



REGLAS DE BOWLING / BOLICHE





INDICE

1. NORMAS APLICABLES.....	3
2. EVENTOS OFICIALES	3
3. EQUIPAMIENTO.....	4
3.1. Bolas de Bowling.....	4
3.2. Equipamiento especial para agarre de la bola	4
3.3. Zapatos de Bowling.....	4
3.4. Rampas para las Bolas de Bowling.....	4
3.5. Uniformes.....	5
4. REGLAS DE COMPETICIÓN.....	5
4.1. Torneos.....	5
4.2 Reglas de un Torneo por Scratch	5
4.3 Reglas de Torneo por Handicap.....	5
4.4 El Juego.....	6
4.5 Las Faltas	6
4.6 Bola Muerta.....	6
4.7 Lanzamiento en Carril Equivocado.....	7
4.8 Caída Ilegal de Pines.....	7
4.9 Procedimientos de anotación y Terminología.....	7
4.10 Protestas.....	8
4.11 Dirección/Instrucciones.....	9
5. INCOMPARECENCIA O FALTA DE JUGADORES.....	9



1. NORMAS APLICABLES

Las reglas oficiales de los deportes de las Olimpiadas Especiales para Bowling deben regir todas las competiciones de Olimpiadas Especiales. Como un programa deportivo internacional Olimpiadas Especiales ha creado estas reglas basado en las mismas reglas de la Federación Internacional des Quilleurs (FIQ) así como las reglas de World Bowling (WB) Estas reglas se pueden conseguir en <http://www.worldbowling.com> . Las reglas de FIQ, WB o NGB (Órgano Rector Nacional) deben ser empleadas, excepto cuando ellas entren en conflicto con las reglas Oficiales Deportivas de Olimpiadas Especiales de Bowling o con el Artículo I. En este caso deben ser aplicadas las Reglas Oficiales Deportivas de Olimpiadas Especiales para Bowling.

Acuda al [Artículo 1](#) para mayor información relacionada con el Código de Conducta, Entrenamientos Generales, Requerimientos Médicos y de Seguridad, Divisiones, Premiación, Criterios para avanzar a un Nivel Superior de Competición y Deportes Unificados.

2. EVENTOS OFICIALES

La variedad de eventos está destinada a ofrecer oportunidades de competición para atletas de todos los niveles de habilidad. Los programas pueden determinar los eventos ofrecidos y, si es necesario, las pautas para la gestión de esos eventos. Los entrenadores son responsables de proporcionar entrenamiento y selección de eventos apropiados para la habilidad e interés de cada atleta.

La siguiente es una lista de eventos oficiales disponibles en Olimpiadas Especiales.

2.1. Eventos Individuales

2.1.1. Individuales (Jugador)

2.1.2. Rampa Sin Asistencia (Un Jugador)

2.1.2.1. El atleta apunta a la rampa a su posición sin ayuda

2.1.2.2. El atleta coloca la bola en la rampa con ayuda y la empuja hacia abajo por la rampa hacia el objetivo.

2.1.2.3. Un asistente debe estar de espaldas a los pines en todo momento.

2.1.2.4. A un jugador de boliche se le puede permitir jugar hasta tres líneas consecutivamente.

2.1.3. Rampa con Asistencia

2.1.3.1. Un asistente puede apuntar la rampa hacia los pines, pero en todo momento debe estar de espaldas a los pines y apuntar según la dirección (ya sea verbalmente o mediante señales físicas) del atleta.

2.1.3.2. A un jugador de boliche se le puede permitir jugar hasta tres líneas consecutivamente.

2.2. Dobles o parejas

2.2.1. Masculino (dos jugadores masculinos)

2.2.2. Femenino (dos jugadores femeninos)

2.2.3. Dobles Mixtos (un jugador masculino y un jugador femenino)

2.2.4. Dobles Unificados Masculinos (un atleta masculino y un compañero masculino)



- 2.2.5. Dobles Unificados Femeninos (un atleta femenino y un compañero femenino)
- 2.2.6. Dobles Unificados Mixtos (un atleta masculino/femenino y un compañero masculino/femenino)
- 2.3. Equipos de Bowling
 - 2.3.1. Equipo Masculino (4 jugadores masculinos)
 - 2.3.2. Equipo Femenino (4 jugadores femeninos)
 - 2.3.3. Equipos Mixtos (2 jugadores masculinos y 2 jugadores femeninos)
 - 2.3.4. Equipo Unificado Masculino (2 atletas masculinos y 2 compañeros masculinos)
 - 2.3.5. Equipo Unificado Femenino (2 atletas femeninos y 2 compañeros femeninos)
 - 2.3.6. Equipos Unificados Mixtos (2 atletas masculinos/femeninos y 2 compañeros masculinos/femeninos)

