



Pravidla bowlingu + provozní řád

Definice hry

Hra v bowlingu se stává z deseti částí. Hráč hraje v každé části, až na desátou, dva hody. Pokud jsou prvním hodem poraženy všechny kužele, druhý hod neháže. V desáté části hraje hráč tři hody, v případě, že je započítán (docílen) strike nebo spare, pouze dva hody. Všechny části hry musí být u každého hráče u bowlingu provedeny podle pravidel. Automatické počítačové zařízení může být použito, pokud bude schopno provádět tisk záznamu o skóre části i jinak vyhovovat počítacím a hracím pravidlům hry. Hod je proveden, pokud hráčova koule protne hraniční čáru hracího území. Hod musí být proveden osobně a manuálně.

Způsob počítání

Počet shozených kuželek u hráčova prvního hodu je označen v malém čtverci v horním levém rohu této části a počet shozených kuželek u hráčova druhého hodu je označen v pravém horním rohu. Pokud není při druhém hodu v části shozena žádná ze stojících kuželek, bude počet označen (-). Počítání pro oba hody v části bude zaznamenáno okamžitě.

Strike

Strike je proveden, pokud je shozena celá sada kuželek při prvním hodu v části. To je označeno (X) v malém levém horním čtverci v části. Počítání pro jeden strike je 10 plus počet kuželek shozených v následujících dvou hodech.

Double

Dva po sobě jdoucí striky jsou double. Počítá se pro první strike 20 plus počet kuželek sražených v první následující části po druhém striku.

Triple

Tři po sobě jdoucí striky jsou triple. Počítá se pro první strike 30. K dosažení na koulení maximálních 300 bodů musí hráč nakoulet 12 striků za sebou.

Spare

Spare je počítáno, pokud neporažené kuželky po prvním hodu v části jsou při druhém hodu v téže části doraženy. Značí se (/) v malém čtverci v pravém horním rohu části. Počítání pro spare je 10 plus počet kuželek shozených při hráčově následujícím hodu.

Pořadí pro koulení

Pořadí, ve kterém hráči družstva nastupují ke hře, je dáno pořadím hráčů uvedeným na sestavě družstva.

Přerušená hra

Oficiální delegát turnaje, není-li přítomen, pak rozhodčí (pořadatel), může schválit přesunutí soutěžních her a sérií na ostatní dráhy, pokud zařízení na některých drahách selže a ohrozí průběh soutěže.

Legálně poražené kuželky

Za legálně poražené kuželky se považují:

- kuželky shozené dolů nebo mimo desku kuželek koulí nebo ostatními kuželkami,
- kuželky shozené dolů nebo mimo desku kuželek při odskočení kuželky od boku dráhy nebo zadního tlumícího polštáře,
- kuželky shozené dolů nebo mimo desku kuželky při odskočení kuželky od zametací mříže,
- kuželky nakloněné a dotýkající konce nebo boku dráhy.

Všechny takto poražené kuželky musí být odstraněny před dalším hodem.

Nelegálně poražené kuželky

1. Opakování hodu

Výsledek docílený poražením kuželek se nezaznamená v případě, že:

- koule odskočí před dotekem s tlumícím polštářem,
- hod je proveden a koule se dostane do kontaktu s některou kuželkou, která leží v prostoru ložiskového kříže nebo žlabu, před opuštěním povrchu dráhy,
- ovlivní-li výsledek hodu okolnosti na nichž hráč nemá účast.

Ve výše uvedených případech má hráč právo k dodatečnému hodu (opakování) v části. Kuželka a kuželky nelegálně poražené musí být postaveny na původní místa.

2. Bez opakování hodu

Výsledek docílený poražením kuželek se nezaznamenává v případě, že:

- koule opustí dráhu před dotekem se stojícími kuželkami,
- hráč přešlápne,

- automatický stavěč kuželek není připraven registrovat poražené kuželky.

V tomto případě nemá hráč právo k dodatečnému hodu (opakování) v části. Do záznamu hodu se zapíše písmeno “F”. Nastane-li tato skutečnost při prvním hodu v části, odehraje hráč druhý hod do plné sady kuželek.

3. Nesprávná sada kuželek

Pokud při koulení do plných nebo dorážky, je zjištěno ihned po hodu, že jedna nebo více kuželek jsou špatně postaveny, ale neporaženy, hod a výsledek shoení kuželek se počítá. Je odpovědností každého hráče, aby zkontroloval při hodu, zda kuželky stojí správně. Bude-li hráč trvat na tom, že jedna nebo více kuželek nestojí v řádku, budou znovu postaveny před hodem koule, jinak je postavení považováno za akceptovatelné.

