



Regelwerk
Bowling

© Special Olympics Österreich
Alle Rechte vorbehalten.



Inhalt

1	Geltende Regeln.....	3
2	Offizielle Wettbewerbe	3
2.1	Einzelwettbewerbe	4
2.2	Doppelwettbewerbe.....	4
2.3	Teamwettbewerbe	4
3	Unified Sports.....	5
4	Ausrüstung	5
4.1	Bowling Kugeln	5
4.2	Hilfsmittel zur Haltung des Balles.....	5
4.3	Bowling Schuhe	6
4.4	Bowling Rampe	6
4.5	Sportler:innen Kleidung	6
5	Wettbewerbsregeln	7
5.1	Turniere	7
5.2	Scratch Turnierregeln	7
5.3	Handicap Turnier Regeln.....	7
5.4	Das Spiel.....	8
5.5	Fouls	8
5.6	Ungültiger Ball	9
5.7	Auf der falschen Bahn bowlen	9
5.8	Illegaler Pinfall.....	9
5.9	Scoring Abläufe und Terminologie	10
5.10	Protest.....	11
5.11	Coaching	11
6	Abwesende oder aussteigende Bowler:in.....	12
6.1	Abwesende Bowler:innen.....	12
6.2	Aussteigende Bowler:innen.....	12



1 *Geltende Regeln*

Die offiziellen Special Olympics Regeln gelten für alle Special Olympics Bowlingwettbewerbe. Als internationale Sportorganisation hat Special Olympics diese in Anlehnung an die Regeln der [International Bowling Federation](#) (IBF) erstellt. Die Regeln der IBF oder des nationalen Verbandes sollen bei allen Special Olympics Veranstaltungen angewandt werden, sofern sie nicht im Widerspruch zu den offiziellen Special Olympics Regeln stehen. In solchen Fällen gelten die Special Olympics Regeln.

Weitere Informationen bezüglich Verhaltenskodex, Trainingsstandards, Gesundheits- und Sicherheitsbestimmungen, Klassifizierung, Preisvergabe, Kriterien für den Aufstieg in höhere Wettbewerb-Levels und Unified-Sportarten sind in Artikel 1 (SOI: [Special Olympics Resources](#)) zu finden.

Anpassungen im Regelwerk, welche nur bei Special Olympics Bewerben in Österreich angewendet werden, sind im Text entsprechend rot gekennzeichnet und müssen bei Bewerben entsprechend eingehalten werden!

SOÖ-Regelung beim Divisioning: Um die Homogenität und die Größe innerhalb der unterschiedlichen Leistungsgruppen zu erhöhen, werden die Sportler:innen nach ihren Leistungen in den Vorbewerben (Divisioning) und nicht zusätzlich noch nach ihrem Geschlecht und Altersgruppen eingeteilt.

2 *Offizielle Wettbewerbe*

Die Bandbreite der Wettbewerbe soll allen Sportler:innen mit unterschiedlichen Fähigkeiten die Möglichkeit einer Teilnahme an Special Olympics Wettbewerben ermöglichen. Trainer:innen sind für die adäquate Vorbereitung und die angemessene Auswahl der Wettbewerbe verantwortlich. Die folgende Liste führt alle bei Special Olympics angebotenen Wettbewerbe auf.



2.1 Einzelwettbewerbe

2.1.1 Einzelwettbewerb

2.1.2 Bowling mit Rampe ohne Unterstützung

2.1.2.1 Die/Der Sportler:in bringt die Rampe ohne Unterstützung oder mit der Hilfe eines Assistenten in Position

2.1.2.2 Ohne Unterstützung: Der/Die Sportler:in bringt den Ball mit Unterstützung auf die Rampe und stößt den Ball die Rampe runter Richtung Ziel.

2.1.2.3 Mit Unterstützung: Ein:e Helfer:in muss die Pins die ganze Zeit im Rücken haben.

2.1.2.3.1 Ein Assistent darf die Rampe auf die Pins ausrichten, muss dabei aber stets mit dem Rücken zu den Pins stehen und sich nach den Anweisungen des Athleten richten (entweder verbal oder durch physische Signale).

2.1.2.4 Hierbei darf ein:e Bowler:in drei Frames hintereinander bowlen

2.1.2.5 Bowlingspieler:innen mit Rampe können bei den traditionellen Veranstaltungen, bei denen die Teilnehmerzahl begrenzt ist, eingeteilt werden, wenn die Leistungen mit denen der anderen vergleichbar sind.

