



# Bowlen

## Sportreglement 2020

**Special  
Olympics**  
Nederland





# Inhoud

1.	Officiële reglementen .....	3
2.	Officiële onderdelen.....	3
2.1	Individueel.....	3
2.2	Dubbel .....	3
2.3	Team Bowling.....	3
3.	Materiaal.....	4
3.1	Bowling Ballen.....	4
3.2	Speciale hulpmiddelen om de bal vast te houden.....	4
3.3	Bowling schoenen.....	4
3.4	Bowlingbal helling (ramps) .....	4
3.5	Wedstrijdkleding .....	5
4.	Wedstrijdreglement.....	5
4.1	Algemene regels .....	5
4.2	Scratch toernooi.....	5
4.3.	Handicap en toernooi regels.....	5
4.4.	De game .....	6
4.5.	Overschrijding van de foutlijn .....	6
4.6.	Ongeldige worp .....	6
4.7	Bowling op verkeerde baan.....	7
4.8	Ongeldige Pinfall .....	7
4.9	Score procedures en terminologie .....	7
4.10	Protesten .....	8
4.11	Coaching.....	8
5.	Niet starten of stoppen tijdens een wedstrijd .....	9
5.1	Afwezig/niet starten speler .....	9
5.2	Stoppen speler .....	9



## 1. Officiële reglementen

De officiële Special Olympics sportreglementen voor bowlen zijn geldig voor alle Special Olympics wedstrijden. Special Olympics is een internationaal sportprogramma en heeft deze reglementen gebaseerd op basis van de regels van de van de Federation Internationale des Quilleurs (FIQ) en van de World Tenpin Bowling Association (WYBA). Je kunt deze vinden op <http://www.worldtenpinbowling.com>, FIQ, WTBA or National Governing Body (NGB). Bij regionale of nationale evenementen mogen de nationale reglementen voor bowling worden toegepast, tenzij ze in strijd zijn met de Special Olympics sportreglementen voor bowling. In dat geval zijn de officiële Special Olympics sportreglementen voor bowling van kracht.

Doe een beroep op Artikel 1, [https://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/general/Sports-Rules-Article-1-2017.pdf?\\_ga=2.132227532.316525934.1568279111-859348365.1487247740](https://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/general/Sports-Rules-Article-1-2017.pdf?_ga=2.132227532.316525934.1568279111-859348365.1487247740), voor meer informatie m.b.t. gedragscodes, trainingsstandaarden, medische en veiligheidsvereisten, divisioning, prijsuitreikingen, criteria voor doorgroei naar hogere competitie levels en Unified Sports®.

## 2. Officiële onderdelen

Hieronder volgt een lijst van officiële onderdelen die voor Special Olympics beschikbaar zijn. De verscheidenheid aan onderdelen is bedoeld om sporters op elk niveau in staat te stellen het in competitieverband tegen elkaar op te nemen. De Nationale Special Olympics programma's mogen zelf beslissen welke onderdelen ze aanbieden. Coaches zijn verantwoordelijk voor de training en de keuze van onderdelen die de sporter leuk vindt en het beste bij de sporter past.

### 2.1 Individueel

2.1.1 Singles (1 bowler)

2.1.2 Helling bowlen zonder hulp (1 bowler)

2.1.2.1 De sporter plaatst de helling zonder hulp in de juiste positie

2.1.2.2 De sporter plaatst de bal op de helling en duwt de bal van de helling af richting het doel.

2.1.2.3 Een assistent moet altijd met de rug naar de pins staan

2.1.2.4 Het is een bowler toegestaan om 3 frames achter elkaar te spelen.

2.1.3 Helling bowlen met hulp (1 bowler)

2.1.3.1 Een assistent mag de helling plaatsen richting de pins, maar moet altijd met de rug naar de pins staan en richt de helling op advies van de sporter (dit kan zowel verbaal als non verbaal).