4. Odskočení kuželek

Kuželky odskočené a stojící na dráze musí být počítány jako stojící a nepovažují se za poražené.

5. Náhrada poškozené kuželky

Je-li kuželka zlomena nebo jinak poškozena v průběhu hry, bude nahrazena jinou, velmi podobnou. Oficiální delegát turnaje, případně rozhodčí (pořadatel), stanoví, zda náhradní kuželka je akceptovatelná.

6. Mrtvá koule

Koule bude deklarována jako “mrtvá”, pokud nastane nějaká z následujících možností:

- po hodu (a před dalším hodem na té samé dráze) je ihned zjištěn a ohlášen fakt, že jedna nebo více kuželek chybí v sadě,
- hráč koulí na špatné dráze nebo mimo určené dráhy,
- hráč či fyzicky překáží jiní hráči, diváci nebo pohybující objekty.
- V takovém případě může hráč akceptovat výsledný shoz nebo deklarovat “mrtvou” kouli.
- některá kuželka se pohybuje nebo spadne při hodu koule hráčem nebo před dotykem koule s kuželkami,
- vypuštěná koule se dostane do kontaktu s cizí překážkou.

Ve výše uvedených případech má hráč právo požadovat opakování hodu. O tom, zda se hod bude opakovat, rozhodne s konečnou platností rozhodčí (pořadatel) nebo vedoucí družstev, není-li přítomen rozhodčí nebo oficiální delegát turnaje (pořadatel).

Definice přešlapu

Přešlap nastane v situaci, kdy část hráčovy osoby dostane za přešlapovou čáru a dotkne se některé části dráhy, zařízení nebo stavby při provedení hodu nebo po vypuštění.

Přešlap je zaznamenán v případě, že:

- je zaznamenán přístrojem automatické detekce přešlapu,
- rozhodčí, který je v pozici, kde nic nebrání ve výhledu na čáru přešlapu, ohlásí přešlap.

Detekce přešlapu

Oficiální delegát turnaje může použít přístroj automatické detekce přešlapu. Pokud není žádný k dispozici, musí být rozhodčí v pozici, kde nic nebrání ve výhledu na čáru přešlapu. Pokud se stane, že automatická detekce přešlapu selže nebo nefunguje pravidelně, turnajová oficiální osoba určí přešlapového rozhodčího nebo autorizuje oficiální zápis při vyhlášení přešlapu.

Očividný přešlap

Selže-li automatický detektor přešlapu nebo rozhodčí, přešlap bude deklarován a zaznamenán, pokud:

- na vyhlášení přešlapu se shodnou oba vedoucí družstev nebo alespoň po jednom hráči z každého družstva,
- přešlap vyhlásí oficiální delegát turnaje.

Odvolání přešlapu

- Odvolání hráče proti vyhlášení přešlapu se vyhová pokud se prokáže, že přešlapový detektor nepracuje správně.

Protesty

Chyby v zápisu nebo v počítání musí být opraveny oficiálním delegátem turnaje okamžitě po zjištění takovéto chyby. Diskutabilní chyby budou rozhodnuty pořadatelem turnaje s konečnou platností. Časový limit pro podání protestu bude hodinu po ukončení události nebo bloku her. Pokud protest obsahuje přešlap nebo legálnost shozu kuželek, postupuje se obdobně jako je výše uvedeno.

Nesportovní chování

Za nesportovní chování se považuje zejména:

- když hráč nerespektuje rozhodnutí oprávněných osob,
- když hráč ruší soupeře při provádění hodu nebo mu překáží,
- když se hráč posadí na svod nebo zásobník koulí
- jednání hráče, které je v rozporu běžného společenského chování,
- vstoupí-li hráč do hracího prostoru v době, kdy v něm je hrající hráč,
- když hráč není připraven ke koulení ve stanoveném pořadí,
- když hráč nepřiměřeně odkládá hod koule, pokud automatický stavěč je připraven registrovat poražené kuželky – nebo jinak zdržuje hru.