2.2 Doppelwettbewerbe

2.2.1 Männer

2.2.2 Frauen

2.2.3 Mixed Doppel

2.2.4 Unified Sports® Männer

2.2.5 Unified Sports® Frauen

2.2.6 Unified Sports® Mixed Doppel

2.3 Teamwettbewerbe

2.3.1 Männer (vier männliche Bowler)

2.3.2 Frauen (vier weibliche Bowlerinnen)

2.3.3 Mixed (zwei männliche und zwei weibliche Bowler:innen)

2.3.4 Unified Sports® Männer (zwei männliche Sportler und zwei männliche Unified-Partner)

2.3.5 Unified Sports® Frauen (zwei weibliche Sportlerinnen und zwei weibliche Partnerinnen)

2.3.6 Unified Sports® Mixed (zwei männliche/weibliche Sportler:innen und zwei männliche/weibliche Unified-Partner:innen)



3 Unified Sports

- 3.1 Das Verhältnis zwischen Sportler:innen und Unified Partner:innen muss 1 Sportler:in zu 1 Unified Partner:in in einem Unified Doppel sein. Im Teamwettbewerb ist das Verhältnis 2 Sportler:innen zu 2 Unified Partner:innen.
- 3.2 Die Sportler:innen und Unified Partner:innen müssen ein ähnliches Alter und ähnliche Spiel-Fähigkeiten haben. Für weitere Informationen zu ähnlichem Alter und ähnlichen Fähigkeiten finden Sie in den Sportregeln Artikel 1.

4 Ausrüstung

4.1 Bowling Kugeln

- 4.1.1 Die Kugel muss zugelassen und als solche erkennbar sein, die in der Liste der „Zugelassenen Bowlingkugeln“ aufgeführt ist. Die Liste der zugelassenen Bowlingkugeln finden Sie auf der Website <http://bowl.com/approved-ball-list>.
- 4.1.2 Wenn die Seriennummer nicht mehr identifizierbar ist, muss sie durch eine andere eingravierte Seriennummer ersetzt werden, vorausgesetzt, der ursprüngliche Produktname und der Name des Herstellers des Balls sind noch sichtbar, damit der Ball im Wettkampf verwendet werden kann.
- 4.1.3 Leihbälle dürfen verwendet werden, sofern sie auf der Liste der zugelassenen Bowlingbälle stehen.

4.2 Hilfsmittel zur Haltung des Balles

- 4.2.1 Ein:e Spieler:in darf spezielle Ausrüstung verwenden, um den Ball besser greifen und werfen zu können, wenn diese anstelle einer Hand oder eines wesentlichen Teils davon durch Amputation oder auf andere Weise verloren gegangen ist.
- 4.2.2 Ein:e Spieler:in darf, sofern ihm/ihr dies von Special Olympics und der jeweiligen Liga oder dem jeweiligen Turnier, an dem er teilnimmt, gestattet wird, eine oder beide Hände benutzen und/oder spezielle Ausrüstung verwenden, um den Ball besser greifen und werfen zu können. darf spezielle Ausrüstung benutzen um den Ball besser halten und spielen zu können, wenn dieser trotz dessen hauptsächlich mit der Hand gespielt wird.
- 4.2.3 Das Hilfsmittel darf kein mechanisches Gerät sein, welches auf den Ball einwirkt, es sei denn dieses wurde durch Special Olympics und die Wettbewerbsleitung genehmigt.



4.3 Bowling Schuhe

- 4.3.1 Müssen während des Bowlens zur Sicherheit der Sportler:innen getragen werden.
- 4.3.2 Bowling Schuhe sind mit einer speziellen Sohle versehen, sodass Bowler:innen kurz vor dem Spielen des Balles gleiten können.
- 4.3.3 Die Sohle des Schuhs muss sauber und trocken gehalten werden.
- 4.3.4 Bowling Schuhe des Bowling Centers dürfen auch getragen werden.

4.4 Bowling Rampe

- 4.4.1 Werden von Sportler:innen genutzt, die nicht die physischen Voraussetzungen haben, um den Ball mit den Händen zu spielen.
- 4.4.2 Rampen bestehen aus zwei Metalteilen. Die Höhe beträgt minimal 60 cm und maximal 76 cm.
- 4.4.3 Bowling Rampen und andere Hilfsmittel dürfen mit der Erlaubnis des Wettbewerbs-Komitees eingesetzt werden.
- 4.4.4 Es kann eine eigene Gruppe für Bowler:innen mit Rampe in einem Wettbewerb geschaffen werden.
- 4.4.5 Alle weiteren Regeln gelten auch für Sportler:innen, die eine Rampe nutzen.

