

HRVATSKI KUGLAČKI SAVEZ

OPĆA PRAVILA BOWLING IGRE

Playing rules 2010 effective 1.1.2010.

Komisija za bowling HKS-a

02.02.2011

Sadržaj:

1.1 DEFINICIJA IGRE	3
1.2 NAČIN IGRANJA.....	3
1.3 PRAVILNO OBORENI ČUNJ	4
1.4 NEPRAVILNO OBOREN ČUNJ.....	4
1.5 OSTALA PRAVILA VEZANA UZ ČUNJEVE	4
1.6 MRTVA KUGLA	5
1.7 BACANJE NA KRIVOJ STAZI	5
1.8 PRIJESTUP.....	5
1.9 UVJETNA KUGLA.....	6
1.10 IZMJENA POVRŠINE KUGLE	6
1.11 ZALETIŠTE SE NE SMIJE MIJENJATI.....	6
1.12 GREŠKE U REZULTATIMA	6
1.13 DODATNA PRAVILA NA TURNIRIMA	7

1. OPĆA PRAVILA BOWLING IGRE

1.1 DEFINICIJA IGRE

1.1.1 Igra u kuglanju na 10 čunjeva sastoji se od 10 okvira. U prvih 9 okvira igrač ima pravo na 2 bacanja osim ako s prvim bacanjem sruši 'strike'. U desetom okviru igrač ima pravo na 3 bacanja ukoliko je srušio 'strike' ili 'spare'. Svaki igrač mora ispuniti sve okvire po njihovom redosljedju.

1.1.2 Osim ako je igrač srušio 'strike' broj srušenih čunjeva poslije prvog bacanja upisuje se u gornji lijevi kvadrat okvira, a poslije drugog bacanja u gornji desni kvadrat okvira. Ukoliko igrač prigodom drugog bacanja ne pogodi niti jedan čunj to se označava (-). Tada se zbroj oba bacanja u okviru upisuje se odmah.

1.1.3 'Strike' je kada igrač sruši sve čunjeve prigodom prvog bacanja u okviru. On se označava s (X) u gornjem lijevom kvadratu okvira u kojem je srušen. Jedan 'strike' se računa 10 plus broj srušenih čunjeva u dva naredna bacanja.

1.1.4 Dva 'strike-a' za redom su 'double'. Zbroj za prvi 'strike' iznosi 20 plus broj oborenih čunjeva u prvom sljedećem bacanju nakon drugog 'strike-a'.

1.1.5 Tri 'strike-a' za redom su 'triple'. Zbroj za prvi 'strike' iznosi 30. Da bi igrač postigao najveći mogući rezultat 300 mora srušiti 12 'strike-ova' u za redom.

1.1.6 'Spare' je postignut kada se drugim bacanjem u okviru sruše svi preostali čunjevi. Označava se s (/) u gornjem desnom kvadratu okvira. 'Spare' se računa 10 plus broj čunjeva oborenih prigodom prvog bacanja u sljedećem okviru.

1.1.7 Ukoliko igrač nakon dva bacanja u jednom okviru ne sruši sve čunjeve, a da pritom nije srušio 'split', onda se to naziva otvoreni okvir.

1.1.8 'Split' se označava s krugom oko broja srušenih čunjeva. On predstavlja raspored čunjeva nakon prvog bacanja u okviru pod uvjetom da je srušen čunj broj 1 i:

- a) najmanje 1 čunj između dva ili više preostalih čunjeva (npr. 7-9, 3-10)
- b) čunj odmah ispred dva ili više preostalih čunjeva (npr. 5-6)

1.2 NAČIN IGRANJA

1.2.1 Igranje na paru staza

- a) Igra se na paru staza tako da se staze mijenjaju nakon svakog okvira.
- b) Članovi ekipa, trojki, parova i pojedinci odigravaju po redu jedan okvir na jednoj stazi, a zatim prelaze na drugu stazu gdje igraju sljedeći okvir, i na taj način odigravaju po 5 okvira igre na svakoj stazi.

