



Regelwerk Bowling

© Special Olympics, Inc., 2016
VERSION: June 2016
All rights reserved.

Deutsche Übersetzung von Special Olympics Österreich
Alle Rechte vorbehalten.



BOWLING

1. REGELWERK

Das offizielle Regelwerk der Special Olympics für Bowling gilt für alle im Rahmen von Special Olympics ausgetragenen Bewerbe. Als internationale Sportorganisation hat Special Olympics diese Regeln auf Grundlage der Bestimmungen der *Fédération Internationale des Quilleurs* (FIQ) und der World Tenpin Bowling Association (WTBA; <http://www.worldbowling.org/>) erstellt. Es gelten die Regeln der FIQ und der WTBA bzw. der nationalen Sportverbände, sofern sie nicht im Widerspruch zum offiziellen Regelwerk der Special Olympics für Bowling oder Artikel 1 stehen. In diesem Fall kommt das offizielle Regelwerk der Special Olympics für Bowling zur Anwendung.

Weitere Informationen bezüglich Verhaltenskodex, Trainingsstandards, Gesundheits- und Sicherheitsbestimmungen, Gruppeneinteilung, Preisvergabe, Kriterien für den Aufstieg in höhere Wettkampflevels und Unified-Sportarten sind auf der englischsprachigen (<https://resources.specialolympics.org>) von Special Olympics zu finden.

2. OFFIZIELLE BEWERBE

Die folgenden Bewerbe sollen Sportlern aller Leistungsstufen die Möglichkeit geben, an sportlichen Wettkämpfen teilzunehmen. Die Landesorganisationen können aus diesen Bewerben auswählen und gegebenenfalls Richtlinien für deren Durchführung erstellen. Die Trainer sind dafür verantwortlich, Trainingsmöglichkeiten zu schaffen und Bewerbe so auszuwählen, dass sie den Fähigkeiten und Interessen jedes Sportlers entsprechen.

Nachstehend ist eine Liste offizieller Bewerbe angeführt, die bei den Special Olympics ausgetragen werden können:

2.1 Einzelbewerb

2.1.1 Einzel (ein Bowler)

2.1.2 Bowling mit Rampe ohne Unterstützung (ein Bowler)

2.1.2.1 Der Athlet richtet die Rampe alleine ohne Hilfestellung aus.

2.1.2.2 Der Athlet platziert den Ball mit Hilfe eines Assistenten auf der Rampe und bewegt sie die Rampe entlang Richtung Ziel.

2.1.2.3 Der Assistent muss dabei immer mit dem Rücken zu den Pins stehen.

2.1.2.4 Der Bowler darf bis zu drei Durchgänge („Frames“) nacheinander spielen.

2.1.3 Bowling mit Rampe mit Unterstützung (ein Bowler)



- 2.1.3.1 Der Assistent richtet die Rampe unter Anleitung des Athleten (mündlich oder durch Zeichen) Richtung Pins aus, muss dabei aber mit dem Rücken zu den Pins stehen.
- 2.1.3.2 Der Bowler darf bis zu drei Durchgänge („Frames“) nacheinander spielen.

2.2 Doppelbewerb

- 2.2.1 Herren (zwei Bowler)
- 2.2.2 Damen (zwei Bowlerinnen)
- 2.2.3 Mixed-Doppel (ein Bowler und eine Bowlerin)
- 2.2.4 Unified Sports – Herren (ein Athlet und ein Partner)
- 2.2.5 Unified Sports – Damen (eine Athletin und eine Partnerin)
- 2.2.6 Unified Sports – Mixed-Doppel (ein/eine Athlet/Athletin und ein/eine Partner/Partnerin)

2.3 Mannschaftsbewerb

- 2.3.1 Herren (vier Bowler)
- 2.3.2 Damen (vier Bowlerinnen)
- 2.3.3 Mixed (zwei Bowler und zwei Bowlerinnen)
- 2.3.4 Unified Sports – Herren (zwei Athleten und zwei Partner)
- 2.3.5 Unified Sports – Damen (zwei Athletinnen und zwei Partnerinnen)
- 2.3.6 Unified Sports – Mixed (zwei Athleten/Athletinnen und zwei Partner/Partnerinnen)