3. EQUIPAMIENTO

- 3.1. Bolas de Bowling
 - 3.1.1. Debe ser aprobada e identificable como una bola incluida en la lista de "Bolas de boliche aprobadas". FIQ (WB) capítulo 11 página 65 recomienda verificar la lista en el sitio web <http://www.bowl.com/> para ver las bolas de bowling aprobadas.
 - 3.1.2. Si el número de serie ya no se puede identificar, debe reemplazarse grabando otro número de serie, siempre que el nombre del producto original de la pelota y el nombre del fabricante aún estén visibles para que la pelota se use en la competición.
 - 3.1.3. Las bolas de la instalación se pueden usar si están en la lista aprobada de bolas de boliche.
- 3.2. Equipamiento Especial para el Agarre de la Bola
 - 3.2.1. Un jugador puede usar equipo especial para ayudar a agarrar y lanzar la bola si está en lugar de una mano, o una parte importante de la misma, perdida por amputación o de otro modo.
 - 3.2.2. Un jugador puede, si tiene permiso de Olimpiadas Especiales y cada liga o torneo en el que participa, usar una o cualquier mano y / o usar equipo especial para ayudar a agarrar y lanzar la bola.
 - 3.2.3. La ayuda no puede incorporar un dispositivo mecánico con partes móviles que impartirían fuerza o ímpetu a la pelota a menos que los oficiales de Olimpiadas Especiales y el torneo otorguen permiso.
- 3.3. Zapatos de Bowling
 - 3.3.1. Debe usarse durante el juego de boliche por la seguridad de los atletas.
 - 3.3.2. Los zapatos de boliche están hechos con suelas especiales para que el jugador de boliche pueda deslizarse justo antes del lanzamiento de la bola.
 - 3.3.3. La suela de los zapatos de boliche debe permanecer limpia y seca para que el jugador no se atasque en la aproximación.
 - 3.3.4. También se pueden usar zapatos de boliche proporcionados por la bolera.
- 3.4. Rampas para las Bolas de Bowling
 - 3.4.1. Se utilizan cuando un atleta no tiene la capacidad física para hacer rodar una pelota con una mano o ambas manos.



- 3.4.2. Las rampas son una unidad de metal de dos piezas, un soporte y una pieza inclinada. El soporte tiene una altura mínima de 24 pulgadas y una altura máxima de 28 pulgadas. El ancho del soporte es de 24 a 25 pulgadas de ancho. Pieza inclinada: desde el punto de conexión hasta el soporte y la primera curva es de 16 pulgadas y desde la primera curva hasta la parte inferior de la pieza inclinada es de 54 pulgadas.
- 3.4.3. Se pueden utilizar rampas de boliche y otros dispositivos de asistencia con la aprobación del Comité de Competición.
- 3.4.4. Los atletas que usen rampas pueden ubicarse en divisiones separadas de otros jugadores de boliche solo para la competencia individual.
- 3.4.5. Todas las demás reglas del torneo se aplicarán a los atletas en las divisiones de rampa.
- 3.5. Uniformes
 - 3.5.1. El atuendo debe consistir en atuendos prolijos y limpios.
 - 3.5.2. Se deben usar Camisas de manga corta o Camisetas con cuello tipo Polo y de colores
 - 3.5.3. El resto de la vestimenta puede consistir en pantalones largos o de vestir o pantalones cortos para caminar (bermudas). Las mujeres también pueden usar faldas hasta la rodilla.
 - 3.5.4. No se deben usar pantalones cortos de tipo atlético para la competición.
 - 3.5.5. Todos los competidores deben usar zapatos de boliche.
 - 3.5.6. Se requieren calcetines..