2.1.3.2 Het is een bowler toegestaan om 3 frames achter elkaar te spelen.

### 2.2 Dubbel

2.2.1 Heren (2 mannelijke bowlers)

2.2.2 Dames (2 vrouwelijke bowlers)

2.2.3 Mixed dubbels (1 mannelijke bowler en 1 vrouwelijke bowler)

2.2.4 Unified Sports Heren (1 mannelijke bowler en 1 mannelijke Unified partner)

2.2.5 Unified Sports Dames (1 vrouwelijke bowler en 1 vrouwelijke Unified partner)

2.2.6 Unified Sports Mixed (1 mannelijke/vrouwelijke bowler en 1 mannelijke/vrouwelijke Unified partner)

### 2.3 Team Bowling

2.3.1 Heren (4 mannelijke bowlers)

2.3.2 Dames (4 vrouwelijke bowlers)

2.3.3 Mixed (2 mannelijke en 2 vrouwelijke bowlers)



- 2.3.4 Unified Sports Heren (2 mannelijke bowlers en 2 mannelijke Unified partners)
- 2.3.5 Unified Dames (2 vrouwelijke bowlers en 2 vrouwelijke Unified partners)
- 2.3.6 Unified Sports Mixed (2 mannelijke/vrouwelijke bowlers en 2 mannelijke/vrouwelijke Unified partners)

### **3. Materiaal**

#### **3.1 Bowling Ballen**

- 3.1.1 Moeten goedgekeurd zijn en vermeld staan in de lijst "Approved Bowling Balls" van FIQ (WTBA).
- 3.1.2 Als het serienummer van de bal niet meer zichtbaar is mag, om met deze bal tijdens een wedstrijd te gooien, een nieuw serienummer ingegraveerd worden mits de originele naam van de bal en de producent nog zichtbaar.
- 3.1.3 Huisballen mogen gebruikt worden als deze voorkomen op de lijst Approved Bowling Balls.

#### **3.2 Speciale hulpmiddelen om de bal vast te houden**

- 3.2.1 Een speler kan gebruik maken van hulpmiddelen om te helpen bij het vasthouden en werpen van de bal als alternatief voor een hand als deze of een groot deel van deze verloren is door amputatie of andere wijze.
- 3.2.2 Een speler kan, indien toestemming verleend door Special Olympics en elke competitie of wedstrijd waarin de speler deelneemt, gebruik maken van één of beide handen en / of gebruik maken van speciale hulpmiddelen om te helpen bij het vasthouden en werpen van de bal.
- 3.2.3 Het hulpmiddel mag niet bestaan uit bewegende delen die extra kracht of impuls geven aan de bal, tenzij toestemming is verleend door Special Olympics en de toernooi organisatie.

#### **3.3 Bowling schoenen**

- 3.3.1 Tijdens het bowlen moeten de spelers, voor hun veiligheid, gebruik maken van bowlingschoenen.
- 3.3.2 Bowlingschoenen zijn voorzien van speciale zolen die de speler in staat stellen, vlak voor het werpen van de bal, te glijden.
- 3.3.3 De zool van de bowlingschoenen moeten schoon en droog zijn zodat de speler niet blijft plakken op het approach.
- 3.3.4 Spelers mogen gebruik maken van bowlingschoenen beschikbaar gesteld door het bowlinghuis.

#### **3.4 Bowlingbal helling (ramps)**

- 3.4.1 Worden gebruikt als een speler fysiek niet in staat is de bal met een of beide handen te werpen.
- 3.4.2 Een ramp is een uit twee metalen delen bestaand voorwerp, een staander en een helling. De staander heeft een hoogte van minimaal 61 centimeter en maximaal 71 centimeter. De breedte van de stander is ongeveer 62 centimeter. De helling, vanaf de staander tot de eerste bocht is ongeveer 40 centimeter en na de eerste bocht tot aan de bodem ongeveer 137 centimeter
- 3.4.3 Bowling ramps en andere hulpmiddelen kunnen met toestemming van de toernooi organisatie worden gebruikt.
- 3.4.4 Spelers die gebruik maken van een rolhelling kunnen voor het single event in aparte klassen van vaardigheidsniveau ingedeeld worden.
- 3.4.5 Alle overige regels van het wedstrijdreglement zijn van toepassing voor spelers in de rolhelling klassen.





