



Reglement Special Olympics Belgium

Bowling

Aanpassingen 2021 vs 2019

Special Olympics
Belgium





Inhoudstafel

HOOFDSTUK 1: ALGEMEENHEDEN	3
HOOFDSTUK 2: SPELREGLEMENT	5
Artikel 1	5
Artikel 2	5
Artikel 3	5
Artikel 4	5
Artikel 5	5
Artikel 6	6
Artikel 7	6
Artikel 8	6
Artikel 9	6
Artikel 10	7
Artikel 11	7
Artikel 12	7
Artikel 13	8
Artikel 14	8
Artikel 15	8
Artikel 16	9
Artikel 17	9
Artikel 18	9
Artikel 19	9
Artikel 20	10
Artikel 21	10
Artikel 22	11
Artikel 23	12





HOOFDSTUK 1: ALGEMEENHEDEN TORNOOIREGLEMENT NATIONALE SPELEN

- Er worden geen preselecties op voorhand georganiseerd.
- Alle atleten spelen in series van hetzelfde niveau en met de foutlijn in werking, d.w.z. een fout wordt begaan wanneer een deel van het lichaam van de speler de foutlijn overschrijdt en enig deel van de baan, zijn uitrusting of van het gebouw aanraakt, tijdens of na een geldige worp. Bij het overschrijden van de foutlijn tellen de omvergeworpen kegels niet. De speler behaalt automatisch 0 een nul score voor deze worp.
- De clubverantwoordelijke dient de officiële scorebladen scores van 9 games binnen te brengen geworpen in een gehomologeerd bowlingcenter. De laagste en hoogste games vallen weg en het gemiddelde van de overige 7 games wordt berekend om de atleet in een gepaste categorie te plaatsen. De scores zullen vergeleken worden met de resultaten van de deelname aan de voorgaande Nationale Spelen. Wanneer een niet gerechtvaardigd belangrijk verschil zich voordoet, behoudt Special Olympics Belgium zich het recht de atleet in een aangepaste categorie te plaatsen. Wie geen gemiddelde van 40 behaald over de 7 9 games kan niet deelnemen aan de bowlingcompetitie. Tijdens de Nationale Special Olympics Spelen worden door alle atleten 7 games gespeeld verdeeld over de drie dagen.
 - Naam en voornaam van de atleet + stempel van de bowlingcenter op elk blad;
 - 9 games/ maximum 3 games per dag;
 - Gespeeld na de Nationale Spelen van het jaar voordien.
 - De scoretabel moet ingevuld worden met alle bowling atleten van de club (scores 9 games + gemiddelde score).
- De spelers mogen hun eigen bowlingschoenen en bal meebrengen. Men mag enkel de aanloop betreden met bowlingschoenen.
- Er mogen geen alcoholische dranken gebruikt worden in de spelersruimte en de daarachterliggende gang tijdens het spelen van de blok van frames.
- Er is slechts 1 coach per club met polsband, afgeleverd door SO Belgium, in de spelersruimte toegelaten.
- GSM toestellen moeten op "stil" staan in de spelersruimte.





- Kledij dames, heren:

Polo met korte mouwen (geen T-shirt), zonder publiciteit, eventueel bedrukking op de linkermouw (letters van 1,5cm hoogte) van de naam van de club. Elke club voorziet polo's voor zijn atleten in dezelfde kleur.

Geklede broek, trainings- of joggingsbroek (niet toegestaan zijn broeken in allerlei kleuren van jeansstof en leggings). Driekwartbroek is toegelaten voor vrouwen.

Het dragen van bowlingschoenen is verplicht. Orthopedische schoenen kunnen mits goedkeuring van de manager toegelaten worden.

Het dragen van hoofddeksels is niet toegelaten uitgenomen veiligheidshelmen.

Het dragen van een bowlinghandschoen is toegelaten.

Atleten die niet in orde zijn met hun kledij, mogen deelnemen, maar krijgen een "0" score voor de game(s) waarin ze niet in orde zijn.

Deze kledij wordt gedragen tijdens de wedstrijden en de medaille-uitreiking.





