

Pravidla bowlingu

1. Definice hry

Hra v bowlingu se sestává z deseti částí. Hráč hraje v každé z prvních z devíti částí dvě vypuštění (dva hody). Pokud jsou prvním vypuštěním (prvním hodem) poraženy všechny kuželky, druhé vypuštění se nehraje.

V desáté části hraje hráč tři vypuštění, v případě, že je započítán (docílen) strike nebo spare, jinak pouze dvě vypuštění.

Všechny části hry musí být u každého hráče u bowlingu provedeny podle pravidel.

Automatické počítačové zařízení může být použito, pokud bude schopno provádět tisk záznamu o skóre části i jinak vyhovovat počítačím a hracím pravidlům hry.

Vypuštění (hod) je provedeno, pokud hráčova koule protne hraniční čáru hracího území. Vypuštění musí být provedeno osobně a manuálně.

2. Způsob počítání

Počet shozených kuželek u hráčova prvního vypuštění je označen v malém čtverci v horním levém rohu této části a počet shozených kuželek u hráčova druhého vypuštění je označen v pravém horním rohu.

Pokud není při druhém vypuštění v části shozena žádná ze stojících kuželek, bude počet označen (-). Počítání pro dvě vypuštění v části bude zaznamenáno okamžitě.

3. Strike

Strike je proveden, pokud je shozena celá sada kuželek při prvním vypuštění v části.

To je označeno (X) v malém levém horním čtverci v části. Počítání pro jeden strike je 10 plus počet kuželek shozených v následujících dvou vypuštěních.

4. Double

Dva po sobě jdoucí striky jsou double. Počítá se pro první strike 20 plus počet kuželek sražených v první následující části po druhém striku.

5. Triple

Tři po sobě jdoucí striky jsou triple. Počítá se pro první strike 30. K dosažení na koulení maximálních 300 bodů musí hráč nakoulet 12 striků za sebou.

6. Spare

Spare je počítáno, pokud neporažené kuželky po prvním vypuštění v části jsou při druhém vypuštění v téže části doraženy. Značí se (/) v malém čtverci v pravém horním rohu části. Počítání pro spare je 10 plus počet kuželek shozených při hráčově následujícím vypuštění.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10									
1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	3
X	X	X	7	2	9	/	F	9	X	7	/	9	-	X	X	8		
30	57	76	85	95	104	124	143	152	180									

7. Pořadí pro koulení

Pořadí, ve kterém hráči družstva nastupují ke hře, je dáno pořadím hráčů uvedeným na sestavě družstva.

8. Přerušená hra

Oficiální delegát turnaje, není-li přítomen, pak rozhodčí (pořadatel), může schválit přesunutí soutěžních her a sérií na ostatní dráhy, pokud zařízení na některých drahách selže a ohrozí průběh soutěže.

9. Legálně poražené kuželky

Za legálně poražené kuželky se považují:

- Kuželky shozené dolů nebo mimo desku kuželek koulí nebo ostatními kuželkami.
- Kuželky shozené dolů nebo mimo desku kuželek při odskočení kuželky od boku dráhy nebo zadního tlumícího polštáře.
- Kuželky shozené dolů nebo mimo desku kuželky při odskočení kuželky od zametací mříže.
- Kuželky nakloněné a dotýkající se konce nebo boku dráhy.
- *Všechny takto poražené kuželky se musí odstranit před dalším vypuštěním.*
- Nelegálně poražené kuželky – opakování vypuštění.

- Výsledek docílený poražením kuželek se nezaznamená v případě, že:
 - Koule odskočí před dotekem s tlumícím polštářem.
 - Vypuštění je provedeno a koule se dostane do kontaktu s některou kuželkou, která leží v prostoru ložiskového kříže nebo žlabu, před opuštěním povrchu dráhy.
 - Ovlivní-li výsledek vypuštění okolnosti na nichž hráč nemá účast.
- *Ve výše uvedených případech má hráč právo k dodatečnému vypuštění (opakování) v části. Kuželka a kuželky nelegálně poražené musí být postaveny na původní místa.*

10. Nelegálně poražené kuželky – bez opakování vypuštění

Výsledek docílený poražením kuželek se nezaznamenává v případě, že:

- Koule opustí dráhu před dotekem se stojícími kuželkami.
- Hráč přešlápne.
- Automatický stavěč kuželek není připraven registrovat poražené kuželky.
- *V tomto případě nemá hráč právo k dodatečnému vypuštění (opakování) v části. Do záznamu hodu se zapíše písmeno “F”. Nastane-li tato skutečnost při prvním vypuštění v části, odehraje hráč druhé vypuštění do plné sady kuželek.*

11. Nesprávná sada kuželek

Pokud při koulení do plných nebo dorážky, je zjištěno ihned po vypuštění, že jedna nebo více kuželek jsou špatně postaveny, ale neporaženy, vypuštění a výsledek shození kuželek se počítá. Je odpovědností každého hráče, aby zkontroloval při vypuštění, zda kuželky stojí správně. Bude-li hráč trvat na tom, že jedna nebo více kuželek nestojí v řádku, budou znovu postaveny před vypuštěním koule, jinak je postavení považováno za akceptovatelné.

