



Oficjalne Przepisy Sportowe Olimpiad Specjalnych

# **BOWLING**

WERSJA: Lipiec 2016 | © Special Olympics, Inc., 2016 | Wszelkie Prawa Zastrzeżone

[www.OlimpiadySpecjalne.pl](http://www.OlimpiadySpecjalne.pl)



## BOWLING

### 1. PRZEPISY REGULUJĄCE

Oficjalne przepisy sportowe Olimpiad Specjalnych obowiązują podczas wszystkich turniejów bowlingowych Olimpiad Specjalnych. Jako międzynarodowy program sportowy, Olimpiady Specjalne opracowały te przepisy w oparciu o przepisy Federation Internationale des Quilleurs (FIQ), jak również World Tenpin Bowling Association (WTBA) dla konkurencji bowlingowych. Należy stosować przepisy ABC, WIBC lub YABA chyba, że są sprzeczne z Oficjalnymi Przepisami Sportowymi Olimpiad Specjalnych. W takich przypadkach obowiązywały będą Oficjalne Przepisy Sportowe Special Olympics zawarte w Artykule I.

### 2. OFICJALNE KONKURENCJE

Zakres tych konkurencji został pomyślany tak, aby mogli w nich startować zawodnicy z każdego poziomu sprawności. Program zawiera opis konkurencji oraz wskazówki do prawidłowego przeprowadzania treningów. Trenerzy są zobowiązani do dobrania odpowiedniego poziomu sprawności dla każdego zawodnika adekwatnie do jego zaangażowania i zainteresowania.

Poniżej znajduje się lista oficjalnych konkurencji bowlingu rozgrywanych w Olimpiadach Specjalnych.

#### 2.1. Konkurencje indywidualne

- 2.1.1. Gra pojedyncza (jeden zawodnik)
- 2.1.2. Rzut z rampy bez asysty (jeden zawodnik)
  - 2.1.2.1. Zawodnik ustawia rampę samodzielnie bez asysty.
  - 2.1.2.2. Zawodnik korzystający z pomocy asysty ustawia kulę na rampie i samodzielnie popycha kulę w dół rampy w kierunku celu. Osoba asystująca każdorazowo musi być odwrócona tyłem do kręgli.
  - 2.1.2.3. Zawodnik może wykonać rzut trzy razy jeden po drugim.
- 2.1.3. Rzut z rampy z asystą (jeden zawodnik)
  - 2.1.3.1. Asystent może wycelować rampę w kierunku kręgli, ale zawsze musi być ustawiony do nich plecami, a celowanie opierać się musi na wskazówkach (słowa, gesty) zawodnika.
  - 2.1.3.2. Zawodnik może wykonać rzut trzy razy jeden po drugim.

#### 2.2. Konkurencje gier podwójnych

- 2.2.1. Gra podwójna mężczyzn
- 2.2.2. Gra podwójna kobiet
- 2.2.3. Gra podwójna mieszana (jedna kobieta, jeden mężczyzna)
- 2.2.4. Gra podwójna zunifikowana mężczyzn
- 2.2.5. Gra podwójna zunifikowana kobiet
- 2.2.6. Gra podwójna zunifikowana mieszana (jeden zawodnik mężczyzna/kobieta i jeden partner mężczyzna/kobieta)

#### 2.3. Konkurencje drużynowe (czteruosobowe)

- 2.3.1. Gra drużynowa mężczyzn
- 2.3.2. Gra drużynowa kobiet
- 2.3.3. Gra drużynowa mieszana (dwie kobiety, dwóch mężczyzn)
- 2.3.4. Gra drużynowa zunifikowana mężczyzn
- 2.3.5. Gra drużynowa zunifikowana kobiet
- 2.3.6. Gra drużynowa zunifikowana mieszana (dwóch zawodników mężczyzn / kobiet i dwóch partnerów mężczyzn / kobiet)



## 3. WYPOSAŻENIE

### 3.1. Kule do bowlingu

- 3.1.1. Muszą być zatwierdzone i zidentyfikowane na liście „Zatwierdzonych kul do Bowlingu”, którą można odnaleźć pod adresem <http://www.bowl.com/>
- 3.1.2. Jeżeli nie da się zidentyfikować numeru seryjnego na kuli, należy zastąpić go poprzez wygrawerowanie nowego numeru seryjnego w taki sposób, by nazwa produktu oraz producenta pozostała widoczna.
- 3.1.3. Własne kule do bowlingu mogą być używane podczas zawodów pod warunkiem, że znajdują się na liście zatwierdzonych kul bowlingowych.