4. REGLAS DE COMPETICIÓN

- 4.1. Torneos
 - 4.1.1. Para juegos de torneo, los Directores de torneo pueden optar por hacer del torneo un torneo scratch o handicap. En cualquier caso, se deben seguir reglas estándares (reglas) bajo las regulaciones FIQ (WTBA).
 - 4.1.2. En un torneo scratch, el puntaje final es la suma total de los pines derribados después de que se haya completado el número requerido de juegos. El Director del Torneo determina la cantidad de juegos jugados en cada evento.
 - 4.1.3. En un torneo de hándicap, el puntaje final es la suma total de pines derribados más el hándicap del jugador de boliche.
- 4.2. Reglas de un Torneo por Scratch
 - 4.2.1. En un torneo scratch, a los atletas se les asignan divisiones basadas en su promedio registro. El puntaje de registro / promedio de boliche de un atleta se determina dividiendo el número total de pines derribados entre el número de juegos realizados. Ejemplo: Total de pines derribados 1264 dividido entre 21 juegos lanzados = 60 (eliminar todas las fracciones) promedio / puntaje de registro.
 - 4.2.2. Si los atletas no compiten en una liga en la que tendrían un promedio establecido, su puntaje promedio / registro se puede determinar en sesiones de entrenamiento con un mínimo de los últimos 15 juegos jugados.
 - 4.2.3. Promedios / Puntuación de registro
 - 4.2.3.1. El promedio / puntaje de registro se usa para determinar el nivel de división y se basará en la siguiente secuencia.
 - 4.2.3.1.1. Los jugadores de boliche con promedios establecidos utilizarán el promedio más alto del libro más reciente con al menos 15 juegos.



- 4.2.3.1.2. Los jugadores de boliche con más de 15 juegos en una liga establecida y sin promedio de libros usarán el promedio de la liga.
 - 4.2.3.1.3. Los jugadores de Boliche sin un libro o promedios de liga usarán un promedio de 15 juegos que se estableció en la práctica o en los juegos fuera de la liga
- 4.3. Reglas de Torneo por Handicap
- 4.3.1. El handicap es un medio de colocar a los jugadores de boliche y equipos con diferentes niveles de habilidad sobre una base tan equitativa como sea posible para que compitan entre sí. En Olimpiadas Especiales, el hándicap se basa normalmente en el 100 por ciento de la diferencia entre el promedio del jugador de boliche y 200.
 - 4.3.2. Ejemplo: el promedio del jugador 1 es 150 y el promedio del jugador 2 es 100, el jugador 2 recibiría un hándicap de 100, es decir, 100 pines por hándicap de juego para agregar a su puntaje. El hándicap del jugador 1 sería 50, es decir, 50 pines por hándicap de juego que se agregarían a su puntuación. Luego, los atletas pueden agruparse para la competición.
- 4.4. El Juego
- 4.4.1. Un juego de diez pines consta de diez líneas. Un jugador lanza dos bolas en cada uno de las primeras nueve líneas a menos que se anote un strike. En el décimo cuadro, un jugador lanza tres bolas si se anota un strike o un spare. Cada línea debe ser completada por cada jugador de boliche en orden regular.
 - 4.4.2. Se puede jugar un juego en dos carriles (un par) inmediatamente contiguos. Los miembros de los equipos que compiten, de dobles y de un solo jugador, deben lanzar sucesivamente y en orden regular una línea en un carril, y para la siguiente línea alternar y usar el otro carril hasta que cinco líneas se lanzan en cada carril del par.
- 4.5. Faltas
- 4.5.1. Una falta ocurre cuando una parte de la persona del jugador invade o va más allá de la línea de falta y toca cualquier parte del carril, equipo o estructura durante o después de un lanzamiento.
 - 4.5.2. Cuando un jugador comete una falta deliberadamente para beneficiarse de la sanción de una falta, al jugador se le acreditará la caída de pin cero por ese lanzamiento y no se le permitirán más lanzamientos en esa línea.
 - 4.5.3. Cuando se registra una falta, el lanzamiento cuenta, pero al jugador no se le acredita ningún pin derribado por ese lanzamiento. Los pines derribados por la bola cuando ocurrió la falta deben ser reubicados si el jugador que cometió la falta tiene derecho a lanzamientos adicionales en la línea.
 - 4.5.4. Se declarará y registrará una falta si el dispositivo de detección automática de faltas o el juez de faltas no sanciona una falta que sea evidente para:
 - 4.5.4.1. Ambos capitanes o para uno o más jugadores oponentes
 - 4.5.4.2. El anotador oficial
 - 4.5.4.3. El Juez del Torneo
 - 4.5.5. El director del torneo nombrará un juez de faltas cuando sea necesario.
- 4.6. Bola Muerta



