



SLOVENSKÝ BOWLINGOVÝ ZVÄZ

Junácka 6, 832 80 Bratislava

www.slovakbowling.sk E-mail: info@slovakbowling.sk



PRAVIDLÁ HRY BOWLING

Definícia hry	- hra v bowlingu pozostáva z desiatich častí. Hráč hrá v každej časti, až na desiatu, dva hody. Pokiaľ sú prvým hodom zhodené všetky kolkov, druhý hod neháďže. V desiatej časti hrá hráč tri hody, v prípade, že je započítaný (docielený) strike alebo spare, ináč len dva hody. Všetky časti hry musia byť u každého hráča bowlingu prevedené podľa pravidiel. Automatické počítačové zariadenie môže byť použité, pokiaľ bude schopné robiť tlač záznamu o skóre časti a ináč vyhovovať počítacím a hracím pravidlám hry. Hod je prevedený, pokiaľ hráčova guľa pretne hraničnú čiaru hracieho územia. Hod musí byť prevedený osobne a manuálne.																																								
Spôsob počítania	- počet zhodených kolkov pri hráčovom prvom hode je označený v malom štvorci v hornom ľavom rohu tejto časti a počet zhodených kolkov pri hráčovom druhom hode je označený v pravom hornom rohu. Pokiaľ nie je pri druhom hode v časti zhodený žiadny zo stojacich kolkov, bude počet označený (-). Počítanie pre oba hody v časti bude zaznamenané okamžite.																																								
Strike	- strike je prevedený, pokiaľ je zhodená celá sada kolkov pri prvom hode v časti. To je označené (X) v malom ľavom hornom štvorci v časti. Počítanie pre jeden strike je 10 plus počet kolkov zhodených v nasledujúcich dvoch hodoch.																																								
Double	- dva po sebe idúce striky sú double. Počíta sa pre prvý strike 20 plus počet kolkov zhodených v prvej nasledujúcej časti po druhom striku.																																								
Triple	- tri po sebe idúce striky sú triple. Počíta sa pre prvý strike 30. K dosiahnutiu maximálnych 300 bodov musí hráč nahádzať 12 strikov za sebou.																																								
Spare	- spare je počítaný, pokiaľ nezhodené kolkov po prvom hode v časti sú pri druhom hode v tej istej časti zhodené. Značí sa (/) v malom štvorci v pravom hornom rohu časti. Počítanie pre spare je 10 plus počet kolkov zhodených pri hráčovom nasledujúcom hode. <table border="1" data-bbox="440 1003 1360 1167"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td></tr><tr><td>1 2</td><td>1 2</td><td>1 2</td><td>1 2</td><td>1 2</td><td>1 2</td><td>1 2</td><td>1 2</td><td>1 2</td><td>1 2 3</td></tr><tr><td>⊗</td><td>⊗</td><td>⊗</td><td>7 2</td><td>⊗</td><td>F 9</td><td>⊗</td><td>7</td><td>9 -</td><td>⊗ ⊗ 8</td></tr><tr><td>30</td><td>57</td><td>76</td><td>85</td><td>95</td><td>104</td><td>124</td><td>143</td><td>152</td><td>180</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1 2	1 2	1 2	1 2	1 2	1 2	1 2	1 2	1 2	1 2 3	⊗	⊗	⊗	7 2	⊗	F 9	⊗	7	9 -	⊗ ⊗ 8	30	57	76	85	95	104	124	143	152	180
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10																																
1 2	1 2	1 2	1 2	1 2	1 2	1 2	1 2	1 2	1 2 3																																
⊗	⊗	⊗	7 2	⊗	F 9	⊗	7	9 -	⊗ ⊗ 8																																
30	57	76	85	95	104	124	143	152	180																																
Poradie pre hádzanie	- poradie, v ktorom hráči družstva nastupujú k hre, je dané poradím hráčov uvedeným na zostave družstva.																																								
Prerušená hra	- oficiálny delegát turnaja, ak nie je prítomný, tak rozhodca (organizátor), môže schváliť presunutie súťažných hier a sérií na ostatné dráhy, pokiaľ zariadenie na niektorých dráhach zlyhá a ohrozí priebeh súťaže.																																								
Legálne zhodené kolkov	za legálne zhodené kolkov sa považujú: <ul style="list-style-type: none">- kolkov zhodené dolu alebo mimo dosky kolkov guľou alebo ostatnými kolkami,- kolkov zhodené dolu alebo mimo dosky kolkov pri odskočení kolkov od boku dráhy alebo zadného tlmiaceho vankúša,- kolkov zhodené dolu alebo mimo dosky kolkov pri odskočení kolkov od zametacej mreže,- kolkov naklonené a dotýkajúce sa konca alebo boku dráhy. - všetky takto zhodené kolkov musia byť odstránené pred ďalším hodom.																																								
Nelegálne zhodené kolkov-opakovanie hodu	výsledok docielený zhodením kolkov sa nezaznamenáva v prípade, že: <ul style="list-style-type: none">- guľa odskočí pred dotyk s tlmiacim vankúšom,- hod je prevedený a guľa sa dostane do kontaktu s niektorým kolkom, ktorý leží v priestore ložiskového križa alebo žľabu, pred opustením povrchu dráhy,- ak ovplyvnia výsledok hodu okolnosti na ktorých hráč nemá príčinenie - vo vyššie uvedených prípadoch má hráč právo k dodatočnému hodu (opakovaniu) v časti. Kolok a kolkov nelegálne zhodené musia byť postavené na pôvodné miesta.																																								
Nelegálne zhodené kolkov-bez opakovania hodu	výsledok docielený zhodením kolkov sa nezaznamenáva v prípade, že: <ul style="list-style-type: none">- guľa opustí dráhu pred dotyk so stojacimi kolkami,- hráč urobí prešľap,- automatický stavač kolkov nie je pripravený registrovať zhodené kolkov. - v tomto prípade nemá hráč právo k dodatočnému hodu (opakovaniu) v časti. Do záznamu hodu sa zapíše písmeno "F". Ak nastane táto skutočnosť pri prvom hode v časti, odohrá hráč druhý hod do plnej sady kolkov.																																								
Nesprávna sada kolkov	- pokiaľ pri hádzaní do plných alebo pri hádzaní dorážky, je zistené ihneď po hode, že jeden alebo viaceré kolkov sú zle postavené, ale nezhodené, hod a výsledok zhodenia kolkov sa počíta. Je zodpovednosťou každého hráča, aby skontroloval pred hodom, či kolkov stoja správne. Ak bude hráč trvať na tom, že jedna alebo viac kolkov nestojí v riadku, budú znovu postavené pred hodom guľe, ináč je postavenie považované za akceptovateľné.																																								
Odskočenie kolkov	- kolkov odskočené a stojace na dráhe musia byť počítané ako stojace a nepovažujú sa za zhodené.																																								



