



**Federazione Italiana Sport Bowling**



Italia  
Disciplina Sportiva  
Associata al Coni

# **REGOLE DI GIOCO**

**Versione italiana delle regole emanate  
da:**



**World Tenpin Bowling Association**

**Valide dal 01-Gennaio-2011**



**European Tenpin Bowling Federation**

**Integrate con regole proprie della FISB**

**adottate in Italia per l'anno 2011 e valide fino a sostituzione**

# SOMMARI O REGOLE WTBA

(per semplificazione vengono adottate le numerazioni capitoli originali)  
(le regole integrative italiane sono evidenziate in corsivo sottolineato)

<b>Introduzione</b> .....	4
Regole di gioco universali.....	5
2.1 Definizione di partita.....	5
2.2 Modalità di gioco .....	5
2.3 Abbattimento dei birilli valido .....	5
2.4 Abbattimento dei birilli non valido.....	6
2.5. Altri movimenti dei birilli .....	6
2.6 "Dead ball" (Palla morta/Lancio nullo) .....	6
2.7 Lancio su pista sbagliata.....	7
2.8 Definizione di fallo.....	7
2.9 Lancio provvisorio.....	7
2.10 Alterazione della superficie della palla da bowling.....	8
2.11 Gli approcci non possono essere manomessi .....	8
2.12 Errori nell'assegnazione dei punti .....	8
4.10. Procedura per palle da bowling .....	8
4.11 Gestione torneo.....	9
4.14 Regole antidoping.....	9
4.15 Tabacco, alcolici e bevande .....	9
4.16 Divise di gioco.....	9
4.17 Stile di gioco.....	10
4.18. Punteggio ufficiale .....	10
4.19 Rilevazione dei falli .....	11
4.20 Gioco interrotto .....	11
4.21 Slow Bowling (gioco lento).....	11
4.22 Lancio sulla pista sbagliata .....	11
4.23 Giocatori ritardatari .....	11
4.24 Penalità per violazione delle regole .....	11
4.25 Reclami.....	12
9. Specifiche delle piste .....	12
9.1 introduzione .....	12

9.2	Composizione .....	12
9.3	Approccio.....	12
9.4	Linea di fallo e rilevatore di fallo.....	12
9.5	Lunghezza e larghezza.....	13
9.6	Superficie.....	13
9.7	Marcature o disegni: .....	13
9.8	Area della buca .....	13
9.9	Dispositivi meccanici di posizionamento birilli(Pinsetters).....	13
9.10	Requisiti per il condizionamento piste .....	13
10.	Specifiche dei birilli da bowling .....	14
10.2	Materiale.....	14
10.3	Peso.....	14
10.4.	Finitura.....	14
10.5	Design e dimensioni .....	14
10.6	Manutenzione dei birilli.....	14
11.	Specifiche delle palle da bowling .....	15
11.2	Marcature .....	15
11.3	Materiale.....	15
11.4	Superficie.....	15
11.5	Peso e dimensioni .....	15
11.6	Durezza .....	15
11.7	Pulizia.....	15
11.8	Dispositivi .....	15
11.9	Aiuti meccanici .....	16
11.10	Tappature disegni e loghi.....	16
11.11	Specifiche di fabbricazione .....	16
11.12	Specifiche per la foratura.....	16
11.13	Bilanciamento .....	16
11.14	Specifiche che devono essere misurate sul luogo del torneo.....	17

<b>REGOLAMENTI F.I.S.B.</b> .....	17
1. Riserve.....	17
2. Lanci di prova.....	17
3. Classifiche Ex – equo .....	17
4. Area riservata ai giocatori.....	18
5. Tempi massimi manifestazioni .....	18
6. Regola per mano dominante.....	18
7. Norme e regole per il controllo e la pesatura delle palle da bowling. ....	18
8. Procedure per il controllo delle palle da bowling.....	19

## **Introduzione**

La Federazione Italiana Sport Bowling ai fini del regolare svolgimento delle competizioni sul territorio italiano, riconosce e fa proprie le regole internazionali emanate dalla WTBA/USBC/ETBF integrandole con proprie regole.

## **Antefatto**

La Federation Internationale des Quillers (FIQ) è stata fondata ad Amburgo (Germania) il 27 Gennaio 1952 per incoraggiare l'interesse nel bowling a 9 e 10 birilli amatoriale e l'amicizia fra bowlers di differenti nazioni attraverso competizioni e tornei mondiali o di zona. La FIQ ha due discipline associate che sono la World Tenpin Bowling Association (WTBA) e la World Ninepin Bowling Association (WNBA).

La World Tenpin Bowling Association della Federation Internationale des Quillers è stata creata per essere al servizio dello sport amatoriale del bowling a 10 birilli in tutto il mondo. Il suo mandato, quindi, è di far crescere i principi promozionali e sportivi della FIQ ed inoltre essere utile allo sport, adottando regole di gioco e specifiche delle attrezzature uniformi nei suoi tornei, o rilasciare omologazione ove necessari, con ciò offrendo un esempio di uniformità per il gioco.

La FIQ estende la condizione di socio nella WTBA ad una organizzazione in un paese. Quindi ogni riferimento nel testo a membro nazionale o rappresentante di una nazione, tecnicamente si riferisce alla federazione associata per quella nazione.

## **Campionati e tornei**

La FISB per i campionati federali e tornei approvati utilizza i capitoli 2, 4, 9, 10, 11 e le regole interne

Per campionati o tornei, approvati dalla WTBA e svolti fuori dal territorio italiano, gli atleti italiani si atterranno alle regole emanate per tali competizioni.

## **Attrezzature**

Tutti i tornei a 10 birilli, approvati dalla WTBA, devono essere condotti con attrezzature e prodotti che siano stati certificati da una infrastruttura per test ufficiale WTBA e che soddisfino tutte le specifiche WTBA. Tale approvazione è soggetta e condizionata da un esame di laboratorio, procedure di test e tasse sono stabilite dal Presidio della WTBA.

Attualmente, l'infrastruttura della USBC a Greendale, Wisconsin, USA è l'unica infrastruttura per test ufficiale WTBA.

## **Regole di gioco universali**

### **2.1 Definizione di Partita**

2.1.1 Una partita di bowling a dieci birilli consiste in 10 frame. Un giocatore, se non realizza uno strike, lancia due volte la palla in ciascuno dei primi nove frame. Nel decimo frame il giocatore, se realizza uno strike o uno spare, lancia tre volte la palla,. Ciascun frame deve essere completato da ogni giocatore secondo l'ordine di gioco prestabilito.

2.1.2 Tranne che nei casi in cui viene realizzato uno strike, il numero dei birilli abbattuti con il primo lancio deve essere segnato nel piccolo riquadro in corrispondenza dell'angolo superiore sinistro di quel frame, e il numero dei birilli abbattuti con il secondo lancio nell'angolo superiore destro dello stesso frame. Se nessun birillo viene abbattuto con il secondo lancio dello stesso frame, il foglio punti verrà segnato con un (-). La somma dei due lanci nel frame dovrà essere registrata immediatamente.

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 Si realizza uno strike quando tutti i 10 birilli vengono abbattuti con il primo lancio del frame. Viene indicato da una (x) nel piccolo riquadro in corrispondenza dell'angolo superiore sinistro del frame in cui viene realizzato. Il conteggio per uno strike è pari a 10 più il numero dei birilli abbattuti dal giocatore nei due lanci successivi.

2.1.4 Un doppio consiste in due strike consecutivi. Il conteggio per il primo strike è pari a 20 più il numero dei birilli abbattuti con il primo lancio effettuato dopo il secondo strike.

2.1.5 Un triplo consiste in tre strike consecutivi. Il conteggio per il primo strike è pari a 30. Per ottenere il punteggio massimo pari a 300 il giocatore deve realizzare 12 strike consecutivi.

2.1.6 Uno spare si ottiene quando i birilli rimasti in piedi dopo il primo lancio, vengono abbattuti con il secondo lancio realizzato in quel frame. Viene indicato da un ( / ) nel piccolo riquadro in corrispondenza dell'angolo superiore destro del frame. Il conteggio per uno spare è pari a 10 più il numero dei birilli abbattuti dal giocatore con il lancio successivo.

