



AGENȚIA NAȚIONALĂ  
PENTRU SPORT



## ANEXA 2

### la Regulamentul Campionatul National de Bowling

#### Regulile generale de joc ale sportului bowling

##### 2.1 Termeni

Frame – subdiviziune a unui joc de bowling; fiecare joc de bowling este format din 10 frame-uri.

Strike – prima lansare a bilei din frame, în urma căreia au fost doborâte toate cele 10 popice.

Spare – doborârea, la a doua lansare, a tuturor popicelor rămase în picioare în urma primei lansări, în cadrul aceleiași frame.

Approach – spațiul dinaintea liniei de fault, zonă în care jucătorul își pregătește lansarea bilei către popice. Linia de fault nu face parte din approach.

Pin-deck – locul de pe pistă în care sunt poziționate popicele. Pinsetter – mașina sau persoana care poziționează popicele.

Squad – bloc de jocuri jucate în succesiune în Campionatul Național Individual, Campionatul Național de Duo, Campionatul Național de Trio, Campionatul Național de Juniori.

Meci – bloc de jocuri jucate în succesiune în Campionatul Național pe Echipe.

Cartonaș roșu – sancțiune aplicată de arbitru care presupune eliminarea din squad sau din meci și anularea frame-ului respectiv.

##### 2.2 Definiții de joc

2.2.1 Un joc de bowling este format din frame-uri. Un jucător are dreptul la două lansări în fiecare din primele nouă frame-uri, cu excepția cazului în care înregistrează strike. În al zecelea frame, are dreptul la trei lansări dacă înregistrează un strike sau un spare în primele două. Fiecare frame trebuie încheiat de către fiecare jucător, în ordinea desemnată.

2.2.2 Cu excepția cazului în care este înregistrat un strike, numărul de popice înregistrat în urma primei lansări a unui jucător va fi marcat în pătratul mic din partea superioară stângă al frame-ului respectiv, iar numărul de popice doborât la a doua lansare a jucătorului trebuie menționată în colțul din partea superioară dreaptă a frame-ului respectiv. Dacă în urma celei de-a doua lansări, niciunul din popicele rămase în picioare nu a fost doborât, foaia de scor va fi marcată cu (-). Însumarea celor două lansări va fi înregistrată imediat.

2.2.3 Un strike este înregistrat atunci când întreg setul de popice este doborât după prima lansare din cadrul unui frame. Este marcat cu un (X) în pătratul mic din partea superioară stângă a frame-ului în care s-a realizat. Contabilizarea unui strike este 10 plus numărul de popice doborâte în următoarele 2 lansări.

2.2.4 Două strike-uri consecutive reprezintă „o dublă” (Double). Contabilizarea primului frame în urma acestei duble este 20 plus numărul de popice înregistrat în prima lansare ulterioară celui de-al doilea strike.

2.2.5 Trei strike-uri succesive reprezintă „o triplă” (Triple). Contabilizarea primului strike din triplă este 30. Pentru a realiza scorul maxim de 300, jucătorul trebuie să lanseze 12 strike-uri consecutive.

2.2.6 Spare se înregistrează atunci când popicele rămase în picioare în urma primei lansări sunt doborâte la a doua lansare din cadrul aceluiasi frame. Acesta este marcat cu simbolul (/) în pătratul mic din partea superioară dreaptă a frame-ului. Contabilizarea unui spare este 10 plus numărul de popice doborâte în următoarea lansare a jucătorului.

2.2.7 Atunci când un jucător nu reușește să doboare toate cele 10 popice după două lansări în cadrul aceluiasi frame, în afara situației în care după prima lansare popicele rămase în picioare constituie split, aceasta situație se numește frame deschis (open frame).

2.2.8 Un split (marcat în mod normal cu cerc în jurul numărului de popice) este o grupare de popice rămase în picioare după prima lansare, cu condiția ca popicul numărul 1 sa fie doborât, și:

a) cel puțin un popic este doborât, dintr-un grup de două sau mai multe popice rămase în picioare, de exemplu: 7-9 sau 3-10

b) cel puțin un popic este doborât, în fața a două sau mai multor popice doborâte, de exemplu: 5-6

## **2.3 Stilul de joc**

### **2.3.1 Cross (Dual lane style)**

a) un joc va fi desfășurat pe două piste (o pereche) adiacente;

b) membrii echipelor concurente, trio, dublu sau jucători individuali, vor juca succesiv și în ordinea de joc, un frame pe o pistă, apoi un frame pe cealaltă pistă, până vor termina câte 5 frameuri pe fiecare pistă.