HOOFDSTUK 2: SPELREGLEMENT

Artikel 1

Een bowlinggame bestaat uit 10 frames. Iedere speler werpt 2 ballen bij de eerste negen frames, behalve wanneer hij een "strike" werpt (in dat geval is één bal voldoende). Een speler die een "spare" werpt in de 10^{de} frame, gooit een extra bal op dezelfde baan, de speler die een "strike" lukt in de 10^{de} frame, werpt 2 extra ballen.

Artikel 2

Een bal is geldig geworpen wanneer hij uit de hand van de speler gaat, en voorbij de foutlijn op de baan belandt.

Artikel 3

Een "strike" telt wanneer een speler met een regelmatige worp, de 10 kegels omverwerpt met de eerste bal van die frame. De puntentelling gebeurt pas wanneer de speler zijn 2 volgende ballen geworpen heeft.

Bv.: Het aantal punten voor een "strike" die gevolgd wordt door een "spare" bedraagt 20.

Artikel 4

Een speler die 2 opeenvolgende "strikes" lukt, bekommt een "dubbele". De punten voor de eerste "strike" bedragen 20, vermeerderd met het aantal kegels dat met de eerste bal van de volgende frame (na de "double") neergehaald worden.

Artikel 5

Een speler die 3 opeenvolgende "strikes" lukt, krijgt 30 kegels voor de frame waarin de eerste "strike" genoteerd werd.





Artikel 6

Een speler die, in een willekeurige frame, erin slaagt om met zijn tweede bal de overblijvende kegels omver te gooien, lukt een "spare"; de puntentelling gebeurt pas wanneer de speler zijn eerste bal van de volgende frame gegooid heeft.

Het aantal kegels van een "spare" bedraagt 10, vermeerderd met het aantal kegels dat omvergegooid werd bij de volgende bal. Wanneer een "spare" lukt in de 10^{de} frame, wordt in die frame een derde bal toegekend.

Artikel 7

Wanneer een speler er niet in slaagt om na 2 worpen de 10 kegels neer te halen, (op voorwaarde dat de rechtstaande kegels geen "split" vormen na de eerste bal,) is dit een "misser". De puntentelling na een "misser" wordt onmiddellijk na de tweede worp gedaan.

Artikel 8

Een split is een groepering kegels die recht blijven staan na een regelmatige eerste worp, op voorwaarde dat kegel 1 omvergegooid werd en:

- a) dat minstens één kegel omvergegooid werd tussen 2 of meer kegels die bleven rechtstaan;
- b) dat minstens één kegel omvergegooid werd voor 2 of meer kegels die bleven rechtstaan.

Artikel 9

Tijdens de Nationale Special Olympics Spelen wordt er op Europese wijze gespeeld: alle worpen op één en dezelfde baan.





Artikel 10

Iedere speler gooit zijn extra ballen alvorens de volgende speler zijn laatste frame begint.

Artikel 11

De speler die het hoogste aantal kegels behaald heeft, wordt winnaar. Bij gelijkstand wordt de speler die het kleinste verschil liet noteren tussen het hoogste en het laagste spel, winnaar.

Indien ook dit geen verschil geeft, wordt de speler die het hoogste aantal "strikes", extra ballen inbegrepen, gerealiseerd heeft, winnaar.

Indien ook dit geen verschil geeft, wordt de speler die het hoogste aantal "spares" - extra worpen en 10^{de} frame inbegrepen - gerealiseerd heeft, winnaar.

Artikel 12

Elke bal die een speler gooit, telt tenzij hij dood verklaard wordt. De kegels moeten teruggezet worden nadat de reden van doodverklaring niet meer bestaat.

- a) kegels die door andere kegels omvergegooid worden, of die vallen door kegels die van de zij- of achterkant terugspringen, worden als omvergegooid beschouwd.
- b) Iedere speler moet nagaan of alle kegels juist geplaatst zijn, hij moet erop aandringen dat elke slecht geplaatste kegel op zijn plaats gezet wordt alvorens hij de bal gooit, niets zeggen betekent dat de plaatsing voldoet.





