



Bowling

Športové pravidlá





OBSAH

1.	OFICIÁLNE PRAVIDLÁ	3
2.	OFICIÁLNE DISCIPLÍNY	3
2.1	Individuálne disciplíny.....	3
2.2	Disciplíny štvorhra	3
2.3	Tímový Bowling	3
3.	VYBAVENIE	4
3.1	Bowlingové gule	4
3.2	Špeciálne vybavenie na uchopenie gule	4
3.3	Bowlingová obuv	4
3.4	Rampyna bowlingové gule.....	4
3.5	Uniforma športovca	4
4.	PRAVIDLÁ SÚŤAŽE	5
4.1	Turnaje	5
4.2	Pravidlá turnaja Scratch (od nuly)	5
4.3	Pravidlá turnaja s hedikepom	5
4.4	Hra	5
4.5	Chyby	6
4.6	Mŕtva guľa	6
4.7	Bowling na zlej dráhe	6
4.8	Nelegálne zhodené kolky.....	6
4.9	Bodovacie postupy a terminológia	7
4.10	Protesty	8
4.11	Coaching.....	8
5.	NEPRÍTOMNÍ ALEBO STIAHNUTÍ HRÁČI	8
5.1	Neprítomní hráči	8
5.2	Odstúpenie	8



1. OFICIÁLNE PRAVIDLÁ

Oficiálnymi športovými pravidlami Špeciálnych olympiád pre Bowling sa riadia všetky súťaže Špeciálnych olympiád. Špeciálne olympiády, ako medzinárodný športový program vytvoril tieto pravidlá na základe pravidiel Federation Internationale des Quilleurs (FIQ) ako aj World Bowling (WB), ktoré nájdete na <http://www.worldbowling.com>. Pravidlá FIQ, WB alebo National Governing Body (NGB) sa uplatňujú s výnimkou prípadov, keď sú v rozpore s oficiálnymi športovými pravidlami pre Bowling Špeciálnych olympiád alebo článkom I. V takýchto prípadoch platia oficiálne športové pravidlá Špeciálnych olympiád pre Bowling.

Viac informácií nájdete v článku 1, <http://specialolympics.sk/wp-content/uploads/ARTICLE-1-CLANOK-1.pdf>, ktoré sa týkajú kódexov správania, štandardov odbornej prípravy, zdravotných a bezpečnostných požiadaviek, rozdelenia, ocenenia, kritérií na postup do vyššej úrovne súťaže a unifikovaných športov.

2. OFICIÁLNE DISCIPLÍNY

Škála disciplín je určená na to, aby ponúkala športové príležitosti pre športovcov všetkých schopností. Programy môžu určovať ponúkané disciplíny a v prípade potreby aj usmernenia pre riadenie týchto disciplín. Tréneri sú zodpovední za poskytovanie tréningov a výber disciplín zodpovedajúcich športovým schopnostiam a záujmom jednotlivých športovcov.

Zoznam oficiálnych disciplín, ktoré sú dostupné na hrách Špeciálnych Olympiád:

2.1 Individuálne disciplíny

2.1.1 Jednotlivci (jeden hráč)

2.1.2 Rampa neasistovaný bowling (jeden hráč)

2.1.2.1 Športovec si nasmeruje rampu do správnej pozície bez pomoci.

2.1.2.2 Športovec umiestňuje guľu na rampu s pomocou a potlačí guľu dole po rampe smerom k cieľu.

2.1.2.3 Asistent musí byť vždy otočený chrbtom ku kolkom.

2.1.2.4 Hráč má povolené postupne až tri hody.

2.1.3 Rampa asistovaný bowling (jeden hráč)

2.1.3.1 Asistent môže nasmerovať rampu smerom ku kolkom, musí však byť vždy otočený chrbtom ku kolkom a smerovať rampu podľa príkazov (slovných alebo fyzických) od športovca.

