

*Patvirtinta
LBF Valdybos posėdyje
2010.12.19*



BENDROS BOULINGO ŽAIDIMO TAISYKLĖS

1. Žaidimo apibrėžimas

- 1.1. Dešimties kėglių žaidimas – boulingas, susideda iš dešimties dalių (frame). Žaidėjas meta kamuolį du kartus kiekviename iš pirmų devynių dalių, jei pirmo metimo metu nenumušami visi dešimt kėglių (straikas). Dešimtoje dalyje žaidėjas meta tris metimus, tuo atveju jei pirmu metimu numušami visi dešimt kėglių (strike) arba dviem metimais numušama dešimt kėglių (speiras). Kiekvieną dalį žaidėjas privalo užbaigti bendra tvarka.
- 1.2. Išskyrus atvejus, kai pirmu metimu numušami visi dešimt kėglių (straikas), numuštų kėglių kiekis žymimas monitoriuje -kairiame viršutiniame kvadrato, skirto fiksuoti atitinkamą žaidimo dalį (frame), kampe. Kėglių, numuštų antrojo metimo metu kiekis fiksuojamas dešiniame viršutiniame to paties kvadrato kampe. Metimo metu nenumušus nė vieno kėglio atitinkamoje vietoje įrašomas brūkšnys(-). Bendras rezultatas po kiekvieno metimo rodomas kvadrato skirto fiksuoti atitinkamą dalį (frame) apatinėje dalyje.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
X	X	X	7 2	(8) /	F 9	X	7 /	9 -	X X 8
30	57	76	85	95	104	124	143	152	180

- 1.3. Tuo atveju, kai pirmo metimo metu numušami visi kėgliai užskaitomas straikas. Straikas pažymimas ženklu (x) kairėje viršutinėje kvadrato, žyminčio atitinkamą freimą, dalyje. Straikas yra vertinamas dešimčia taškų plus kėglių kiekiu numuštų per sekančius du metimus.
- 1.4. Tuo atveju, jei atitinkamos žaidimo dalies metu antru metimu numušami visi po pirmo metimo likę kėgliai užskaitomas speiras. Speiras pažymimas įstrižu brūkšniu (/) viršutiniame dešiniame kvadrato, žyminčio atitinkamą žaidimo dalį, kampe. Speiras yra vertinamas tiek taškų kiek buvo numušta kėglių, plus kėglių numuštų sekančiu metimu kiekiu.

2. Žaidėjo apibrėžimas

- 2.1. Žaidėjas – asmuo, esantis žaidimo zonoje ir periodiškai atliekantis metimą boulingo takelyje.
- 2.2. Varžybų metu žaidėjui draudžiama be pateisinamos priežasties (arba be teisėjo leidimo) palikti žaidimo zoną.
- 2.3. Varžybų metu žaidėjui draudžiama rūkyti ir vartoti alkoholinius gėrimus.

3. Žaidimo tvarka

- 3.1. Rungtynės vyksta ant dviejų gretima esančių takelių.
- 3.2. Priešininkų komandos arba atskiri žaidėjai meta paeiliui po vieną žaidimo dalį (frame) ant kiekvieno takelio kol bus sužaista po penkis dalis (frame) ant kiekvieno takelio.

4. Lėtas žaidimas („Slowbowling“)

- 4.1. Lėtu boulingo žaidimu („Slowbowling“) laikomas žaidimas, kai varžybų metu daugumai žaidėjų baigus partiją, žaidėjas ar žaidėjai dar nebūna pabaigę paskutinių dviejų ar daugiau partijos dalių (frame).
- 4.2. Lėtu boulingo žaidimu („Slowbowling“) nelaikomas žaidimas tuo atveju, jei partija nebuvo baigta laiku dėl techninių kliūčių (neveikė ar veikė netinkamai kėglių statymo, kamuolių grąžinimo įranga ir pan.)
- 4.3. Žaidėjas privalo atlikti metimą per 30 sekundžių nuo to momento, kuomet prieš jį ant takelio atlikęs metimą žaidėjas nulipa nuo įsibėgėjimo zonos (approach) ir jam netrukdo žaidėjai ant gretimų takelių.“