Pravidla bowlingu

Definice hry

Hra v bowlingu se stává z deseti částí. Hráč hraje v každé části, až na desátou, dva hody. Pokud jsou prvním hodem poraženy všechny kuželky, druhý hod neháže. V desáté části hraje hráč tři hody, v případě, že je započítán (docílen) strike nebo spare, pouze dva hody. Všechny části hry musí být u každého hráče u bowlingu provedeny podle pravidel. Automatické počítačové zařízení může být použito, pokud bude schopno provádět tisk záznamu o skóre části i jinak vyhovovat počítacím a hracím pravidlům hry. Hod je proveden, pokud hráčova koule protne hraniční čáru hracího území. Hod musí být proveden osobně a manuálně.

Způsob počítání

Počet shozených kuželek u hráčova prvního hodu je označen v malém čtverci v horním levém rohu této části a počet shozených kuželek u hráčova druhého hodu je označen v pravém horním rohu. Pokud není při druhém hodu v části shozena žádná ze stojících kuželek, bude počet označen (-). Počítání pro oba hody v části bude zaznamenáno okamžitě.

Strike

Strike je proveden, pokud je shozena celá sada kuželek při prvním hodu v části. To je označeno (X) v malém levém horním čtverci v části. Počítání pro jeden strike je 10 plus počet kuželek shozených v následujících dvou hodech.

Double

Dva po sobě jdoucí striky jsou double. Počítá se pro první strike 20 plus počet kuželek sražených v první následující části po druhém striku.

Triple

Tři po sobě jdoucí striky jsou triple. Počítá se pro první strike 30. K dosažení na koulení maximálních 300 bodů musí hráč nakoulet 12 striků za sebou.

Spare

Spare je počítáno, pokud neporažené kuželky po prvním hodu v části jsou při druhém hodu v téže části doraženy. Značí se (/) v malém čtverci v pravém horním rohu části. Počítání pro spare je 10 plus počet kuželek shozených při hráčově následujícím hodu.

Pořadí pro koulení

Pořadí, ve kterém hráči družstva nastupují ke hře, je dáno pořadím hráčů uvedeným na sestavě družstva.

Přerušená hra

Oficiální delegát turnaje, není-li přítomen, pak rozhodčí (pořadatel), může schválit přesunutí soutěžních her a sérií na ostatní dráhy, pokud zařízení na některých drahách selže a ohrozí průběh soutěže.

Legálně poražené kuželky

Za legálně poražené kuželky se považují:

- kuželky shozené dolů nebo mimo desku kuželek koulí nebo ostatními kuželkami,
- kuželky shozené dolů nebo mimo desku kuželek při odskočení kuželky od boku dráhy nebo zadního tlumícího polštáře,
- kuželky shozené dolů nebo mimo desku kuželek při odskočení kuželky od zametací mříže,
- kuželky nakloněné a dotýkající konce nebo boku dráhy.

Všechny takto poražené kuželky musí být odstraněny před dalším hodem.

Nelegálně poražené kuželky

1. Opakování hodu

Výsledek docílený poražením kuželek se nezaznamená v případě, že:

- koule odskočí před dotelem s tlumícím polštářem,
- hod je proveden a koule se dostane do kontaktu s některou kuželkou, která leží v prostoru ložiskového kříže nebo žlabu, před opuštěním povrchu dráhy,
- ovlivní-li výsledek hodu okolnosti na nichž hráč nemá účast.

Ve výše uvedených případech má hráč právo k dodatečnému hodu (opakování) v části. Kuželka a kuželky nelegálně poražené musí být postaveny na původní místa.

2. Bez opakování hodu

Výsledek docílený poražením kuželek se nezaznamenává v případě, že:

- koule opustí dráhu před dotelem se stojícími kuželkami,
- hráč přešlápne,
- automatický stavěč kuželek není připraven registrovat poražené kuželky.

V tomto případě nemá hráč právo k dodatečnému hodu (opakování) v části. Do záznamu hodu se zapíše písmeno "F". Nastane-li tato skutečnost při prvním hodu v části, odehraje hráč druhý hod do plné sady kuželek.

3. Nesprávná sada kuželek

Pokud při koulení do plných nebo dorážky, je zjištěno ihned po hodu, že jedna nebo více kuželek jsou špatně postaveny, ale neporaženy, hod a výsledek shození kuželek se počítá. Je odpovědností každého hráče, aby zkontroloval při hodu, zda kuželky stojí správně. Bude-li hráč trvat na tom, že jedna nebo více kuželek nestojí v řádku, budou znovu postaveny před hodem koule, jinak je postavení považováno za akceptovatelné.