3. AUSSTATTUNG

3.1 Bowlingbälle

- 3.1.1 Diese müssen in der offiziellen FIQ-Liste der für Turniere anerkannten Bälle angeführt sein und entsprechend markiert sein. Laut FIQ (WTBA) Kapitel 11, Seite 65, wird empfohlen, die Liste online unter <https://www.bowl.com/> zu konsultieren.
- 3.1.2 Falls die Seriennummer nicht mehr erkennbar sein sollte, muss eine neue Seriennummer eingraviert werden, sofern der ursprüngliche Produktname und der Name des Herstellers noch auf dem für den Wettbewerb verwendeten Ball sichtbar sind.
- 3.1.3 Von der Bowlingbahn zur Verfügung gestellte Bälle dürfen verwendet werden, sofern sie auf der Liste regelkonformer Bowlingbälle aufscheinen.

3.2 Spezialprothesen zur Führung der Bälle



- 3.2.1 Spieler dürfen eine spezielle Prothese verwenden, um den Ball zu halten und zu werfen, wenn die Prothese eine durch Amputation oder anderweitig verlorene Hand oder einen größeren Teil einer Hand ersetzt.
- 3.2.2 Sofern ein Spieler von Special Olympics oder von den jeweiligen Turnier- und Meisterschaftsverantwortlichen die Erlaubnis dazu erhält, darf er den Ball mit einer oder mit zwei Händen halten oder werfen bzw. darf er Spezialprothesen verwenden, die ihm dabei helfen, den Ball zu halten und zu werfen.
- 3.2.3 Diese Prothese darf keinen Mechanismus mit beweglichen Teilen enthalten, der dem Ball mehr Kraft oder Schwung verleiht, sofern keine Erlaubnis von Special Olympics und den Turnierverantwortlichen vorliegt.

3.3 Bowlingschuhe

- 3.3.1 Das Tragen von Bowlingschuhen ist während des Bewerbs aus Sicherheitsgründen vorgeschrieben.
- 3.3.2 Bowlingschuhe müssen mit einer speziellen Sohle versehen sein, sodass der Spieler auf dem Untergrund gleiten kann, unmittelbar bevor er den Ball loslässt.
- 3.3.3 Die Unterseite der Bowlingschuhe muss sauber und trocken bleiben, sodass der Spieler beim Anlauf nicht am Boden haften bleibt.
- 3.3.4 Es dürfen auch von der Bowlinghalle zur Verfügung gestellte Bowlingschuhe verwendet werden.

3.4 Bowlingrampen

- 3.4.1 Bowlingrampen dürfen verwendet werden, wenn der Spieler körperlich nicht dazu in der Lage ist, den Ball mit der Hand bzw. mit den Händen zu werfen.
- 3.4.2 Die Rampen bestehen aus zwei Metallteilen: der Stütze und der gekrümmten Rampe. Die Stütze hat eine Mindesthöhe von 60,96 cm und eine Maximalhöhe von 71,12 cm. Die Breite der Stütze beträgt zwischen 60,96 cm und 63,5 cm. Rampe: Der Abstand vom Berührungspunkt mit der Stütze bis zum Beginn der ersten Krümmung beträgt 40,64 cm, der Abstand vom Beginn der Krümmung bis zum Ende der Rampe beträgt 137,16 cm.
- 3.4.3 Bowlingrampen und sonstige Hilfsmittel dürfen mit Zustimmung der Turnierleitung verwendet werden.
- 3.4.4 Teilnehmer, die mit Bowlingrampen antreten, dürfen nur in Einzelbewerben in eigenen Gruppen antreten.
- 3.4.5 Alle sonstigen Turnierbestimmungen gelten auch für Teilnehmer, die mit Bowlingrampen antreten.

3.5 Dressen

- 3.5.1 Die Athleten sollten in ordentlicher und sauberer Kleidung zum Turnier antreten.
- 3.5.2 Die Oberteile sind kurzärmelig und mit einem Kragen versehen.