SLOVENSKÝ BOWLINGOVÝ ZVÄZ

Junácka 6, 832 80 Bratislava

www.slovakbowling.sk E-mail: info@slovakbowling.sk



Náhrada poškodeného kolkú	- ak je kolok zlomený alebo ináč poškodený v priebehu hry, bude nahradený iným, veľmi podobným. Oficiálny delegát turnaja, prípadne rozhodca (organizátor), stanoví, či náhradný kolok je akceptovateľný.
Mŕtva guľa	guľa bude deklarovaná ako "mŕtva", pokiaľ nastane nejaká z nasledujúcich možností: <ul style="list-style-type: none">- po hode (a pred ďalším hodom na tej istej dráhe) je ihneď zistený a ohlásený fakt, že jeden alebo viac kolkov chýba v sade,- hráč hádže na nesprávnej dráhe alebo mimo určenej dráhy,- hráčovi fyzicky prekážajú iní hráči, diváci alebo pohybujúce sa objekty. v takom prípade môže hráč akceptovať výsledné zhodenie kolkov alebo deklarovať "mŕtvu" guľu. <ul style="list-style-type: none">- niektorý kolok sa pohybuje alebo spadne pri hode guľou hráčom alebo pred dotykom guľe s kolkami,- vypustená guľa sa dostane do kontaktu s cudzou prekážkou. - vo vyššie uvedených prípadoch má hráč právo požadovať opakovanie hodu. O tom, či sa hod bude opakovať, rozhodne s konečnou platnosťou rozhodca (organizátor) alebo vedúci družstiev, ak nie je prítomný rozhodca alebo oficiálny delegát turnaja (organizátor).
Definície prešľapu	- prešľap nastane vtedy, pokiaľ časť hráčovej osoby sa dostane mimo alebo na druhú stranu prešľapovej čiary a dotkne sa niektorej časti dráhy, zariadenia alebo stavby pri prevádzaní hodu alebo po vypustení guľe. - prešľap je zaznamenaný v prípade, že: <ul style="list-style-type: none">- je zaznamenaný prístrojom automatickej detekcie prešľapu,- rozhodca, ktorý je v pozícii, kde nič nebráni vo výhlade na čiaru prešľapu, ohlásí prešľap.
Detekcia prešľapu	- oficiálny delegát turnaja môže použiť prístroj automatickej detekcie prešľapu. Pokiaľ nie je žiadny k dispozícii, musí byť rozhodca v pozícii, kde nič nebráni vo výhlade na čiaru prešľapu. Pokiaľ sa stane, že automatická detekcia prešľapu zlyhá alebo nefunguje pravidelne, turnajová oficiálna osoba určí prešľapového rozhodcu alebo autorizuje oficiálny zápis pri vyhlásení prešľapu.
Očividný prešľap	- ak zlyhá automatický detektor prešľapu alebo rozhodca, prešľap bude deklarovaný a zaznamenaný, pokiaľ: <ul style="list-style-type: none">- na vyhlásení prešľapu sa zhodnú obaja vedúci družstiev alebo aspoň po jednom hráčovi z každého družstva,- prešľap vyhlási oficiálny delegát turnaja.
Odvolytie prešľapu	- odvolaniu hráča proti vyhláseniu prešľapu sa vyhovie, pokiaľ sa preukáže, že prešľapový detektor nepracuje správne.
Protesty	- chyby v zápise alebo v počítaní musia byť opravené oficiálnym delegátom turnaja okamžite po zistení takejto chyby. Diskutabilné chyby budú rozhodnuté organizátorom turnaja s konečnou platnosťou. Časový limit pre podanie protestu bude hodinu po ukončení udalosti alebo bloku hier. Pokiaľ protest obsahuje prešľap alebo legálnosť zhodenia kolkov, postupuje sa podobne ako je vyššie uvedené.