

Special Olympics Sportregeln©

Bowling

(Stand 04/2022)



Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Publikation auf eine geschlechtsneutrale Differenzierung verzichtet. Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung grundsätzlich für alle Geschlechter. Die verkürzte Sprachform hat nur redaktionelle Gründe und beinhaltet keine Wertung.

Premium Partner

ABB

WÜRTH



Inhalt

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



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 „Federation Internationale des Quilleurs (FIQ)“ sowie die Regeln der „World Tenpin Bowling Association (WTBA)“ für Bowling Wettbewerbe erstellt. Diese sind unter <http://www.wtba.ws/> zu finden. Die Regeln der FIQ, WTBA 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.

2 Offizielle Wettbewerbe

Die Bandbreite der Wettbewerbe soll allen Athleten mit unterschiedlichen Fähigkeiten die Möglichkeit einer Teilnahme an Special Olympics Wettbewerben ermöglichen. Trainer 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 Der Athlet bringt die Rampe ohne Unterstützung in Position

2.1.2.2 Der Athlet bringt den Ball mit Unterstützung auf die Rampe und stößt den Ball die Rampe runter Richtung Ziel. Ein Helfer muss die Pins die ganze Zeit im Rücken haben.

2.1.2.3 Hierbei darf ein Bowler drei Frames hintereinander bowlen.

2.1.3 Bowling mit Rampe und Unterstützung

2.1.3.1 Ein Helfer darf die Rampe in Richtung der Pins in Position bringen, muss jedoch die Pins die ganze Zeit im Rücken haben.

2.1.3.2 Hierbei darf ein Bowler drei Frames hintereinander bowlen.



2.2 Doppelwettbewerbe

- 2.2.1 Männer
- 2.2.2 Frauen
- 2.2.3 Mixed
- 2.2.4 Unified Sports® Männer
- 2.2.5 Unified Sports® Frauen
- 2.2.6 Unified Sports® Mixed

2.3 Teamwettbewerbe

- 2.3.1 Männer (vier männliche Bowler)
- 2.3.2 Frauen (vier weibliche Bowler)
- 2.3.3 Mixed (zwei männliche und zwei weibliche Bowler)
- 2.3.4 Unified Sports® Männer (zwei männliche Athleten und zwei männliche Partner)
- 2.3.5 Unified Sports® Frauen (zwei weibliche Athleten und zwei weibliche Partner)
- 2.3.6 Unified Sports® Mixed (zwei männliche/weibliche Athleten und zwei männliche/weibliche Partner)



3 Ausrüstung

- 3.1 Bowling Bälle
 - 3.1.1 Die Bälle müssen auf der „Approved Bowling Balls“ Liste stehen.
<http://www.bowl.com/>
- 3.2 Hilfsmittel zur Haltung des Balles
 - 3.2.1 Ein Spieler darf spezielle Ausrüstung benutzen um den Ball besser halten und spielen zu können, wenn dieser trotz dessen hauptsächlich mit der Hand gespielt wird.
 - 3.2.2 Das Hilfsmittel darf kein mechanisches Gerät sein, welches auf den Ball einwirkt, es sei denn dieses wurde durch Offizielle von Special Olympics Deutschland genehmigt.
- 3.3 Bowling Schuhe
 - 3.3.1 Müssen während des Bowlens zur Sicherheit der Athleten getragen werden.
 - 3.3.2 Bowling Schuhe sind mit einer speziellen Sohle versehen, sodass Bowler kurz vor dem Spielen des Balles gleiten können.
 - 3.3.3 Die Sohle des Schuhs muss sauber und trocken gehalten werden.
 - 3.3.4 Bowling Schuhe des Bowling Centers dürfen auch getragen werden.
- 3.4 Bowling Rampe
 - 3.4.1 Werden von Athleten genutzt, die nicht die physischen Voraussetzungen haben, um den Ball mit den Händen zu spielen.
 - 3.4.2 Rampen bestehen aus zwei Metalteilen. Die Höhe beträgt minimal 60 cm und maximal 71 cm.
 - 3.4.3 Bowling Rampen und andere Hilfsmittel dürfen mit der Erlaubnis des Wettbewerbs-Komitees eingesetzt werden.
 - 3.4.4 Es kann eine eigene Gruppe für Bowler mit Rampe in einem Wettbewerb geschaffen werden.
 - 3.4.5 Alle weiteren Regeln gelten auch für Athleten, die eine Rampe nutzen.
- 3.5 Athleten Kleidung
 - 3.5.1 Die Kleidung muss ordentlich und sauber sein.
 - 3.5.2 Die Oberteile müssen kurzärmelig und mit Kragen sein.
 - 3.5.3 Es dürfen keine Sport-shorts getragen werden.
 - 3.5.4 Alle Athleten müssen Bowling Schuhe tragen
 - 3.5.5 Socken sind verpflichtend zu tragen.