2.1.7 Un "open frame" avviene quando un giocatore non riesce ad abbattere i dieci birilli con i due lanci a disposizione nel frame, a meno che i birilli non abbattuti dopo il primo lancio non rappresentino uno split.

2.1.8 Uno "split" (normalmente segnato con un circoletto attorno al numero di birilli non abbattuti) è dato da un gruppo di birilli, in cui manchi il birillo di testa, non abbattuti con il primo lancio oppure:

a. Ci sia almeno un birillo abbattuto tra due o più birilli in piedi; ad es. 7-9 oppure 3-10

b. Ci sia almeno un birillo abbattuto immediatamente avanti due o più birilli in piedi; ad es. 5 -6

### **2.2 modalità di gioco**

2.2.1 Modalità su pista doppia

a) Una partita sarà giocata su due piste (coppia) immediatamente adiacenti

b) gli atleti delle squadre, tris, doppio o singoli, giocheranno in successione e in regolare ordine un frame su una pista, i successivi frame si giocheranno alternando la pista fino a che siano giocati cinque frame su entrambe le piste di una coppia.

2.2.2 Modalità su pista singola

a) Una partita sarà giocata su una pista

b) gli atleti delle squadre, tris, doppio o singoli, giocheranno in successione e in regolare ordine un frame su una pista fino a che siano giocati dieci frame sulla stessa pista.

2.2.3 I regolamenti di ciascuna competizione dovranno specificare quale modalità di gioco sarà utilizzata.

### **2.3 Abbattimento dei birilli valido**

2.3.1 Un lancio si considera valido quando il giocatore non è più in possesso della palla e la stessa supera la linea di fallo ed entra nell'area di gioco.

2.3.2 Ogni lancio si considera valido a meno che non venga dichiarata "dead ball" (palla morta).

2.3.3 Il lancio deve essere completamente eseguito manualmente.

2.3.4 Nessun congegno, che si possa staccare o muovere durante il lancio, può essere inserito o attaccato alla palla.

2.3.5. Un giocatore può utilizzare attrezzature speciali che siano d'aiuto alla presa e al lancio della palla, se utilizzate al posto di una mano, o della maggiore parte di essa, persa per amputazione o altro.

2.3.6 i birilli da attribuire ad un giocatore dopo un lancio valido saranno chiamati "dead wood"(legno morto) e dovranno essere rimossi prima del lancio successivo ed includeranno:

a. I birilli abbattuti o espulsi dal pin deck (piano birilli) da una palla o da un altro birillo.

- b. I birilli abbattuti o espulsi dal piano birilli da un altro birillo rimbalzato da una parete laterale o dal cuscino posteriore.
- c. I birilli abbattuti o espulsi dal piano birilli da un altro birillo rimbalzato sulla barra di raccolta(rastrello) quando questa è immobile sul pin deck, ovvero prima di "spazzare" dal pin deck i birilli abbattuti.
- d. I birilli appoggiati e a contatto con la parete laterale.

## 2.4 Abbattimento dei birilli non valido

2.4.1 Quando si verifica una delle situazioni seguenti, il lancio è valido ma l'abbattimento dei birilli no:

- a. Una palla esce dalla pista prima di raggiungere i birilli.
- b. Una palla rimbalza dal cuscino posteriore.
- c. Un birillo rimbalza dopo esser venuto in contatto con il corpo, le braccia o le gambe del personale addetto alla sistemazione dei birilli.
- d. Un birillo viene toccato dal dispositivo meccanico di posizionamento birilli.
- e. Ogni birillo abbattuto durante la rimozione dei "dead wood"(birilli validi abbattuti).
- f. Ogni birillo abbattuto dall'addetto alla sistemazione dei birilli.
- g. Il giocatore commette fallo.
- h. Un lancio viene effettuato quando i birilli validi abbattuti ("dead wood") sono sulla pista o nei canali laterali e la palla viene a contatto con questi prima di lasciare la superficie della pista.

2.4.2 Se avviene l'abbattimento non valido dei birilli e il giocatore ha diritto a dei tiri supplementari nel frame, il birillo o i birilli abbattuti irregolarmente devono essere rimessi nella loro posizione originaria.

## 2.5. Altri movimenti dei birilli

2.5.1 Quando viene effettuato un lancio ad un castello completo di birilli o per realizzare uno spare, se si scopre immediatamente dopo il lancio che uno o più birilli erano posizionati in modo improprio, ma non mancanti, lancio e abbattimento dei birilli sono da ritenersi validi. Spetta ad ogni giocatore accertare che il posizionamento sia avvenuto in modo corretto. Il giocatore, prima di effettuare il lancio, dovrà adoperarsi perché ogni birillo posizionato in modo erroneo venga risistemato, altrimenti il castello viene considerato regolare.

2.5.2 La posizione dei birilli rimasti in piedi dopo un lancio non può essere modificata. Ciò vuol dire che i birilli spostati o posizionati erroneamente da un dispositivo meccanico di posizionamento birilli rimarranno in quella posizione senza poter essere rimossi manualmente. Qualora cadano uno o più birilli durante il posizionamento per il secondo tiro, gli stessi dovranno essere piazzati nella posizione originale.

2.5.3 I birilli che rimbalzano e rimangono in piedi sulla pista devono essere considerati come birilli non abbattuti.

2.5.4 Nessun birillo può essere concesso a seguito di un lancio ritenuto valido, oltre quelli effettivamente abbattuti o totalmente rimossi dalla superficie di gioco della pista.

2.5.5 Se nel corso della partita un birillo si rompe o viene in qualche modo irrimediabilmente danneggiato, questo verrà sostituito con un altro birillo che dovrà presentare caratteristiche di peso e condizione quanto più possibile uniformi con quelle del castello in uso. I responsabili del torneo decideranno se sostituire o meno i birilli.

## 2.6 Dead ball ("Palla morta"/ Lancio nullo)

2.6.1 Una palla viene dichiarata Dead ball ("Palla morta"/Lancio nullo) se si verifica una delle situazioni di seguito descritte:

- a) Dopo un lancio (e prima del successivo lancio sulla stessa pista) si scopre che dal castello mancavano uno o più birilli.
- b) Un addetto alla sistemazione dei birilli interviene su uno dei birilli in piedi prima che la palla raggiunga i birilli.
- c) Un addetto alla sistemazione dei birilli rimuove o interviene su uno dei birilli a terra prima che questo smetta di rotolare.
- d) Un giocatore lancia la palla sulla pista sbagliata o sbaglia turno. Oppure un solo giocatore di ogni squadra sulla coppia di piste lancia la palla sulla pista sbagliata.
- e) Al momento del lancio e prima che il lancio venga completato, un giocatore è ostacolato fisicamente dalla presenza di un altro giocatore, da uno spettatore, da un oggetto in movimento o dal pinsetter (dispositivo meccanico di posizionamento birilli), in tal caso, il giocatore ha facoltà di decidere se accettare l'abbattimento dei birilli conseguente al suo lancio o ottenere che il lancio venga dichiarato dead ball (nullo).
- f) qualsiasi birillo mosso o abbattuto mentre il giocatore lancia la palla ma prima che questa raggiunga i birilli.
- g) La palla lanciata viene a contatto con un ostacolo esterno.

2.6.2 Quando si dichiara dead ball (palla morta), il lancio non è valido. I birilli in piedi nel momento in cui è stata dichiarata dead ball (palla morta) devono essere riposizionati e al giocatore deve essere consentito di tirare nuovamente.

## 2.7 Lancio su pista sbagliata

2.7.1 Quando un giocatore esegue un lancio sulla pista sbagliata, viene dichiarata dead ball (palla morta) e dovrà ripetere il tiro sulla pista corretta.

2.7.2 quando un giocatore di ciascuna squadra sulla coppia di piste effettua un lancio sulla pista sbagliata, viene dichiarata dead ball (palla morta) ed il lancio deve essere ripetuto sulla pista corretta.

