



BOWLING ZVEZA SLOVENIJE

Predstavitev

Fédération Internationale des Quilleurs (FIQ) je bila ustanovljena v Hamburgu, v Nemčiji 27. januarja 1952, z namenom spodbuditi svetovno zanimanje za amatersko igranje tenpin in ninepin bowlinga in spodbuditi mednarodno prijateljstvo skozi svetovne in območne turnirje in bowling tekmovanja med športniki iz različnih držav.

FIQ je združevala dve ločeni disciplini znani kot World Tenpin Bowling Association (WTBA) in World Ninepin Bowling Association (WNBA).

World Tenpin Bowling Association je bila ustanovljena z namenom, da združi amaterski Tenpin bowling šport po vsem svetu. Njeno poslanstvo je, da obogati promocijska in športna načela FIQ in dodatno združi šport s sprejetjem enotnih pravil igranja in specifikacije opreme za svoje turnirje ali kakršne koli druge, ki jih odobri, s čimer daje zgled za poenotenje igre.

Leta 2015 so se FIQ in kongresi obeh organizaciji v FIQ (WTBA in WNBA) dogovorili za združitev v eno organizacijo imenovano World Bowling, ki je od 1. januarja 2016 tudi krovna organizacija za Tenpin bowling.

(Uporabljeni izrazi v moški slovnični obliki veljajo za oba spola.)

PRAVILA IGRANJA

BOWLING ZVEZE SLOVENIJE



Veljavnost od 14.11.2017



BOWLING ZVEZA SLOVENIJE

Kazalo:

1.	UVOD	3
2.	SPLOŠNA PRAVILA IGRANJA	3
2.1	Opredelitev igre	3
2.2	Način igranja	4
2.3	Pravilno podrt keglj	4
2.4	Neppravilno podrt keglj	5
2.5	Neppravilna postavitev kegljev	5
2.6	Neveljavna krogla (Dead ball)	6
2.7	Igranje na napačni stezi	6
2.8	Opredelitev prestopa (foul)	6
2.9	Začasna krogla	7
2.10	Pogoji na zaletišču se ne smejo spreminjati	7
2.11	Napake pri štetju	7
2.12	Spreminjanje površine bowling krogle	8
2.13	Odobrene bowling krogle	8
3.	PROTI DOPING PRAVILA	8
4.	UŽIVANJE ALKOHOLA	9
5.	KAJENJE IN UPORABA TOBAČNIH IZDELKOV	9
6.	URADNA OPREMA, REKLAME	9
7.	POČASNO IGRANJE / PREDNOST NA STEZI	10
8.	IGRANJE NA NAPAČNI STEZI	11
9.	ZAMUDNIKI	11
10.	PONOVNA POSTAVITEV KEGLJEV / Re-racks	11

1. UVOD

Navedena Pravila igranja uporabljajo WB, ETBF in BZS. Pravila igranja so v veljavi na: svetovnih prvenstvih, evropskih prvenstvih, regijskih prvenstvih (mediteransko prvenstvo MBC), mednarodnih turnirjih (evropska bowling turneja EBT), državnih tekmovanjih (DP, PP, Liga in turnirji pod okriljem BZS).

Vsa uradna tekmovanja se igrajo na stezah in z opremo, z merami in težami, ki izpolnjujejo tehnične pogoje WB in so v skladu z njenimi posameznimi pravili, predpisi in navodili.

Bowling zveza Slovenije BZS na vseh tekmovanjih, ki jih vodi, organizira ali odobri smiselno uporablja Pravila igranja oziroma pravila tekmovanja navedena v nadaljevanju. Nekatera pravila so prilagojena zgolj za tekmovanja pod okriljem BZS, v tem pravilniku so tudi združena pravila WB in ETBF.

Člani državne reprezentance so dolžni poznati in upoštevati tudi mednarodna pravila igranja, ki jih določata in uporabljata WB in ETBF na svojih tekmovanjih.

V tem dokumentu so zbrana osnovna pravila igranja, obnašanja, oblačenja, proti doping pravila, tehnična pravila o uporabi bowling krogel.

