



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 doboru 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 (jeden zawodnik)

2.1.2.1. Zawodnik ustawia rampę samodzielnie lub z pomocą asysty.

2.1.2.2. Bez asysty: Zawodnik ustawia kulę na rampie z asystą i popycha kulę w dół rampy w kierunku celu.

2.1.2.3. Z asystą: Osoba asystująca każdorazowo musi być odwrócona tyłem do kręgli.

2.1.2.3.1. 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.

2.1.2.4. Zawodnik może wykonać rzut trzy razy jeden po drugim.

2.1.2.5. Zawodnicy używający rampy mogą być przydzieleni do grup sprawnościowych z zawodnikami nie używających rampy jeśli ich poziom umiejętności jest zbliżony.



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 60 cm i maksymalnie 75 cm wysokości.

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 WSPÓLZAWODNICTWA

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. Rozgrywka 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 kręgli

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 kręgli.

4.8.1.2. Kula odbije się od ściany tylnej.

4.8.1.3. Gdy zbity 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 zbity 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 następnych 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 pozostającymi 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 w strefie przeznaczonej 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.