2.7.3 Se più di un giocatore della stessa squadra effettuano consecutivamente il lancio sulla pista sbagliata, la partita verrà completata senza alcuna rettifica. Ogni partita successiva dovrà iniziare sulla pista corretta prevista.

## 2.8 Definizione di fallo

2.8.1 Un fallo si verifica quando il giocatore, con qualsiasi parte della persona, invade o supera la linea di fallo e tocca parte della pista, dell'attrezzatura o della struttura muraria durante o dopo un lancio.

USBC rule 5 La linea di fallo è una linea infinita che include mura, pavimenti, divisori, ritorni palla. Non si commetterà fallo qualora un oggetto estraneo come penne, monete, gioielli, sigarette ecc. cada dalle tasche, dal corpo o dal vestiario del giocatore, sulla pista al di là della linea di fallo senza che il giocatore la oltrepassi. (scarpe e abiti sono considerate parti del corpo) Il giocatore, per non incorrere nella penalità del fallo, dovrà chiedere l'autorizzazione all'U.d.G. per raccogliere l'oggetto caduto.

Non commette fallo il giocatore che oltrepassa la linea di fallo senza lasciare la palla.

Non commette fallo il giocatore che attraversi l'approach della pista adiacente, comunque se attraversa la linea di fallo della pista adiacente commetterà fallo.

Non commette fallo la palla che attraversa la linea di fallo attivando il rilevamento del fallo in quanto la palla non è considerata una parte del corpo del giocatore

2.8.2 Una palla rimane in gioco dopo un lancio finché lo stesso o un altro giocatore non inizia a mettersi in posizione per effettuare il lancio successivo.

2.8.3 Se un giocatore commette fallo deliberatamente al fine di trarre vantaggio dalla segnalazione del fallo, a quel giocatore non verrà riconosciuto alcun punto per i birilli abbattuti con quel lancio né gli verrà consentito di effettuare altri lanci nel corso dello stesso frame.

2.8.4 Quando viene rilevato un fallo il lancio è considerato valido ma al giocatore non vengono attribuiti i birilli abbattuti con quel lancio. I birilli abbattuti al momento del fallo devono essere riposizionati se il giocatore che ha commesso fallo ha diritto a lanci supplementari in quel frame.

2.8.5 Se il dispositivo automatico di rilevamento falli o il giudice di linea non segnalano un fallo, questo viene dichiarato e segnato se visto da:

- a. Entrambi i capitani o uno o più giocatori avversari.
- b. I segnapunti ufficiali.
- c. Un responsabile ufficiale del torneo.

2.8.6 Nessun ricorso è consentito in caso di segnalazione di fallo a meno che:

- a. Non venga provato che il dispositivo automatico non funziona in modo corretto.
- b. Ci sono prove evidenti che il giocatore non ha commesso fallo.

## 2.9 Lancio provvisorio

2.9.1 Un lancio o un frame provvisorio vengono attribuiti ad un giocatore quando a seguito di fallo, abbattimento regolare dei birilli o lancio nullo, insorge una disputa che i funzionari del torneo non possono dirimere.

2.9.2 Se la disputa si verifica al primo lancio effettuato dal giocatore in qualunque frame, o al secondo lancio effettuato al decimo frame dopo uno strike realizzato con il primo lancio del decimo frame:

a) Se la disputa riguarda se il giocatore abbia commesso fallo o meno, il giocatore porterà a termine il frame e poi effettuerà il lancio provvisorio tirando ad un castello completo di birilli.

b) Se la disputa riguarda un abbattimento di birilli dichiarato non regolare, il giocatore porterà a termine il frame e poi effettuerà il lancio provvisorio tirando ai birilli che sarebbero rimasti in piedi se il/i birillo/i oggetto della disputa non fossero caduti.

c) Se la disputa è se un lancio debba essere dichiarato dead ball (palla morta) o meno, il giocatore completerà il frame e poi disputerà un frame provvisorio.

2.9.3 Quando la disputa si verifica su un tentativo di spare, o al terzo lancio nel decimo frame, non sarà necessario alcun lancio provvisorio a meno che la disputa non si verifichi in merito alla dichiarazione o meno di una dead ball (palla morta). In questo caso, il lancio provvisorio verrà effettuato tirando allo stesso castello di birilli rimasto in piedi al momento del lancio della palla contesa.

## **2.10. Alterazione della superficie della palla da bowling**

(il capitolo **2.10** delle regole di gioco **WTBA non è applicato** in Italia e viene sostituito con quanto emanato nella Costituzione **ETBF** ai cap. **4.16.3/4/5/6**.)

Gli atleti italiani potranno attenersi a quanto specificato nel cap 2.10 delle regole di gioco WTBA solo nelle competizioni organizzate direttamente dalla WTBA. Es. Camp. Mondiale/World games)

- 2.10.1- 4.16.3. E' permessa la pulizia della superficie della palla prima di qualsiasi lancio durante una partita. Sarà possibile usare qualsiasi tessuto che non sia abrasivo e che non contenga additivi chimici che possano modificare la finitura della superficie della palla. Possono essere usati Cleaner, intesi come prodotti per pulire la superficie della palla senza cambiarne la ruvidità, a condizione che siano nell'elenco dei prodotti approvati
- 4.16.4. L'aggiustamento della superficie della palla con spugne abrasive, scotch bright e polish che siano nell'elenco dei prodotti approvati, può essere effettuato fuori dall'area giocatori designata solamente durante qualsiasi sessione di tiri di prova e tra serie/blocchi di partite, così come tra semifinale e finale di un evento
- 4.16.5. Può essere alterata la superficie della palla con carte abrasive a legante o rivestimento solo in una area designata e solo durante qualsiasi sessione di tiri di prova e tra serie/blocchi di partite, così come tra semifinale e finale di un evento
- 4.16.6. L'elenco dei prodotti approvati come quella dei prodotti non approvati per pulire e aggiustare la superficie delle palle da bowling si può trovare sul sito internet [www.bowl.com](http://www.bowl.com)

Non è permesso alterare la superficie delle palle durante una partita. Se si aggiusta la superficie durante una partita la penalità applicata sarà di zero birilli abbattuti per quella partita.

Per serie/blocchi si intendono tutte le partite di una singola serie/blocco, nonché la sessione di tiri di prova che precedono immediatamente la serie/blocco. Es. qualificazione 6 partite=serie, semifinale 4 partite=serie, finale 12 partite = serie

## **2.11 Gli approcci non possono essere manomessi**

2.11.1 E' proibita l'applicazione di sostanze estranee su una qualsiasi area dell'approccio, che impedisca agli altri giocatori di poter fruire di normali condizioni di gioco.

2.11.2 Tra queste sono comprese, ma non sono le uniche, sostanze come il talco, la pomice e la resina sulle scarpe; è inoltre proibito indossare scarpe con soles di gomma soffice o tacchi che lascino segni sugli approcci.

## **2.12 Errori nell'assegnazione dei punti**

2.12.1 Gli errori commessi nell'assegnazione dei punti o gli errori di calcolo devono essere corretti dal responsabile ufficiale del torneo immediatamente dopo la loro rilevazione. Gli errori dubbi saranno oggetto di decisione da parte del funzionario designato.

2.12.2 Il limite temporale entro il quale è consentito elevare reclami sugli errori di assegnazione punti è stabilito in un'ora a partire dal termine della manifestazione o blocco di partite per ciascun giorno di gara, comunque prima dell'assegnazione dei premi o dell'inizio della tornata successiva (in caso di gare eliminatorie).

2.12.3 Ogni protesta elevata ai sensi della presente regola deve essere specifica e questa regola non può essere invocata per violazioni precedenti o simili.

## **4.10. Procedura per Palle da bowling**

4.10.1 Possono essere usate in competizioni approvate WTBA solamente le palle fabbricate dopo il 1 Gennaio 1991 che sono sull'elenco delle palle approvate USBC. L'elenco online si trova sul sito web della WTBA.

Dato che l'elenco online delle palle è stato creato il 1 Gennaio 1991, qualsiasi palla non in lista e che sia provato che è stata costruita prima del 1 Gennaio 1991, è stata preventivamente approvata.