2. SPLOŠNA PRAVILA IGRANJA

2.1. Opredelitev igre

2.1.1 Igra 10 kegljev je sestavljena iz desetih okvirjev. Tekmovalec odigra dve krogli v vsakem od prvih devetih okvirjev, razen če je s prvo kroglo podrl vseh 10 kegljev (*strike*). V desetem okvirju tekmovalec odigra tri krogle, če je podrl v prvih dveh okvirjih vse keglje (dve krogli za 10 kegljev). Vsak okvir mora tekmovalec dokončati v pravilnem vrstnem redu.

2.1.2. Število podrtih kegljev pri prvem metu krogle se zapiše v manjši kvadratac v zgornjem levem kotu okvirja, število podrtih kegljev pri drugem metu krogle se zapiše v desni zgornji kot okvirja, razen kadar tekmovalec podre *strike* (vseh 10 kegljev v prvem metu). V primeru, da noben od preostalih kegljev pri drugem metu v okvirju ni bil podrt, se le-to označi z znakom (-). Seštevek obeh metov v okvirju se takoj zapiše kot rezultat okvirja.

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

- 2.1.3. **Strike** je situacija, v kateri je polna postavitve kegljev podrti s prvim metom v okvirju. Zapiše se kot (X) v manjši kvadratac v zgornjem levem kotu okvirja, v katerem je bil met izveden. Seštevek enega *strike-a* je 10 plus število podrtih kegljev z naslednjima dvema metoma krogle, ki sledita prvemu *strike-u*.
- 2.1.4. Dva zaporedna *strike-a* sta **double**. Seštevek za prvi *strike* je 20 plus število podrtih kegljev z naslednjim metom, ki sledi drugemu *strike-u*.
- 2.1.5. Trije zaporedni *strike-i* so **triple**. Seštevek za prvi *strike* je 30 in se zapiše v prvi okvir. Da tekmovalec doseže maksimalen rezultat 300, mora zadeti 12 *strike-ov* zaporedoma.
- 2.1.6. **Spare** je situacija, v kateri se nepodrti keglje po prvem metu krogle podre z drugim metom krogle v istem okvirju. Zapiše se kot (/) v manjši kvadratac v zgornjem desnem kotu okvirja. Seštevek *spare-a* je 10 plus število podrtih kegljev naslednjega meta.
- 2.1.7. Kadar tekmovalec ne uspe podreti vseh 10 kegljev z dvema metoma krogle v okvirju, razen če pozicija nepodrtih kegljev po prvem metu ne predstavlja *split*, se takšna situacija imenuje **open frame** – odprti okvir.
Zapiše se kot (-), seštevek obeh metov v okvirju se takoj zapiše kot rezultat okvirja.
- 2.1.8. **Split** je pozicija kegljev (vpišemo število podrtih kegljev v manjši kvadratac v zgornjem levem kotu okvirja in številko obkrožimo; zapiše se z O), ki so ostali po prvem metu, pod pogojem, da je prvi kegelj podrt in:
a.) je najmanj en kegelj podrt med dvema ali več preostalimi keglji; npr. stojijo keglji št. 7 in 9 ali 3 in 10;
b.) je najmanj en kegelj podrt pred dvema ali več preostalimi keglji; npr. preostala keglja št. 5 in 6.

2.2. Način igranja

2.2.1. **Dual Lane:**

Igra se igra na paru stez, ki neposredno mejita druga na drugo. Člani tekmujočih ekip, trojic, dvojic in posamezniki zaporedoma v pravilnem vrstnem redu odigrajo en okvir na eni stezi, zamenjajo stezi, naslednji okvir odigrajo na drugi stezi, dokler ni odigranih pet okvirjev na vsaki stezi.

2.2.2. **Singel Lane:**

Igra se igra na eni stezi. Člani tekmujočih ekip, trojic, dvojic in posamezniki zaporedoma v pravilnem vrstnem redu odigrajo en okvir na eni stezi, dokler ni odigranih deset okvirjev na stezi.

2.2.3. Način igranja vedno določajo pravila posameznega tekmovanja.

2.3. Pravilno podrt kegelj

- 2.3.1. Met krogle je pravilno izveden, kadar krogla zapusti igralčevo roko in preko linije prestopa (*foul line*) preide na igralno površino.
- 2.3.2. Šteje se vsak met, razen če se objavi 'neveljavna' krogla (*dead ball*).
- 2.3.3. Met krogle se izvede popolnoma ročno.