- 3.5.3 Die übrige Bekleidung kann aus langen Hosen oder eleganteren, etwa knielangen Hosen bestehen. Damen ist es auch gestattet, knielange Röcke zu tragen.
- 3.5.4 Während des Turniers dürfen keine kurzen Sporthosen getragen werden.
- 3.5.5 Allen Teilnehmern ist das Tragen von Bowlingschuhen vorgeschrieben.
- 3.5.6 Das Tragen von Socken ist vorgeschrieben.

4. WETTKAMPFREGELN

4.1 Turniere

- 4.1.1 Auf Turnierebene kann der Veranstalter entweder ein Turnier mit einer Scratch-Wertung oder mit einer Handicap-Wertung austragen. In beiden Fällen müssen die Bestimmungen der FIQ (WTBA) als Grundlage angewendet werden.
- 4.1.2 Bei einem Turnier mit Scratch-Wertung wird das Endergebnis durch die Gesamtzahl der umgefallenen Pins nach Beendigung der vorgeschriebenen Anzahl von Spielen („Games“) gebildet. Die Anzahl der bei einem Bewerb zu spielenden Games wird von der Turnierleitung festgelegt.
- 4.1.3 Bei einem Turnier mit Handicap-Wertung wird das Endergebnis durch Addition der Gesamtzahl aller umgefallenen Pins mit dem Handicap des Spielers bestimmt.

4.2 Turnier mit Scratch-Wertung

- 4.2.1 Bei einem Turnier mit Scratch-Wertung werden die Athleten gemäß ihrem bei der Anmeldung angegebenen Durchschnittswert in Gruppen eingeteilt. Der Bowling-Schnitt/Eintragungswert eines Athleten wird errechnet, indem man die Gesamtzahl der umgeworfenen Pins durch die Anzahl der gespielten Games dividiert.
Beispiel: 1.264 Pins geteilt durch 21 Games = Scratch-Schnitt von 60 (Dezimalstellen entfallen)
- 4.2.2 Wenn ein Athlet nicht in einer Liga spielt, in der ein offiziell anerkannter Schnitt notwendig ist, kann sein Durchschnitt/Eintragungswert im Zuge von Trainingsspielen ermittelt werden. Dafür werden zumindest die 15 zuletzt gespielten Games herangezogen.
- 4.2.3 Scratch-Schnitt/Eintragungswert
 - 4.2.3.1 Der Scratch-Schnitt/Eintragungswert wird herangezogen, um die Spielstärke des Spielers für die Gruppeneinteilung zu bestimmen, und basiert auf der nachstehenden Abfolge.
 - 4.2.3.1.1 Bei Bowlern mit einem offiziellen Schnitt wird der aktuellste offizielle Durchschnittswert („Book Average“) aus zumindest 15 Games herangezogen.
 - 4.2.3.1.2 Bei Bowlern mit mehr als 15 Games in einer offiziellen Meisterschaft, jedoch ohne „Book



Average“, wird der Meisterschaftsschnitt herangezogen.

- 4.2.3.1.3 Bei Bowlern ohne „*Book Average*“ und Meisterschaftsschnitt wird der Schnitt aus 15 Games herangezogen, der im Training oder einem sonstigen Turnier außerhalb einer Meisterschaft erzielt wurde.

4.3 Turnier mit Handicap-Wertung

- 4.3.1 Die Handicap-Regelung dient einer möglichst fairen Gruppeneinteilung von Spielern oder Teams mit unterschiedlicher Spielstärke. Bei Special Olympics entspricht das Handicap üblicherweise 100 % der Differenz zwischen dem Schnitt des Spielers und 200.
- 4.3.2 Beispiel: Spieler 1 hat einen Schnitt von 150 und Spieler 2 einen Schnitt von 100. Spieler 2 hat ein Handicap von 100, d. h. pro Game werden 100 Pins zu seinem Ergebnis hinzuaddiert. Spieler 1 hat ein Handicap von 50, d. h. pro Game werden 50 Pins zu seinem Ergebnis hinzuaddiert. Auf diese Weise können Spieler mit unterschiedlicher Spielstärke gegeneinander in gemeinsamen Turniergruppen antreten.