2.1.3.2 Hráč má povolené postupne až tri hody

2.2 Disciplíny štvorhra

2.2.1 Muži (dvaja mužský hráči)

2.2.2 Ženy (dve ženské hráčky)

2.2.3 Zmiešané štvorhry (jeden hráč a jedna hráčka)

2.2.4 Unifikovaní muži (jeden športovec a jeden mužský partner)

2.2.5 Unifikované ženy (jedna športovkyňa a jedna partnerka)

2.2.6 Unifikovaná zmiešaná štvorhra (jeden športovec muž/žena a jeden partner muž/žena)

2.3 Tímový Bowling

2.3.1 Muži (štyria hráči muži)

2.3.2 Ženy (štyri hráčky ženy)

2.3.3 Zmiešaný tím (dvaja hráči muži a dve hráčky ženy)



- 2.3.4 Unifikovaný tím muži (dvaja športovci a dvaja partneri muži)
- 2.3.5 Unifikovaný tím ženy (dve športovkyne a dvaja partneri ženy)
- 2.3.6 Unifikovaný zmiešaný tím (dvaja športovci muž/žena a dvaja partneri muž/žena)

3. VYBAVENIE

- 3.1 Bowlingové gule
 - 3.1.1 Guľa musí byť schválená a identifikovateľná ako guľa uvedená v zozname „Schválené bowlingové gule“. FIQ (WB) kapitola 11 strana 65 sa odvoláva na kontrolný zoznam schválených bowlingových gúľ na webovej stránke <http://www.bowl.com/>.
 - 3.1.2 Ak už nie je možné identifikovať sériové číslo, musí sa nahradiť vyrytím iného sériového čísla za predpokladu, že na gule, ktorá sa má použiť v súťaži, je stále viditeľný pôvodný názov produktu a meno výrobcu.
 - 3.1.3 House gule sa môžu použiť, ak sú na zozname schválených bowlingových gúľ.
- 3.2 Špeciálne vybavenie na uchopenie gule
 - 3.2.1 Hráč môže použiť špeciálne vybavenie na uchopenie a hodenie gule, ak je ruka alebo jej väčšia časť amputovaná alebo inak postihnutá.
 - 3.2.2 Hráč môže, ak mu to bolo povolené Špeciálnymi olympiádami a každou ligou alebo turnajom, na ktorom sa hráč zúčastňuje, použiť jednu alebo obidve ruky a / alebo použiť špeciálne vybavenie na pomoc pri uchopení a hodení gule.
 - 3.2.3 Pomoc nemôže obsahovať mechanické zariadenie s pohyblivými časťami, ktoré by dodalo gule silu alebo podnet, pokiaľ to neumožní povolenie od Špeciálnych olympiád a funkcionárov turnaja.
- 3.3 Bowlingová obuv
 - 3.3.1 Počas bowlingu sa musí nosiť kvôli bezpečnosti športovcov.
 - 3.3.2 Bowlingové topánky sú vyrobené so špeciálnymi podrážkami, takže hráč sa môže kĺzať tesne pred uvoľnením gule.
 - 3.3.3 Spodná časť bowlingovej obuvi musí zostať čistá a suchá, aby sa hráč nelepil pri hádzaní.
 - 3.3.4 Môžu byť obuté aj bowlingové topánky poskytované bowlingovým centrom.
- 3.4 Rampy na bowlingové gule
 - 3.4.1 Používajú sa, keď športovec nemá fyzickú schopnosť hodiť guľu rukou alebo rukami.
 - 3.4.2 Rampy sú dvojdielna kovová jednotka, jeden stojan a jeden šikmý kus. Stojan má minimálnu výšku 24 palcov a maximálnu výšku 28 palcov. Šírka stojana je 24 až 25 palcov. Šikmý kus: od spojovacieho bodu po stojan k prvému ohybu je 16 palcov a od prvého ohybu k spodku šikmého kusu je 54 palcov.
 - 3.4.3 Bowlingové rampy a iné pomocné zariadenia sa môžu používať so súhlasom súťažného výboru.
 - 3.4.4 Športovci používajúci rampy môžu byť zaradení do samostatných divízií ostatných hráčov iba v súťaži jednotlivcov.
 - 3.4.5 Všetky ostatné turnajové pravidlá sa vzťahujú na športovcov v divíziách s rampami.
- 3.5 Uniforma športovca
 - 3.5.1 Oblečenie by malo byť čisté a elegantné.
 - 3.5.2 Vrchná časť oblečenia by mala mať krátke rukávy a golier.



- 3.5.3 Zvyšok odevu môže pozostávať z dlhých nohavíc, šiat alebo kraťasov. Ženy môžu nosiť aj sukne po kolená.
- 3.5.4 Na súťaž sa nesmú nosiť žiadne športové šortky.
- 3.5.5 Všetci pretekári musia mať bowlingovú obuv.
- 3.5.6 Ponožky sú povinné.