### 3.2. Specjalny sprzęt do chwytania kuli

- 3.2.1. Gracz może być wyposażony w specjalny sprzęt ułatwiający mu chwytanie i dostarczanie kuli, w przypadku kiedy zastępuje on rękę utraconą przez zawodnika np. w wyniku amputacji.
- 3.2.2. Gracz, jeśli uzyskał pozwolenie od Olimpiad Specjalnych, danej ligi lub organizatora turnieju, w którym bierze udział, może używać jednej lub obu dłoni i / lub użyć specjalnego sprzętu w celu ułatwienia chwytania i pchnięcia kuli.
- 3.2.3. Gracz nie może wspierać się żadnym mechanicznym urządzeniem mogącym wpływać korzystnie na siłę pchnięcia kuli, chyba że uzyskał specjalne pozwolenie od sędziów zawodów lub OS.

### 3.3. Obuwie

- 3.3.1. Odpowiednie obuwie musi być noszone przez zawodników dla zapewnienia im bezpieczeństwa.
- 3.3.2. Buty do bowlingu wyposażone są w specjalną podeszwę umożliwiającą bowlerowi uzyskanie poślizgu na moment przed wypuszczeniem kuli.
- 3.3.3. Należy dbać o to by były one suche i czyste aby uniknąć przyklejania się podeszwy do podłoża.
- 3.3.4. Zawodnik może również założyć buty dostarczone przez kręgielnię, w której odbywają się zawody.

### 3.4. Rampy do kul

- 3.4.1. Stosowane są w przypadku zawodników niebędących w stanie pchnąć kuli o własnych siłach.
- 3.4.2. Rampa zbudowana jest z dwóch metalowych osobnych elementów, opartych na stojaku powodującym ich nachylenie. Stojak musi mieć minimum 61 cm i maksymalnie 71 cm wysokości. Szerokość stojaka ma poprzeczny rozmiar 61-64 cm. Część nachylona – od początku do pierwszego złączenia jest 41 cm i od tego miejsca do samego końca rampa ma długość 1,37 m.
- 3.4.3. Rampy i inne urządzenia asystujące mogą być używane tylko za zgodą Komitetu Organizacyjnego.
- 3.4.4. Zawodnicy używający ramp powinni być przypisani do grup z innymi zawodnikami wspierającymi się tą formą asystowania i tylko w konkurencjach indywidualnych.
- 3.4.5. Wszystkie inne zasady zawodów obowiązują również grupę sportowców używających rampy.

### 3.5. Strój zawodnika

- 3.5.1. Ubiór powinien składać się z schludnego i czystego stroju.
- 3.5.2. Koszulka polo z krótkimi rękawami i kołnierzem.
- 3.5.3. Długie spodnie lub sukienka albo szorty do kolan. Kobiety mogą również nosić spódnicę do kolan.
- 3.5.4. Jest zakazane noszenie spodni nieprzeznaczonych do uprawiania sportu.
- 3.5.5. Wszyscy zawodnicy muszą nosić buty do kręgli.
- 3.5.6. Skarpetki są obowiązkowe.



## 4. ZASADY WSPÓŁZAWODNICTWA

### 4.1. Zasady ogólne

- 4.1.1. Wybór zasad na jakich zostaną przeprowadzone rozgrywki zależy od Dyrektora Zawodów, który ma do wyboru dwie formuły: scratch lub handicap. W obu przypadkach należy stosować się do przepisów sportowych ustanowionych przez międzynarodowe związki kręgarskie.
- 4.1.2. W przypadku rozgrywek typu scratch wynik końcowy jest sumą wszystkich strąceń kręgli po zakończeniu regulaminowej ilości gier ustalonej przed zawodami przez Dyrektora Zawodów.
- 4.1.3. W formule handicap wynik końcowy jest obliczany na podstawie zsumowania punktów otrzymanych za strącenie wszystkich kręgli + dodatkowych punktów (handicapów) przysługujących każdemu graczowi.

