



Special Olympics Sportregeln ©

Bowling

(2017)



Premium Partner





Inhalt

Abschnitt A – Offizielle Wettbewerbe 3

Abschnitt B – Wettbewerbsregeln 4

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.



Abschnitt A – Offizielle Wettbewerbe

Nachfolgend werden die offiziellen, bei Special Olympics vorhandenen Wettbewerbe aufgelistet.

Es ist vorgesehen, Wettbewerbsmöglichkeiten für alle Athleten aller Leistungsklassen anzubieten. Die einzelnen Programme legen die angebotenen Wettbewerbe fest, und falls nötig, Richtlinien zur Durchführung dieser Wettbewerbe. Die Trainer sind für das Angebot sowohl des Trainings als auch des Wettbewerbs gemäß der Fähigkeiten und Interessen jedes einzelnen Athleten verantwortlich.

Einzelwettbewerbe

1. Einzel
2. Bowling mit Rampe ohne Unterstützung
 - a. Der Athlet bringt die Rampe ohne Unterstützung in Position
 - b. 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.
3. Ein Bowler darf bis zu dreimal hintereinander bowlen.
 - a. Bowling mit Rampe mit Unterstützung
 - b. Ein Helfer darf die Rampe in Richtung der Pins in Position bringen, muss jedoch die Pins die ganze Zeit im Rücken haben und...

Doppelwettbewerbe

1. Männer
2. Frauen
3. Mixed
4. Unified Sports® Männer
5. Unified Sports® Frauen
6. Unified Sports® Mixed



Mannschaftswettbewerbe

1. Männer (vier männliche Bowler)
2. Frauen (vier weibliche Bowler)
3. Mixed (zwei männliche und zwei weibliche Bowler)
4. Unified Sports® Männer (zwei männliche Athleten und zwei männliche Partner)
5. Unified Sports® Frauen (zwei weibliche Athleten und zwei weibliche Partner)
6. Unified Sportsv Mixed (zwei männliche/weibliche Athleten und zwei männliche/weibliche Partner)

Abschnitt B – Wettbewerbsregeln

Modifikationen

1. Rampen und andere Hilfsgeräte dürfen mit Zustimmung des Special Olympics Komitees für Bowlingwettbewerbe verwendet werden.
2. Teilnehmer, die Rampen benutzen, dürfen im Einzelwettbewerb in einer gesonderten Klasse antreten. Innerhalb einer Rampen-Bowling Division kann der Spieler in zwei Kategorien antreten:

i. Bowling mit Rampe ohne Unterstützung

Regeln:

1. Der Spieler richtet die Rampe ohne Hilfestellung von außen ein.
2. Der Spieler platziert den Ball auf der Rampe, wobei ihm eine Hilfestellung gegeben werden darf, und rollt den Ball die Rampe hinunter in Richtung Pindeck. Der Helfer darf den Spieler führen oder ihm Richtungsanweisungen geben, er darf ihn aber nicht beim Vorwärtsstoßen des Balles helfen oder unterstützen.

ii. Bowling mit Rampe mit Unterstützung

Regeln:

1. Ein Assistent (Betreuer, Trainer oder Helfer, der vor Veranstaltungsbeginn als solcher beim ORGA-Team angemeldet wurde) darf die Rampe positionieren. Hierbei muss er jedoch immer



mit dem Rücken zu den Pins stehen und die Ausrichtung der Rampe erfolgt ausschließlich nach Anweisung des Athleten (mündlich oder per Zeichen).

2. Der Assistent darf den Ball auf der Rampe platzieren. Der Athlet rollt den Ball selbstständig die Rampe hinunter in Richtung Pindeck. Der Assistent darf den Spieler führen oder ihm Richtungsanweisungen geben. Er darf ihn aber nicht beim Vorwärtstoßen des Balls helfen oder unterstützen.
3. Sollte ein Athlet nicht in der Lage sein, Anweisungen (wie oben beschrieben) zu geben oder den Ball selbstständig zu spielen, kann dieser Athlet nicht an dieser Wettbewerbsform teilnehmen.

Allgemeine Bestimmungen

1. Die Einteilung in Leistungsstufen erfolgt aufgrund eines bestimmten Durchschnitts wie folgt:
 - a. Spieler mit einem vom offiziellen Verband anerkannten Durchschnitt werden aufgrund des letzten eingetragenen höchsten Wertes eingestuft plus den drei Klassifizierungsspielen.
 - b. Verbandsspieler, die mehr als 15 Wettbewerbe in der Liga spielen, werden aufgrund ihres Ligadurchschnitts eingestuft plus den drei Klassifizierungsspielen.
 - c. Der Durchschnittswert aller anderen Spieler ergibt sich aus den letzten 15 (Trainings-)Spielen plus den drei Klassifizierungsspielen.