Artikel 13

De bal telt als geldig geworpen, doch de omvergeworpen kegels worden niet bijgeteld bij de volgende feiten:

- a) Wanneer de kegels omvergegooid of verplaatst worden door een bal die de baan verlaten heeft voordat hij de kegels raakt.
- b) Wanneer een bal terugspringt van het achterste stootblok.
- c) Een rechtstaande kegel die valt bij het verwijderen van een omgegooide kegel, telt niet en moet worden teruggeplaatst waar hij stond voordat de bal gegooid werd.
- d) Kegels die van de baan gegooid worden, terug botsen op de baan en daar blijven rechtstaan worden als rechtstaande kegels beschouwd.
- e) Wanneer bij het gooien een fout begaan wordt, zullen de omvergegooide kegels niet tellen.

Artikel 14

Elke bal telt als geldig geworpen tenzij hij dood verklaard wordt voor volgende redenen:

- a) Wanneer men onmiddellijk nadat de speler gegooid heeft, bemerkt dat één of meerdere kegels ontbreken.
- b) Wanneer een speler op een verkeerde baan speelt, of niet aan de beurt is.
- c) Wanneer sommige kegels, waarop gemikt wordt, op één of andere manier verplaatst of omgegooid worden, nadat de speler geworpen heeft en voordat de bal de kegels raakt.
- d) Wanneer de bal van de speler een willekeurig, vreemd voorwerp raakt.

Artikel 15

Alleen kegels die bij een regelmatige worp werkelijk omvergegooid werden of helemaal van de baan verplaatst werden, tellen. Iedere frame moet volgens de regels beëindigd worden.





Artikel 16

Bowlingballen die door de speler gemerkt werden, worden als persoonlijk bezit beschouwd. Het is de andere spelers verboden deze ballen zonder toelating van de speler te gebruiken.

Artikel 17

Wanneer een deel van het lichaam van de speler over de foutlijn gaat en de baan of een gedeelte van het toebereid raakt, tijdens of na een regelmatige worp is dit FOUT alhoewel de bal als geworpen geteld wordt en de kegels niet tellen. De fout mag gemeld worden tot op het ogenblik dat deze of een andere speler op de baan staat om een volgende worp uit te voeren.

Artikel 18

Een speler die vrijwillig een fout begaat om er vb. voordeel uit te halen, wordt bestraft met een nul quota voor die frame.

Artikel 19

Wanneer een fout begaan wordt met de eerste bal, telt de bal als gespeeld, doch de omgegooide kegels tellen niet.

- Wanneer een speler een fout begaat bij de eerste bal van een frame, worden alle omvergegooide kegels van de tweede bal geteld, er wordt 'spare' gerekend.
- Wanneer minder dan 10 kegels neergehaald worden met de tweede bal (fout begaan bij eerste bal), wordt het een 'misser'.
- Wanneer een speler een fout begaat bij de tweede bal, wordt alleen het aantal kegels bijgeteld dat hij neerhaalde bij zijn eerste worp, op voorwaarde dat bij deze worp geen fout begaan werd.
- Wanneer een speler een fout begaat bij de eerste bal van de tiende frame, en hij de tien kegels neerhaalt met een tweede bal, gooit bij een derde bal, en wordt er een 'spare' toegekend vermeerderd met het aantal neergehaalde kegels van de derde bal.





- Wanneer een speler een fout begaat bij de derde bal van de tiende frame, tellen alleen de kegels die met de twee eerste ballen neergehaald werden.

Artikel 20

Niemand mag enig teken maken op de baan, of mag om op het even welk deel van de baan om het even welke stof aanbrengen die ze kan beschadigen, vervormen of in een zodanige staat brengen dat het de andere spelers zou beletten normaal te spelen.