5. Teisingas kėglių numušimas

- 5.1. Metimas laikomas teisingu ir numušti kėgliai užskaitomi, kai žaidėjo mestas kamuolys nusileidžia ant takelio už metimo (foul) linijos.
- 5.2. Įskaitomas kiekvienas metimas, jei tik jis nėra pripažintas negaliojančiu.
- 5.3. Metimas privalo būti atliktas tik ranka (rankomis).
- 5.4. Draudžiamas bet kokių įtaisų pritvirtintų prie kamuolio arba įrengtų pačiame kamuolyje panaudojimas, jei šie įtaisai atsiskiria nuo kamuolio arba keičia savo padėtį metimo metu.
- 5.5. Žaidėjas gali panaudoti specialią įrangą, padedančią laikant ir metant kamuolį, jei ji pilnai ar dalinai pakeičia amputuotą ranką arba jos pagrindinę dalį.
- 5.6. Kėgliai numušti teisingo metimo metu užskaitomi ir privalo būti patraukti nuo takelio prieš sekantį metimą, jei yra išpildytos sekančios sąlygos:
 - a) kėgliai nukrito arba buvo numušti nuo takelio kamuoliu arba kitais kėgliais;
 - b) kėgliai nukrito arba buvo numušti nuo takelio kėgliais, atšokusiais nuo įtaiso skirto kėgliams nuvalyti, jei tai įvyko prieš nuvalant numuštus kėglius;
 - c) kėgliai nukrito arba buvo numušti nuo aikštelės kitais kėgliais atšokusiais nuo šoninės pertvaros arba galinio borto;
 - d) kėgliai pakrypo ir liko stovėti atsirėmę į šoninę pertvarą arba galinę sienelę.

6. Neteisingas kėglių numušimas

- 6.1. Įvykus vienam iš žemiau nurodytų atvejų, metimas užskaitomas, o jo metu numušti kėgliai neskaitomi:
 - kamuolys nukrenta nuo takelio prieš pasiekdamas kėglius;
 - kamuolys atsimuša nuo galinio borto;
 - kėglis paliečia bet kurią žmogaus, aptarnaujančio boulingo takelių įrangą;
 - kėglis paliečia bet kokią mechaninio kėglių statymo mechanizmo dalį;
 - kėglis krenta nuvalant nukritusius po pirmojo metimo kėglius;
 - žaidėjas pažeidžia taisykles,

- kamuolys metamas, kai ant takelio arba griovyje lieka nenuvalyti kėgliai ir mestas kamuolys paliečia bent vieną iš šių kėglių.
- 6.2. Jei atlikus neteisingą kėglių numušimą žaidėjas turi teisę į papildomą metimą toje pačioje žaidimo dalyje (frame), neteisingai numušti kėgliai prieš šį metimą privalo būti pastatyti į tą vietą kur jie stovėjo prieš nukritimą.

7. Kėglių išsidėstymas

- 7.1. Jeigu atliekant pirmą žaidimo dalies (freimo) metimą pastebima, kad vienas ar keli kėgliai stovi ne savo vietose, o visi turintys stovėti kėgliai stovi ant takelio, metimas laikomas teisingu ir rezultatas užskaitomas. Už taisyklingą kėglių išsidėstymą ant takelio atsakingas metantis žaidėjas. Pastebėjęs netaisyklingą kėglių padėtį prieš atliekant pirmąjį metimą, žaidėjas gali pareikalauti perstatyti juos teisingai. Priešingu atveju laikoma, kad kėgliai buvo išsidėstę teisingai.
- 7.2. Draudžiama keisti kėglio likusio stovėti po pirmo metimo padėtį. Tai reiškia, kad automatiniame kėglių pastatymo mechanizmui paslinkus kėglį šis lieka stovėti naujoje vietoje ir perstatymas rankomis yra draudžiamas.
- 7.3. Jei kėgliai atsokę nuo kamuolio, kitų kėglių, galinės ar šoninės sienelės bei kėglių pastatymo mechanizmo lieka stovėti ant takelio- jie laikomi nenumuštais.
- 7.4. Numuštais laikomi tik tie kėgliai, kurie yra faktiškai nukrenta arba yra nustumiami nuo takelio teisingo metimo metu.
- 7.5. Žaidimo metu sulaužius arba kitaip pažeidus kėglį jis privalo būti pakeistas kitu, kurio svoris ir kokybė būtų kiek galima artimesni naudojamam komplekto kėgliams. Kėglių pakeitimo būtinumą nustato oficialūs vykstančio turnyro asmenys.