L'elenco delle palle approvate dall'USBC è disponibile sul sito stesso e può essere disponibile presso il tavolo di registrazione. Accettare l'uso nella competizione di palle che non compaiono sulla lista in quanto fabbricate prima dell'istituzione della lista dell'USBC e' a discrezione del responsabile del torneo.

4.10.2 Alterare la superficie delle palle da bowling è permesso come da capitolo 2.10.1.

Durante una finale stepladder, ogni partita è considerata una serie/blocco.

4.10.3 Qualsiasi palla durante una competizione potrà essere ispezionata. L'ispezione si limiterà a:

- a) approvazione palla b) numero di serie c) peso e bilanciamento d) quantità delle palle.

4.10.4 Alla finale di ogni Campionato Italiano agli atleti è concessa la **registrazione** di un massimo di **8** palle da bowling fermo restando quanto stabilito dal punto 4 lettera C dei "Regolamenti FISB". In circostanze speciali, quali danni irreparabili, il Responsabile della manifestazione può concedere la sostituzione di una palla registrata

4.10.5 Durante i giorni dedicati ad una finale di Campionato Italiano, posso essere effettuati dei controlli casuali alle palle registrate decisi per quantità e numero dai Responsabili dell'organizzazione o dal Comitato Tecnico Federale.

4.10.6 In caso di ispezione casuale alle palle, la penalità applicata per la violazione delle regole eventualmente riscontrata è zero birilli abbattuti nella giornata di gara. Se la violazione è riscontrata durante la finale l'atleta è squalificato dalla gara e i suoi punteggi saranno considerati nulli.

4.10.7 Sono ammessi un massimo di 5 fori per la presa su una palla da bowling. Qualora usi il pollice, l'atleta deve essere in grado di raggiungere ciascun set di fori per le dita (non tutti e 4 simultaneamente) qualsiasi foro che non può essere raggiunto sarà considerato come un foro di bilanciamento. La palla deve essere bilanciata due volte quando un set di fori per le dita è per le prese "fingertip" e l'altro set è per le prese convenzionali.

4.10.8 quando rilascia una palla il giocatore deve avere il pollice dentro o sopra il foro per il pollice. Il pollice non può essere posizionato sulla palla a 180° dal foro del pollice. (dal lato opposto di dove si trova il foro del pollice rispetto alle dita)

#### **4.11 Gestione del torneo**

4.11.1 Per ogni competizione organizzata o autorizzata dalla federazione, sarà indicato nel rispettivo regolamento il **responsabile dell'organizzazione**, che avrà il compito di controllare il regolare svolgimento della competizione, di risolvere eventuali controversie in collaborazione con gli UDG – se presenti

4.11.2 Gli arbitri presenti alla competizione, scelti dal responsabile dell'organizzazione in collaborazione con la C.N.A. provvederanno a far rispettare il regolamento di gioco, le regole della competizione e le regole in generale, in collaborazione con il responsabile del torneo redigeranno i verbali previsti.

#### **4.14 Regole antidoping**

4.14.1 Gli atleti dovranno rispettare le regole antidoping emanate dalla federazione

#### **4.15 Tabacco, alcolici e bevande**

4.15.1 I giocatori non potranno fare uso di prodotti a base di tabacco, consumare alcol o essere sotto l'effetto dell'alcool mentre sono in competizione, anche durante l'intera serie/blocco di partite. Qualora un giocatore venga ritenuto colpevole della violazione di queste regole, su iniziativa dell'Ufficiale di Gara del Torneo, potrà essere sospeso dal torneo per la serie/blocco di partite che stava giocando.

4.15.2 E' consentito il consumo di bevande non alcoliche, a condizione che tale consumo avvenga al di fuori dell'area di gioco.

4.15.3 Durante un Campionato le bevande alcoliche non possono essere servite o consumate nell'area di gioco.

4.15.4 Durante un Campionato non è permesso fumare nel centro bowling, tuttavia può essere permesso in area chiusa, in modo che non inquina l'ambiente nell'area di gioco e degli spettatori.

4.15.5 Se un giocatore è sorpreso a fumare durante una partita, gli saranno assegnati zero birilli abbattuti per la partita in corso, nel caso sia sorpreso a fumare tra due partite, gli saranno assegnati zero birilli abbattuti nella partita successiva che dovrà comunque essere effettuata salvo i casi di infortunio

#### **4.16 Divise di gioco**

4.16.1 Gli atleti dovranno indossare divise di gioco come specificato nel capitolo 5.4.3 dello RTA emesso.

Divise di gioco:

- a) L'atleta, in tutte le manifestazioni ufficiali, deve indossare la divisa di gioco della propria A.S.
- b) La divisa dovrà avere le seguenti caratteristiche:  
**per gli uomini:** Pantaloni lunghi, non in tessuto jeans, camicia o maglietta t-shirt o polo.  
**per le donne:** Pantaloni lunghi/corti o gonne, non in tessuto jeans, abbinati a camicia o maglietta t-shirt o polo.
- c) Sul retro della divisa deve essere indicato il nome della A.S. ben visibile e con dimensioni superiori ad ogni altra scritta. La denominazione sociale può essere abbreviata, con delibera del Consiglio Federale su richiesta scritta dell'Associazione Sportiva.

- d) I campioni italiani in carica sono tenuti ad esporre sulla maglia lo scudetto.
- e) Nel caso in cui l'A.S. abbia diverse divise di gioco, i componenti di una stessa formazione devono indossare maglie e pantaloni/gonne, con lo stesso abbinamento di colori.
- f) Ogni atleta premiato ha l'obbligo di presentarsi alla cerimonia di premiazione con la divisa dell'A.S.
- g) Le infrazioni delle regole sopra stabilite saranno sanzionate nei termini e nelle modalità stabilite con delibera del Consiglio Federale pubblicata sul sito federale in apposita circolare

#### **4.17 Stile di gioco**

##### 4.17.1 Stile Match Play

- a) Nello stile Match Play (scontri diretti) ogni giocatore disputa due frame, l'uno di seguito all'altro.
- b) tuttavia, il giocatore che inizia sulla pista di sinistra (numerazione dispari) disputa un solo frame.
- c) Successivamente entrambi i giocatori lanciano prima sulla pista di destra, quindi giocano immediatamente un'altro frame sulla pista di sinistra.
- d) Il giocatore che ha lanciato per primo terminerà la sua partita giocando il decimo frame sulla pista di destra. (quindi il giocatore sulla pista di sinistra tira per primo)
- e) Se il Match Play consiste in più di una partita, nelle partite successive i giocatori si alterneranno iniziando l'incontro sulla pista di sinistra.

##### 4.17.2 Formato Baker

- a) nel formato Baker, gli atleti delle squadre, tris e doppi, giocheranno in successione e in regolare ordine frame completi e consecutivi della stessa partita.
- b) si alternano nella coppia di piste dopo dieci frame (cioè una partita)

##### 4.17.3 Formato Round Robin

- a) nel Round Robin il formato delle qualificazioni dell'evento determina il numero di giocatori che avanzeranno alla competizione a Round Robin.
- b) Ogni giocatore effettuerà un match contro ognuno degli altri giocatori
- c) I match possono consistere di una o più partite.
- d) Può essere aggiunto un match round per la posizione finale. In un match round per la posizione gli abbinamenti sono determinati dalla posizione in cui un giocatore ha finito il match iniziale
- e) in caso di parità, prima del match round per la posizione, tra i piazzamenti 2°-3°, 4°-5°, 6°-7° e così via, il giocatore con la posizione più alta sarà colui che nel Round Robin ha:
  - il totale birilli scratch più alto
  - vinto il suo incontro
  - vinto più incontri
  - la minore differenza tra la partita più alta e la partita più bassa
 la partita più alta

##### 4.17.4 Spostamenti

- a) uno o più giocatori possono essere posizionati su una coppia di piste
- b) dopo che una serie/blocco di partite ha avuto inizio, non potrà essere effettuato nessun cambiamento alle posizioni della stessa serie /blocco ad eccezione che le sostituzioni non siano fatte in accordo con le regole di ciascuna specifica gara

#### **4.18. Punteggio ufficiale**

4.18.1 Ogni manifestazione autorizzata dovrà avere segnapunti ufficiali addetti alla registrazione di tutte le partite della gara.