### **3.5 Wedstrijdkleding**

- 3.5.1 Kleding moet net en schoon zijn.
- 3.5.2 Shirts zijn voorzien van korte mouwen en een kraag.
- 3.5.3 De rest van de kleding kan bestaan uit een lange broek of jurk of een trainingsbroek. Vrouwen kunnen ook knielange rokken dragen.
- 3.5.4 Korte sportbroeken zijn niet toegestaan tijdens de competitie.
- 3.5.5 Alle deelnemers moeten bowlingschoenen dragen.
- 3.5.6 Sokken zijn verplicht.

## **4. Wedstrijdreglement**

### **4.1 Algemene regels**

- 4.1.1 Bij toernooien wordt vooraf, door de toernooiorganisatie, bepaald of het toernooi een scratch- of een handicap toernooi wordt. In beide gevallen zullen de regels van de FIQ (WTBA) van toepassing zijn.
- 4.1.2 Bij een scratchtoernooi is de eindscore die score die is behaald over alle games van het betreffende event en/of over alle games van alle daartoe aangewezen events van de gehele wedstrijd.
- 4.1.3 In een handicap toernooi dient de score van het totaal aantal pins en de handicap van de bowler samengevoegd worden.

### **4.2 Scratch toernooi**

- 4.2.1 Bij een scratch toernooi worden de spelers ingedeeld op vaardigheidsniveau op grond van hun aanvangsscore. De spelers aanvangsscore wordt bepaald door het aantal gegooide pins gedeeld door het aantal gegooide games. Bijvoorbeeld: Totaal gegooide pins 1264 gedeeld door 21 gebowlde games = 60 (decimalen vervallen) gemiddeld/aanvangsscore.
- 4.2.2 Als een speler niet deelneemt aan een competitie waaraan een gemiddelde/aanvangsscore ontleend kan worden dan kan het gemiddelde/aanvangsscore bepaald worden uit de 15 meest recent gegooide games tijdens trainingen.
- 4.2.3 Gemiddelde- en aanvangsscore
  - 4.2.3.1 De scratch aanvangsscore, die gebruikt wordt om het vaardigheidsniveau te bepalen, wordt gebaseerd op het volgende onderdelen.
    - 4.2.3.1.1 Bowlers met een officieel vastgesteld gemiddelde (NBF-pasgemiddelde) moeten dit gemiddelde gebruiken.
    - 4.2.3.1.2 Sporters zonder officieel vastgesteld gemiddelde die meer dan 15 games in een officiële league hebben gespeeld, moeten het gemiddelde van die league gebruiken.
    - 4.2.3.1.3 Sporters zonder een officieel vastgesteld gemiddelde en zonder gemiddelde uit een officiële league moeten het gemiddelde over 15 games uit trainingen of een ander evenement gebruiken.

### **4.3. Handicap en toernooi regels**

- 4.3.1. Handicap is een middel om spelers en teams van verschillend vaardigheidsniveau op een zo gelijkwaardig mogelijk niveau tegen elkaar te laten strijden. Bij Special Olympics wordt de handicap normaal bepaald op 100% van het verschil tussen het gemiddelde van de bowler en 200.
- 4.3.2. Bijvoorbeeld: Speler 1 heeft een gemiddelde van 150 en speler 2 een gemiddelde van 100. Speler 2 krijgt een handicap van 100 en speler 1 een handicap van 50. De handicap wordt toegevoegd aan de score per game. De spelers kunnen nu in 1 groep deelnemen aan de wedstrijd.