4.4 Game

- 4.4.1 Ein Spiel („*Game*“) mit zehn Pins setzt sich aus zehn Durchgängen („*Frames*“) zusammen. Ein Spieler spielt in jedem der ersten neun Frames jeweils zwei Bälle, sofern kein Strike erzielt wird. Wenn im zehnten Frame ein Strike oder ein Spare erzielt wird, spielt der Spieler drei Bälle. Jeder Durchgang muss von allen Spielern in der richtigen Reihenfolge beendet werden.
- 4.4.2 Ein Game kann auf zwei unmittelbar nebeneinander liegenden Bahnen gespielt werden. Die Spieler der gegeneinander antretenden Teams bzw. die Teilnehmer im Doppel- und im Einzelbewerb müssen nacheinander und in der richtigen Reihenfolge zunächst ein Frame auf einer der beiden Bahnen spielen und dann für den nächsten Frame auf die andere Bahn wechseln, bis jeweils fünf Frames auf jeder der beiden Bahnen gespielt wurden.

4.5 Fouls

- 4.5.1 Ein Foul liegt vor, wenn ein Spieler die Foullinie berührt oder übertritt und einen Teil der Bahn, der Ausstattung oder des Gebäudes während oder nach einem Wurf berührt.
- 4.5.2 Wenn ein Spieler bewusst ein Foul begeht, um sich dadurch einen Vorteil zu verschaffen, erhält er für diesen Wurf eine Nullwertung und der Spieler darf in diesem Frame keine weiteren Bälle spielen.
- 4.5.3 Wenn ein Foul angezeigt wird, so zählt zwar dieser Wurf, nicht aber die in diesem Wurf abgeräumten Pins. Die von diesem Ball beim Foul umgeworfenen Pins müssen wieder aufgestellt werden, falls der das Foul begehende Spieler berechtigt ist, weitere Bälle in diesem Frame zu spielen.



- 4.5.4 Auf Foul ist zu entscheiden und dieses zu vermerken, wenn das automatische Warnsignal oder der Schiedsrichter ein Foul nicht anzeigen, das von folgenden Personen eindeutig bemerkt wurde:
 - 4.5.4.1 beiden Kapitänen oder einem oder mehreren Spielern der gegnerischen Mannschaft
 - 4.5.4.2 den offiziellen Wertungsrichtern
 - 4.5.4.3 einem offiziellen Mitarbeiter der Turnierleitung
- 4.5.5 Ein für Fouls zuständiger Schiedsrichter ist nötigenfalls vom Turnierveranstalter zu ernennen.

4.6 Ungültiger Wurf

- 4.6.1 In folgenden Fällen ist ein Wurf für ungültig zu erklären:
 - 4.6.1.1 wenn nach einem Wurf (aber noch vor dem nächsten Wurf auf derselben Bahn) sofort bemerkt wird, dass mindestens ein Pin aus der Formation fehlt
 - 4.6.1.2 wenn ein Spieler auf der falschen Bahn oder in der falschen Reihenfolge spielt, oder wenn jeweils ein Spieler beider Mannschaften auf der falschen Bahn spielt
 - 4.6.1.3 wenn ein Pin während des Wurfs bewegt oder umgestoßen wird, bevor der Ball noch die Pins erreicht hat
 - 4.6.1.4 wenn ein gespielter Ball in Kontakt mit einem fremden Gegenstand kommt

4.7 Spiel auf der falschen Bahn

- 4.7.1 Ein Wurf wird für ungültig erklärt, wenn ein Spieler auf der falschen Bahn spielt. Der oder die Spieler müssen den Wurf auf der richtigen Bahn wiederholen.
- 4.7.2 Ein Wurf wird für ungültig erklärt, wenn jeweils ein Spieler beider Mannschaften auf der falschen Bahn spielt. Der oder die Spieler müssen den Wurf auf der richtigen Bahn wiederholen.
- 4.7.3 Wenn mehr als ein Spieler derselben Mannschaft auf der falschen Bahn spielt, wird das Game ohne Änderung zu Ende gespielt. Jedes folgende Game muss auf der korrekten Bahn begonnen werden.