### **2.3.2 Simplu (Single lane style)**

a) un joc va fi desfășurat pe o pistă;

b) membrii echipelor concurente, trio, dublu sau jucători individuali, vor lansa succesiv și în ordinea de joc, câte un frame pe o singură pistă până la încheierea celor 10 frame-uri.

2.3.3 Regulile pentru fiecare turneu / competiție vor specifica stilul de joc aplicabil.

## **2.4 Doborârea legală a popicelor (legal pin fall).**

2.4.1 Toate lansările sunt luate în considerare, mai puțin cele în care se declară “bilă moartă” (dead ball).

2.4.2 O lansare trebuie efectuată integral prin intermediul mâinilor.

2.4.3 O lansare legală este realizată atunci când bila părăsește posesia jucătorului și traversează linia de fault către teritoriul de joc.

2.4.4 Niciun dispozitiv care se detașează în timpul lansării sau constituie parte în mișcare în timpul lansării bilei nu poate fi încorporat sau fixat pe bilă.

2.4.5 Jucătorul se poate folosi de orice echipament special care să-l ajute la apucarea și/sau lansarea bilei, numai dacă acest echipament înlocuiește o parte a mâinii pierdută prin amputare sau orice alte situații de acest gen. Sunt permise mănușile aderente și orice alt tip de mănușă omologat.

2.4.6 Popicele rezultate în urma unei aruncări legale – creditate unui jucător, clasificate ca și popice doborâte (dead wood) și care urmează a fi îndepărtate înaintea următoarei lansări –, vor include:

- a) popicele doborâte pe și în afara pin-deck-ului, de către bilă sau de către alte popice;
- b) popicele doborâte pe și în afara pin-deck-ului de către un alt popic ce ricoșează din pereții pistei, adiacenți pin-deck-ului;
- c) popicele doborâte pe/și în afara pin-deck-ului de către un popic ce ricoșează din „mătură” (sweepbar), atunci când aceasta este imobilă, înainte ca aceasta să înceapă îndepărtarea popicelor doborâte;
- d) popicele înclinate și care ating partea din spate a pistei (kickback) sau peretele despărțitor lateral.

## **2.5 Doborârea ilegală a popicelor (illegal pin fall)**

2.5.1 Atunci când are loc oricare din situațiile următoare, lansarea se ia în considerare, însă nu și numărul popicelor doborâte:

- a) bila părăsește pista înainte de a atinge popicele;
- b) bila ricoșează din partea din spate a pistei;
- c) un popic ricoșează din orice parte a corpului unei persoane care aranjează manual popicele pe pindeck (human pinsetter);
- d) un popic este atins de părțile mecanice în mișcare ale unui pinsetter (mașina care aranjează și îndepărtează popicele);
- e) orice popic doborât în timpul acțiunii de îndepărtare a popicelor doborâte ca urmare a unei lansări;
- f) orice popic doborât de către persoană care aranjează manual popicele pe pin-deck; g) jucătorul comite fault;
- h) este efectuată o lansare când există pe pistă sau în șanț popice doborâte, iar bila ia contact cu aceste popice doborâte înainte să părăsească suprafața pistei;
- i) este efectuată o lansare când există pe pistă sau în șanț popice doborâte, iar unul din popice doboră, după ce lovește unul din popicele doborâte, unul sau mai multe popice.

2.5.2 Dacă are loc situația de doborâre ilegală a popicelor iar jucătorul este îndreptățit la aruncări suplimentare în cadrul aceluiași frame, popicul sau popicele doborâte ilegal trebuie reșezate/repoziționate în poziția lor inițială.

## **2.6 Alte situații**

2.6.1 Atunci când se lansează bila către un set întreg de popice, sau pentru a realiza un spare, dacă se descoperă că unul sau mai multe popice nu sunt așezate corespunzător dar nu lipsesc din set, lansarea și popicele doborâte rezultate se iau în considerare. Responsabilitatea aprecierii poziționării corecte sau

incorecte a popicelor, aparține fiecărui jucător. Jucătorul trebuie să insiste ca orice popic poziționat incorect să fie re poziționat, înainte de efectuarea lansării, în caz contrar poziționarea fiind considerată corectă și acceptată.