4.18.2 E' possibile utilizzare un dispositivo segnapunti automatico approvato dalla WTBA al posto delle procedure manuali, a patto che sia in grado di produrre una stampa che possa essere controllata frame per frame e quindi in conformità con le regole di gioco e con il punteggio del torneo.

4.18.3 Si dovrà tenere un foglio segna punti scritto (stampato) indicante il numero di birilli abbattuto per ogni lancio così da poter effettuare un controllo frame dopo frame. Ogni singolo giocatore, allenatore o capitano, riceverà una copia del foglio segna punti e al termine dell'incontro dovrà firmare la copia ufficiale per accettazione del punteggio.

4.18.4 Dopo la registrazione il punteggio non potrà essere modificato, a meno che non venga rilevato un evidente errore nell'assegnazione dei punti o nel calcolo. Gli errori evidenti devono essere corretti da un responsabile del torneo immediatamente dopo la loro rilevazione. Sugli errori oggetto di disputa la decisione compete all'Ufficiale di Gara

4.18.5 Una partita di torneo, o uno o più frame all'interno della partita, il cui punteggio sia andato irrimediabilmente perso nella fase di registrazione dei punti, può essere disputata nuovamente

previa approvazione dell'Ufficiale di Gara

#### **4.19 Rilevazione dei falli**

4.19.1 La direzione del torneo può utilizzare qualsiasi dispositivo automatico per la rilevazione dei falli, approvato dalla WTBA.

4.19.2 Se non si dispone di tale congegno, si procede alla designazione di un giudice di linea, che dovrà prendere posizione in un'area dalla quale potrà controllare senza ostacoli visivi la linea di fallo.

4.19.3 Se un dispositivo automatico per la rilevazione dei falli diviene temporaneamente non più utilizzabile, i responsabili del torneo nomineranno un giudice di linea o autorizzeranno i segnapunti ufficiali ad occuparsi della rilevazione dei falli.

#### **4.20 Gioco interrotto**

4.20.1 Gli organizzatori del torneo possono autorizzare il completamento di una partita o di una serie di partite su un'altra coppia di piste, quando un malfunzionamento alle attrezzature delle piste possa causare dei ritardi nel normale andamento della serie/blocco.

#### **4.21 Slow Bowling (gioco lento)**

4.21.1 I giocatori che si preparano a salire sull'approach per effettuare un lancio avranno i seguenti diritti e doveri:

a) Potranno reclamare il diritto di precedenza solo su un giocatore che si stia muovendo verso l'approccio o preparando al lancio sulla pista adiacente di sinistra.

b) Dovranno cedere la precedenza ad un giocatore che si stia muovendo verso l'approccio o preparandosi al lancio sulla pista adiacente di destra.

c) I giocatori dovranno essere pronti per lanciare quando è il loro turno e non potranno ritardare il lancio se le piste loro adiacenti, sia a destra che a sinistra, sono libere.

d) Ad un giocatore sono concessi 30 secondi di tempo da quando il giocatore precedente è sceso dall'approach a quando la palla lascia la sua mano. Gli arbitri useranno un cronometro per controllare in modo casuale il tempo di esecuzione del lancio dei giocatori.

4.21.2 Se un giocatore non osserva le procedure delineate nel paragrafo 4.21.1, può essere accusato di gioco lento. Un giocatore che non osservi tali procedure sarà ammonito da un Ufficiale di Gara con le seguenti modalità:

a) Con un cartellino bianco alla prima violazione (nessuna punizione)

b) Con un cartellino giallo alla seconda violazione (nessuna punizione)

c) Con un cartellino rosso alla terza e ad ogni successiva violazione per tutte le partite di quella serie/blocco. La penalità sarà l'attribuzione di punteggio zero per quel frame.

4.21.3 Per l'interpretazione e l'applicazione di questa regola, l'Ufficiale di Gara controllerà in modo particolare ogni giocatore o squadra che sia in ritardo più di quattro frame dal primo nel singolo e nel doppio; più di due frame nel tris o nelle squadre, non considerando le coppie di piste situate agli estremi.

Nel formato Baker la stessa regola si applica come nel singolo.

4.21.4 Laddove si verificano dispute in merito all'applicazione della presente regola, o alla mancata applicazione della stessa, la decisione finale spetta all'Ufficiale di Gara.

#### **4.22 Lancio sulla pista sbagliata**

4.22.1 Nel match play di singolo, dove un giocatore disputa due frame alla volta ed è il suo turno di lancio, se l'avversario effettua il lancio sulla pista sbagliata, il lancio viene dichiarato nullo e al giocatore viene chiesto di tirare nuovamente, solo se l'errore è stato rilevato prima che l'avversario abbia effettuato il lancio.

4.22.2 Altrimenti, il punteggio è valido e i frame successivi della partita saranno disputati sulla pista giusta.

#### **4.23 Giocatori ritardatari**

4.23.1 Qualsiasi giocatore o squadra giunto in ritardo, inizierà a giocare con il punteggio calcolato dal frame che si sta giocando sulla pista o piste assegnate.

4.23.2 Se sono in pista da soli, inizieranno dal frame più in ritardo di quelli che si stanno giocando in quel momento nel turno.

#### **4.24 Penalità per violazione delle regole**

4.24.1 Dove non specificato nelle regole, Le penalità per violazioni delle regole, sono gestite come segue:

4.24.2 Un giocatore o una squadra che non osservino una regola saranno ammoniti, in caso di prima violazione, con un cartellino giallo (nessuna penalità).

4.24.3 In caso di seconda violazione commessa nella stessa gara, il giocatore o la squadra verranno squalificati dalla manifestazione. Se la Manifestazione è un torneo approvato WTBA/ETBF la squalifica non permette la partecipazione a tornei o campionati WTBA/ETBF per 90 giorni

4.24.4 Tutte le violazioni saranno immediatamente riferite dall'Ufficiale di Gara al Segretario Generale della F.I.S.B. e, se commesse in un torneo approvato WTBA, dal responsabile del torneo al Segretario Generale

della WTBA, che lo comunicherà a tutte le federazioni membre.

#### **4.25 Reclami**

4.25.1 I reclami che riguardano criteri di ammissibilità o regole generali di gioco, devono essere presentati scritti ad un giudice di gara o responsabile del torneo non oltre 30 minuti dalla fine della partita per cui si presenta il reclamo e comunque non oltre 30 minuti dalla fine della serie/blocco

4.25.2 Quando un reclamo è relativo ad un fallo o alla legalità dei birilli abbattuti il giocatore coinvolto, se relativo a gara di singolo, o il capitano della squadra deve essere presente quando viene evidenziato il reclamo

4.25.3 se nessun reclamo scritto è presentato entro il termine stabilito, la partita o le partite si intendono giocate e valide

4.25.4 I reclami e le contestazioni relativi alle regole di gioco saranno risolti dal giudice di gara, in caso di sanzione ricevuta si può presentare reclamo avverso entro 30 minuti dal termine del turno di gioco, come previsto da art. del Regolamento di Giustizia e disciplina di cui si riporta estratto.

### **Estratto del Regolamento di Giustizia e disciplina**

#### **SEZ. I - Reclami**

##### **Art. 55 – Disposizioni Generali**

1. I reclami dovranno essere inoltrati con le forme e le modalità previste dal presente regolamento.
2. Per i reclami in merito allo svolgimento delle gare sono titolari di interesse diretto soltanto le società ed i tesserati che vi abbiano partecipato.

##### **Art. 56 – Termine di presentazione**

1. I tesserati sanzionati dall'Ufficiale di Gara o la società di appartenenza, possono preannunciare reclamo avverso le sanzioni inflitte entro trenta minuti dal termine del turno di gioco durante il quale la sanzione è stata irrogata, mediante consegna all'Ufficiale di Gara di un atto scritto con le sintetiche ragioni della doglianza.
2. L'Ufficiale di Gara è obbligato a ricevere il reclamo, a darne atto a referto e ad allegarlo allo stesso, unitamente ad eventuali documenti, oggetti o reperti che egli stesso rinvenga o che gli siano consegnati dagli interessati.
3. L'Ufficiale di Gara inoltra tempestivamente il referto con tutti gli allegati e gli altri atti ufficiali al Giudice Unico Sportivo competente, per gli adempimenti da questo dovuti.