4 Wettbewerbsregeln

4.1 Turniere

4.1.1 Bei Turnieren dürfen Turnierdirektoren/Veranstalter zwischen scratch und handicap Turniermodi auswählen. In beiden Fällen müssen das Standard-Regelwerk der FIQ (WTBA) berücksichtigt werden.

In Deutschland wird ausschließlich der scratch Turnier Modus angeboten.

4.1.2 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.

4.1.3 In einem handicap Turnier setzt sich der finale Score aus den insgesamt gefallen Pins und dem handicap des bowlers (addiert) zusammen (**findet in Deutschland keine Anwendung**).

4.2 Scratch Turnierregeln

4.2.1 In einem scratch Turnier werden die Athleten anhand ihrer angegebenen Durchschnittsleistungen in eine Division eingeteilt. Ein Punkteschnitt eines Athleten wird durch folgende Rechnung ermittelt. Gesamte Anzahl an umgeworfenen Pins **geteilt durch** die Anzahl der gebowlten Spiele.

4.2.2 Wenn Athleten in keiner geregelten Liga teilnehmen, kann ihr Punkteschnitt auch durch Trainingsspiele determiniert werden. Hier werden mindestens die letzten 15 gebowlten Spiele einbezogen.

4.2.3 Durchschnitt/Meldescore

4.2.3.1 Der scratch Durchschnitt/Meldescore wird verwendet um die Fähigkeiten der Athleten für die Klassifizierung zu verwenden und basiert auf folgendem Vorgehen.

4.2.3.1.1 Bowler verwenden den höchsten Durchschnitt der letzten 15 aufgezeichneten Spiele.

4.2.3.1.2 Bowler mit mehr als 15 Spielen in einer Liga geben den Liga-Durschnitt an.

4.2.3.1.3 Bowler ohne aufgezeichnete Spiele oder Liga-Teilnahmen geben den Durchschnitt der letzte 15 Trainingsspiele an.

4.3 Handicap Turnier Regeln

Wird in Deutschland nicht angeboten. Nähere Informationen finden sich im [SOI Regelwerk](#).



4.4 Das Spiel

4.4.1 Ein Spiel besteht aus 10 frames. Ein Spieler spielt zwei Bälle in jedem der ersten 9 frames, es sei denn er/sie wirft ein strike. Im zehnten frame, werden 3 Bälle gespielt, wenn ein strike oder ein spare geworfen wird. Jeder frame muss von jedem Spieler in der vorgegebenen Reihenfolge gespielt werden.

4.4.2 Ein Spiel kann auf zwei Bahnen (nebeneinander) gespielt werden. Mitglieder der spielenden Mannschaften 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.

4.5 Fouls

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

4.5.2 Wenn ein Spieler absichtlich ein Foul begeht, um davon zu profitieren, bekommt der Spieler für diesen frame keine Punkte und darf in diesem frame keinen weiteren Ball spielen.

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

4.5.4 Ein Foul wird dann als solches gewertet und registriert, wenn trotz „nicht-Meldung“ der Foullinie (elektronisch), die Kapitäne, einer oder mehrere der gegnerischen Spieler, ein Punktzähler oder Turnieroffizieller das Foul bemerken

