

BOWLING SAVEZ SRBIJE
SERBIAN BOWLING ASSOCIATION

Dobanovačka 56, BEOGRAD - Zemun • www.bowlingsavezsrbije.com •



Na sednici Upravnog Odbora Bowling saveza Srbije
održanoj dana 17.11.2008. god. usvojena su sledeća:

OPŠTA PRAVILA IGRE

BOWLING SAVEZA SRBIJE

Uvod

Bowling Savez Srbije je član WTBA i u potpunosti poštuje pravila WTBA. Iz pravilnika WTBA izdvajamo i prevodimo poglavlje 2 koje definiše opšta pravila.

1. Opšta pravila igre

1.1 DEFINICIJA IGRE

1.1.1 Igra sa 10 čunjeva sastoji se iz 10 frame-a. U prvih 9 frame-ova igrač ima pravo na dva bacanja osim ukoliko nije postigao strike. U desetom frame-u igrač ima pravo na tri bacanja ukoliko je postigao strike ili spare. Svaki frame mora biti zatvoren po redosledu.

1.1.2 Osim ukoliko je igrač postigao strike, broj oborenih pin-ova posle prvog bacanja se upisuje u gornjem levom kvadrantu frame-a, a posle drugo bacanja u gornjem desnom kvadrantu frame-a. Ukoliko igrač ne pogodi nijedan pin iz drugog pokušaja to se označava sa (-). Zbir oba bacanja u frame-u se upisuje odmah.

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

1.1.3 Strike je postignut kada igrač obori sve čunjeve iz prvog pokušaja u frame-u. Obeležava se sa (X) u gornjem levom kvadrantu frame-a. Jedan strike se računa 10 plus broj oborenih pin-ova iz dva naredna bacanja.

1.1.4 Dva uzastopna strike-a su double. Zbir za prvi strike iznosi 20 plus broj oborenih pin-ova iz prvog sledećeg bacanja nakon drugog strike-a.

1.1.5 Tri uzastopna strike-a su triple. Zbir za prvi strike iznosi 30. Da bi igrač postigao maksimalni rezultat 300, igrač mora da postigne 12 strike-ova u nizu.

1.1.6 Spare je postignut kada se iz drugog pokušaja obore preostali čunjevi u frame-u. Spare se obeležava kosom crtom (/) u gornjem desnom kvadrantu frame-a. Spare se računa 10 plus broj oborenih pinova iz prvog pokušaja u narednom frame-u.

1.1.7 Ukoliko igrač iz dva pokušaja u jednom frame-u ne obori sve pin-ove, a da pritom nije napravio split, onda se to naziva open frame.

1.1.8 Split se obeležava krgom (O) i predstavlja raspored pin-ova posle prvog bacanja u frame-u, pod uslovom da je pin broj 1 oboren i:

- da je oboren najmanje jedan pin između dva ili više preostalih pin-ova (npr. 7-9. 3-10)
- da je oboren pin odmah ispred dva ili više preostalih pin-ova (npr. 5-6)

1.2 NAČIN IGRANJA

2.2.1 Na paru staza

- Odigrava se na paru staza tako što se staze menjaju u svakom frame-u.

b) Članovi takmičarskih ekipa (timova, trojki, dublova i pojedinačni učesnici) odigravaju po redu, jedan frame na jednoj stazi, a zatim drugi frame na drugoj stazi i sve tako dok se ne odigra svih 10 frame-ova.

1.2.2 Na jednoj stazi

a) Odigrava se na jednoj stazi

b) Članovi takmičarskih ekipa (timova, trojki, dublova i pojedinačni učesnici) odigravaju jedan frame na stazi sve dok ne odigraju svih deset frame-ova (ceo game na jednoj stazi).

c) Svi game-ovi (2, 3, 4, 5, 6 ili 7) se igraju na istoj stazi.

1.2.3 Na više staza

a) Odigrava se na jednoj stazi

b) Članovi takmičarskih ekipa (timova, trojki, dublova i pojedinačni učesnici) odigravaju jedan frame na stazi sve dok ne odigraju svih deset frame-ova (ceo game na jednoj stazi).

c) Svaki sledeći game (2, 3, 4, 5, 6 ili 7) se igra na sledećoj stazi sa pomeranjem u desnu stranu.