4. Odskočení kuželek

Kuželky odskočené a stojící na dráze musí být počítány jako stojící a nepovažují se za poražené.

5. Náhrada poškozené kuželky

Je-li kuželka zlomena nebo jinak poškozena v průběhu hry, bude nahrazena jinou, velmi podobnou. Oficiální delegát turnaje, případně rozhodčí (pořadatel), stanoví, zda náhradní kuželka je akceptovatelná.

6. Mrtvá koule

Koule bude deklarována jako “mrtvá”, pokud nastane nějaká z následujících možností:

- po hodu (a před dalším hodem na té samé dráze) je ihned zjištěn a ohlášen fakt, že jedna nebo více kuželek chybí v sadě,
- hráč koulí na špatné dráze nebo mimo určené dráhy,
- hráč či fyzicky překáží jiní hráči, diváci nebo pohybující objekty.
- V takovém případě může hráč akceptovat výsledný shoz nebo deklarovat “mrtvou” kouli.
- některá kuželka se pohybuje nebo spadne při hodu koule hráčem nebo před dotykem koule s kuželkami,
- vypuštěná koule se dostane do kontaktu s cizí překážkou.

Ve výše uvedených případech má hráč právo požadovat opakování hodu. O tom, zda se hod bude opakovat, rozhodne s konečnou platností rozhodčí (pořadatel) nebo vedoucí družstev, není-li přítomen rozhodčí nebo oficiální delegát turnaje (pořadatel).

Definice přešlapu

Přešlap nastane v situaci, kdy část hráčovy osoby dostane za přešlapovou čáru a dotkne se některé části dráhy, zařízení nebo stavby při provedení hodu nebo po vypuštění.

Přešlap je zaznamenán v případě, že:

- je zaznamenán přístrojem automatické detekce přešlapu,
- rozhodčí, který je v pozici, kde nic nebrání ve výhledu na čáru přešlapu, ohlásí přešlap.

Detekce přešlapu

Oficiální delegát turnaje může použít přístroj automatické detekce přešlapu. Pokud není žádný k dispozici, musí být rozhodčí v pozici, kde nic nebrání ve výhledu na čáru přešlapu. Pokud se stane, že automatická detekce přešlapu selže nebo nefunguje pravidelně, turnajová oficiální osoba určí přešlapového rozhodčího nebo autorizuje oficiální zápis při vyhlášení přešlapu.

Očividný přešlap

Selže-li automatický detektor přešlapu nebo rozhodčí, přešlap bude deklarován a zaznamenán, pokud:

- na vyhlášení přešlapu se shodnou oba vedoucí družstev nebo alespoň po jednom hráči z každého družstva,
- přešlap vyhlásí oficiální delegát turnaje.

Odvolání přešlapu

- Odvolání hráče proti vyhlášení přešlapu se vyhová pokud se prokáže, že přešlapový detektor nepracuje správně.

Protesty

Chyby v zápisu nebo v počítání musí být opraveny oficiálním delegátem turnaje okamžitě po zjištění takovéto chyby. Diskutabilní chyby budou rozhodnuty pořadatelem turnaje s konečnou platností. Časový limit pro podání protestu bude hodinu po ukončení události nebo bloku her. Pokud protest obsahuje přešlap nebo legálnost shozu kuželek, postupuje se obdobně jako je výše uvedeno.

Nesportovní chování

Za nesportovní chování se považuje zejména:

- když hráč nerespektuje rozhodnutí oprávněných osob,
- když hráč ruší soupeře při provádění hodu nebo mu překáží,
- když se hráč posadí na svod nebo zásobník koulí
- jednání hráče, které je v rozporu běžného společenského chování,
- vstoupí-li hráč do hracího prostoru v době, kdy v něm je hrající hráč,
- když hráč není připraven ke koulení ve stanoveném pořadí,
- když hráč nepřiměřeně odkládá hod koule, pokud automatický stavěč je připraven registrovat poražené kuželky – nebo jinak zdržuje hru.