Beispiel:

Ein Athlet bowlt 15 Spiele. Die Summe dieser 15 Spiele beträgt 1.200 Punkte. Daraus ergibt sich ein Durchschnitt von 80 Punkten ($1.200 : 15 = 80$). Wenn der Athlet in den drei Klassifizierungsspielen 321 Punkte bowlt, liegt sein Durchschnitt bei 107 Punkten. Nun wird das neue Ergebnis von 321 zu dem eingereichten Ergebnis von 1.200 addiert. Daraus ergibt sich für den Athleten der neue Wettbewerbsdurchschnitt von 84,5 Punkten ($1521 : 18 = 84,5$).



- d. In Doppel- und Mannschaftswettbewerben, werden die Ergebnisse der Einzelspieler addiert, um den Gesamtdurchschnitt des Teams zu bestimmen. Bowler, die nicht antreten erhalten eine „Null-Wertung“ für den Wettbewerb. Bowler, die mindestens 3 Frames vollenden und nicht weiterspielen können, erhalten ein Zehntel ihres Durchschnitts pro verbleibenden Frame für die Wettbewerbswertung.

Zusatz-Vermerk für Special Olympics Deutschland Veranstaltungen:

Wettbewerbsregeln

1. Jeder Athlet spielt drei Spiele in der Klassifikation und drei Spiele im Finale seiner jeweiligen Disziplin (Einzel, Doppel, Mannschaft).
2. Die Ergebniswerte zwischen Klassifikation und Finale dürfen 15% nicht überschreiten.
3. Ein Spiel besteht aus 10 Frames (Durchgänge). In jedem Frame gibt es maximal zwei Würfe, ausgenommen ist der 10. Frame mit maximal drei.
4. Nur Offizielle und Athleten dürfen sich im Bahnbereich aufhalten.
5. Rampenbowler, die Hilfe benötigen, dürfen von einem Assistenten auf die Bahn begleitet werden. Dieser Assistent muss der Wettbewerbsleitung vor Wettbewerbsbeginn benannt werden.
6. Coaching ist nur erlaubt, solange der Coach / Head Coach in der dafür vorgesehenen Coaching – Zone bleibt. Coaching im Frame ist untersagt. Die Athleten dürfen zu ihrem Coach gehen, sie dürfen zu diesem Zweck aber nicht ihr Spiel unterbrechen oder die Coaching – Zone verlassen.
7. Die Athleten dürfen die Foullinie nicht übertreten, sonst erfolgt keine Punktwertung für diesen Wurf.
8. Der Ball darf die Foullinie ebenfalls nicht berühren, er muss über die Linie hinweg auf die Bahn gebracht werden.

Das Punktesystem

1. Wirft ein Spieler einen „Strike“ (x) ,d.h. alle 10 Pins werden mit dem ersten Wurf eines „Frames“ abgeräumt, bekommt er 10 Punkte plus die Anzahl der Pins, die mit den nächsten beiden Kugeln getroffen werden.



2. Wirft ein Spieler einen „Spare“ (/), d.h. alle 10 Pins werden mit 2 Würfeln innerhalb eines „Frames“ abgeräumt, bekommt er 10 Punkte plus die Anzahl der Pins, die mit dem ersten Wurf des folgenden „Frames“ getroffen werden
3. Werden die 10 Pins innerhalb eines „Frames“ nicht mit 2 Würfeln abgeräumt, so zählen nur die jeweils getroffenen Pins.
4. Wirft ein Spieler im zehnten „Frame“ einen „Spare“, darf er noch einen weiteren Wurf machen, wirft er einen „Strike“, erhält er zwei weitere Würfe. Die gefallen Pins zählen jedoch nur noch einfach!
5. Die Summe der Punkte aus den 10 gespielten „Frames“, bildet das Endergebnis eines Durchgangs.

Kleidung / Ausrüstung

1. Die Kleidung sollte ordentlich und sauber sein.
2. Die Spieler tragen Bowlingshirts mit Kragen (Poloshirt), sowie lange oder knielange Sporthosen. Dazu zählen Trainings- und Tuchhosen aber nicht Jeans oder Bermudashorts. Damen dürfen auch Röcke tragen.
3. Alle Athleten müssen Bowlingschuhe tragen.
4. Athleten, die eine Rampe benutzen, müssen ihre eigene Bowlingrampe mitbringen.
5. Eigene Bälle müssen gelistet und zugelassen sein.

Unified Sports Wettbewerbe

1. Unified Doppel und Unified Teams bestehen aus einer gleichen Anzahl von Sportlern und Partnern (1+1 oder 2+2).
2. Das Endergebnis einer Unified Mannschaft ergibt sich aus der Summe der Ergebnisse der einzelnen Mannschaftsmitglieder.
3. Die Spieler einer Unified Mannschaft können selbst entscheiden, in welcher Abfolge sie spielen wollen. Diese ist zuvor festzulegen und zu melden.