1.2.4 Za sva takmičenja u organizaciji Bowling Saveza Srbije, savez određuje na koji način će se igrati.

1.2.5 Svaki organizator turnira prijavljuje (upisuje u obrazac za prijavu turnira) na koji način će se igrati – takmičiti na turniru za koji se prijavljuje - organizuje.

1.3 PRAVILNO OBARANJE PIN-OVA

1.3.1 Pravilno bacanje je učinjeno onda kada igrač baci kuglu preko faul linije na površinu za igranje.

1.3.2 Svako bacanje se računa osim ukoliko nije proglašena situacija mrtva kugla (dead ball).

1.3.3 Bacanje se mora izvršiti isključivo ručno.

1.3.4 Nikakva naprava koja se tokom izbačaja odvaja od kugle ili je pomerajući deo kugle ne sme biti ubačena ili zalepljena na kuglu.

1.3.5 Igrač može koristiti specijalnu opremu kao pomoć lakšem oslobađanju kugle samo ako se nalazi na ruci ili na delu ruke igubljen amputacijom ili drugačije.

1.3.6 Pravilno obaranje pin-ova od strane igrača i ukoliko su svi oboreni čunjevi sklonjeni pre sledećeg bacanja- predstavlja:

a) Pin-ove oborene sa ili na postolju za pin-ove od strane kugle ili drugog pin-a.

b) Pin-ove oborene sa ili na postolju za pin-ove od strane pinova koji su se odbili od bočnih pregrada ili od zadnje pregrade.

c) Pin-ove oborene sa ili na postolju za pin-ove od strane pin-ova koji su se odbili od sweep bar (rampa-grabulje) pre nego što je mašina počela da skuplja oborene pin-ove sa postolja za pin-ove.

d) Pin-ove koji su se oslonili i pipnuli stranice pregrade ili zadnjeg dela.

1.4 NEPRAVILNO OBARANJE PIN-OVA

1.4.1 Kada se desi jedna od navedenih situacija, bacanje se računa ali se ne računa rezultat bacanja.

a) Ukoliko kugla napusti stazu pre nego što dođe do čunjeva.

b) Ukoliko se kugla odbije od zadnje pregrade.

c) Ukoliko se pin odbije zbog kontakta sa telom, rukama i nogama prilikom ručnog postavljanja pin-ova.

d) Ukoliko je pin oboren od strane mašine za postavljanje pin-ova.

- e) Ukoliko se obori pin tokom uklanjanja oborenih pin-ova.
- f) Ukoliko se pin obori tokom ručnom postavljanja pin-ova.
- g) Ukoliko igrač prestupi faul liniju
- h) Ukoliko je kugla prilikom bacanja, pre silaska sa staze, došla u kontakt sa oborenim pin-om koji je ostao na stazi ili u kanalu .

1.4.2 Ukoliko se se dogodi nepravilno obaranje pin-a, a igraču je prethodno dozvoljeno ponovno bacanje u frame-u, potrebno je da se nepravilno oboreni pin ili pin-ovi vrate na mesto gde su stajali pre obaranja.

1.5 OSTALA PRAVILA VEZANO ZA PIN-OVE

1.5.1 Ukoliko se odmah posle izbačaja primeti da je jedan ili više pin-ova nepropisno namešteno, ali ne i da nedostaje, bacanje i rezultat bacanja se računa. Na svakom igraču je odgovornost da proveri da li je postavka pin-ova ispravna. Igrač mora insistirati na pravilnom postavljanju pin-ova, u suprotnom postavka pin-ova će se smatrati prihvatljivom.

1.5.2 nijedan pin koji nije oboren nakon bacanja se ne sme pomerati. Pinovi pomereni od strane mašine za postavljanje pin-ova moraju ostati na pomerenom mestu i ne smeju se ručno pomerati.

1.5.3 Pin-ovi koji se odbiju i ostanu na stazi se računaju kao neoboreni pinovi.

1.5.4 Priznaće se samo pinovi koji su pravilnim bacanjem oboreni na postolju i sa postolja za pinove.

1.5.5 Ukoliko se pin odteti ili polomi tokom igre potrebno je zameniti ga odmah pin-om koji je barem približan pin-ovima koji se koriste u mašini. Zvaničnici takmičenja određuju da li bi pin-ove trebalo zameniti.