4.5.5 Ein „Foul Richter“ kann von einem Turnirdirektor herangezogen werden, sofern dies als notwendig erachtet wird.

4.6 Ungültiger Ball

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

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

4.6.1.2 Wenn ein Spieler auf der falschen Bahn oder in der falschen Stelle der Wurfreihenfolge spielt.

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

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



- 4.7 Auf der falschen Bahn bowlen
 - 4.7.1 Es liegt ein „ungültiger Ball“ vor, wenn ein Spieler auf der falschen Bahn bowlen und werden der Ball wird erneut auf der korrekten Bahn gespielt.
 - 4.7.2 Gleiches gilt wenn von beiden Teams ein Spieler auf der falschen Bahn spielt.
 - 4.7.3 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.
- 4.8 Illegaler Pinfall
 - 4.8.1 Wenn eine der folgenden Situationen auftritt, zählt der Wurf, jedoch nicht die gefallenen Pins:
 - 4.8.1.1 Ein Ball verlässt die Bahn bevor er die Pins erreicht
 - 4.8.1.2 Ein Ball springt von einer äußeren Bande zurück
 - 4.8.1.3 Ein Pin springt von einem Körperteil eines menschlichen „Pinsetters“ ab.
 - 4.8.1.4 Ein Pin wird vom mechanischen „Pinsetting Gerät“ berührt.
 - 4.8.1.5 Ein Pin wird von einem menschlichen „Pinsetter“ umeworfen.
 - 4.8.1.6 Der Spieler begeht ein Foul.
- 4.9 Scoring Abläufe und Terminologie
 - 4.9.1 Punkte Zählen
 - 4.9.1.1 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.
 - 4.9.1.2 Außer wenn ein Strike gebowlt wurde, werden die umgeworfenen Pins des ersten Wurfes und des zweiten Wurfes aufgenommen. Wenn kein Pin gefallen ist, wird diese mit einem (-) vermerkt.
 - 4.9.2 Strike
 - 4.9.2.1 Es wird ein Strike gebowlt, wenn alle 10 Pins mit dem ersten Wurf eines Frame umgeworfen werden.
 - 4.9.2.2 Das wird mit einem (X) im Frame vermerkt.
 - 4.9.2.3 Für einen Strike gibt es 10 Punkte plus die Anzahl an Pins die in den nächsten beiden Würfen umgeworfen werden.



- 4.9.3 Double
 - 4.9.3.1 Zwei Strikes hintereinander sind ein double.
 - 4.9.3.2 Die Punktzahl für den ersten Strike sind 20 Punkte plus die Anzahl der gefallen Pins im ersten Wurf nach dem zweiten Strike.
- 4.9.4 Triple or Turkey
 - 4.9.4.1 Drei aufeinander folgende Strikes sind ein Tripple. Die Punktzahl für den ersten Strike ist 30.
 - 4.9.4.2 Um die maximale Anzahl an Punkten zu erreichen muss ein Spieler 12 Strikes hintereinander spielen.
- 4.9.5 Spare
 - 4.9.5.1 Ein Spare bedeutet, dass Pins die beim ersten Wurf eines Frames nicht umgeworfen wurden im zweiten Wurf fallen.
 - 4.9.5.2 Ein Spare wird markiert als (/).
 - 4.9.5.3 Die Punktzahl eines Spare ist 10 plus die gefallen Pins des nächsten Wurfs.
- 4.9.6 Open
 - 4.9.6.1 Open ist ein Frame in dem ein Spieler nach beiden Würfeln es nicht geschafft hat alle 10 Pins umzuwerfen.
- 4.9.7 Fehler beim Scoring
 - 4.9.7.1 Fehler beim Scoring bzw. bei der Zusammenrechnung von Punkten, müssen, sobald es einem Offiziellen des Turniers auffällt korrigiert werden.
 - 4.9.7.2 Hinterfragungswürdige Fehler werden von einem dafür vorgesehenen Turnier Offiziellen entschieden.
- 4.10 Protest
 - 4.10.1.1 Das Zeitlimit für Proteste bezüglich Punkt-/Rechnungsfehlern ist eine Stunde nach Ende des Spielblocks, jedoch vor der Siegerehrung oder der nächsten Spielrunde.
 - 4.10.1.2 Jeder Protest muss ein spezifisches Anliegen haben und darf nicht verwendet werden, um einen anderen Regelbruch zu verdecken.
- 4.11 Coaching
 - 4.11.1.1 „Coaching“ ist erlaubt solange der Trainer in dem dafür vorgesehenen Bereich agiert.
 - 4.11.1.2 Es ist nur ein Coach pro Team erlaubt.
 - 4.11.1.3 Athleten dürfen zu ihren Trainern gehen, jedoch dürfen sie nicht das gesamte Areal verlassen und den Spielablauf verzögern.



5 Abwesende oder aussteigende Bowler

5.1 Abwesende Bowler

5.1.1 Doppel

5.1.1.1 Zu einem Doppel müssen in jedem Fall zwei Bowler antreten.

5.1.1.2 Wenn einer der beiden Doppelspieler nicht antreten kann, muss das Doppel aufgeben.

5.1.2 Team

5.1.2.1 Zu einem Teamwettbewerb müssen vier Spieler antreten.

5.1.2.2 Wenn ein Spieler nicht antreten kann, muss das Team aufgeben und kann nicht an dem Turnier teilnehmen.

5.2 Aussteigende Bowler

5.2.1 Bowler 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.

5.2.2 Bowler die weniger als drei frames bowlen bekommen einen score von 0 und können keine Medaillen oder Preise gewinnen.