### 4.2. Zawody w formule Scratch

- 4.2.1. Rozgrywki w formule scratch zawodnicy są przypisani do odpowiednich kategorii na podstawie ich wpisanego średniego wyniku. Średni wynik gracza jest obliczany poprzez podzielenie całkowitej liczby strąconych kręgli przez liczbę oddanych rzutów. Przykład: Suma całkowita strąconych kręgli 1264 podzielona przez 21 rozegranych gier = 60 średnia/wynik zgłoszony.
- 4.2.2. W przypadku sportowców nieuczestniczących w rozgrywkach ligowych, u których nie było możliwości ustalenia ich średniej punktacji osiągananej w czasie sezonu, można ją wyciągnąć podczas sesji treningowej, na podstawie minimum 15 ostatnio rozegranych gier.
- 4.2.3. Średnia/Wyniki zgłoszony
  - 4.2.3.1. Średni/wynik zgłoszony w formule scratch jest wykorzystany do podziału na grupy sprawnościowe, Wynik taki powinien być określony w następujący sposób:
    - 4.2.3.1.1. Średni wynik gracza ustala się poprzez wyciągnięcie najwyższej średniej z 15 ostatnich rozegranych przez niego meczy, zapisanych w jego książce wyników.
    - 4.2.3.1.2. Średni wynik gracza mającego rozegrane ponad 15 gier w rozgrywkach np. ligowych, jest średnią wyciągniętą z wyników tych zawodów.
    - 4.2.3.1.3. Zawodnik nieposiadający średniej z zawodów wyciąga średnią z 15 gier treningowych lub innych rozgrywek.

### 4.3. Zawody w formule handicap

- 4.3.1. Formuła handicap umożliwia wzięcie udziału w danej konkurencji przez zawodników i drużyny na różnym poziomie umiejętności, na równych zasadach. W Olimpiadach Specjalnych handicap zazwyczaj opiera się w 100% na różnicach w średnich wynikach zawodników i 200.
- 4.3.2. Przykład: Średnia gracza nr 1 wynosi 150 a gracza nr 2 wynosi 100, gracz nr 2 otrzyma w handicapie 100 to jest 100 punktów na grę w formule handicap jest dodawane do jego wyniku. Handicap'e gracza nr 1 wynosi 50 to jest 50 punktów zostaje doliczonych do jego wyniku. Teraz sportowcy mogą zostać pogrupowani do zawodów.

### 4.4. Gra

- 4.4.1. Mecz w kręgle składa się z 10 rund (ramek). Gracz rzuca kulą dwukrotnie podczas każdej z pierwszych dziewięciu rund, chyba że przy pierwszym podaniu zaliczy strike'a. W czasie dziesiątej rundy zawodnik ma prawo wykonać 3 podania jeżeli uda mu się zdobyć strike'a lub spare'a. Zawodników rozgrywających zawody w kręglach obowiązuje wyznaczona wcześniej kolejność.
- 4.4.2. Rozgrzywka może być prowadzona na dwóch torach (para) bezpośrednio przylegających do siebie. Członkowie rywalizujących drużyn (zarówno podwójnych jak i singli) powinni



pchać kule w odpowiedniej kolejności, jedna runda na jednym torze, rozgrywając po 5 tur na każdym z torów.

#### 4.5. Definicja faulu

- 4.5.1. Faul występuje wtedy, kiedy zawodnik dotknie lub przekroczy linie faulu i dotyka jakąkolwiek część toru, wyposażenia lub obiektu w czasie lub po pchnięciu kulą.
- 4.5.2. Kiedy zawodnik celowo fauluje w sytuacji, kiedy jest to dla niego korzystne, zostaje on ukarany poprzez nieprzyznanie mu punktów za strącone kręgle i zakaz pchania kuli do końca rundy (ramki).
- 4.5.3. Gdy faul jest zarejestrowany podczas pchnięcia, ale zawodnik nie uzyskał żadnych punktów za strącenie kręgla w tym pchnięciu kulą. Jeśli kręgle zostaną strącone, kiedy nastąpi faul musi on zostać ponownie zarejestrowany jeżeli gracz uzyskał prawo do dodatkowych rzutów w tej rundzie.
- 4.5.4. Faule powinny zostać zgłoszone i zarejestrowane, jeżeli automatyczny wykrywacz fauli zawiedzie lub Sędzia Fauli nie zawoła faulu, przez:
  - 4.5.4.1. Obydwu lub jednego kapitana lub innych graczy.
  - 4.5.4.2. Sędziów liczących punkty.
  - 4.5.4.3. Innych sędziów.
- 4.5.5. Sędzia odpowiedzialny za wyłapywanie fauli powinien być wyznaczony przez organizatora zawodów jeśli zajdzie taka potrzeba.