1.6 DEAD BALL (MRTVA KUGLA)

1.6.1 Kugla se proglašava mrtvom u sledećim slučajevima:

- a) ukoliko se posle bacanja (kao i pre sledećeg bacanja na istoj stazi) primeti da jedan ili više pin-ova fali u postavci.
- b) ukoliko ručni postavljač pinova dođe u dodir sa neoborenim pin-ovima pre nego što kugla stigne do pin-ova
- c) ukoliko ručni postavljač pinova pomeri neki od oborenih pin-ova pre nego što prestane da se okreće.
- d) ukoliko igrač igra na pogrešnoj stazi ili ako nije njegov red za igranje.
- e) ukoliko je igrač fizički ometen od strane drugog igrača, gledaoca ili pokretnog objekta ili od strane postavljanja čunjeva pošto je kugla bila izbačena i pre nego što je bacanje završeno. U ovakvom slučaju, igrač ima mogućnost da prihvati rezultat ili da proglasi dead ball (mrtvu kuglu).
- f) Ukoliko je neki od pin-ova oboren ili pomeren pre nego što kugla dođe do pin-ova.
- g) Ukoliko kugla dođe u kontakt sa nekom preprekom.

1.6.2 Kada je proglašena mrtva kugla (dead ball), bacanje se ne računa. Pin-ovi se ponovo postavljaju i igraču se daje pravo da ponovo igra – ponovi bacanje.

1.7 IGRANJE NA POGREŠNOJ STAZI

1.7.1 Mrtva kugla se proglašava, a od igrača se zahteva da ponovi bacanje i u slučaju kada igrač ili igrači igraju na pogrešnoj stazi.

1.7.2 Mrtva kugla se proglašava, a od igrača se zahteva da ponovi bacanje kada igrači iz svakog tima igraju na pogrešnoj stazi.

1.7.3 Ukoliko više od jednog igrača iz stog tima, u jednom krugu, igra na pogrešnoj stazi, igra će biti dovršena bez izmena (podešavanja). Svaka sledeća igra mora početi po tačnom rasporedu staza.

1.8 DEFINICIJA FAULA

1.8.1 Faul je situacija kada igrač prestupi ili zakorači iza faul linije i dodirne bilo koji deo staze, opreme ili objekta tokom ili nakon izbačaja.

1.8.2 Kugla je posle bacanja u igri sve dok je isti ili drugi igrač na stazi ili se sprema za naredno bacanje.

1.8.3 kada igrač namerno napravi faul , igraču se računa nula oborenih pin-ova i zabranjuje mu se dalje bacanje u tom fram-u.

1.8.4 Ukoliko igrač napravi faul, računa mu se bacanje ali mu se ne računaju oboreni pin-ovi. Oboreni pin-ovi posle napravljenog faul-a moraju se ponovo postaviti na svoje mesto ukoliko je igraču dozvoljeno ponovno bacanje.

1.8.5 Faul se mora izreći i zabeležiti ukoliko to ne primeti automatski sistem za detektovanje faula ili linijski sudija, a da su to primetili:

- a) oba kapitena ili jedan ili više članova suprotstavljenih ekipa
- b) zvanični zapisničari
- c) organizatori takmičenja

1.8.6 Žalba na faul se ne može usvojiti osim ukoliko:

- a) je dokazano da automatski faul detektor ne radi kako treba
- b) postoji dokaz da igrač nije napravio faul

1.9 DODATNA KUGLA

1.9.1 Dodatna kugla ili frame se primenjuje kada igrač uloži protest na dosuđeni faul, oboreni pin ili na dead ball situaciju, a da se pritom ta situacija ne mogu razrešiti od strane organizatora turnira.

1.9.2 Kada se spor dogodi na igračevom prvom bacanju u bilo kom frame-u , ili na drugom bacanju u desetom frame-u, a posle prethodno postignutog strike-a iz provog bacanja:

- a) ukoliko je predmet spora faul, igrač završava bacanje u frame-u do kraja , a onda baca još jednom na punu postavku pin-ova
- b) ukoliko je predmet spora navodno nepravilno oboren pin , igrač završava frame do kraja i ponovo baca na postavku pin-ova koja bi bila da sporan pin ili pinovi nisu pali.
- c) ukoliko je predmet spora, da li je trebalo proglasiti mrvu kuglu, igrač dovršava frame i onda igra jedan ceo dodatni frame.

Predsednik Bowling Saveza Srbije

Miodrag RALETIĆ