- 2.3.4. Na kroglo ne sme biti vključena ali pritrjena nobena naprava, ki izloči ročni izmet ali je premikajoči del izmeta.
- 2.3.5. Tekmovalec sme uporabljati posebno opremo za pomoč pri prijemu in izmetu krogle, če je le-ta na roki ali je večji del roke izgubljen zaradi amputacije ali kako drugače.
- 2.3.6. Kegljji, ki se priznajo igralcu pri pravilnem metu, so keglji:
- ki jih podre krogla ali drug kegelj,
 - ki jih podre kegelj, odbit od bočne pregrade ali zadnje blazine,
 - ki jih podre kegelj, odbit od spuščene čistilne pregrade, preden je le-ta počistila podrte keglje s steze,
 - ki so ostali nagnjeni in se dotikajo zadnje blazine ali bočne pregrade.

2.4. Nepravilno podrt kegelj

- 2.4.1. Če se dogodi katera od sledečih situacij, se igralčev met krogle šteje, vendar se podrti keglji ne priznajo:
- kadar krogla pade s steze, predno doseže postavljene keglje,
 - krogla se odbije od zadnje blazine,
 - kegelj pade po stiku s telesom, roko, nogo postavljavca kegljev,
 - kegelj podre naprava za postavljanje kegljev,
 - vsak kegelj, ki je padel, ko so vsi podrti keglji že odstranjeni,
 - vsak kegelj, ki ga podre postavljavec kegljev,
 - če tekmovalec prestopi (*foul*),
 - na stezi ali v kanalu leži podrti kegelj in se krogla dotakne takšnega podrtega keglja.
- 2.4.2. Če se kegelj prevrne in je tekmovalec upravičen do dodatnega meta v okvirju, se prevrnjen kegelj ali keglji ponovno postavi na osnovni položaj, v katerem sicer stojijo.

2.5. Nepravilna postavitvev kegljev

- 2.5.1. Kadar se igra na polno postavitvev (10 kegljev) ali na 'čiščenje' (*spare*) in se takoj po izmetu ugotovi, da je eden ali več kegljev nepravilno postavljenih, vendar pa ne manjkajo, se met in podrti keglji štejejo. Dolžnost vsakega igralca je, da preveri pravilno postavitvev kegljev pred metom krogle. Tekmovalec lahko zahteva, da se vsak nepravilno postavljen kegelj ali keglji ponovno postavi(-jo) na pravo mesto pred njegovim metom, sicer se domneva, da je postavitvev sprejemljiva.
- 2.5.2. Po opravljenem metu niso dovoljene spremembe postavitvev preostalih kegljev. To pomeni, da keglji, ki so bili premaknjeni ali narobe postavljeni z avtomatsko napravo za postavljanje kegljev, ostanejo v premaknjeni poziciji ali napačni poziciji in se ne smejo ročno popravljati.
- 2.5.3. Prestavljeni keglji, ki stojijo na prostoru za keglje (pin deck), se štejejo za stoječe.
- 2.5.4. Nobenih kegljev se ne more naknadno priznati. Samo tisti keglji, ki so dejansko podrti s kroglo ali v celoti odstranjeni z igralne površine prostora za keglje kot rezultat pravilnega meta, se priznajo in štejejo za rezultat.
- 2.5.5. Kegelj lahko počí ali se kako drugače poškodeuje med igro. Takšen kegelj je potrebno takoj zamenjati z drugim, podobnim ostalim v kompletu. Vodstvo tekmovanja določi, ali se kegelj zamenja.

2.6. Neveljavna krogla (Dead ball)

2.6.1. Krogla se razglasi za 'neveljavno' v naslednjih primerih:

- a.) kadar se po metu (ali pred naslednjim metom na isti stezi) takoj opozori na dejstvo, da eden ali več kegljev v postavitvi manjka,
- b.) kadar se postavljaivec kegljev še vedno ukvarja s stoječim kegljem, predno krogla doseže keglje,
- c.) kadar postavljaivec kegljev odstranjuje ali se ukvarja s podrtim kegljem, predno krogla doseže keglje,
- d.) kadar tekmovalec igra na napačni stezi ali izven vrstnega reda ali če po en tekmovalec vsakega moštva na paru stez igra na napačni stezi,
- e.) kadar igralca fizično ovira drug tekmovalec, gledalec ali premikajoč objekt ali naprava za postavljanje kegljev, ko je opravil izmet krogle, vendar krogla še ni zadela kegljev. V takšnem primeru ima tekmovalec možnost, da sprejme rezultat podrtih kegljev ali pa zahteva 'neveljavno' kroglo,
- f.) kadar se kegelj premakne ali podre po tekmovalčevem izmetu krogle, vendar preden krogla doseže keglje,
- g.) kadar vržena krogla naleti na oviro na stezi.