4.5 Sportler:innen Kleidung

- 4.5.1 Die Kleidung muss ordentlich und sauber sein. Kleidungsstücke aus Jeansstoff sind nicht erlaubt.
- 4.5.2 Die Oberteile müssen Ärmel (kurz- oder langärmelig) haben und dürfen mit oder ohne Kragen sein.
- 4.5.3 Die übrige Kleidung kann aus langen Hosen, Kleidern oder Shorts bestehen. Frauen können auch knielange Röcke tragen.
- 4.5.4 Es dürfen keine Sport-shorts getragen werden.
- 4.5.5 Alle Sportler:innen müssen Bowling Schuhe tragen
- 4.5.6 Socken sind verpflichtend zu tragen.



5 Wettbewerbsregeln

5.1 Turniere

- 5.1.1 Bei Turnieren dürfen Turnierdirektoren/Veranstalter zwischen scratch und handicap Turniermodi auswählen. In beiden Fällen muss das Standard-Regelwerk der IBF berücksichtigt werden.
- 5.1.2 In einem scratch Turnier setzt sich der finale Score aus den, nach der festgelegten Anzahl an Spielen, insgesamt gefallen Pins zusammen. Wie viele Spiele gespielt werden wird von den Turnierveranstaltern festgelegt.
- 5.1.3 In einem handicap Turnier setzt sich der finale Score aus den insgesamt gefallen Pins und dem handicap des:r Bowlers:in (addiert) zusammen.

5.2 Scratch Turnierregeln

- 5.2.1 Bei einem Scratch-Turnier werden die Sportler:innen anhand ihres gemeldeten Durchschnitts in verschiedene Divisionen eingeteilt. Der Bowling-Durchschnitt bzw. die gemeldete Punktzahl eines Athleten wird ermittelt, indem die Gesamtzahl der umgeworfenen Pins durch die Anzahl der gespielten Spiele geteilt wird. Beispiel: Insgesamt umgeworfene Pins: 1264 geteilt durch 21 gespielte Spiele = 60 (alle Nachkommastellen weglassen) Durchschnitt/gemeldete Punktzahl.
- 5.2.2 Wenn Sportler:innen in keiner geregelten Liga teilnehmen, kann ihr Punkteschnitt auch durch Trainingsspiele determiniert werden. Hier werden mindestens die letzten 15 gebowlten Spiele einbezogen.
- 5.2.3 Durchschnitt/Meldescore
 - 5.2.3.1 Der scratch Durchschnitt/Meldescore wird verwendet, um die Fähigkeiten der Sportler:innen für das Divisioning zu verwenden und basiert auf folgendem Vorgehen.
 - 5.2.3.1.1 Bowler:innen verwenden den höchsten Durchschnitt der letzten 15 aufgezeichneten Spiele.
 - 5.2.3.1.2 Bowler:innen mit mehr als 15 Spielen in einer Liga geben den Liga-Durchschnitt an.
 - 5.2.3.1.3 Bowler:innen ohne aufgezeichnete Spiele oder Liga-Teilnahmen geben den Durchschnitt der letzten 15 Trainingsspiele an.

5.3 Handicap Turnier Regeln

- 5.3.1 Das Handicap dient dazu, Bowlingspieler und Teams mit unterschiedlichem Leistungsniveau für ihren Wettkampf gegeneinander möglichst fair einzuteilen. Bei den Special Olympics basiert das Handicap normalerweise auf 100 Prozent der Differenz zwischen dem Durchschnitt des Bowlers und 200.



5.3.2 Beispiel: Der Durchschnitt von Spieler 1 beträgt 150 und der von Spieler 2 100. Spieler 2 erhält ein Handicap von 100, d. h. 100 Pins pro Spiel werden zu seiner Punktzahl addiert. Das Handicap von Spieler 1 beträgt 50, d. h. 50 Pins pro Spiel werden zu seiner Punktzahl addiert. Die Spieler können dann für den Wettkampf in Gruppen eingeteilt werden.

5.4 Das Spiel

5.4.1 Ein Spiel besteht aus 10 Frames. Ein:e Spieler:in spielt zwei Bälle in jedem der ersten 9 Frames, es sei denn er/sie wirft einen Strike. Im zehnten Frame, werden 3 Bälle gespielt, wenn ein Strike oder ein Spare geworfen wird. Jeder Frame muss von jedem/r Spieler:in in der vorgegebenen Reihenfolge gespielt werden.

5.4.2 Ein Spiel kann auf zwei Bahnen (nebeneinander) gespielt werden. Mitglieder des spielenden Teams dürfen in vorgegebener Reihenfolge abwechselnd einen Frame auf der einen und den nächsten auf der anderen Bahn spielen, bis fünf Frames auf jeder Bahn gespielt sind (Spielsystem Crossline).