1.2.2 Igranje na jednoj stazi

- a) Igra se samo na jednoj stazi.
- b) Članovi ekipa, trojki, parova i pojedinci odigravaju po redu okvire sve dok ne odigravaju svih 10 okvira na jednoj stazi.

1.2.3 Svako natjecanje zasebno određuje na koji način će se igrati.

1.3 PRAVILNO OBORENI ČUNJ

1.3.1 Kada kugla napusti ruku igrača i prijeđe preko linije prijestupa smatra se da je igrač bacio kuglu (izvršio ispravno bacanje).

1.3.2 Svako bacanje se računa osim u slučaju da je pozvana 'mrtva kugla'.

1.3.3 Bacanje se mora izvršiti isključivo ručno.

1.3.4 Na kugli ne smije postojati nikakav dodatak koji se tokom bacanja odvaja od nje ili pomiče po njoj.

1.3.5 Igrač može koristiti posebnu opremu kao pomoć kod bacanja kugle samo ako se nalazi na mjestu ruke ili amputiranom dijelu ruke.

1.3.6 Pravilno oboreni čunjevi su:

- a) Čunjevi oboreni kuglom ili drugim čunjem.
- b) Čunjevi oboreni čunjem koji se odbio od bočnih ili zadnje pregrade.
- c) Čunjevi oboreni čunjem koji se odbio od 'sweep bar-a' prije nego je počeo skupljati ostale porušene čunjeve (dok miruje).
- d) Čunjevi koji su se naslonili ili dodirnuli bočnu ili zadnju pregradu.

1.4 NEPRAVILNO OBOREN ČUNJ

1.4.1 U sljedećim situacijama bacanje se računa, ali ne i broj srušenih čunjeva, tj. čunj je nepravilno oboren ako:

- a) kugla ode sa staze prije nego dođe do čunjeva.
- b) kugla odbije od zadnje pregrade.
- c) čunj odbije od čovjeka koji postavlja čunjeve.
- d) čunj padne nakon dodira sa strojem za postavljanje čunjeva.
- e) čunj padne dok se uklanjaju porušeni čunjevi s postolja za čunjeve.
- f) čovjek obori neki čunj dok postavlja čunjeve.
- g) igrač napravi prestup.
- h) kugla prije nego pogodi čunj zapne za ranije oboreni čunj koji se nalazio na stazi ili u kanalu.

1.4.2 Ako dođe do nepravilnog obaranja čunjeva, a igrač ima pravo na još bacanja u okviru, nepravilno porušeni čunj ili čunjevi se postavljaju na mjesto na kojem su bili prije bacanja.

1.5 OSTALA PRAVILA VEZANA UZ ČUNJEVE

1.5.1 Kada se odmah nakon bacanja kugle primijeti da je jedan ili više čunjeva pogrešno postavljeno, ali ne i da nedostaje, rezultat tog bacanja se računa. Dužnost svakog igrača je da provjeri prije bacanja da su svi čunjevi ispravno postavljeni. Igrač treba zatražiti ponovno postavljanje čunjeva prije bacanja ako neki čunj ili čunjevi nisu ispravno postavljeni, u protivnom se ta postava smatra prihvatljivom.

1.5.2 Ne smije biti promjena u pozicijama čunjeva nakon što je bacanje završilo. Čunjevi koji su se pomaknuli ili ih je pomaknuo stroj za postavljanje čunjeva moraju ostati na tom mjestu i ne smiju se ručno pomicati.

1.5.3 Čunjevi koji se odbiju i ostanu stajati na postolju ne računaju se kao oboreni čunjevi.

1.5.4 Priznaju se samo čunjevi oboreni ispravnim bacanjem.

1.5.5 Ako se čunj slomi ili jako ošteti tijekom igre potrebno ga je odmah zamijeniti čunjem koji je približno sličan onima koji se trenutno koriste. Službene osobe na natjecanju određuju da li neki čunj treba zamijeniti ili ne.