## **9. Specifiche delle piste**

### **9.1 introduzione**

9.1.1 In questo capitolo sono enunciate solo le specifiche di base. Per le specifiche tecniche particolareggiate e le procedure per i test i riferimenti sono al "manuale delle attrezzature" della USBC.

9.1.2 Il presidio della WTBA è autorizzato a prendere decisioni definitive su tutte le disposizioni contenute in questo capitolo

9.1.3 Nelle specifiche seguenti le misure in sistema metrico sono riportate solo per riferimento, in caso di disputa prevalgono le misure fatte con il sistema imperiale. Si applicano i seguenti fattori di conversione:

- a) 1 pollice = 25,4 mm
- b) 1 piede = 12 pollici = 304,8 mm
- c) 1 libbra = 0,453 kg
- d) 1 oncia = 28,349 g

### **9.2 Composizione**

9.2.1 Una pista da bowling regolamentare, inclusi i canali laterali, i kick-backs e l'approccio, deve essere costruita in legno e/o materiale sintetico.

9.2.2 Il materiale deve essere testato in accordo con le procedure stabilite per l'epoca e approvato.

### **9.3 Approccio**

9.3.1 l'approccio, senza ostruzioni ed in livello, dovrà estendersi da, e solo da, la linea di fallo per non meno di 15 piedi (4.572 mm) e privo di depressioni superiori ad ¼ di pollice (6,4 mm)

9.3.2. L'approccio non può essere meno ampio della pista.

### **9.4 Linea di fallo e rilevatore di fallo**

9.4.1 La linea di fallo non può essere larga meno di 3/8 di pollice (9,5 mm) né più di un pollice (25,4 mm) e deve essere chiaramente disegnata o inserita tra la pista e l'approccio. La linea di fallo si deve estendere almeno per la larghezza della pista

9.4.2 Può essere richiesto che sia chiaramente segnata su mura, colonne, pannelli divisorii o su qualsiasi punto in linea con la regolare linea di fallo.

9.4.3 Ogni impianto certificato deve essere dotato di un dispositivo per la rilevazione dei falli o di un giudice di

linea posizionato in modo da avere una visuale perfetta su tutte le linee di fallo.

## **9.5 Lunghezza e larghezza**

9.5.1 La lunghezza totale di una pista regolamentare, incluso il pin deck, è pari a 62 piedi 10 pollici e 3/16 (19.156 mm), misurati a partire dalla parte interna alla pista della linea di fallo fino alla parte terminale del pin deck (esclusa la tavola di fondo (tail plank)).

9.5.2 Deve essere 60 piedi più/meno ½ pollice (18.288 +/- 13 mm), a partire dalla parte interna alla pista della linea di fallo fino al centro del pin spot N. 1.

9.5.3 Deve essere 34 pollici e 3/16 di pollice più/meno 1/16 di pollice (868,5 +/- 1,5 mm), dal centro del pin spot N. 1 fino alla parte terminale del pin deck (esclusa la tavola di fondo (tail plank)).

9.5.4 La pista deve essere larga 41 pollici e ½ più/meno ½ pollice (1.054 +/- 12,7 mm).

## **9.6 Superficie**

9.6.1 La superficie deve essere priva di solchi o rilievi. Non devono esserci avvallamenti o rialzi superiori a .040 pollici (1 mm) sulla superficie della pista su un'ampiezza di 42 pollici (1.067 mm). Non devono esserci pendenze superiori a .040 pollici (1 mm) lungo l'ampiezza della pista.

9.6.2 Lo stesso finish della pista sarà applicato da un'estremità all'altra. Il coefficiente di frizione di tutte le superfici della pista non dovrà superare .29 quando misurato con dispositivo approvato.

9.6.3 Tutte le vernici di finitura e le superfici sintetiche delle piste devono essere sottoposte ad esami di laboratorio del coefficiente di attrito prima di essere usate in competizioni approvate.

## **9.7 Marcature o disegni:**

9.7.1 Marcature o disegni sulla pista e sull'approccio saranno ammessi secondo le specifiche indicate in questo capitolo.

9.7.2 Misurati a partire dalla linea di fallo, un massimo di sette indicatori possono essere inseriti o impressi sull'approccio in ognuno dei seguenti punti: 2-6 pollici (51-152 mm); 9 - 10 piedi (2.743 - 3048 mm); 14-15 piedi (4.267-4.572 mm). Ogni serie di indicatori dovrà essere parallela alla linea di fallo e ogni indicatore dovrà essere uniforme, di forma circolare e non avere un diametro maggiore di 3/4 di pollice (19 mm).

9.7.3 A 6-8 piedi (1.828-2.438 mm) oltre la linea di fallo e parallelamente ad essa, possono essere inseriti o impressi sulla pista un massimo di 10 indicatori. Ogni indicatore dovrà essere uniforme, di forma circolare e non avere un diametro maggiore di 3/4 di pollice (19 mm).

9.7.4 A 12-16 piedi (3.658-4.877 mm) oltre la linea di fallo, possono essere inseriti o impressi sulla pista un massimo di 7 bersagli. Ogni bersaglio dovrà essere uniforme e a forma di perno, dardo, diamante, di forma rettangolare o triangolare. La superficie totale ricoperta da ogni bersaglio non potrà essere maggiore di 1 pollice e 1/4 (31,8 mm) in larghezza e sei pollici (152,4 mm) in lunghezza. I bersagli dovranno essere equidistanti l'uno dall'altro e formare uno schema uniforme.

9.7.5 A 33-34 piedi oltre la linea di fallo, possono esserci un massimo di quattro bersagli. devono apparire uniformi e non devono essere più larghi di un singolo listello e più lunghi di 36 pollici

9.7.6 Le marcature o i disegni inseriti saranno di legno, fibra o plastica, e dovranno essere pari e a livello con la superficie degli approcci. Se i disegni sono impressi, questi verranno applicati sul legno nudo e quindi ricoperti con lacca o simile materiale trasparente, utilizzato generalmente per la laccatura delle piste. Tutte le marcature e disegni in qualsiasi impianto dovranno essere uniformi a come descritto e dimensionato ed almeno sulle piste coppia a coppia.

9.7.7 per campionati WTBA dovranno essere marcati dei punti di riferimento per ogni lato dell'approccio ad una distanza di 12 e 15 piedi (3658 e 4572 mm) dalla linea di fallo.

## **9.8 Area della buca**

9.8.1 Specifiche dettagliate riferite a Pin Deck, Canali, Kickbacks, Batti palla e Buca si trovano nel manuale delle specifiche e attrezzature USBC

## **9.9 Dispositivi meccanici di posizionamento birilli(Pinsetters)**

9.9.1 Tutte le macchine posa birilli devono essere testate ed approvate con le procedure stabilite.

9.9.2 Devono essere disegnate per operare in tutte le situazioni che normalmente sorgono nelle competizioni.

## **9.10 Requisiti per il condizionamento piste**

9.10.1 I seguenti requisiti per il condizionamento delle piste si applicheranno a tutte le gare organizzate o approvate dalla WTBA.

9.10.2 Lo stesso tipo/marca di condizionamento dovrà essere utilizzato per tutta l'ampiezza e la lunghezza della parte di pista condizionata; lo stesso prodotto dovrà essere applicato a tutte le piste utilizzate durante la gara. Dopo ogni applicazione su tutta la parte condizionata della pista (inclusa la parte di trascinarsi) dovrà esserci olio. Orientativamente il rapporto dell'olio trasversalmente sarà di 2.5:1 e longitudinalmente

diminuire poco a poco.

9.10.3 Le distanze minime e massime (inclusa la parte di trascinamento) non potranno essere inferiori a 28 piedi (8.535 mm) né maggiori di 45 piedi (13.715 mm). Questa regola non deve essere interpretata come se la distanza raccomandata sia 28 piedi. Qualsiasi distanza compresa tra 28 e 45 piedi può essere utilizzata per il condizionamento della pista.