4.8 Ungültige Pins

- 4.8.1 In folgenden Fällen zählt der Wurf, nicht aber die umgeworfenen Pins:
 - 4.8.1.1 wenn ein Ball die Bahn verlässt, noch bevor er die Pins erreicht
 - 4.8.1.2 wenn ein Ball vom hinteren Teil der Bowlingbahn zurückprallt
 - 4.8.1.3 wenn ein Pin zurückspringt, nachdem er mit dem Körper, den Armen oder den Beinen eines menschlichen Pinaufstellers in Kontakt gekommen ist



- 4.8.1.4 wenn ein Pin durch einen mechanischen Pinaufsteller berührt wird
- 4.8.1.5 wenn beim Entfernen von Holzsplittern ein Pin umgestoßen wird
- 4.8.1.6 wenn ein Pin von einem menschlichen Pinaufsteller umgestoßen wird
- 4.8.1.7 wenn der Spieler ein Foul begeht
- 4.8.1.8 wenn ein Ball geworfen wird, während sich Holzsplitter auf der Bahn oder in der Rinne befinden, und der Ball mit diesen Holzsplittern in Berührung kommt, bevor er die Bahnoberfläche verlässt

4.9 Wertung und Fachbegriffe

4.9.1 Wertung

- 4.9.1.1 Alle Ergebnisse der in einem Turnier gespielten Games müssen entweder handschriftlich oder mittels eines anerkannten Bahncomputers aufgezeichnet werden. Auf den Punktekarten müssen die bei jedem Wurf umgestoßenen Pins verzeichnet sein, sodass nötigenfalls die Ergebnisse der einzelnen Frames nachvollzogen werden können.
- 4.9.1.2 Außer bei einem Strike wird die Zahl der beim ersten Wurf umgestoßenen Pins in das kleine Feld im linken oberen Eck dieses Frames eingetragen, während die Zahl der beim zweiten Wurf umgestoßenen Pins im rechten oberen Eck eingetragen wird. Wenn keiner der Pins im zweiten Wurf eines Frames umgestoßen wird, wird auf der Punktekarte ein „-“ eingetragen. Das Ergebnis der beiden Würfe eines Frames muss sofort eingetragen werden.

4.9.2 Strike

- 4.9.2.1 Ein Strike wird erzielt, wenn alle zehn Pins mit dem ersten Wurf eines Frames abgeräumt werden.
- 4.9.2.2 Ein Strike wird mit einem „X“ in dem kleinen Rechteck im linken oberen Eck jenes Frames, in dem der Strike erzielt wurde, vermerkt.
- 4.9.2.3 Für einen Strike gibt es zehn Punkte zuzüglich der Pins, die in den beiden nächsten Würfungen abgeräumt werden.

4.9.3 Double

- 4.9.3.1 Zwei Strikes hintereinander ergeben ein Double.
- 4.9.3.2 Für den ersten Strike gibt es 20 Punkte zuzüglich der Pins, die in dem ersten Wurf nach dem zweiten Strike abgeräumt werden.