#### 4.6. Martwa kula

- 4.6.1. Kula może zostać uznana za „martwą” w następujących okolicznościach:
  - 4.6.1.1. Po pchnięciu (przed następnym pchnięciem w tej rundzie), zostaje zauważony fakt, że brakowało jednego lub więcej kręgla z zestawu.
  - 4.6.1.2. Jeżeli zawodnik wykonał rzut na złym torze lub poza kolejnością. Podczas zawodów drużynowych odbywających się na dwóch torach, jeden z zawodników pchnie kulę na złym torze.
  - 4.6.1.3. Jeżeli podczas wykonywania rzutu kręgiel przewróci się lub przesunie zanim kula doleci do kręgla.
  - 4.6.1.4. Jeżeli kula podczas wykonywania rzutu wejdzie w kontakt z jakimkolwiek obiektem.

#### 4.7. Rzut wykonany na złym torze

- 4.7.1. Jeżeli zawodnik pchnął kulę na niewłaściwym torze, mamy wtedy do czynienia z „martwą kula”. W takim przypadku należy powtórnie pchnąć kulę, jednak już na prawidłowym torze.
- 4.7.2. Jeżeli któremukolwiek zawodnikowi z pary rywalizujących ze sobą drużyn pomyłają się tory, i pchnie swoją kulę nieprawidłowo, wtedy mamy do czynienia z „martwą kulą”.
- 4.7.3. Jeżeli więcej niż jeden grający w drużynie pchnie kulę w złym torze podczas jednej rundy, grę kończymy bez korekty. Każdą następną rundę należy rozpocząć od prawidłowego toru.

#### 4.8. Illegal Pinfall – Niepoprawne wywrócenie się kręgla

- 4.8.1. Gdy nastąpi któraś z poniższych sytuacji rzut uznaje się za zaliczony, ale punkty nie są naliczane:
  - 4.8.1.1. Kula opuści tor zanim dotoczy się do kręgla.
  - 4.8.1.2. Kula odbije się od ściany tylnej.
  - 4.8.1.3. Gdy zбитy kręgiel wejdzie w kontakt z osobą ustawiającą kręgle i w ten sposób zbije następnego.
  - 4.8.1.4. Kręgiel został strącony/dotknięty przez mechanizm ustawiający kręgle na torze.
  - 4.8.1.5. Gdy kręgiel zostanie zбитy podczas usuwania „dead wood”.



- 4.8.1.6. Kręgiel wywraca się po dotknięciu go przez osobę ustawiającą kręgle.
- 4.8.1.7. Zawodnik popełnia faul.
- 4.8.1.8. Gdy w trakcie oddania rzutu „dead wood” znajduje się na torze lub w rynnie i kula wejdzie z nim w kontakt przed opuszczeniem toru.