## **10. Specifiche dei birilli da bowling**

### **10.1 Introduzione**

10.1.1 In questo capitolo sono enunciate solo le specifiche di base. Per le specifiche tecniche particolareggiate e le procedure per i test i riferimenti sono al "manuale delle attrezzature" della USBC.

10.1.2 Il presidio della WTBA è autorizzato a prendere decisioni definitive su tutte le disposizioni contenute in questo capitolo

### **10.2 Materiale**

10.2.1 I birilli omologati dovranno essere realizzati in acero duro nuovo.

10.2.2 Ogni birillo può essere costruito utilizzando un pezzo unico o più pezzi, purché le specifiche vengano rispettate.

10.2.3 Possono essere usati altri materiali per la costruzione di birilli perché siano stati testati ed approvati secondo le specifiche stabilite dalla WTBA.

### **10.3 Peso**

10.3.1. Ogni birillo di acero rivestito di plastica non dovrà pesare meno di 3 libbre e sei onces (1.531 grammi) e non più di 3 libbre e dieci onces (1.645 grammi).

10.3.2 I birilli sintetici avranno un proprio peso limite al momento del test. La variazione di peso non deve eccedere un totale di 2 onces dal minimo al massimo, ogni birillo fuori dal range del suo peso approvato è inaccettabile per le competizioni approvate dalla WTBA.

### **10.4. Finitura**

10.4.1 I birilli in legno costruiti con un singolo pezzo o laminati dovranno essere rivestiti con una finitura per legno regolarmente approvata e tale rivestimento dovrà essere trasparente (chiaro) e/o pigmentato bianco, ad eccezione delle marcature sul collo, dei simboli o nomi identificativi. Sono accettate finiture per legno dello spessore di 4 millesimi di pollice (0,004).

10.4.2 i birilli usati nelle competizioni riconosciute dalla WTBA potranno solo recare nome e marchio del produttore originale ed essere marchiato "USBC approved"

10.4.3 I birilli di ciascun set, a parte una ragionevole usura, i marchi sul collo e il colore, dovranno essere uniformi nell'apparenza compresi finitura e marchi.

10.4.4 Nei tornei sanzionati è concesso usare birilli colorati, a condizione che il colore sia lo stesso nell'intero set.

### **10.5 Design e dimensioni**

10.5.1 L'altezza di ogni birillo deve essere di 15 pollici +/- 1/32 di pollice.(380-382 mm)

10.5.2 Il maggior diametro è 4.755-4.797 pollici (121-122 mm) a 4.5 pollici (114 mm) dalla base

10.5.3 La testa del birillo dovrà avere un arco uniforme con un raggio di 1.273 pollici, +/- 1/32 di pollice (31.5 – 33 mm)

10.5.4 I rinforzi alla base devono essere approvati e costruiti in conformità con le specifiche del manuale delle attrezzature USBC.

### **10.6 Manutenzione dei birilli**

10.6.1 L'uso di paglietta o carta vetrata per pulire o eliminare scheggiature sulla superficie dei birilli, l'applicazione di finitura supplementare e/o il riparare i birilli ricoperti in plastica sono misure di mantenimento permesse a condizione che queste pratiche siano conformi a alle procedure specificate nel manuale delle attrezzature USBC.

10.6.2 Non si possono dipingere i birilli o applicare nessuna finitura supplementare che non sia stata valutata e approvata.

## **11. Specifiche delle palle da bowling**

### **11.1 Introduzione**

11.1.1 In questo capitolo sono enunciate solo le specifiche di base. Per le specifiche tecniche particolareggiate e le procedure per i test i riferimenti sono al "manuale delle attrezzature" della USBC.

11.1.2 Il presidio della WTBA è autorizzato a prendere decisioni definitive su tutte le disposizioni contenute in questo capitolo

### **11.2 Marcature**

11.2.1 Qualsiasi palla usata in competizioni riconosciute deve avere il nome del prodotto, il nome del produttore e il numero di serie sempre chiaramente visibili, per scopi di identificazione.

### **11.3 Materiale**

11.3.1 Una palla dovrà essere costruita in materiale solido (senza liquidi) senza vuoti al suo interno ed essere in composizione non metallica, a parte minime particelle riflettenti o flakes a scopo decorativo, purché tali particelle o flakes siano state inserite al momento della costruzione della palla, distribuite in maniera uniforme sotto un guscio trasparente di almeno ¼ di pollice di spessore (6,4 mm). Deve essere così distribuito in modo da non avere nessun effetto sull'equilibrio della palla e la quantità di questo materiale non deve eccedere 1/2 oncia (14 g) per palla.

11.3.2 E' proibito introdurre metalli o altre sostanze non paragonabili al materiale originale utilizzato per la produzione. Allo stesso modo, è proibito apportare modifiche alla palla da bowling, che ne aumentino il peso o che creino uno sbilanciamento non conforme alle specifiche

11.3.3 Nessun materiale estraneo può essere messo sulla superficie della palla.

### **11.4 Superficie**

11.4.1 La superficie della palla deve essere liscia e senza depressioni o incavi specifici, eccetto per i fori o rientranze per impugnare la palla, scritte e numeri di identificazione, segni e graffi causati dall'uso.

11.4.2 I disegni incisi non sono considerati depressioni o incavi specifici.

11.4.3 Se si cambia l'attrito della palla carteggiandola o lucidandola, si deve carteggiare o lucidare l'intera superficie.

### **11.5 Peso e dimensioni**

11.5.1. il peso non potrà essere superiore alle 16 libbre (7,25 kg). Non c'è peso minimo.

11.5.2 Una palla da bowling non potrà avere una circonferenza maggiore di 27,002 pollici (685,8 mm), ne minore di 26,704 pollici (687,3 mm) I diametri corrispondenti sono 8,595 pollici (218,3 mm) e 8,500 pollici (215,9 mm).

### **11.6 Durezza**

11.6.1 La durezza superficiale di una palla da bowling non può essere inferiore a 72 "D" (Durometro) a temperatura ambiente (20-25 gradi C).

11.6.1 E' proibito l'uso di prodotti chimici, solventi o altro per modificare la durezza della superficie della palla dopo la sua produzione.

### **11.7 Pulizia**

11.7.1 Si possono usare dei prodotti per la pulizia della palla purché non ne cambino la durezza e siano totalmente rimossi prima del rilascio della palla.

11.7.2 Qualsiasi prodotto che non sia conforme a quanto sopra non può essere usato in competizione riconosciute.

### **11.8 Dispositivi**

11.8.1 Non sono ammessi dispositivi mobili in una palla eccetto dispositivi inseriti per modificare la misura dello span o le dimensioni dei fori delle dita e del pollice, in modo che tali dispositivi siano bloccati in posizione durante il lancio e non possano essere rimossi dalla palla senza rimanere distrutti.

11.8.2 Dispositivi rimovibili sono permessi purché

a) Tali dispositivi siano usati per cambiare span inclinazione o dimensione dei fori di presa

b) Siano costruiti in materiali non metallici

c) Siano bloccati in posizione durante il rilascio

d) Nessun dispositivo dovrà essere impiegato con lo scopo di modificare l'equilibrio statico della palla

e) Nessun spazio vuoto sarà permesso sotto il dispositivo

f) La densità non sia superiore a 1,5 g per centimetro cubico

## **11.9 Aiuti meccanici**

11.9.1 Una palla da bowling deve essere rilasciata completamente con mezzi manuali e non deve incorporare o avere affissi alla stessa dispositivi mobili, o rimovibili durante il rilascio, eccetto per le persone la cui mano, o maggior parte di essa, sia stata amputata, esse possono usare un meccanismo speciale per essere aiutati ad impugnare e rilasciare la palla a condizione che lo speciale equipaggiamento sia al posto della mano mutilata.

## **11.10 Tappature disegni e loghi**

11.10.1 E' consentitoappare la palla per la forarla di nuovo.

11.10.2 Sulla palla possono essere impressi disegni per guide, osservazione o scopi identificativi, a condizione che questi siano livellati con la superficie esterna.