Artikel 21: "SLOW BOWLING"

De spelers die aanstalten maken om de 'aanloopzone' te betreden hebben de volgende rechten en plichten:

- a) hebben voorrang op de speler die op de aangrenzende linkerbaan speelt.
- b) moeten voorrang verlenen aan iedere speler die aanstalten maakt om de 'aanloopzone' te betreden of die op de aangrenzende rechterbaan wil spelen.
- c) de spelers moeten speelklaar zijn en mogen het spel niet vertragen bij het betreden van de 'aanloopzone'. Ze moeten spelen als het hun beurt is en de linker en rechter naast elkaar liggende banen vrij zijn.
- d) een speler die inbreuk maakt op de 'slow bowling' regels krijgt van de official een verwittiging: een witte kaart (geen penalty) voor een eerste verwittiging, een gele kaart (geen penalty), een rode kaart voor een derde inbreuk die begaan werd in hetzelfde blok. Een rode kaart annuleert alle punten van die frame. Men spreekt van 'slow bowling' indien er tussen het nemen van de bal en het lanceren van de bal meer dan 30 seconden zit.

NOTE: ~~Onder een 'blok van spelen' wordt verstaan:~~

~~—————"Een serie van games die een eenheid vormen tijdens een competitie."~~





Artikel 22: “rolstoel atleten en atleten die een ramp als hulpmiddel gebruiken”

Rolstoel atleten kunnen toegelaten worden aan de bowlingcompetitie, indien de volledige infrastructuur van de bowlingcenter het toelaat; dus jaarlijks te bepalen.

Het volgende moet voor de rolstoelgebruikers toegankelijk zijn:

- 1- ingang van de center, tot de spelersruimte, tot de aanloopzone, tot de toiletten, tot de kleedkamers en het restaurant.
- 2- plaats voor rolstoelen in de spelersruimte.

Het aantal deelnemers kan jaarlijks herzien worden naargelang de infrastructuur van de bowlingcenter.

Baanindeling: per shift zullen er maximum drie atleten met rolstoel en/of atleten die een ramp als hulpmiddel gebruiken per baan, met een maximum van twee banen, toegelaten worden. Dit is een totaal van 12 atleten.

Op deze banen worden geen andere atleten opgesteld om geen vertraging in de shiften op te lopen. Voor iedere rolstoel - of atleet die een ramp als hulpmiddel gebruiken, dient één coach of één begeleider voorzien te worden.

De ramp moet een minimum hoogte hebben van 61 cm en mag niet hoger zijn dan 71 cm. De breedte is tussen de 61 en 63 cm. De totale lengte van de ramp mag niet langer zijn dan 1,37 m. Het organiserend comité mag de ramp goed – of afkeuren. Indien de ramp niet voldoet aan de voornoemde afmetingen, moet Special Olympics Belgium gecontacteerd worden vóór de Spelen voor goedkeuring.

Indien nodig kan een lid van de organisatie de ramp plaatsen maar dan wel met de rug naar de kegels gekeerd. De atleet geeft instructies over de juiste plaatsing van de ramp. De atleet moet zelf met een of beide handen of armen de bal lanceren.

Alle andere hulpmiddelen zijn niet toegelaten.

Rolstoel atleten en atleten die een ramp als hulpmiddel gebruiken, worden samen ingedeeld in een apart klassement. Dit kan een gemengd klassement met dames en heren zijn.





Artikel 23: dubbels

Bij dubbels vormen 2 atleten een team (gemengd of niet). Ze spelen op dezelfde baan elk hun game.

De series worden opgemaakt onafhankelijk van de compositie van het team.

De score van ieder team wordt opgemaakt door de games op te tellen van beide atleten. Het klassement van elke serie is op basis van deze score opgesteld.

Bij een tekort aan teams om homogene reeksen op te stellen zal er gebruik gemaakt worden van een bonus-systeem om zo de kansen van elk team in iedere reeks min of meer gelijk te houden.

Het bonus-systeem werkt als volgt:

Bij iedere atleet wordt er per game een aantal bonuspunten bijgerekend. Het aantal bonuspunten is afhankelijk van de doorgegeven gemiddelde score van de atleet. Deze score trekt men af van 180. 70% van dat getal is het aantal bonuspunten dat er bij ieder game wordt bijgeteld. Er kunnen maximaal 80 bonuspunten worden toegekend.

Vb.: Een speler heeft een gemiddelde score doorgegeven van 100 punten. Bij ieder game zal bij het resultaat 56 bonuspunten worden bijgerekend.

($180-100= 80$ / 70% van $80 = 56$)