2.6.2. Ko se zahteva 'neveljavno' kroglo, se met ne šteje. Kegle se ponovno postavi in tekmovalec ponovno odigra svoj met.

2.7. Igranje na napačni stezi

2.7.1. Zahteva se 'neveljavno' kroglo in tekmovalec ali tekmovalci morajo ponavljati met na pravilni stezi, če niso bili odigrani več kot 4 posamezni okvirji na paru stez tekmovalcev v tekmovanju posamezno, dvojice, trojice, četverke in peterke.

2.7.2. Če so bili odigrani več kot 4 posamezni okvirji na napačni stezi, se tekoča igra zaključi brez popravljanja. Naslednja igra se prične na pravilni, po razporedu določeni stezi.

2.8. Opredelitev prestopa (foul)

2.8.1. Za prestop se šteje, kadar se katerikoli del tekmovalca dotakne ali gre preko linije prestopa (*foul line*) in se pri tem dotakne kateregakoli dela steze, opreme ali objekta med ali po izmetu.

2.8.2. Krogla mora po izmetu zapustiti igralčevo roko, če je ne, prestopa ni, kljub temu, da je tekmovalec prestopil.

2.8.3. Kadar tekmovalec namenoma prestopi, da bi si pridobil korist, se mu ne priznajo podrti keglji za ta met in se mu ne dovoli naslednjega meta v tem okvirju.

2.8.4. Kadar se zabeleži prestop, se met prizna, vendar se igralcu ne priznajo podrti keglji pri takšnem metu. Kegljji, podrti z metom krogle pri prestopu, se morajo ponovno postaviti, če je tekmovalec upravičen do naslednjega meta v istem okvirju.

2.8.5. Če avtomatska naprava za zaznavanje prestopa ali sodnik ne zabeleži očitnega prestopa, se prestop razglasi in zabeleži, če ga vidijo:

- a.) oba kapetana ekip ali eden ali več tekmovalcev nasprotne ekipe,

- b.) uradni zapisnikar rezultatov,
- c.) uradni funkcionar tekmovanja.

2.8.6. Nobena pritožba ni dovoljena, kadar se razglasi prestop, rezen če:

- a.) se dokaže, da avtomatska naprava ne deluje pravilno,
- b.) kadar je očitno, da tekmovalec ni prestopil.

2.9. Začasna krogla

2.9.1. Začasno kroglo ali okvir odigra tekmovalec, kadar uradna oseba tekmovanja ne more razrešiti nesporeduma, ki se nanaša na prestop, pravilnost podrtega keglja ali 'neveljavno' kroglo.

2.9.2. Če se nesporazum pojavi v času tekmovalčevega prvega meta v kateremkoli okvirju ali v času drugega meta v 10 okvirju, ko je tekmovalec odigral *strike* v prvem metu 10 okvirja:

- a.) če se nesporazum tiče tekmovalčeve napake, naj tekmovalec zaključi okvir in nato odigra eno začasno kroglo na polno postavitev kegljev.
- b.) če nesporazum vsebuje domnevo o nepravilno podrtem keglju, lahko tekmovalec zaključi okvir in nato odigra eno začasno kroglo na postavitev kegljev, ki bi ostala, če kegelj ne bi padel.
- c.) če se nesporazum nanaša na priznanje 'neveljavne' krogle, lahko tekmovalec zaključi okvir in nato odigra cel začasen okvir.

2.9.3. Če se razpravlja o *spare* – u ali o tretjem metu v 10. okvirju, začasna krogla ni potrebna, razen če se razpravlja glede zahteve 'neveljavne' krogle. V tem primeru se začasna krogla odigra na isto postavitev kegljev, ki so bili postavljeni, ko je bila odigrana krogla, ki je sporna oz. za katero se zahteva začasna krogla.

2.10. Pogoji na zaletišču se ne smejo spreminjati

2.10.1. Prepovedan je nanos kakršnihkoli materialov na zaletišče, ki ostalim tekmovalcem zmanjšujejo možnost igranja v normalnih pogojih.