Provozní řád bowlingové herny

- Hráči jsou povinni se řídit tímto provozním řádem. Zahájení a ukončení provozu bowlingu je stanoveno otevírací dobou na vývěsce provozovny.
- Zájemci o hru (hráči) jsou povinni respektovat zúčtovací systém provozovny, zejména pak uhradit sjednanou dobu hry po jejím ukončení.
- Ukončení hry je nutné oznámit obsluze a na základě odehraného času bude vystaven účet. Drobné provozní závady, které způsobí přerušení hry na krátkou dobu nemohou být odečteny z placeného času.
- Při pozdním příchodu na objednanou dráhu nevzniká hráči nárok na slevu a obsluhující personál je oprávněn účtovat hru v plné výši dle objednávky.
- Hráč bowlingu je povinen se dostavit 10 minut před zahájením objednané hry k obsluze bowlingu. Pokud se hráč nedostaví nebo nedá zprávu, že se opozdí, má obsluha bowlingu právo dráhu(y) obsadit dalším zájemcem.
- Obsluhující personál je oprávněn přidělit hráči dráhu dle provozních podmínek, hráč je povinen tuto skutečnost respektovat.
- Zjevně podnapilým osobám nebo osobám pod vlivem návykových a psychotropních látek je vstup do hracího prostoru bowlingových drah přísně zakázán.
- Na jedné bowlingové dráze může hrát maximálně 6 hráčů.
- Vstup na dráhy je povolen pouze v obuvi určené pro bowling. Hráči, kteří nevlastní bowlingovou obuv si ji mohou bezplatně zapůjčit při registraci. Používání zapůjčené obuvi bez ponožek je z hygienických důvodů zakázáno. Ponožky je možno zakoupit v herně.
- Odchod mimo prostory herny v zapůjčené obuvi je zakázán.
- Zapůjčenou obuv je nutné před odchodem odevzdat.
- Hráči mohou používat ke hře koule herny nebo vlastní. Provozovatel nekontroluje stav donesených koulí a neručí za jejich stav po hře. Při použití vlastního sportovního náčiní (bowlingová obuv a koule) přebírá hráč plnou zodpovědnost za případné poškození tohoto náčiní, zároveň zodpovídá za případné poškození hracího zařízení způsobené tímto náčiním.
- Na podavači koulí může být maximálně 10 koulí. Větší počet koulí může způsobit přetížení výtahu koulí a jeho poškození.
- K rozběhu mohou hráči využívat prostor po čáru odhozu (začátek jednotlivých drah).

V žádném případě nesmí vstupovat na dráhy:

- Pokud nastane na hracím zařízení závada jsou hráči povinni neprodleně přerušit hru a závadu nahlásit obsluhujícímu personálu.
- Svévolná manipulace s příslušenstvím drah a zařízením herny je zakázána. Při jakékoliv závadě na dráze či ostatním zařízeních herny upozorněte obsluhu herny.
- Z důvodu možného poškození bowlingového zařízení je hráč povinen řídit se pokyny obsluhujícího personálu.

Zejména nesmí:

- vhodit bowlingovou kouli na dráhu, pokud dráha není obsluhou uvedena do provozu
- vhodit bowlingovou kouli na dráhu, pokud se shrnovací závora nezvedla a zůstala v dolní poloze
- předčasný odhoz vede k chybě stroje a jeho zastavení, v horším případě koule narazí do závory a poškodí ji. Hráč je odpovědný za způsobenou škodu na zařízení.
- pokračovat ve hře, pokud se nevracejí vhozené bowlingové koule. Pokud se hráčům nevrátí zpět 3 koule, přeruší hru a upozorní na tuto skutečnost personál herny.

Pokračování ve hře může vést k vážnému poškození bowlingového stroje:

- vstupovat do prostoru za faulovou čáru
- vstupovat na dráhu s jídlem a pitím
- vstupovat na dráhu s cigaretou, doutníkem či dýmkou
- ohrožovat či omezovat svým nevhodným chováním ostatní hráče
- vstupovat do prostor určených pouze pro personál
- ničit zařízení herny
- Prostor rozběhu před čarou odhozu je upraven speciálním přípravkem a je vysoce kluzký. Umožňuje hráčům se před odhodem koule sklouznout. Upozorňujeme nezkušené hráče na riziko uklouznutí, pádu a zranění.
- Obsluhující personál je oprávněn ukončit hru po uplynutí předem sjednané doby bez ohledu na stav rozehranosti hry.
- Pokud hráč poruší zásady stanovené v tomto řádu, je obsluhující personál oprávněn předčasně ukončit hru a vykázat jej z prostoru bowlingu bez náhrady.
- V případě úmyslného poškození bowlingové dráhy nebo zařízení bowlingu má provozovatel právo na náhradu způsobené škody.

Tento provozní řád nabývá platnosti dne vydání tj. 1. 1. 2014.