4. PRAVIDLÁ SÚŤAŽE

4.1 Turnaje

- 4.1.1 Pre hru na úrovni turnaja sa môžu riaditelia turnajov rozhodnúť, či to bude scratch (od nuly bez hendikepu) turnaj alebo turnaj s hendikepom. V oboch prípadoch sa musia podľa predpisov FIQ (WTBA) dodržiavať jednotné normy (pravidlá).
- 4.1.2 V turnaji od nuly je konečné skóre celkový počet zhodených kolkov po dokončení požadovaného počtu hier. Počet hier, ktoré sa odohrá v každej disciplíne, určuje riaditeľ turnaja.
- 4.1.3 V turnaji s hendikepom je konečné skóre celkový počet zhodených kolkov plus pripočítaný hendikep.

4.2 Pravidlá turnaja Scratch (od nuly)

- 4.2.1 V turnaji od nuly sú športovcom pridelené divízie na základe ich zadaného priemeru. Priemerný / vstupný výsledok bowlingu súťažiaceho je určený vydelením celkového počtu kolkov, ktoré boli zrazené, počtom hraných hier. Príklad: Celkový počet zrazených kolkov 1264 delíme 21 odohranými hrami = priemerné skóre 60 (zaokrúhlime na celé číslo) / vstupné skóre.
- 4.2.2 Ak súťažiaci nesúťažív lige, v ktorej by mali stanovený priemer, ich priemerné / vstupné skóre sa môže určiť z tréningu s minimom posledných 15 hraných hier.

4.2.3 Priemerné / Vstupné skóre

- 4.2.3.1 Priemerné / vstupné skóre hry od nuly (scratch) sa používa na určenie schopnosti pre rozdelenie a bude vychádzať z nasledujúcej postupnosti.

- 4.2.3.1.1 Hráči s registrovanými priemermi použijú najvyšší priemer z najnovšej knihy s najmenej 15 hrami.

- 4.2.3.1.2 Hráči s viac ako 15 hrami v registrovanej lige, ktorí nemajú priemer knihy použijú priemer ligy.

- 4.2.3.1.3 Hráči bez priemeru knihy alebo ligy použijú priemer 15 hier, ktoré boli odohrané v tréningu alebo v ne-ligovej hre.

4.3 Pravidlá turnaja s hendikepom

- 4.3.1 Hendikep je prostriedkom na zaradenie hráčov a tímov s rôznymi stupňami zručností, aby si čo najspravodlivejšie konkurovali v súťaži. Na Špeciálnych olympiádach je hendikep zvyčajne založený na 100% rozdielu v priemere hráča a 200.
- 4.3.2 Príklad: Priemer hráča 1 je 150 a priemer hráča 2 je 100, hráč 2 by dostal hendikep 100, t.j. hendikep 100 kolkov na hru sa pripočíta ku skóre. Hendikep hráča 1 by bol 50 bodov, t.j. hendikep 50 kolkov na hru sa pripočíta ku skóre. Športovci potom môžu byť zoskupení na súťaž.