2.10.2. Ta prepoved se nanaša tudi na material, kot je recimo smukec. Prav tako so prepovedani mehki gumijasti podplati ali pete, ki puščajo kakršnekoli sledi na zaletišču. Smukec se ne sme vnašati na igralno površino oziroma na zaletišče.

2.11. Napake pri štetju

2.11.1. Napake pri štetju ali pri seštevanju se morajo takoj popraviti. Popravek odobri odgovorni funkcionar (praviloma je to tehnični delegat) oz. sodnik tekmovanja, če tehničnega delegata tekmovanje nima, in sicer takoj, ko je napaka odkrita. Dvomljive napake razrešuje odgovorni funkcionar oz. sodnik tekmovanja.

2.11.2. Pritožba zaradi napak pri štetju se vloži po koncu tekmovanja ali po koncu sklopa iger. Pritožba mora biti vložena pred podelitvijo nagrad ali pred pričetkom naslednjega sklopa iger (v primeru izločanja).

2.11.3. Vsaka pritožba glede napak pri štetju se mora nanašati na specifičen, posamičen dogodek. To pravilo se ne sme tolmačiti kot prekrivanje prejšnje ali podobne kršitve.

2.12. Spreminjanje površine bowling krogle

- 2.12.1. Kemikalije za čiščenje krogel in spreminjanje njene površine morajo biti na seznamu, ki je objavljen na spletni strani World Bowling: [Acceptable list of Cleaners and Polishes](#). Seznam je na voljo tudi na spletni strani www.bowl.com. Na tej strani je objavljen tudi seznam nedovoljenih proizvodov za čiščenje in spreminjanje površine krogle.
- 2.12.2. Ročno prilagajanje / čiščenje površine krogle je dovoljeno med igrami, pod pogojem, da se to izvede v označenem prostoru in da postopek ne povzroča zamude pri igranju. Bowling kroglo je potrebno po vsakem spreminjanju površine očistiti s čistilom.
- 2.12.3. Uporabljajo se lahko krpe, ki niso namenjene brušenju in ne vsebujejo kemičnih dodatkov, ki bi spremenili površino krogle. Uporabljajo se lahko čistila, ki so namenjena čiščenju površine krogle, s tem, da ne spreminjajo površinske hrapavosti krogle. Uporabljajo se lahko pod pogojem, da so na seznamu odobrenih proizvodov.
- 2.12.4. Spreminjanje površine krogle – hrapavosti z uporabo čistilnih gobic, polirnih mas, ki so na seznamu odobrenih proizvodov, se lahko opravi med treningom/ogrevanjem in med posameznimi sklopi tekmovalnih iger, kakor tudi med polfinalom in finalom, pod pogojem, da se to opravi izven prostora za igranje. V finalnem formatu Stepladder se vsak dvoboj šteje kot svoj sklop iger.
- 2.12.5. Spreminjanje površine bowling krogle **med samo igro ni dovoljeno**. Če tekmovalec spreminja površino krogle, se ga kaznuje z odvzemanjem igre, v kateri je bila kršitev ugotovljena.

2.13. Odobrene bowling krogle

- 2.13.1. Samo bowling krogle proizvedene vključno od 1. 1.1991, ki so na USBC seznamu odobrenih krogel, se lahko uporablja na uradnih tekmovanjih. Seznam je na voljo na spletni povezavi: [Approved ball List](#).
- 2.13.2. Na uradnih tekmovanjih, ki potekajo pod okriljem BZS, se lahko uporabljajo samo bowling krogle, ki so na USBC seznamu odobrenih krogel. Seznam je na voljo na spletni povezavi www.bowl.com.

3. PROTI DOPING PRAVILA

- 3.1. Proti doping pravila, kot je navedeno v priložniku WB Doping Control Manual, se uporabljala za Svetovna prvenstva in za Evropska prvenstva, kadar o tem odloči Predsedstvo ETBF.
- 3.2. Kontrolne doping teste se lahko izvaja tudi po presoji nacionalne proti doping agencije države gostiteljice.
- 3.3. BZS za vsa svoja tekmovanja upošteva [Protidoping pravilnik Olimpijskega komiteja – Združenja športnih zvez](#) (OKS - ZŠZ) in [Protidoping pravilnik Slovenske antidoping organizacije](#) (SLOADO).

