

Definícia hry

Hra v bowlingu pozostáva z desiatich častí. Hráč hrá v každej časti, až na desiatu, dva hody. Pokiaľ sú prvým hodom zhodené všetky kolky, druhý hod neháďže. V desiatej časti hrá hráč tri hody, v prípade, že je započítaný (docielený) strike alebo spare, ináč len dva hody. Všetky časti hry musia byť u každého hráča bowlingu prevedené podľa pravidiel. Automatické počítačové zariadenie môže byť použité, pokiaľ bude schopné robiť tlač záznamu o skóre časti a ináč vyhovovať počítacím a hracím pravidlám hry. Hod je prevedený, pokiaľ hráčova guľa pretne hraničnú čiaru hracieho územia. Hod musí byť prevedený osobne a manuálne.

Spôsob počítania

Počet zhodených kolkov pri hráčovom prvom hode je označený v malom štvorci v hornom ľavom rohu tejto časti a počet zhodených kolkov pri hráčovom druhom hode je označený v pravom hornom rohu. Pokiaľ nie je pri druhom hode v časti zhodený žiadny zo stojacich kolkov, bude počet označený (-). Počítanie pre oba hody v časti bude zaznamenané okamžite.

Strike

- strike je prevedený, pokiaľ je zhodená celá sada kolkov pri prvom hode v časti. To je označené (X) v malom ľavom hornom štvorci v časti. Počítanie pre jeden strike je 10 plus počet kolkov zhodených v nasledujúcich dvoch hodoch.

Double

- dva po sebe idúce striky sú double. Počíta sa pre prvý strike 20 plus počet kolkov zhodených v prvej nasledujúcej časti po druhom striku.

Triple

- tri po sebe idúce striky sú triple. Počíta sa pre prvý strike 30. K dosiahnutiu maximálnych 300 bodov musí hráč nahádzať 12 strikov za sebou.

Spare

- spare je počítaný, pokiaľ nezhodené kolky po prvom hode v časti sú pri druhom hode v tej istej časti zhodené. Značí sa (/) v malom štvorci v pravom hornom rohu časti. Počítanie pre spare je 10 plus počet kolkov zhodených pri hráčovom nasledujúcom hode.

Poradie pre hádzanie

- poradie, v ktorom hráči družstva nastupujú k hre, je dané poradím hráčov uvedeným na zostave družstva.

Prerušená hra

- oficiálny delegát turnaja, ak nie je prítomný, tak rozhodca (organizátor), môže schváliť presunutie súťažných hier a sérií na ostatné dráhy, pokiaľ zariadenie na niektorých dráhach zlyhá a ohrozí priebeh súťaže.

Legálne zhodené kolky

za legálne zhodené kolky sa považujú:

- kolky zhodené dolu alebo mimo dosky kolkov guľou alebo ostatnými kolkami,
- kolky zhodené dolu alebo mimo dosky kolkov pri odskočení kolku od boku dráhy alebo zadného tlmiaceho vankúša,
- kolky zhodené dolu alebo mimo dosky kolkov pri odskočení kolku od zametacej mreže,
- kolky naklonené a dotýkajúce sa konca alebo boku dráhy.
- všetky takto zhodené kolky musia byť odstránené pred ďalším hodom.

Nelegálne zhodené kolky /opakovanie hodu/

výsledok docielený zhodením kolkov sa nezaznamená v prípade, že:

- guľa odskočí pred dotykom s tlmiacim vankúšom,
- hod je prevedený a guľa sa dostane do kontaktu s niektorým kolkom, ktorý leží v priestore ložiskového kríža alebo žľabu, pred opustením povrchu dráhy,
- ak ovplyvnia výsledok hodu okolnosti na ktorých hráč nemá príčinenie
- vo vyššie uvedených prípadoch má hráč právo k dodatočnému hodu (opakovaniu) v časti. Kolok a kolky nelegálne zhodené musia byť postavené na pôvodné miesta.

Nelegálne zhodené kolky /bez opakovania hodu/

výsledok docielený zhodením kolkov sa nezaznamenáva v prípade, že:

- guľa opustí dráhu pred dotykom so stojacimi kolkami,
- hráč urobí prešľap,
- automatický stavač kolkov nie je pripravený registrovať zhodené kolky.
- v tomto prípade nemá hráč právo k dodatočnému hodu (opakovaniu) v časti. Do záznamu hodu sa zapíše písmeno "F". Ak nastane táto skutočnosť pri prvom hode v časti, odohrá hráč druhý hod do plnej sady kolkov.