4.4 Hra



- 4.4.1 Hra v bowlingu pozostáva z desiatich častí. Hráč hrá v každej časti, až na desiatu, dva hody, pokiaľ nie je docielený strike. V desiatej časti hrá hráč tri hody, v prípade, že je započítaný (docielený) strike alebo spare. Všetky časti hry musia byť u každého hráča bowlingu prevedené podľa pravidiel.
- 4.4.2 Hru možno hrať na dvoch dráhach (pár), ktoré bezprostredne susedia. Členovia súťažiacich tímov, štvorhra a jednotliví súťažiaci postupne a v pravidelnom poradí hádžu prvú časť na jednej dráhe a pri druhej časti sa vystriedajú a používajú druhú dráhu, až kým sa 5 častí odohrá na každej dráhe.
- 4.5 Chyby
 - 4.5.1 Prešľap nastane vtedy, pokiaľ časť hráčovej osoby sa dostane mimo alebo na druhú stranu prešľapovej čiary a dotkne sa niektorej časti dráhy, zariadenia alebo stavby pri prevádzaní hodu alebo po vypustení gule.
 - 4.5.2 Ak hráč úmyselne chybuje, aby využil výhodu faulu, hráčovi sa za tento hod pripíše nula zhodených kolkov a hráč nemá právo opakovaného hodu v časti.
 - 4.5.3 Ak je zaznamenaný faul, hra sa počíta, ale hráčovi sa nepripisujú žiadne kolky, ktoré sa touto hrou zrazia. Kolky, ktoré boli zrazené guľou, keď došlo k faulu, musia byť postavené na pôvodné miesta, v prípade že hráč, ktorý fauloval, má nárok na ďalšiu hru v časti.
 - 4.5.4 Ak zlyhá automatický detektor prešľapu alebo rozhodca, prešľap bude deklarovaný a zaznamenaný, pokiaľ sa na vyhlásení prešľapu sa zhodnú:
 - 4.5.4.1 Obaja vedúci družstiev alebo aspoň po jednom hráčovi z každého družstva
 - 4.5.4.2 Oficiálny zaznamenávateľ skóre
 - 4.5.4.3 Oficiálny delegát turnaja
 - 4.5.5 Ak je to potrebné turnajový riaditeľ určí prešľapového rozhodcu
- 4.6 Mŕtva guľa
 - 4.6.1 Guľa bude deklarovaná ako "mŕtva", pokiaľ nastane nejaká z nasledujúcich možností:
 - 4.6.1.1 Po hode (a pred ďalším hodom na tej istej dráhe) je ihneď zistený a ohlásený fakt, že jeden alebo viac kolkov chýba v sade.
 - 4.6.1.2 Hráč hádže na nesprávnej dráhe alebo mimo poradia. Alebo jeden hráč z každého tímu na páre dráh hádže na nesprávnej dráhe.
 - 4.6.1.3 Niektorý kolok sa pohybuje alebo spadne pri hode gule hráčom alebo pred dotykom gule s kolkami
 - 4.6.1.4 Vypustená guľa sa dostane do kontaktu s cudzou prekážkou.
- 4.7 Bowling na zlej dráhe
 - 4.7.1 Guľa musí byť deklarovaná ako "mŕtva" a hráč alebo hráči vyžadujú opakovanie hodu na správnej dráhe, ak jeden hráč hádže na nesprávnu dráhe.
 - 4.7.2 Guľa musí byť deklarovaná ako "mŕtva" a hráč alebo hráči vyžadujú opakovanie hodu na správnej dráhe, ak jeden hráč z každého družstva na páre dráh hádže na nesprávnu dráhu.
 - 4.7.3 Ak viac ako jeden hráč v tom istom tíme hádže na nesprávnej dráhe, táto hra bude dokončená bez úprav. Akákoľvek nasledujúca hra sa musí začať v správne naplánovanej dráhe.
- 4.8 Nelegálne zhodené kolky
 - 4.8.1 Ak nastane niektorá z nasledujúcich situácií, hod sa počíta, ale zhodené kolky sa nezaznamenávajú.
 - 4.8.1.1 Guľa opustí dráhu pred dotykom so stojacimi kolkami.
 - 4.8.1.2 Guľa odskočí pred dotykom s tlmiacim vankúšom.



- 4.8.1.3 Kolok odskočí po kontakte s telom, ramenami alebo nohami ľudského stavača kolkov.
 - 4.8.1.4 Automatický stavač kolkov sa dotkne kolka.
 - 4.8.1.5 Každý zrazený kolok pri odoberaní kolku ležiaceho na dráhe (dead wood).
 - 4.8.1.6 Akýkoľvek kolok zrazený ľudským stavačom kolkov.
 - 4.8.1.7 Hráč sa dopustí chyby
 - 4.8.1.8 Hod sa vykonáva s "dead wood kolkom" na dráhe alebo v žľabe a guľa sa dotkne kolku pred opustením povrchu dráhy.
- 4.9 Bodovacie postupy a terminológia
- 4.9.1 Spôsob počítania
 - 4.9.1.1 Všetky hry v turnaji sa zaznamenávajú buď manuálne, alebo prostredníctvom schváleného automatického bodovacieho zariadenia. Záznamy o skóre musia označovať zrazené kolky na každú guľu, takže v prípade potreby je možné vykonať audit po jednotlivých častiach.
 - 4.9.1.2 S výnimkou strike, počet zhodených kolkov pri hráčovom prvom hode je označený v malom štvorci v hornom ľavom rohu tejto časti a počet zhodených kolkov pri hráčovom druhom hode je označený v pravom hornom rohu. Pokiaľ nie je pri druhom hode v časti zhodený žiadny zo stojacich kolkov, bude počet označený (-). Počítanie pre oba hody v časti bude zaznamenané okamžite.
 - 4.9.2 Strike
 - 4.9.2.1 Strike je prevedený, pokiaľ je zhodená celá sada kolkov pri prvom hode v časti.
 - 4.9.2.2 To je označené (X) v malom ľavom hornom štvorci v časti, kde bol strike prevedený.
 - 4.9.2.3 Počítanie pre jeden strike je 10 plus počet kolkov zhodených v nasledujúcich dvoch hodoch.
 - 4.9.3 Double
 - 4.9.3.1 Dva po sebe idúce striky sú double.
 - 4.9.3.2 Počíta sa pre prvý strike 20 plus počet kolkov zhodených v prvej nasledujúcej časti po druhom striku.
 - 4.9.4 Triple
 - 4.9.4.1 Tri po sebe idúce striky sú triple. Počíta sa pre prvý strike 30.
 - 4.9.4.2 K dosiahnutiu maximálnych 300 bodov musí hráč nahádzať 12 strikov za sebou.
 - 4.9.5 Spare
 - 4.9.5.1 Spare je počítaný, pokiaľ nezhodené kolky po prvom hode v časti sú pri druhom hode v tej istej časti zhodené.
 - 4.9.5.2 Značí sa (/) v malom štvorci v pravom hornom rohu časti.
 - 4.9.5.3 Počítanie pre spare je 10 plus počet kolkov zhodených pri hráčovom nasledujúcom hode.
 - 4.9.6 Open
 - 4.9.6.1 Open časť je, keď hráč nezhodí všetkých 10 kolkov po dvoch hodoch v časti, pokiaľ kolky, ktoré zostali stáť po prvom hode, nepredstavujú split.