4. UŽIVANJE ALKOHOLA

- 4.1. Tekmovalci ne smejo uživati alkohola ali biti pod vplivom alkohola, medtem ko so v tekmovalni konkurenci, to je v celotnem obdobju tekmovanja. Kazen za kršitev tega pravila je izključitev iz tekmovanja.
- 4.2. Tekmovalci, trenerji in spremljevalci ne smejo uživati alkohola v bowling centru, medtem ko nosijo uradno opremo njihove nacionalne zveze oz. kluba. Prav tako ne smejo uživati alkohola od začetka uradnega treninga do zadnjega tekmovanja.
- 4.3. Če tekmovalec, trener ali spremljevalec kršijo navedeno pravilo, se jih izključi iz nadaljnega tekmovanja.

5. KAJENJE IN UPORABA TOBAČNIH IZDELKOV

- 5.1. Kajenje je med prvenstvom v bowling centru prepovedano. Dovoljeno je lahko samo v zaprtem prostoru, pod pogojem, da ne vpliva na območje, ki je namenjeno gledalcem in igralcem.
- 5.2. Tekmovalci in njihovi trenerji ne smejo kaditi, uporabljati tobačnih izdelkov ali uporabljati katero koli vrsto sintetičnih ali elektronskih cigaret, medtem ko tekmujejo, to je v celotnem obdobju igranja sklopa iger.
- 5.3. Kazen za tekmovalca, ki kadi med igro, je odvzem igre - rezultata, ki se trenutno igra. Kazen za tekmovalca, ki kadi med dvema igrama, je odvzem naslednje igre - rezultata. Kazen za drugo kršitev istega tekmovalca je izključitev iz preostalega dela tekmovanja s strani tehničnega delegata oz. sodnika tekmovanja.
- 5.4. Kazen za trenerja, ki kadi med igro, je njegova izključitev iz sklopa iger, v katerem je kršil pravilo. Kazen za drugo kršitev istega trenerja je izključitev iz preostalega dela tekmovanja.
- 5.5. Tekmovalci, trenerji in spremljevalci ne smejo kaditi, uporabljati tobačnih izdelkov ali uporabljati katero koli vrsto sintetičnih ali elektronskih cigaret, medtem ko nosijo uradno opremo njihove nacionalne zveze oz. kluba, ko gre za tekmovanja, ki potekajo pod okriljem BZS, in sicer od začetka uradnega treninga do konca tekmovanja.

Kazen za kršitev tega pravila je:

- opozorilo za prvo kršitev,
- 100 EUR kazni za drugo kršitev (kazen mora biti plačana pred naslednjim tekmovanjem) in
- za kakršno koli naknadno kršitev izključitev za čas tekmovanja.

6. URADNA OPREMA, REKLAME

- 6.1. Tekmovalci morajo na mednarodnih tekmah nositi uradno opremo njihove nacionalne zveze ter na državnih tekmah in ligah v okviru BZS uradno klubsko opremo. V ekipnem tekmovanju (dvojice, trojice, četverke, peterke) morajo tekmovalci iste dvojice, trojice, četverke ali peterke nositi opremo iste barve in istega tipa. Na vseh tekmovanjih, ki potekajo pod okriljem BZS, tekmovalci ne smejo nositi hlač ali kril iz jeansa ali bombažnih trenirk.

- 6.2. Ime države mora biti na hrbtne strani tekmovalne opreme. Ime države je lahko natisnjeno:
- v angleščini ali v jeziku države,
- kot kratica, ki jo priznava MOK ali ISO 2000 (kratice so objavljene na spletni strani).
- 6.3. Na uradno opremo se lahko zapiše še:
a) Priimek in / ali ime tekmovalca.
b) Grb države oz. logotip kluba, če gre za tekmovanja pod okriljem BZS, ki jo/ga tekmovalec predstavlja,
c) Reklame – število reklam določi vsaka država sama oz. klub, če gre za tekmovanja pod okriljem BZS,
- 6.4. Pravila MOK glede oglaševanja se morajo uporabljati za tekmovanja, ki se izvajajo pod okriljem MOK.
- 6.5. Trenerji in uradni predstavniki morajo v prostoru za igranje nositi uradno opremo njihove nacionalne zveze oz. kluba, če gre za tekmovanje pod okriljem BZS, vključno z bowling čevlji (ali športnimi obuvali).
- 6.6. Na slovesnosti podelitve medalj, morajo vsi prejemniki medalj (tekmovalci in trenerji) nositi uradno opremo njihove nacionalne zveze oz. kluba, če gre za tekmovanje pod okriljem BZS, vključno z bowling čevlji (ali športnimi obuvali).