2.6.2 Popicele care rămân în picioare după o lansare nu vor fi re poziționate. Asta înseamnă că după o lansare, popicele care sunt mișcate sau poziționate greșit de către pinsetter, vor rămâne în poziția eronată și nu se va realiza nici o corecție, manual.

2.6.3 Popicele care ricoșează, dar rămân în picioare pe pistă, se consideră popice nedoborâte.

2.6.4 Scorul atribuit în urma unei lansări valabile va lua în calcul doar popicele efectiv doborâte și îndepărtate de pe suprafața de joc a pistei.

2.6.5 Dacă un popic este rupt sau grav avariat în timpul unui joc, acesta va fi înlocuit imediat cu un altul de greutate și stare similară, precum cele folosite în acel moment. Oficialii turneului decid dacă popicele trebuie înlocuite. Ruperea sau avarierea gravă a unui popic în timpul unui joc nu modifică scorul realizat de jucător în acel joc. Popicele doborâte care se rup sau sunt grav avariate se iau în considerare la scor, după care ele pot fi înlocuite.

## **2.7 Bila moartă (dead ball)**

2.7.1 O bilă va fi declarată "moartă" în următoarele situații:

a) dacă după o lansare (și înaintea efectuării lansării următoare pe aceeași pistă), se atrage atenția asupra faptului că unul sau mai multe popice lipseau de pe pistă la efectuarea lansării;

b) dacă o persoană care aranjează manual popicele intervine asupra oricărui popic rămas în picioare, înainte ca bila să atingă popicele;

c) dacă o persoană care aranjează popicele intervine asupra oricărui popic doborât înainte ca acesta să se oprească din mișcarea sa;

d) dacă un jucător lansează pe o pistă greșită sau în locul altui jucător; sau dacă unul din jucătorii unei echipe care joacă pe o pereche de piste, lansează pe pista greșită;

e) dacă asupra unui jucător se intervine fizic de către alt jucător, spectator, obiect în mișcare sau de către pinsetter în timpul lansării unei bile și înaintea terminării acesteia; într-un astfel de caz, jucătorul are opțiunea de a accepta numărul rezultat de popice doborâte, sau să declare bila „moartă”;

f) dacă oricare popic este mutat ori doborât în timpul efectuării unei lansări de către un jucător, înainte ca bila să atingă popicele;

g) dacă o bilă lansată ia contact cu un obstacol străin.

2.7.2 Atunci când se declară „bilă moartă” lansarea nu se mai ia în considerare. Popicele aflate în picioare atunci când s-a declarat „bilă moartă” trebuie re poziționate iar jucătorului trebuie să i se permită din nou efectuarea lansării respective.

## **2.8 Definirea faultului**

2.8.1 Este fault atunci când orice parte a corpului jucătorului atinge sau depășește linia de fault și atinge pista, echipamentul sau orice parte a clădirii, în timpul sau după lansarea bilei.

2.8.2 O bilă este considerată în joc până când același jucător sau altul se pregătește pe approach de următoarea lansare.

2.8.3 Atunci când un jucător comite fault intenționat, jucătorul va fi creditat cu zero popice pentru acea lansare și nu i se va da dreptul de a efectua alte lansări în acel frame.

2.8.4 Atunci când se înregistrează fault, lansarea se ia în considerare însă jucătorului nu i se atribuie popicele doborâte în cadrul acelei lansări. Popicele doborâte în lansarea în care s-a înregistrat fault trebuie re poziționate dacă jucătorul mai are dreptul la o lansare în cadrul acelui frame.

2.8.5 Se va declara fault dacă dispozitivul automat de detectare a fault-ului sau arbitrul nu reușesc să observe acest lucru și este văzut de:

- a) ambii căpitani de echipă, doi sau mai mulți dintre jucătorii aflați pe aceeași pereche de piste;
- b) persoana care înregistrează scorul;
- c) un oficial al turneului;

2.8.6 Nu se va face apel la declararea unui fault, decât în cazul în care

- a) se dovedește că dispozitivul automat de detectare a faultului nu funcționează;
- b) există suficiente dovezi că jucătorul nu a comis fault.