#### **4.4. De game**

- 4.4.1 Een game bestaat uit 10 frames. De eerste 9 frames bestaan uit maximaal 2 worpen. Wanneer in een van deze frames met een eerste worp een strike wordt gegooid, vervalt de tweede worp van dat frame.
- De eerste worp in elk frame wordt gericht op een volledige en correcte opstelling van 10 pins, terwijl de tweede worp in elk frame gericht wordt op de pins, die na de eerste worp van dat frame zijn blijven staan en/of volgens het reglement behoren te blijven staan.
  - De tiende frame bestaat eveneens uit 2 worpen, behoudens in geval van een strike of spare.
  - Wanneer in het tiende frame een strike wordt gegooid, dan dient onmiddellijk nog 2 worpen extra te worden gedaan. De eerste van deze 2 worpen wordt gericht op een volledige en correcte opstelling van 10 pins, De tweede extra worp wordt gericht op de pins, die na de eerste extra worp zijn blijven staan en/of volgens het reglement behoren te blijven staan. Wordt met de eerste extra worp een strike gegooid, dan wordt ook de tweede worp gericht op een volledige en correcte opstelling van 10 pins.
- 4.4.2 Een game kan in zijn geheel op één banenpaar wordt gespeeld en waarbij na ieder frame van die game door de speler(s) van baan wordt gewisseld, wordt aangeduid als de Amerikaanse speelwijze of Amerikaans systeem. In geval van de Amerikaanse speelwijze dient het tiende frame van een game in zijn geheel, dat wil zeggen inclusief de eventuele extra worp(en), op één baan te worden voltooid.

#### **4.5. Overschrijding van de foutlijn**

- 4.5.1. Er is sprake van een foutlijnoverschrijding, indien een speler zolang de bal in het spel is met enig deel van zijn lichaam en/of met wat zich daarop bevindt de foutlijn aanraakt en/of enig ander onderdeel van de banen, de bowlingaccommodatie of het gebouw aanraakt, dat op de foutlijn ligt of voorbij de foutlijn aan de kant van de pins.
- 4.5.2. Wanneer een speler de foutlijn opzettelijk overschrijdt, tijdens of na de worp dan ontvangt die speler voor het desbetreffende frame een score van 0 (nul) punten en mag hij in dat frame geen enkele worp meer doen.
- 4.5.3. In geval van foutlijnoverschrijding wordt de worp wel geteld maar krijgt de speler geen punten voor de omgegooide pins. Bij die worp. Als de speler nog recht heft op een aanvullende worp dan dienen de omgegooide pins weer opgezet te worden.
- 4.5.4. Een foutlijnoverschrijding worden vastgesteld en genoteerd, ook als de automatische detector of de foutlijnrechter zulks niet heeft aangegeven, wanneer een speler de foutlijn overschrijdt, en dit is duidelijk waargenomen door:
- 4.5.4.1 Beide teamcaptains of door een of meer leden van de teams, of individuele spelers die in een wedstrijd op het zelfde banenpaar tegen elkaar spelen, als waarop de foutlijnoverschrijding wordt begaan.
  - 4.5.4.2 De scorekeeper.
  - 4.5.4.3 Een wedstrijdleader..
- 4.5.5. Indien noodzakelijk, wordt door de wedstrijdleiding een foutlijnrechter aangewezen

#### **4.6. Ongeldige worp**

- 4.6.1. Een worp wordt ongeldig, in de zin van niet gegooid verklaard, wanneer zich een of meer van de volgende omstandigheden voordoen:
- 4.6.1.1 Indien, onmiddellijk nadat een speler een bal heeft gegooid en voordat het veeghek omlaag is, de betreffende speler of een van zijn teamleden wordt gewezen op het feit dat een of meer pins ten onrechte in de opstelling van de pins hebben ontbroken.
  - 4.6.1.2 Wanneer een speler op de verkeerde baan of niet op zijn beurt gooit.
  - 4.6.1.3 Wanneer pins, waarop een speler zijn worp richt, op de een of andere wijze worden bewogen of omgestoten, terwijl de speler met zijn worp bezig is en voordat de bal de pins bereikt.



4.6.1.4 Wanneer de bal van de speler met enig vreemd obstakel in aanraking komt.

#### 4.7 Bowling op verkeerde baan

4.7.1 Wanneer door slechts één speler of wanneer door de eerste spelers van beide teams die op één banenpaar bowlen op de verkeerde baan wordt gebowld, en wanneer deze fout ontdekt wordt, voordat een andere speler op de betreffende baan of banen heeft gebowld, worden de worpen in kwestie ongeldig verklaard en is (zijn) de betreffende speler(s) verplicht op de juiste baan (banen) opnieuw te bowlen.