7. POČASNO IGRANJE / PREDNOST NA STEZI

- 7.1. Tekmovalci morajo biti pripravljene na igranje, ko so na vrsti in ne smejo zavlačevati s pripravo na zaletišču ali z izmetom krogle, ko je par stez takoj zraven na levi in desni prazen (*one (1) pair lane courtesy*).
- 7.2. Tekmovalci morajo upoštevati pravilo enega para prostih stez v vsakem trenutku. Tekmovalci na istem paru stez ne smejo zaporedoma igrati, ne da bi dopustili igranje enem tekmovalcu na levem paru stez ali enemu tekmovalcu na desnem paru stez, razen če ti tekmovalci niso še pripravljene na igranje. Tekmovalec, ki je na vrsti za igranje, da lahko prednost igranja drugemu tekmovalcu, ki se na levi stezi premika proti zaletišču ali se pripravlja na met krogle. Prav tako se tekmovalec umakne / da prednost drugemu tekmovalcu na svoji desni, ki se na desni stezi premika proti zaletišču ali se pripravlja na met krogle.
- 7.3. Če tekmovalec ne upošteva postopkov opisanih v odstavkih 7.1 in 7.2., se njegovo igranje šteje kot počasno igranje »slow bowling«. Igralca, ki ne upošteva navedenih pravil, uradni funkcionar tekmovanja oz. sodnik opozori na naslednje načine:
- a) ustni opomin za prvo kršitev (brez kazni),
b) z RUMENIM kartonom za drugo kršitev (brez kazni),
c) z RDEČIM kartonom za tretjo in vse nadaljnje kršitve v posameznem sklopu iger se tekmovalca kaznuje z odvzemom okvirja (nič točk v okvirju, v katerem se je kršitev zgodila).
- 7.4. Za uporabo tega pravila, morajo sodniki posebej spremljati vse tekmovalce ali ekipo,
- ki zaostajajo več kot štiri okvirje za vodečim v tekmovanju posamezno ali dvojice,
- ali zaostajajo več kot dva okvirja v tekmovanju trojic, četverk ali peterk.

8. IGRANJE NA NAPAČNI STEZI

- 8.1. V dvoboju posameznikov, kjer tekmovalec vsakokrat, ko je na vrsti, odigra po dva okvirja, vsakega na svoji stezi, drugi tekmovalec pa odigra na napačni stezi, se razglasi neveljavna krogla. Tekmovalec ponovi svoj met na pravi stezi, pod pogojem, da se je napaka odkrila, preden je nasprotni tekmovalec odigral svoj met.
- 8.2. V nasprotnem primeru se rezultat zabeleži z vsemi poznejšimi okvirji v igri, ki so odigrani na pravilni stezi.

9. ZMUDNIKI

- 9.1. Vsakemu tekmovalcu ali ekipi, ki zamudi, se začne šteti rezultat v okvirju, v katerem je pričel/a z igranjem na stezah, ki so mu/ji bile dodeljene.
- 9.2. V primeru, da so je tekmovalec oz. ekipa sam/a na stezi, lahko prične z igranjem en okvir prej, nato nadaljuje z igranjem v terminu.

10. PONOVA POSTAVITEV KEGLJEV / Re-racks

- 10.1. Tekmovalcu je dovoljeno največ 2-krat v eni igri ponovno postaviti celoten set kegljev za prvi met v okvirju, ne da bi prosil za dovoljenje sodnika.
- 10.2. Dodatno postavljanje prvega seta kegljev lahko dovoli samo sodnik, v nasprotnem primeru je ponovna postavitve nedovoljena / nepravilna.
- 10.3. Sodnik lahko sprejme dodatno postavljanje samo v primeru, kadar je očitno, da keglji ne stojijo na svojem mestu.
- 10.4. Če tekmovalec krši to pravilo, se v naslednjem okvirju, ki sledi ponovni nedovoljeni postavitvi, odvzamejo točke oziroma je rezultat okvirja nič. Če se to zgodi v preostanku 10-ega okvirja, se preostali del zabeleži z nič točkami.