## 2.9 Bilă provizorie

2.9.1 Se va disputa o bilă provizorie sau un frame provizoriu, de către un jucător, atunci când există un protest referitor la o situație de fault, doborârea ilegală a popicelor sau bilă moartă iar aceasta nu se poate soluționa de către ambii capitanii de echipă sau de către oficialii turneului.

2.9.2 Atunci când are loc o dispută referitoare la prima lansare a unui jucător în orice frame sau a doua lansare din frame-ul cu numărul 10 după înregistrarea unui strike la prima lansare:

- a) dacă disputa se referă la faptul ca jucătorul a comis fault, jucătorul va încheia frame-ul iar apoi va lansa o bilă provizorie către un set întreg de popice;
- b) dacă disputa implică acuze referitoare la doborârea ilegală de popice, jucătorul va încheia frame-ul după care va lansa o bilă provizorie către aranjamentul de popice rămas în picioare dacă disputa nu ar fi avut loc;
- c) dacă disputa implică declararea de bilă moartă, jucătorul va încheia frame-ul urmând să lanseze un frame provizoriu complet.

2.9.3 Când are loc o dispută referitoare la tentativa de doborâre a unui spare, sau în a treia lansare din frame-ul cu numărul 10, nu este necesară o bilă provizorie, cu excepția cazului în care disputa implică declararea sau nu a unei bile moarte. În acest caz se va lansa o bilă provizorie către același aranjament de popice care exista la momentul lansării contestate.

## 2.10 Bila de bowling, modificarea suprafeței bilei de bowling

2.10.1 Orice substanță chimică ce se aplică pe bila de bowling trebuie să se afle pe „lista de substanțe acceptate” prezentată pe site-ul "www.bowl.com". O listă completă, actualizată poate fi regăsită pe site și

include orice substanță listată în secțiunea "Acceptable during certified competition". Este interzisă folosirea oricărei substanțe menționate în secțiunea "Products Containing Solids or Abrasives" totodată și a celor menționate în secțiunea "Not acceptable at any time".

Pentru a acorda o mai multă flexibilitate în vederea reluării activității sportive în condiții de siguranță maximizată vizavi de realitatea epidemiologică cauzată de COVID-19, cu care se confruntă în prezent întreaga lume, USBC a inclus pe lista de substanțe acceptate pentru aplicare pe bila de bowling, în scopul ștergerii suprafeței acesteia, a alcoolului izopropilic (înțelegându-se în sens larg și a alcoolului sanitar) în timpul competițiilor oficiale.

2.10.2 Modificarea suprafețelor bilelor este permisă numai în timpul încălzirii și numai în afara spațiului de joc. Bila trebuie să fie bine curățată înainte de a fi introdusă în joc.

2.10.3 Este interzisă prelucrarea mecanică a găurilor din bilele de bowling în spațiul de joc.

2.10.4 Conform reglementărilor International Bowling Federation (IBF) și ale European Tenpin Bowling Federation (ETBF), sportivii sunt responsabili pentru folosirea în competiții numai a bilelor omologate de către United States Bowling Congress (USBC) și înscrise în lista bilelor omologate de către aceasta - USBC Approved Bowling List) -, care este publicată pe site-ul "[www.bowl.com](http://www.bowl.com)".

2.10.5 Lista bilelor omologate de către USBC menționează bilele fabricate după 1 ianuarie 1991. Astfel, în urma unei analize prealabile a Comisiei Tehnice, FRB poate permite, cu titlu de excepție, folosirea bilelor care nu sunt menționate pe lista bilelor omologate de către USBC, cu condiția existenței unei dovezi a faptului că bilele respective au fost fabricate înainte de 1 ianuarie 1991.

## **2.11 Approach-ul - nu trebuie deteriorat / alterat**

2.11.1 Aplicarea oricărei substanțe străine care îngreșește posibilitatea altui jucător de a juca în condiții normale pe orice parte a approach-ului este interzisă.

2.11.2 Aceasta include și nu se limitează la substanțe precum pudră de talc, rășini aplicate pe pantofii de bowling, deasemenea tăpile din cauciuc moale de pe care se ia materialul sunt interzise (datorită pericolului de a se lipi pe approach).

## **2.12 Jocul lent**

2.12.1 Joc lent (slow-bowl) se declară atunci când jucătorii execută lovitura la mai mult de 30 de secunde de când zona de lansare (approach-ul) este liberă, atât pe pista lor cât și pe pistele vecine (o pistă la stânga și o pistă la dreapta).