~~4.7.2 A dead ball shall be called and the player or players required shall re-bowl on the correct lane when one player from each team on the pair of lanes bowls on the wrong lane.~~

4.7.3 Als meer dan één speler van hetzelfde team beurtelings op de verkeerde baan werpt, wordt dat spel zonder aanpassing voltooid. Elke volgende wedstrijd moet op de juiste geplande baan worden gestart.

#### 4.8 Ongeldige Pinfall

4.8.1 In de navolgende omstandigheden is de betreffende worp weliswaar geldig maar is er sprake van omgegooide pins die niet mogen worden geteld:

4.8.1.1 Wanneer één of meer pins worden omgegooid of van hun plaats worden gezet door een bal, die voor het bereiken van die pin of pins de baan heeft verlaten;

4.8.1.2 Indien de bal wordt teruggekaatst van de achterplank.

4.8.1.3 Wanneer één of meer pins worden omgegooid door één of meer andere pins die in aanraking zijn gekomen met het lichaam van de pinopzetter en zijn teruggekaatst;

4.8.1.4 Wanneer een nog overeind staande pin omvalt doordat deze wordt aangeraakt door de mechanische pinopzetter

4.8.1.5 Doordat deze worden aangeraakt door het veeghek en/of door weggeveegde omgevallen pins, dan mag de aldus omgevallen pin niet worden geteld en moet deze zonodig voor de tweede worp van het betreffende frame weer worden opgezet, en wel op de oorspronkelijke plaats in de pinopstelling (voor de eerste worp van de desbetreffende frame).

4.8.1.6 wanneer een nog overeind staande pin omvalt doordat deze wordt aangeraakt door de menselijke pinopzetter

4.8.1.7 Wanneer bij een worp de foutlijn wordt overschreden, mogen de met die worp omgegooide pins niet worden geteld.

4.8.1.8 Wanneer bij een worp de bal in contact komt met een omgevallen pin op de baan of in de goot nog voordat de bal de baan heeft verlaten.

#### 4.9 Score procedures en terminologie

4.9.1 Scores vastleggen

4.9.1.1 Alle gespeelde games tijdens een wedstrijd dienen handmatig of automatisch te worden vastgelegd. Op het scoreformulier dient per worp het omgegooide aantal pins genoteerd te worden dusdanig dat indien nodig per frame gecorrigeerd kan worden.

4.9.1.2 Tenzij een strike is gegooid, wordt het aantal pins, dat met de eerste worp van een frame is omgegooid, voordat de speler zijn tweede worp van dat frame doet, genoteerd in het linker scorevakje van het betreffende frame. Het aantal pins dat met de tweede worp van een frame is omgegooid wordt onmiddellijk daarna genoteerd in het rechter scorevakje van het betreffende frame, terwijl de totaalstand tot en met dat frame eveneens onmiddellijk na die tweede worp wordt ingevuld. Indien in een worp geen enkele pin wordt omgegooid, dan wordt dat in het betreffende framevak genoteerd met het symbool(-).

4.9.2 Strike

4.9.2.1 Er is sprake van een strike, wanneer een speler de volledige en correcte opstelling van 10 pins met een eerste en tevens geldige worp heeft omgegooid.