5.5 Fouls

5.5.1 Es ist ein Foul, wenn ein Körperteil eines Spielers die Foullinie berührt oder übertritt und die Bahn berührt.

5.5.2 Wenn ein:e Spieler:in absichtlich ein Foul begeht, um davon zu profitieren, bekommt der/die Spieler:in für diesen Frame keine Punkte und darf in diesem Frame keinen weiteren Ball spielen.

5.5.3 Wenn ein Foul begangen wird, wird zwar der Wurf als „gespielt“ gezählt, jedoch werden die umgeworfenen Pins nicht gezählt bzw. gutgeschrieben.

5.5.4 Ein Foul wird dann als solches gewertet und registriert, wenn trotz „nicht-Meldung“ der Foullinie (elektronisch)

5.5.4.1 die Kapitäne, einer oder mehrere der gegnerischen Spieler:innen

5.5.4.2 ein Punktzähler oder

5.5.4.3 Turnieroffizieller das Foul bemerken

Ein:e „Foul Richter:in“ kann von einem Turnierdirektor herangezogen werden, sofern dies als notwendig erachtet wird.



5.6 Ungültiger Ball

5.6.1 Ein „ungültiger Ball“ wird bestimmt, wenn eine der folgenden Tatsachen vorliegt:

5.6.1.1 Wenn im Moment der Wurfabgabe nicht alle Pins im richtigen „Set Up“ stehen oder Pins fehlen.

5.6.1.2 Wenn ein:e Spieler:in auf der falschen Bahn oder in der falschen Stelle der Wurfreihe spielt.

5.6.1.3 Wenn ein oder mehrere Pins bewegt werden oder umfallen bevor der Ball die Pins erreicht.

5.6.1.4 Wenn der gespielte Ball mit einem fremden Objekt in Berührung kommt.

5.7 Auf der falschen Bahn bowlen

5.7.1 Wenn ein:e Spieler:in auf der falschen Bahn spielt, wird ein ungültiger Ball angesagt und der oder die betroffenen Spieler:innen müssen auf der richtigen Bahn erneut spielen.

5.7.2 Ein ungültiger Ball wird ausgerufen, und der oder die betroffenen Spieler:innen müssen auf der richtigen Bahn erneut werfen, wenn jeweils ein: Spieler:in beider Teams auf der falschen Bahn wirft.

5.7.3 Spielen von zwei Teams mehrere Spieler auf der falschen Bahn, wird das Spiel, auf den bislang bespielten Bahnen, fortgesetzt. Im Anschluss werden die nächsten Spiele auf den richtigen Bahnen gespielt.

5.8 Illegaler Pinfall

5.8.1 Wenn eine der folgenden Situationen auftritt, zählt der Wurf, jedoch nicht die gefallen Pins:

5.8.1.1 Ein Ball verlässt die Bahn bevor er die Pins erreicht

5.8.1.2 Ein Ball springt von einer äußeren Bande zurück

5.8.1.3 Ein Pin springt von einem Körperteil eines menschlichen „Pinsetters“ ab.

5.8.1.4 Ein Pin wird vom mechanischen „Pinsetting Gerät“ berührt.

5.8.1.5 Jeder umgestoßene Pin beim Entfernen von Totholz.

5.8.1.6 Ein Pin wird von einem menschlichen „Pinsetter“ umgeworfen.

5.8.1.7 Die/Der Spieler:in begeht ein Foul.

5.8.1.8 Der Ball wird so geworfen, dass er mit Totholz auf der Bahn oder in der Rinne in Berührung kommt, bevor er die Bahn verlässt.



5.9 Scoring Abläufe und Terminologie

5.9.1 Punkte zählen

5.9.1.1 Alle gebowlten Spiele eines Turniers müssen aufgezeichnet werden. Entweder manuell oder von einem genehmigten „Scoring-Computer“. Die Score Karten müssen jeden Pinfall von jedem Ball aufzeichnen.

5.9.1.2 Außer bei einem Strike wird die Anzahl der vom Spieler im ersten Wurf umgeworfenen Pins in das kleine Quadrat in der oberen linken Ecke des jeweiligen Frames eingetragen, und die Anzahl der vom Spieler im zweiten Wurf umgeworfenen Pins wird in der oberen rechten Ecke eingetragen. Wenn im zweiten Wurf im Frame kein einziger stehender Pin umgeworfen wird, wird der Spielberichtsbogen mit einem Minuszeichen (-) markiert. Die Anzahl der Pins für die beiden Würfe im Frame wird sofort notiert.