- 4.6.1. Una bola debe ser declarada muerta si ocurre lo siguiente:
 - 4.6.1.1. Después de un lanzamiento (y antes del próximo en el mismo carril), se llama inmediatamente la atención sobre el hecho de que faltaban uno o más pines en la configuración de los pines.
 - 4.6.1.2. Un jugador juega a su turno en el carril equivocado o fuera de turno. O un jugador de cada equipo en el par de carriles juega su turno o lanzan en el carril equivocado.
 - 4.6.1.3. Cualquier pin se mueve o cae cuando un jugador lanza la bola, pero antes de que la bola llegue a los pines.
 - 4.6.1.4. Una bola lanzada entra en contacto con un obstáculo extraño.
- 4.7. Lanzamiento en el carril equivocado
 - 4.7.1. Se cantará una bola muerta y el jugador o los jugadores requeridos deberán volver a lanzar en el carril correcto cuando un jugador lo haga en el carril equivocado.
 - 4.7.2. Se cantará una bola muerta y el jugador o los jugadores requeridos deberán volver a lanzar en el carril correcto cuando un jugador de cada equipo en el par de carriles hagan su lanzamiento en el carril equivocado.
 - 4.7.3. Si más de un jugador del mismo equipo realiza su lanzamiento en el carril equivocado por turno, ese juego se completará sin ajustes. Cualquier juego posterior debe iniciarse en el carril programado correcto.
- 4.8. Caída ilegal de Pines
 - 4.8.1. Cuando algunas de las acciones siguientes ocurran, el lanzamiento se cuenta, pero los pines derribados no:
 - 4.8.1.1. La bola deja el carril antes de tocar los pines
 - 4.8.1.2. La bola rebota en el tablero trasero.
 - 4.8.1.3. Un pin rebota después de entrar en contacto con el cuerpo, los brazos o las piernas de un colocador de pines humano.
 - 4.8.1.4. Un pin es tocado por un equipo mecánico de colocación de pines.
 - 4.8.1.5. Cualquier pin derribado cuando es removido algún pedazo de madera suelta.
 - 4.8.1.6. Cualquier pin derribado por un colocador de pines humano
 - 4.8.1.7. El jugador comete una falta
 - 4.8.1.8. Se realiza un lanzamiento con madera suelta en el carril o en la cuneta y la bola entra en contacto con dicha madera suelta antes de abandonar la superficie del carril.
- 4.9. Procedimientos de Anotación y Terminología
 - 4.9.1. Anotador
 - 4.9.1.1. Todos los lanzamientos en un juego de un torneo se registrarán, ya sea manualmente o por medio de un dispositivo de puntuación automático aprobado. Las hojas de puntuación deberán indicar la caída de cada pin en cada bola lanzada para que, si es necesario, se pueda realizar una auditoría línea por línea.
 - 4.9.1.2. Excepto cuando se anota un strike, el número de pines derribados por el primer lanzamiento del jugador se marcará en el pequeño cuadrado en la esquina superior izquierda de esa línea, y la cantidad de pines derribados por el segundo



lanzamiento del jugador es que se marcará en la esquina superior derecha. Si ninguno de los pines de pie es derribado por el segundo lanzamiento en la línea, en la hoja de puntuación se marcará con un (-). El recuento de los dos lanzamientos en la línea se registrará inmediatamente.

4.9.2. Strike

4.9.2.1. Se hace un strike cuando se derriba un total de diez pines con el primer lanzamiento en una línea.

4.9.2.2. Está marcado con una (X) en el pequeño cuadrado en la esquina superior izquierda del marco donde se realizó el strike.