- 4.9.2.2 Een strike wordt genoteerd door het symbool (X) te plaatsen in het linker scorevakje van het betreffende framevak.
- 4.9.2.3 De met de strike behaalde score is gelijk aan 10 plus het aantal pins, dat door de speler met zijn daaropvolgende 2 worpen wordt omgegooid.
- 4.9.3 Double
  - 4.9.3.1 Twee opeenvolgende strikes is een double.
  - 4.9.3.2 De puntentelling voor de eerste strike is 20 plus het aantal pins dat door de speler met zijn eerste daaropvolgende worp wordt omgegooid.
- 4.9.4 Triple or turkey
  - 4.9.4.1 Drie opeenvolgende strikes is een triple of turkey. De puntentelling voor de eerste strike is 30.
  - 4.9.4.2 Om de maximum score van 300 te bowlen dient de speler 12 opeenvolgende strikes te gooien.
- 4.9.5 Spare
  - 4.9.5.1 Er is sprake van een spare, wanneer een speler met zijn tweede en tevens geldige worp in een frame alle pins omgooit, die na zijn eerste worp zijn blijven staan.
  - 4.9.5.2 Een spare wordt genoteerd door het symbool (/) te plaatsen in het rechter scorevakje van het betreffende framevak.
  - 4.9.5.3 De met een spare behaalde score is gelijk aan 10 plus het aantal pins dat door de speler met zijn eerste daaropvolgende worp wordt omgegooid.
- 4.9.6 Misser
  - 4.9.6.1 Er is sprake van een misser, wanneer een speler er na 2 worpen in één frame niet in is geslaagd alle 10 pins om te gooien.
- 4.9.7 Split
  - 4.9.7.1 Onder een split verstaan we een opstelling van pins, die zijn blijven staan na de eerste en tevens geldige worp in een frame welke opstelling zodanig is dat de headpin (pin nummer 1) is omgegooid en er:
    - 4.9.7.1.1 Tussen 2 of meer resterende pins ten minste 1 pin is weggevallen, bijvoorbeeld 7-9 of 3-10.
    - 4.9.7.1.2 Voor 2 of meer resterende pins ten minste 1 pin is weggevallen, bijvoorbeeld 5-6.
- 4.9.8 Fout in score
  - 4.9.8.1 Fout in score – of fout in telling moeten onmiddellijk na ontdekking worden gecorrigeerd door een verantwoordelijke wedstrijd official.
  - 4.9.8.2 Bij onduidelijkheid/onenigheid over een fout beslist de wedstrijdleader.
- 4.10 Protesten
  - 4.10.1.1 Direct na afloop van een serie of event hebben de deelnemers tot maximaal een uur tijd, protest aan te tekenen tegen de gepubliceerde tussenstand of eindstand. De mogelijkheid tot protest eindigt na een uur of op het moment van beginnen volgende serie of event of bij begin van de prijsuitreiking.
  - 4.10.1.2 Elk protest onder deze regel moet specifiek zijn en deze regel mag niet worden uitgelegd als een voorgaande of soortgelijke overtreding.
- 4.11 Coaching
  - 4.11.1 Coaching is alleen toegestaan in de daarvoor bestemde coachruimte
  - 4.11.2 Per team is er maar 1 coach toegestaan (in singles events 2 sporters per coach).
  - 4.11.3 Het is de spelers toegestaan naar hun coach te gaan. Zij mogen daartoe echter niet de spelersruimte verlaten of vertraging in de game veroorzaken.





## 5. Niet starten of stoppen tijdens een wedstrijd

### 5.1 Afwezig/niet starten speler

#### 5.1.1 Dubbels (2 personen)

5.1.1.1 Bij een Dubbel event bestaat een team uit twee spelers.

5.1.1.2 Als een van de spelers niet aan de wedstrijd kan deelnemen dan wordt het Dubbel verder uitgesloten.

#### 5.1.2 Team Bowling (4 personen)

5.1.2.1 bij een Team event bestaat een team uit vier spelers.

5.1.2.2 Als een van de spelers niet aan de wedstrijd kan deelnemen dan wordt het team verder uitgesloten. \*Opmerking- bij nationale wedstrijden kan een team bestaande uit 3 spelers toch toegestaan worden deel te nemen aan het event. Het vaardigheidsniveau van het team wordt herberekent met het gemiddelde van de drie spelers.

### 5.2 Stoppen speler

5.2.1 Bowlers die minimaal 3 frames hebben gegooid en niet verder kunnen spelen en ontvangend voor de resterende frames een score van een tiende van hun gemiddelde.

5.2.2 Bowlers die niet starten of niet minimaal 3 frames hebben voltooid krijgen een score van 0 en komen niet in aanmerking voor de prijsuitreiking.