8. Negaliojantis metimas

- 8.1. Metimas laikomas negaliojančiu įvykus bet kuriam iš sekančių atvejų:
- a) metimo metu arba iškart po jo (iki sekančio metimo ant to paties takelio) išaiškėja, kad prieš metimą trūko vieno ar kelių kėglių, kurie privalėjo stovėti ant takelio;
 - b) darbuotojas, atsakingas už takelių priežiūrą, nuima arba paliečia kėglius anksčiau, nei kamuolys paliečia kėglius;
 - c) darbuotojas, atsakingas už takelių priežiūrą, nuima arba paliečia nukritusį kėglį anksčiau nei šis nustoja judėti;
 - d) žaidėjas atlieka metimą ne ant savo takelio, esant ne jo metimui arba vienas iš komandos žaidėjų atlieka metimą ne ant savo takelio;
 - e) esant fiziniam kito žaidėjo, žiūrovo, takelius prižiūrinčio darbuotojo poveikiui metimo metu arba iki jo pabaigos. Šiuo atveju žaidėjas turi teisę sutikti su metimo rezultatu arba pareikšti, kad metimas buvo negaliojantis;
 - f) kuris nors iš kėglių nukrito metimo metu, bet anksčiau to momento kai kamuolys pasiekė kėglius;
 - g) išmestas kamuolys atsitrenkia į pašalinę kliūtį esančią ant takelio.

8.2. Paskelbus metimą negaliojančiu, metimas neužskaitomas. Visi kėgliai, stovėję prieš negaliojančią metimą turi būti pastatyti iš naujo ir metimas pakartojamas.

9. Metimas ne tame takelyje

9.1. Metimas laikomas negaliojančiu jei žaidėjas arba žaidėjai atliko metimą ne tame takelio. Metimas privalo būti pakartotas ant teisingo takelio.

9.2. Metimas laikomas negaliojančiu ir turi būti pakartotas teisingame takelyje, jei po vieną žaidėją iš kiekvienos komandos atlieka metimą ne tame takelyje.

9.3. Jei daugiau nei vienas tos pačios komandos žaidėjas atlieka metimą ne tame takelyje, šis žaidimas privalo būti pabaigtas. Visi sekantys žaidimai žaidžiami ant teisingų takelių.

10. Klaidos apibrėžimas

10.1. Klaida fiksuojama, kai žaidėjas metimo metu užmina koja arba peržengia metimo liniją skiriančią įsibėgėjimo zoną (approach) ir takelį, taip pat kai žaidėjas paliečia bet kurią takelio dalį arba konstrukciją.

10.2. Metimas laikomas nepabaigtu tol, kol sekantis žaidėjas neužima vietos prie takelio.

10.3. Jeigu žaidėjas padaro klaidą tyčia, jo metimas anuliuojamas ir žaidėjas praranda teisę pratęsti žaidimo dalį.

10.4. Užfiksavus klaidą metimas yra laikomas galiojančiu, bet kėgliai numušti tuo metimu neįskaitomi. Jei žaidėjas turi teisę į papildomus metimus toje pačioje žaidimo dalyje (frame), tai kėgliai numušti tuo metimu kai buvo užfiksuota klaida privalo būti pastatyti iš naujo.

10.5. Klaida užskaitoma net ir tuo atveju, jei jo nefiksuoja automatinis klaidos fiksavimo įrenginys arba teisėjas, bet pažeidimas buvo akivaizdus žemiau išvardintiems asmenims:

- a) vienam arba abiem komandų kapitonoms arba keliems besirungiančių komandų žaidėjams;
- b) oficialiems asmenims atsakingiems už rezultatų priežiūrą;
- c) oficialiam asmeniui atsakingam už turnyro pravedimą.

10.6. Užfiksavus klaidą protestai nepriimami išskyrus sekančius atvejus:

- a) įrodoma, kad automatinis klaidos fiksavimo įrenginys yra netvarkingas;
- b) yra pakankamai kitų įrodymų, kad žaidėjas neįvykdė pažeidimo.

