.1.1.2 Amennyiben az egyik játékos nem tud megjelenni a verseny napján, a páros nevezése érvénytelenné válik.

6.1.2 Csapatverseny (4 fő)

6.1.2.1 A csapatversenyeken a szabályos felálláshoz négy játékos szükséges. Amennyiben a verseny napján bármelyik játékos nem tud megjelenni, a csapat eredménye érvénytelenné válik.*

*Megjegyzés: a nemzeti programok engedélyezhetik a háromfős csapatok versenyzését is, de ebben az esetben a csapatot a három játékos átlagának összege alapján új divízióba kell sorolni.

6.2 FELFÜGGESZTÉS

6.2.1 Azok a játékosok, akik legalább három keretet teljesítenek, de nem tudják folytatni, a hátralévő keretekre az átlaguk egytizedét kapják meg keretenként az esemény pontszámához.

6.2.2 Azok a játékosok, akik el sem kezdik a versenyt, vagy nem teljesítenek legalább három keretet, nulla pontot kapnak az esemény pontszámához, és nem jogosultak díjazásra.