4.9.2.3. La cuenta para un strike es diez más el número de pines derribados en los siguientes dos lanzamientos del jugador.

4.9.3. Doble

4.9.3.1. Dos strikes consecutivos son un doble

4.9.3.2. El conteo del primer strike es 20 más el número de pines derribados con el primer lanzamiento siguiente al 2do strike.

4.9.4. Triple o Turkey

4.9.4.1. Tres strikes consecutivos es un Triple/Turkey. El conteo del primer strike es 30.

4.9.4.2. Para obtener el puntaje máximo de 300 el Jugador deberá lanzar 12 strikes consecutivos

4.9.5. Spare

4.9.5.1. Se anota un spare cuando los pines que quedan en pie después del primer lanzamiento se derriban con el segundo lanzamiento en ese marco.

4.9.5.2. Se marcará con una (/) en el pequeño cuadrado en la esquina superior derecha de ese marco.

4.9.5.3. El puntaje de un spare es 10 más el número de pines derribados por el próximo lanzamiento del jugador.

4.9.6. Marco Abierto

4.9.6.1. Un marco abierto es cuando un jugador falla en tumbar los 10 pines luego de sus dos lanzamientos, excepto cuando los pines remanentes luego del primer lanzamiento constituye un Split.

4.9.7. Split

4.9.7.1. Un split normalmente se marca con un 0 alrededor del número de pines, es una configuración de pines que quedan, en pie después del primer lanzamiento, siempre que el pin de cabeza esté derribado y:

4.9.7.2. Al menos un pin está caído entre dos o más pines de pie: es decir, 7-9 o 3-10.

4.9.7.3. Al menos un pin está caído inmediatamente delante de dos o más pines de pie: 5-6.

4.9.8. Errores en las Anotaciones

4.9.8.1. Los errores de puntuación o de cálculo deben ser corregidos por un oficial responsable del torneo inmediatamente después de que se descubra dicho error.

4.9.8.2. Los errores cuestionables serán decididos por el funcionario designado.

4.10. Protestas



- 4.10.1. El tiempo límite para presentar protestas por errores de puntuación será de una hora desde el final del evento o bloque de juegos para cada día del torneo, pero debe ser antes de la presentación del premio o del comienzo de la siguiente ronda (o evento), lo que ocurra antes.
- 4.10.2. Cada protesta bajo esta regla debe ser específica en sí misma y esta regla no se interpretará para cubrir una violación anterior o similar.
- 4.11. Dirección/Instrucciones
 - 4.11.1. Se permitirá dirigir o dar instrucciones siempre que el entrenador permanezca en el área designada para entrenadores.
 - 4.11.2. Solo se permite un entrenador por equipo (en el evento de individuales 2 atletas por entrenador).
 - 4.11.3. Los atletas pueden acudir a su entrenador, pero los atletas no pueden abandonar el área de los jugadores de boliche y no puede ocurrir ningún retraso en el juego.

5. INCOMPARENCIA O FALTA DE JUGADORES

- 5.1. Ausencia de Jugadores
 - 5.1.1. Juego de Dobles (2 personas)
 - 5.1.1.1. Para competiciones de dobles la alineación oficial es de 2 jugadores.
 - 5.1.1.2. Si un jugador no puede jugar el día de la competición, la pareja de dobles se declara incompleta y no podrá participar.
 - 5.1.2. Juego por Equipo (4 personas)
 - 5.1.2.1. Para una competición por equipos la alineación oficial es de 4 jugadores
 - 5.1.2.2. Si algún jugador no puede asistir el día de la competición, el equipo se anula. *
Nota: A nivel de programas nacionales pueden permitir que un equipo de tres compita, pero debe reubicar al equipo en una nueva división basada en la suma de los tres promedios.
- 5.2. Retiros
 - 5.2.1. Los jugadores que completen al menos tres líneas y no puedan continuar recibirán una décima parte de su promedio por líneas restantes para su puntuación del evento.
 - 5.2.2. Los jugadores que no comienzan o los que no completan tres líneas reciben una puntuación de cero para su puntuación de evento y no son elegibles para recibir un premio.