- 4.9.7 Split
 - 4.9.7.1 Split je obvykle označený 0 okolo čísla vyjadrujú počet zrazených kolkov v hode, za predpokladu, že prvý kolok je zhodený a:
 - 4.9.7.1.1 najmenej jeden kolok je zrazený medzi dvoma alebo viacerými stojacími kolkami: t.j. 7-9 alebo 3-10.
 - 4.9.7.1.2 najmenej jeden kolok je zrazený bezprostredne pred dvoma alebo viacerými stojacími kolkami: 5-6.
 - 4.9.8 Chyby v hodnotení
 - 4.9.8.1 Chyby v zápise alebo v počítaní musia byť opravené oficiálnym delegátom turnaja okamžite po zistení takejto chyby.
 - 4.9.8.2 Diskutabilné chyby budú rozhodnuté organizátorom turnaja s konečnou platnosťou.
 - 4.10 Protesty
 - 4.10.1.1 Časový limit pre podanie protestu bude hodinu po ukončení udalosti alebo bloku hier pre každý deň turnaja, musí však byť predložený pred udeľovaním cien alebo začiatkom ďalšieho kola (alebo súťaže) podľa toho, čo je skôr.
 - 4.10.1.2 Každý protest podľa tohto pravidla musí byť osobitne špecifický a toto pravidlo sa nesmie vykladať tak, že sa vzťahuje na predchádzajúce alebo podobné priestupky.
 - 4.11 Koučing
 - 4.11.1 Koučing je povolený, pokiaľ tréner zostáva v mieste určenom pre trénerov.
 - 4.11.2 Každý tím má povolený len jedného trénera (v prípade súťaží jednotlivcov, 2 športovci na trénera).
 - 4.11.3 Športovci môžu ísť za svojim trénerom, ale nemôžu opustiť bowlingovú plochu a nemôže nastať zdržiavanie hry.
- 5. NEPRÍTOMNÍ ALEBO STIAHNUTÍ HRÁČI**
- 5.1 Neprítomní hráči
 - 5.1.1 Štvorhra (2 osoby)
 - 5.1.1.1 Pre súťaže štvorhry sa za legálnu zostavu považuje zostava zložená z dvoch hráčov.
 - 5.1.1.2 Ak sa hráč nemôže v deň súťaže zúčastniť, pár v štvorhre sa stáva neplatným.
 - 5.1.2 Tímová hra (4 osoby)
 - 5.1.2.1 Pre súťaže družstiev sa za legálnu zostavu považuje zostava zložená zo štyroch hráčov.
 - 5.1.2.2 Ak sa ktorýkoľvek hráč nemôže v deň súťaže zúčastniť, tím sa stáva neplatným.
* Poznámka - národné programy môžu umožniť súťažiť trojčlennému tímu, ale musia ho rozdeliť na základe súčtu troch priemerov.
 - 5.2 Odstúpenie
 - 5.2.1 Hráči, ktorí dokončia aspoň tri časti a nemôžu pokračovať, získajú jednu desatinu svojho priemeru za každú zostávajúcu časť k ich súťažnému skóre.
 - 5.2.2 Hráči, ktorí sa nedostavia na štart, alebo hráči, ktorí nedokončia tri časti, získajú nulové skóre k ich súťažnému skóre a nebudú mať nárok na udelenie ceny.