4.9.4 Triple oder Turkey



- 4.9.4.1 Drei Strikes hintereinander ergeben einen Triple/Turkey. Für den ersten Strike gibt es 30 Punkte.
- 4.9.4.2 Um die mögliche Höchstpunktezahl von 300 zu erreichen, muss der Spieler zwölf Strikes hintereinander erzielen.
- 4.9.5 Spare
 - 4.9.5.1 Wenn die nach dem ersten Wurf stehengebliebenen Pins mit dem zweiten Wurf dieses Frames abgeräumt werden, wird dies als Spare bezeichnet.
 - 4.9.5.2 Ein Spare wird mit einem „/“ im kleinen Kästchen im rechten oberen Eck dieses Frames vermerkt.
 - 4.9.5.3 Für einen Spare gibt es zehn Punkte zuzüglich der Pins, die in dem nächsten Wurf des Spielers abgeräumt werden.
- 4.9.6 Open Frame
 - 4.9.6.1 Sollte es einem Spieler nach den beiden Würfeln eines Frames nicht gelungen sein, alle zehn Pins abzuräumen, so wird dies als Open Frame bezeichnet, sofern die nach dem ersten Wurf stehengebliebenen Pins nicht einen Split ergeben.
- 4.9.7 Split
 - 4.9.7.1 Ein Split wird üblicherweise mit einem Kreis um die Anzahl der Pins markiert. Es handelt sich dabei um eine Formation von nach dem ersten Wurf stehengebliebenen Pins, bei der der vorderste Pin aber umgestoßen wurde und
 - 4.9.7.1.1 zumindest ein Pin zwischen zwei oder mehreren stehengebliebenen Pins umgeworfen wurde (z. B.: 7-9 oder 3-10)
 - 4.9.7.1.2 zumindest ein Pin unmittelbar vor zwei oder mehreren stehengebliebenen Pins umgeworfen wurde (5-6)
- 4.9.8 Fehler bei der Wertung
 - 4.9.8.1 Fehler bei der Wertung bzw. Rechenfehler müssen von einem dafür zuständigen Turnermitarbeiter sofort nach Entdeckung des Fehlers korrigiert werden.
 - 4.9.8.2 Strittige Fragen müssen vom zuständigen Schiedsrichter entschieden werden.
- 4.10 Einsprüche
 - 4.10.1.1 Die Frist für das Einreichen von Einsprüchen bei Wertungsfehlern endet eine Stunde nach Ende des Bewerbs oder des Spielplans des jeweiligen Turniertages. Einsprüche müssen aber in jedem Fall noch



vor der Siegerehrung oder dem Beginn der nächsten Runde (oder des nächsten Bewerbs) eingereicht werden.

- 4.10.1.2 Jeder gemäß diesen Bestimmungen eingereichte Einspruch muss sich konkret auf den spezifischen Bewerb beziehen. Diese Bestimmungen sind nicht für die Behandlung von früheren oder ähnlichen Regelverstößen gültig.

4.11 Traineranweisungen

- 4.11.1 Traineranweisungen sind gestattet, sofern sich der Trainer dabei innerhalb des für Trainer vorgesehenen Bereichs aufhält.
- 4.11.2 Pro Team ist jeweils nur ein Trainer erlaubt (im Einzelbewerb ein Trainer für zwei Athleten).
- 4.11.3 Die Athleten dürfen zu ihrem Trainer gehen, sie dürfen dabei aber nicht den Spielbereich verlassen. Weiters darf es dabei zu keiner Spielverzögerung kommen.

5. ABWESENHEIT ODER AUSSCHEIDEN EINES SPIELERS

5.1 Abwesenheit eines Spielers

5.1.1 Doppel (zwei Spieler)

- 5.1.1.1 Im Doppelbewerb besteht eine offizielle Mannschaft aus zwei Spielern.
- 5.1.1.2 Wenn einer der beiden Spieler am Spieltag nicht zum Bewerb antreten kann, wird diese Paarung für aufgelöst erklärt.

5.1.2 Mannschaftsbewerb (vier Spieler)

- 5.1.2.1 Im Mannschaftsbewerb besteht eine offizielle Mannschaft aus vier Spielern.
- 5.1.2.2 Wenn einer dieser Spieler am Spieltag nicht zum Bewerb antreten kann, wird diese Mannschaft für aufgelöst erklärt.* Anmerkung: Landesorganisationen können einer aus drei Spielern bestehenden Mannschaft die Teilnahme erlauben. Dieses Team muss aber aufgrund des Spielerschnitts dieser drei Spieler neu eingeteilt werden.

5.2 Ausscheiden eines Spielers

- 5.2.1 Spieler, die zumindest drei Frames gespielt haben, bevor sie aufhören müssen, erhalten ein Zehntel ihres Schnitts pro restlichem Frame auf ihr Gesamtergebnis aufgerechnet.
- 5.2.2 Spieler, die nicht zum Bewerb antreten bzw. weniger als drei Frames spielen, erhalten eine Nullwertung und können keine Auszeichnung verliehen bekommen.