5.9.2 Strike

5.9.2.1 Es wird ein Strike gebowlt, wenn alle 10 Pins mit dem ersten Wurf eines Frames umgeworfen werden.

5.9.2.2 Das wird mit einem (X) im Frame vermerkt.

5.9.2.3 Für einen Strike gibt es 10 Punkte plus die Anzahl an Pins die in den nächsten beiden Würfeln umgeworfen werden.

5.9.3 Double

5.9.3.1 Zwei Strikes hintereinander sind ein double.

5.9.3.2 Die Punktzahl für den ersten Strike sind 20 Punkte plus die Anzahl der gefallen Pins im ersten Wurf nach dem zweiten Strike.

5.9.4 Triple oder Turkey

5.9.4.1 Drei aufeinander folgende Strikes sind ein Triple. Die Punktzahl für den ersten Strike ist 30.

5.9.4.2 Um die maximale Anzahl an Punkten (300) zu erreichen, muss ein:e Spieler:in 12 Strikes hintereinander spielen.

5.9.5 Spare

5.9.5.1 Ein Spare bedeutet, dass Pins die beim ersten Wurf eines Frames nicht umgeworfen wurden im zweiten Wurf fallen.

5.9.5.2 Ein Spare wird markiert als (/).

5.9.5.3 Die Punktzahl eines Spare ist 10 plus die gefallen Pins des nächsten Wurfs.

5.9.6 Open

5.9.6.1 Open ist ein Frame in dem ein:e Spieler:in nach beiden Würfeln es nicht geschafft hat alle 10 Pins umzuwerfen.

5.9.7 Split



5.9.7.1 Ein Split wird normalerweise mit einer 0 um die Anzahl der Pins markiert. Es handelt sich um eine Anordnung von Pins, die nach der ersten Lieferung stehen bleiben, vorausgesetzt, der Kopfpin ist unten und:

5.9.7.1.1 Mindestens ein Kegel liegt zwischen zwei oder mehr stehenden Kegeln: d.h. 7-9 oder 3-10

5.9.7.1.2 Mindestens ein Kegel liegt unmittelbar vor zwei oder mehr stehenden Kegeln. Kegel: 5-6.

5.9.8 Fehler beim Scoring

5.9.8.1 Fehler beim Scoring bzw. bei der Zusammenrechnung von Punkten, müssen, sobald es einem Offiziellen des Turniers auffällt, korrigiert werden.

Hinterfragungswürdige Fehler werden von einem dafür vorgesehenen Turnier Offiziellen entschieden.

5.10 **Protest**

5.10.1.1 Das Zeitlimit für Proteste bezüglich Punkt-/Rechnungsfehlern ist eine Stunde nach Ende des Spielblocks, jedoch vor der Siegerehrung oder der nächsten Spielrunde.

Jeder Protest muss ein spezifisches Anliegen haben und darf nicht verwendet werden, um einen anderen Regelbruch zu verdecken.

5.11 **Coaching**

5.11.1 „Coaching“ ist erlaubt, solange die/der Trainer:in in dem dafür vorgesehenen Bereich agiert.

5.11.2 Es ist nur ein Coach pro Team erlaubt (im Einzelbewerb 2 Sportler:innen pro Trainer:in)

Nach Absprache der Wettbewerbsleitung dürfen pro Delegation weitere Coaches eingesetzt werden, wenn zeitgleich Sportler der gleichen Delegation spielen.

Sportler:innen dürfen zu ihren Trainern in der dafür vorgesehenen Coaching-Zone gehen, jedoch dürfen sie nicht das gesamte Areal verlassen und den Spielablauf verzögern.



Abwesende oder aussteigende Bowler:in

5.12 Abwesende Bowler:innen

5.12.1 Doppel

5.12.1.1 Zu einem Doppel müssen in jedem Fall zwei Bowler:innen antreten.

5.12.1.2 Wenn einer der beiden Doppelspieler:innen nicht antreten kann, muss das Doppel aufgeben.

5.12.2 Team

5.12.2.1 Zu einem Teamwettbewerb müssen vier Spieler:innen antreten.

5.12.2.2 Wenn ein:e Spieler:in nicht antreten kann, muss das Team aufgeben und kann nicht an dem Turnier teilnehmen.

5.13 Aussteigende Bowler:innen

5.13.1 Bowler:innen die mindestens drei Frames gespielt haben, aber nicht weiterspielen können, erhalten 1/10 ihres Punktedurchschnitts für die übrigen Frames des Turniers. So setzt sich ihr Event-Score zusammen.

5.13.2 Bowler:innen die weniger als drei Frames bowlen bekommen einen Score von 0 und können keine Medaillen oder Preise gewinnen.