1.6 MRTVA KUGLA

1.6.1 U slučaju da se dogodi bilo što od navedenog proglašava se mrtva kugla:

- a) Ako je odmah nakon bacanja (prije nego je bačeno slijedeće bacanje na toj stazi) utvrđeno da je u postavi čunjeva nedostajao jedan ili više čunjeva.
- b) Postavljač čunjeva (čovjek) dira čunjeve prije nego je kugla došla do čunjeva.
- c) Postavljač čunjeva (čovjek) pomakne ili dira srušeni čunj koji se još nije zaustavio.
- d) Igrač odigra na krivoj stazi ili van pravilnog redoslijeda ili po jedan igrač iz svake ekipe odigra na krivoj stazi.
- e) Ako za vrijeme bacanja, a prije nego je bacanje završeno igraču fizički zasmeta drugi igrač, gledatelj, objekt u pokretu ili mašina za postavljanje čunjeva. U tom slučaju, igrač ima pravo odabrati da li želi da mu ostane rezultat iz tog bacanja ili želi da se proglasi mrtva kugla.
- f) Ako se bilo koji čunj pomaknuo ili srušio za vrijeme dok je igrač izvodio bacanje, a prije nego je kugla došla do čunjeva.
- g) Bačena kugla dođe u kontakt sa stranim predmetom

1.6.2 Kada se proglasi mrtva kugla, bacanje se ne računa. Čunjevi koji su stajali prije nego je proglašena mrtva kugla moraju se vratiti u pozicije u kojima su stajali prije bacanja i igrač može ponoviti to bacanje.

1.7 BACANJE NA KRIVOJ STAZI

1.7.1 Ako je igrač odigrao na krivoj stazi dosuditi će se mrtva kugla, a igrač (igrači) mora ponovno bacati na ispravnoj stazi.

1.7.2 Ako je po jedan igrač iz svake ekipe odigrao na pogrešnoj stazi dosuditi će se mrtva kugla, a igrači moraju ponovno bacati na ispravnoj stazi.

1.7.3 Ako više od jednog igrača iz iste ekipe odigra na krivoj stazi, ta igra dovršiti će se bez promjena. Sve slijedeće igre moraju biti odigrane na predviđenim stazama.

1.8 PRIJESTUP

1.8.1 Prijestup se proglašava kada igrač, za vrijeme ili nakon bacanja, bilo kojim dijelom tijela dodiruje crtu prijestupa ili prelazi preko nje i dodiruje bilo koji dio staze, opreme ili zgrade (s druge strane crte).

1.8.2 Kugla se smatra 'u igri' sve dok isti ili sljedeći igrač ne stane na zaletišta s namjerom da izvrši sljedeće bacanje.

1.8.3 Ako igrač prestupi s namjerom da ostvari prednost time što je dosuđen prijestup, igraču će biti dosuđeno 0 čunjeva i neće mu biti dozvoljeno drugo bacanje u tom okviru.

1.8.4 Kada se dosudi prijestup, bacanje se računa, ali se igraču ne računaju čunjevi srušeni u tom bacanju. Ako ima još bacanja u tom okviru, srušeni čunjevi se vraćaju u poziciju u kojoj su bili prije prijestupa.

1.8.5 Prijestup će se dosuditi i zabilježiti ako automatski sustav za bilježenje prestupa ili sudac nisu označili prijestup, ali je prijestup bio očit:

- a) Obojici kapetana ekipa ili jednom ili više protivničkih igrača
- b) Službenom voditelju natjecanja
- c) Službenoj osobi na turniru

1.8.6 U slučaju prijestupa nema žalbi osim:

- a) Ako se pokaže da automatski sustav za bilježenje prijestupa ne radi
- b) Ako postoje iznimni dokazi da igrač nije prestupio

1.9 UVJETNA KUGLA

1.9.1 Igrač će baciti uvjetnu kuglu ili igrati uvjetni okvir ako postoji protest vezan za prijestup, pravilno oboreni čunji ili mrtvu kuglu koji službene osobe na turniru ne mogu riješiti.