## 4.9. Punktacja i warunki

- 4.9.1. Liczenie punktów
  - 4.9.1.1. Wszystkie gry rozegrane w turnieju powinny być zarejestrowane ręcznie lub za pomocą automatycznego licznika punktów. W arkuszach wyników zapisuje się każdy upadek kręgla, tak aby potem móc odtworzyć przebieg gry runda po rundzie.
  - 4.9.1.2. Poza strąceniem strike'a, liczbę strąconych kręgli przez gracza podczas pierwszego rzutu zapisujemy w małym kwadraciku na górze po lewej stronie. Liczbę strąconych kręgli przez gracza podczas drugiego podejścia zapisujemy w prawym górnym kwadraciku. Jeżeli podczas drugiego rzutu nie zostanie strącony ani jeden kręgiel wynik zapisujemy w następujący sposób (-). Następnie zapisujemy całkowitą liczbę strąconych kręgli podczas tej rundy (ramki).
- 4.9.2. Strike
  - 4.9.2.1. Strike to zabicie wszystkich kręgli w jednym rzucie.
  - 4.9.2.2. Po wyrzuceniu strike'a zapisujemy go w arkuszu wyników w lewym górnym kwadraciku za pomocą znaku (X).
  - 4.9.2.3. Punkty za wyrzucenie strike'a to 10 plus liczba strąconych kręgli w następujących dwóch rzutach.
- 4.9.3. Double
  - 4.9.3.1. Dwa razy pod rząd wyrzucony strike to double.
  - 4.9.3.2. Wynik za pierwszy strike to 20 punktów plus liczba strąconych kręgli w rundzie (ramce) po drugim strike.
- 4.9.4. Triple or Turkey
  - 4.9.4.1. Trzy wyrzucone strike'i pod rząd to triple/turkey.
  - 4.9.4.2. Wynik za pierwszy strike wynosi 30 punktów. Aby uzyskać najwyższy możliwy wynik 300 punktów, gracz musi wyrzucić strike 12 razy z rzędu.
- 4.9.5. Spare
  - 4.9.5.1. Spare to zabicie wszystkich kręgli w dwóch rzutach.
  - 4.9.5.2. Za spare zawodnik otrzymuje 10 punktów plus liczbę kręgli zбитych w następnym rzucie.
  - 4.9.5.3. Na tablicy wyników spare to (/) zapisany w małym kwadraciku po prawej stronie.
- 4.9.6. Open
  - 4.9.6.1. Otwarta ramka występuje, gdy zawodnikowi w dwóch rzutach danej ramki nie uda się zbić wszystkich kręgli.
- 4.9.7. Split
  - 4.9.7.1. Split oznaczany jest na arkuszu wyników jako (0) całkowitej liczby strąconych i stojących kręgli, stojących po pierwszym strąceniu, pod warunkiem, że kręgiel nr 1 (głowa) jest strącony i:
    - 4.9.7.1.1. Pomiędzy minimum dwoma pozostałymi kręglami upadł kręgiel, np. 7-9, 3-10,
    - 4.9.7.1.2. Upadł kręgiel znajdujący się bezpośrednio przed dwoma sąsiadującymi przed sobą kręglami, np. 5-6.
- 4.9.8. Błędy w punktacji



- 4.9.8.1. Błędy w obliczeniach muszą być korygowane przez odpowiedzialnego sędziego turnieju natychmiast po odkryciu takiego błędu.
- 4.9.8.2. Błędy budzące wątpliwość są rozstrzygane przez powołanego do tego zadania sędziego.

#### 4.10. Protesty

- 4.10.1.1. Termin zgłaszania protestów o błędach w punktacji wynosi jedną godzinę od zakończenia zawodów lub bloku gier na każdy dzień turnieju, ale musi być zgłoszony przed prezentacją nagród lub rozpoczęciem kolejnej rundy (lub zawodów) w zależności od tego co odbywa się wcześniej.
- 4.10.1.2. Każdy protest oparty na tej zasadzie musi być rozstrzygany indywidualnie.

#### 4.11. Trenerzy

- 4.11.1. Trener może doradzać tak długo jak znajduje się strefie przeznaczony dla trenera.
- 4.11.2. Na drużynę przypada tylko jeden trener (w rozgrywkach pojedynczych jeden trener przypada na dwóch zawodników).
- 4.11.3. Zawodnicy mogą udać się do trenera pod warunkiem, że nie opuszczą strefy rozgrywanych zawodów i nie spowodują tym żadnych opóźnień gry.

## 5. NIEOBECNOŚĆ LUB REZYGNACJA ZAWODNIKA

### 5.1. Nieobecność zawodnika

- 5.1.1. Gra podwójna (2 osoby)
  - 5.1.1.1. W grze podwójnej musi brać udział dwóch zawodników.
  - 5.1.1.2. Jeżeli gracz nie jest w stanie uczestniczyć w zawodach, wcześniejsze parowanie staje się nieaktualne.
- 5.1.2. Gra drużynowa (4 osoby)
  - 5.1.2.1. W zawodach drużynowych w jednej drużynie udział bierze czterech zawodników.
  - 5.1.2.2. Jeżeli któryś z graczy nie jest w stanie uczestniczyć w zawodach, gra w systemie drużynowym jest nieaktualna. \* Uwaga – Programy Narodowe mogą zezwolić na drużyny trzy-osobowe, pod warunkiem, że dokonują podziału średnich wyników z podziałem na grupy trzy-osobowe.

### 5.2. Rezygnacja

- 5.2.1. Zawodnik który ukończył 3 rundy (ramki) i nie może dalej kontynuować gry, uzyskuje jedną-dziesiątą jego średniego wyniku dla pozostałych rund w celu uzyskania końcowego wyniku.
- 5.2.2. Zawodnik który nie może wystartować w zawodach lub nie może ukończyć trzech rund uzyskuje zero punktów i nie kwalifikuje się do nagrody.