11. Ginčytinas kamuolys

11.1. Oficialiems turnyro asmenims nepavykus sutarti protestų dėl klaidos metimo linijos pažeidimo atveju, teisingo kėglių nukritimo arba negaliojančio metimo atveju žaidėjas meta ginčytiną metimą iš naujo arba peržaidžia visą žaidimo dalį (frame).

- 11.2. Ginčytinai situacijai atsiradus pirmojo bet kurios žaidimo dalies (frame) metimo metu arba dešimtosios žaidimo dalies (frame) (kuriame pirmuoju metimu buvo numuštas straiakas) antrojo metimo metu, ginčai sprendžiami sekančiu būdu:
- a) jei ginčytina situacija išsprendė neatsižvelgiant į tai padarė žaidėjas klaidą ar ne, žaidimo dalis (frame) privalo būti pabaigta, o paskui mestas vienas ginčo metimas į visus kėglius;
 - b) jei ginčytina situacija iškilo dėl abejotinai neteisingo kėglių numušimo, žaidėjas privalo pabaigti pradėtą žaidimo dalį (frame), o po to mesti ginčytiną metimą į tokią kėglių kombinaciją, kuri būtų, jei ginčytini kėgliai būtų likę stovėti;
 - c) jei ginčytina situacija išsprendė nepriklausomai nuo to - turėjo metimas būti paskelbtas klaidingu ar ne, žaidėjas privalo užbaigti žaidimo dalį (frame), o paskui pilnai peržaisti ją iš naujo.
- 11.3. Jei ginčai kyla dėl papildomo metimo arba trečio metimo dešimtoje žaidimo dalyje (frame) metu – ginčo kamuolys nėra metamas tik tuo atveju, jei ginčytina situacija išspręstą neatsižvelgiant į tai būtų paskelbtas metimas klaidingu ar ne. Šiuo atveju ginčytinas metimas privalo būti atliktas esant tokiai kėglių kombinacijai kuri stovėjo prieš ginčytiną metimą.

12. Boulingo kamuolys, kamuolio paviršiaus keitimas

- 12.1. Draudžiama keisti kamuolio paviršių vykstant rungtynėms. Pažeidus šią taisyklę kamuolys(kamuoliai) yra konfiskuojami iki rungtynių pabaigos.
- 12.2. Rungtynėmis laikoma varžybų reglamento nustatytas žaidimų kiekis, kurie žaidžiami be pertraukos vienas po kito, bei apšilimas prieš šiuos žaidimus.

13. Įsibėgėjimo zona (approach)

- 13.1. Draudžiamas bet kurios įsibėgėjimo zonos dalies padengimas pašalinėmis medžiagomis, kurios galėtų neigiamai paveikti kitų dalyvių žaidimą.
- 13.2. 13.1 taisyklė apima, bet neapsiriboja tokiomis medžiagomis kaip kalkės, tepalas ar smala ant boulingo batelių; minkšti batų padai ar kulnai paliekantys pėdsakus ant įsibėgėjimo zonos taip pat draudžiami.

14. Taškų skaičiavimo klaidos

- 14.1. Klaidas, registruojant rezultatus arba skaičiuojant taškų sumą, oficialūs varžybų asmenys privalo ištaisyti iškart, kai klaida buvo pastebėta. Ginčytinas situacijas sprendžia įgaliotas asmuo.
- 14.2. Protestai dėl neteisingų rezultatų gali būti paduoti ne vėliau kaip per valandą po rungtynių pabaigos, bet anksčiau nei prasidės sekančios rungtynės arba apdovanojimų ceremonija.
- 14.3. Kadangi kiekvienas tokio protesto atvejis yra specifinis, todėl nagrinėjant konkretų protestą nerekomenduojama remtis jau išnagrinėtų protestų analogais.

15. Papildoma informacija apie turnyrą

- 15.1. Turnyro taisyklės gali numatyti rungtynių ir peržaidimų kiekio apribojimus.
- 15.2. Turnyras gali turėti apribojimus vėluojantiems žaidėjams.
- 15.3. Turnyrai gali turėti taisykles prieš nesąžiningą žaidėjų taktiką.
- 15.4. Turnyrų organizatoriai privalo užtikrinti taisyklių laikymosi ir bausti už jų pažeidimus.

LBF Valdybos pirmininkas

Žilvinas Perminas