1.9.2 Ako je službeno prigovoreno za vrijeme prvog bacanja u bilo kojem okviru ili u drugom bacanju u desetom okviru nakon što je prvo bacanje bilo 'strike'

- a) Ako je prigovor vezan za prijestup, igrač će završiti okvir i tada baciti jednu uvjetnu kuglu u punu postavu čunjeva.
- b) Ako je prigovor vezan za pravilno oborene čunjeve, igrač će završiti okvir, a tada odigrati uvjetnu kuglu na postavu čunjeva koja bi stajala da je čunji za koji je vezan prigovor ostao stajati.
- c) Ako je prigovor vezan za proglašavanje mrtve kugle, igrač će završiti okvir i tada odigrati cijeli uvjetni okvir.

1.9.3 Ako je službeno prigovoreno na pokušaju čišćenja ili na trećem bacanju u desetom okviru, nema potrebe za uvjetnom kuglom osim ako je prigovor bio vezan za dosuđivanje mrtve kugle. U tom slučaju, uvjetna kugla će biti bačena u postavu čunjeva koje je stajala kada je bacana kugla oko koje se prigovara.

1.10 IZMJENA POVRŠINE KUGLE

1.10.1 Za natjecanja na kojima postoji pravilo o maksimalnom broju kugli koje igrač može koristiti na natjecanju igrač smije mijenjati površinu kugle samo rukom (bez korištenja strojeva), pod uvjetom da se takva promjena radi između dvije igre, u predviđenom prostoru i da igrač ne kasni sa sljedećim bacanjem. Kemikalije koje se koriste moraju biti na 'Acceptable list' na Internet stranici WTBA; www.worldtenpinbowling.com. Potpuna lista proizvoda koji se mogu koristiti nalazi se WTBA stranici i uključuje sve što je navedeno u listi 'Acceptable during certified competition'. zabranjeno je koristiti proizvode koji su navedeni u listi 'Products containing solids or abrasives' i u listi 'Not acceptable at any time'. Kugla mora biti potpuno čista prije nego se može s njom igrati.

1.10.2 Izmjene na površini kugle su dozvoljene, uz sve ono što je napisano u 1.10.1, u prostoru koji ne namijenjen za to, samo za vrijeme službenih treninga, za vrijeme zagrijavanja prije početka bloka igara i između dva bloka igara.

Izmjena površine kugle za vrijeme trajanja igre (game) nije dozvoljena.

Ako igrač mijenja površinu kugle za vrijeme igre, kazna je 0 srušenih čunjeva u toj igri.

1.11 ZALETIŠTE SE NE SMIJE MIJENJATI

1.11.1 Zabranjena je primjena bilo kakve supstance na bilo kojem dijelu zaletišta koja ometa ostale igrače u mogućnosti da imaju normalne uvjete na zaletištu.

1.11.2 Ovo uključuje, ali nije ograničeno, na supstance kao što je puder, plavac ili smola na cipelama; ujedno je zabranjeno korištenje mekih gumenih đonova koji ostavljaju trag na zaletištu .

1.12 GREŠKE U REZULTATIMA

1.11.1 Unaprijed određena službena osoba mora odmah otkloniti greške u zapisivanju ili zbrajanju rezultata. O upitnim greškama odluku donosi voditelj natjecanja.

1.11.2 Vrijeme u kojem se može podnijeti prigovor je jedan sat od kraja bloka igara za svaki dan natjecanja, ali mora biti prije dodjele nagrada ili predviđenog početka sljedećeg kruga natjecanja.

1.11.13 Svaki prigovor se tretira kao posebni slučaj i ovo pravilo se ne može koristiti da bi pokrilo prijašnje ili slične prigovore.

1.13 DODATNA PRAVILA NA TURNIRIMA

1.13.1 Natjecanje može imati pravilo koje ograničava broj ponovnih postavljanja čunjeva (u slučaju da igrač nije zadovoljan kako su složeni).

1.13.2 Natjecanje može imati dodatno pravilo koje regulira kako se sankcionira kašnjenje igrača.

1.13.3 Natjecanje može imati posebna pravila koja reguliraju sankcioniranje igrača koji se koriste prljavim taktikama.

1.13.4 Organizator natjecanja mora organizirati sustav za izricanje i provođenje kazni za ako dođe do kršenja pravila.