12. Odskočení kuželek

Kuželky odskočené a stojící na dráze musí být počítány jako stojící a nepovažují se za poražené.

13. Náhrada poškozené kuželky

Je-li kuželka zlomena nebo jinak poškozena v průběhu hry, bude nahrazena jinou, velmi podobnou. Oficiální delegát turnaje, případně rozhodčí (pořadatel), stanoví, zda náhradní kuželka je akceptovatelná.

14. Mrtvá koule

Koule bude deklarována jako “mrtvá”, pokud nastanou následující možnosti:

- Po vypuštění (a před dalším vypuštěním na té samé dráze) je ihned zjištěn a ohlášen fakt, že jedna nebo více kuželek chybí v sadě.
- Hráč koulí na špatné dráze nebo mimo určené dráhy.
- Hráči fyzicky překáží jiní hráči, diváci nebo pohybující objekty.

- *Tehdy může hráč akceptovat výsledný shoz nebo deklarovat “mrtvou” kouli.*
- Některá kuželka se pohybuje nebo spadne při vypuštění koule hráčem nebo před dotykem koule s kuželkami.
- Vypuštěná koule se dostane do kontaktu s cizí překážkou.
- *Ve výše uvedených případech má hráč právo požadovat opakování vypuštění. O tom, zda se vypuštění bude opakovat, rozhodne s konečnou platností rozhodčí (pořadatel) nebo vedoucí družstev, není-li přítomen rozhodčí nebo oficiální delegát turnaje (pořadatel).*

15. Definice přešlapu

Přešlap nastane tehdy pokud část hráčovy osoby se dostane mimo nebo na druhou stranu přešlapové čáry a dotkne se některé části dráhy, zařízení nebo stavby při provedení vypuštění nebo po vypuštění.

Přešlap je zaznamenán v případě, že:

- Je zaznamenán přístrojem automatické detekce přešlapu.
- Rozhodčí, který je v pozici, kde nic nebrání ve výhledu na čáru přešlapu, ohlásí přešlap.

16. Detekce přešlapu

Oficiální delegát turnaje může použít přístroj automatické detekce přešlapu. Pokud není žádný k dispozici, musí být rozhodčí v pozici, kde nic nebrání ve výhledu na čáru přešlapu. Pokud se stane, že automatická detekce přešlapu selže nebo nefunguje pravidelně, turnajová oficiální osoba určí přešlapového rozhodčího nebo autorizuje oficiální zápis při vyhlášení přešlapu.

17. Očividný přešlap

Selže-li automatický detektor přešlapu nebo rozhodčí, přešlap bude deklarován a zaznamenán, pokud:

- Na vyhlášení přešlapu se shodnou oba vedoucí družstev nebo alespoň po jednom hráči z každého družstva.
- Přešlap vyhlásí oficiální delegát turnaje.

18. Odvolání přešlapu

Odvolání hráče proti vyhlášení přešlapu se vyhová pokud se prokáže, že přešlapový detektor nepracuje správně.

19. Protesty

Chyby v zápisu nebo v počítání musí být opraveny oficiálním delegátem turnaje okamžitě po zjištění takovéto chyby. Diskutabilní chyby budou rozhodnuty pořadatelem turnaje s konečnou platností.

Časový limit pro podání protestu bude hodinu po ukončení události nebo bloku her. Pokud protest obsahuje přešlap nebo legálnost shozu kuželek, postupuje se obdobně jak je výše uvedeno.

20. Nesportovní chování

Za nesportovní chování se považuje zejména:

- Když hráč nerespektuje rozhodnutí oprávněných osob.
- Když hráč ruší soupeře při provádění hodů nebo mu překáží.
- Když se hráč posadí na svod nebo zásobník koulí.
- Jednání hráče, které je v rozporu běžného společenského chování.
- Vstoupí-li hráč do hracího prostoru v době, kdy v něm je hrající hráč.
- Když hráč není připraven ke koulení ve stanoveném pořadí.
- Když hráč nepřiměřeně odkládá vypuštění koule, pokud automatický stavěč je připraven registrovat poražené kuželky – nebo jinak zdržuje hru.

21. Střídání hráče

U soutěže dvojic není střídání hráče povoleno.