Nesprávna sada kolkov

- pokiaľ pri hádzaní do plných alebo pri hádzaní dorážky, je zistené ihneď po hode, že jeden alebo viaceré kolky sú zle postavené, ale nezhdodené, hod a výsledok zhodenia kolkov sa počíta. Je zodpovednosťou každého hráča, aby skontroloval pred hodom, či kolky stoja správne. Ak bude hráč trvať na tom, že jedna alebo viac kolkov nestojí v riadku, budú znovu postavené pred hodom gule, ináč je postavenie považované za akceptovateľné.

Odskočenie kolkov

- kolky odskočené a stojace na dráhe musia byť počítané ako stojace a nepovažujú sa za zhodené.

Náhrada poškodeného kolku

- ak je kolok zlomený alebo ináč poškodený v priebehu hry, bude nahradený iným, veľmi podobným. Oficiálny delegát turnaja, prípadne rozhodca (organizátor), stanoví, či náhradný kolok je akceptovateľný.

Mŕtva guľa

guľa bude deklarovaná ako "mŕtva", pokiaľ nastane nejaká z nasledujúcich možností:

- po hode (a pred ďalším hodom na tej istej dráhe) je ihneď zistený a ohlásený fakt, že jeden

alebo viac kolkov chýba v sade,

- hráč hádže na nesprávnej dráhe alebo mimo určenej dráhy,
- hráčovi fyzicky prekážajú iní hráči, diváci alebo pohybujúce sa objekty. v takom prípade môže hráč akceptovať výsledné zhodenie kolkov alebo deklarováť "mŕtvu" guľu.
- niektorý kolok sa pohybuje alebo spadne pri hode gule hráčom alebo pred dotykom gule s kolkami,
- vypustená guľa sa dostane do kontaktu s cudzou prekážkou.
- vo vyššie uvedených prípadoch má hráč právo požadovať opakovanie hodu. O tom, či sa hod bude opakovať, rozhodne s konečnou platnosťou rozhodca (organizátor) alebo vedúci družstiev, ak nie je prítomný rozhodca alebo oficiálny delegát turnaja (organizátor).

Definície prešľapu

- prešľap nastane vtedy, pokiaľ časť hráčovej osoby sa dostane mimo alebo na druhú stranu prešľapovej čiary a dotkne sa niektorej časti dráhy, zariadenia alebo stavby pri prevádzaní hodu alebo po vypustení gule.
- prešľap je zaznamenaný v prípade, že:
- je zaznamenaný prístrojom automatickej detekcie prešľapu,
- rozhodca, ktorý je v pozícii, kde nič nebráni vo výhlade na čiaru prešľapu, ohlásí prešľap.

Detekcia prešľapu

- oficiálny delegát turnaja môže použiť prístroj automatickej detekcie prešľapu. Pokiaľ nie je žiadny k dispozícii, musí byť rozhodca v pozícii, kde nič nebráni vo výhlade na čiaru prešľapu. Pokiaľ sa stane, že automatická detekcia prešľapu zlyhá alebo nefunguje pravidelne, turnajová oficiálna osoba určí prešľapového rozhodcu alebo autorizuje oficiálny zápis pri vyhlásení prešľapu.

Očividný prešľap

- ak zlyhá automatický detektor prešľapu alebo rozhodca, prešľap bude deklarován a zaznamenaný, pokiaľ:
- na vyhlásení prešľapu sa zhodnú obaja vedúci družstiev alebo aspoň po jednom hráčovi z každého družstva,
- prešľap vyhlási oficiálny delegát turnaja.

Odvolanie prešľapu

- odvolaniu hráča proti vyhláseniu prešľapu sa vyhovie, pokiaľ sa preukáže, že prešľapový detektor nepracuje správne.

Protesty

- chyby v zápise alebo v počítaní musia byť opravené oficiálnym delegátom turnaja okamžite po zistení takejto chyby. Diskutabilné chyby budú rozhodnuté organizátorom turnaja s konečnou platnosťou. Časový limit pre podanie protestu bude hodinu po ukončení udalosti alebo bloku hier. Pokiaľ protest obsahuje prešľap alebo legálnosť zhodenia kolkov, postupuje sa podobne ako je vyššie uvedené.