11.10.3 In ogni caso non devono avere vuoti all'interno.

11.10.4 Tappature e disegni in ogni caso devono essere fatti con materiale simile, anche se non esattamente lo stesso, a quello con cui è stata costruita originalmente la palla e comunque rispettare tutte le specifiche che riguardano le palle da bowling. La densità non deve superare 1,5 grammi per cm cubico.

## **11.11 Specifiche di fabbricazione**

11.11.1 Le specifiche di produzione, dimensioni, sfericità, durezza, raggio di rotazione, coefficiente di restituzione, coefficiente d'attrito si trovano nel manuale delle attrezzature USBC

## **11.12 Specifiche per la foratura**

11.12.1 Le seguenti specifiche regolano la foratura della palla.

11.12.2 Non più di cinque fori o rientranze per l'impugnatura

11.12.3 Un foro per bilanciamento che non deve eccedere 1¼ di pollice di diametro (31,8 mm) inclusa la svasatura del foro.

11.12.4 Non più di un foro di ventilazione per ogni foro delle dita o del pollice che non ecceda ¼ di pollice (6,4 mm) di diametro inclusa la svasatura del foro.

11.12.5 Un foro a fresa per scopi ispettivi che non ecceda 5/8 di pollice (15,9 mm) in diametro e 1/8 di pollice (6,4 mm) in profondità.

## **11.13 Bilanciamento**

11.13.1 Sono ammesse le seguenti tolleranze nel bilanciamento delle palle da bowling per le competizioni riconosciute.

11.13.2 Peso maggiore di 10 libbre (4,53 kg) o più:

a) Non più di tre (3) once (85 g) di differenza tra la metà superiore della palla (lato fori per le dita) e la metà inferiore (lato opposto ai fori delle dita)

b) Non più di una (1) oncia (28 g) di differenza tra i lati a destra e a sinistra dei fori per le dita o tra i lati di fronte e dietro i fori per le dita

c) Una palla senza il foro per il pollice non può presentare più di una (1) oncia (28 g) di differenza tra qualsiasi due metà della palla.

d) Una palla senza fori o avvallamenti per le dita non può presentare più di una (1) oncia (28 g) di differenza tra ognuna delle due metà della palla

e) Una palla senza fori o avvallamenti non può presentare più di una (1) oncia (28 g) di differenza tra ognuna delle due metà della palla.

11.13.3 Peso da 10 libbre a 8 libbre (4,53 – 3,62 kg):

a) Non più di due (2) once (57 g) di differenza tra la metà superiore della palla (lato fori per le dita) e la metà inferiore (lato opposto fori delle dita)

b) Non più di tre quarti (3/4) di oncia (21 g) di differenza tra i lati a destra e a sinistra dei fori per le dita o i lati davanti e dietro i fori per le dita

c) Una palla senza il foro per il pollice non può presentare più di tre quarti (3/4) di oncia (21 g) di differenza tra ognuna delle due metà della palla.

d) Una palla senza fori per le dita o avvallamenti non può presentare più di tre quarti (3/4) once (21 g) di differenza tra ognuna delle due metà della palla.

e) Una palla senza fori o avvallamenti non può presentare più di tre quarti (3/4) di oncia (21 g) di differenza tra ognuna delle due metà della palla.

11.13.4 Peso inferiore a 8 libbre (3,62 kg):

a) Non più di tre quarti (3/4) di oncia (21 g) di differenza tra la metà superiore della palla (lato fori per le dita) e la metà inferiore

- b) Non più di tre quarti (3/4) di oncia (21 g) di differenza tra i lati a destra e a sinistra dei fori per le dita o i lati davanti e dietro i fori per le dita
- c) Una palla senza fori per le dita non può presentare più di tre quarti (3/4) di oncia 821 g) di differenza tra ognuna delle due metà della palla.
- d) Una palla senza fori per le dita o avvallamenti non può presentare più di tre quarti (3/4) di oncia (21 g) di differenza tra ognuna delle due metà della palla.
- e) Una palla senza fori o avvallamenti non può presentare più di tre quarti (3/4) di oncia (21 g) di differenza tra ognuna delle due metà della palla.

#### **11.14 Specifiche che devono essere misurate sul luogo del torneo**

- 11.14.1 Peso lordo. Non dovrà superare le 16 libbre (7,25 kg)
- 11.14.2 Fori o avvallamenti per impugnare. Non dovranno essere più di cinque
- 11.14.3 E' consentita la presenza di un foro per il bilanciamento. Questo non dovrà superare il pollice e ¼ (31,8 mm) di diametro
- 11.14.4 E' consentita la presenza di fori per la ventilazione destinati alle dita. Non dovranno superare ¼ " (6,4 mm) di diametro
- 11.14.5 E' consentita la presenza di un foro per scopi di ispezione. Non dovrà superare 5/8" (15,9 mm) di diametro e 1/8" (3,2 mm) di profondità
- 11.14.6 Bilanciamento statico. Dovrà rientrare nelle tolleranze specificate sopra.
- 11.14.7 Durezza della palla come specificato sopra.

### **REGOLAMENTI F.I.S.B.**

Applicabili nelle competizioni organizzate o autorizzate dalla F.I.S.B.

#### **1. Riserve**

come da RTA art. 5.6.7

- a) Laddove prevista la possibilità di utilizzare riserve, queste devono essere comunicate al momento dell'iscrizione.
- b) La richiesta di sostituzione va comunicata all'organizzazione entro la fine di ogni partita.
- c) E' consentito alle riserve di effettuare dei lanci di riscaldamento sulle piste di riserva, se non utilizzate ai fini della competizione, negli ultimi tre frames di ogni partita.
- d) La riserva prenderà la posizione in team dell'atleta sostituito.
- e) Nel caso un atleta si ritiri nel corso di una partita, non potrà essere sostituito fino all'inizio della partita successiva ed il suo score sarà pari al punteggio totalizzato fino al momento del ritiro.

#### **2. Lanci di prova**

come da RTA art. 5.6.6

- Competizioni di singolo con 1 atleta per pista: 5 minuti
- Competizioni di singolo con 2 atleta per pista: 10 minuti
- Competizioni di doppio: 10 minuti
- Competizioni di tris e squadra da 4/5: 15 minuti
- Finali match-play / roll-off 1frame per pista per atleta (in caso di ritardo delle finali, il Responsabile dell'Organizzazione può concedere alcuni minuti di tiri di riscaldamento da effettuarsi su piste diverse da quelle destinate alle finali)

#### **3. Classifiche Ex – equo, Tie-break**

Come da RTA art. 5.6.9

Per tutte le competizioni organizzate o autorizzate dalla federazione, se non diversamente specificato nel regolamento di gara:

- a) In caso di parità nelle **classifiche a totale birilli**, la posizione più alta in classifica è dell'atleta o del team che ha effettuato l'ultima partita più alta a scratch. In caso di ulteriore parità, vale la penultima partita e così via.
- b) In caso di parità nelle **classifiche a punti**, vale il totale birilli, in caso di ulteriore parità vale la regola stabilita per la classifica a totale birilli
- c) In caso di parità negli **scontri testa-a-testa** si giocano un 9° e 10° frame ripartendo da score zero, finché la parità è interrotta. Se la parità riguarda due team, ciascun team deciderà quale atleta giocherà il roll-off del 9° e 10° frame  
Per il primo tiro, gli atleti saranno posizionati sulle piste dove hanno finito la partita.

L'atleta o il team con la migliore posizione di classifica prima degli scontri testa-a-testa, sceglie l'ordine di partenza. In caso di ulteriore roll-off, l'ordine di partenza sarà invertito.

I roll-off si giocano a scratch. Ai fini della classifica si considera il punteggio della partita senza il risultato del roll-off.

#### **4. Area riservata ai giocatori**

Così come definita nello RTA art. 5.5.2 lettera b "la zona compresa tra la linea di fallo e l'ultima seduta riservata agli atleti".

- a) L'area riservata ai giocatori dovrà essere definita dall'Ufficiale di Gara, utilizzando metodi di identificazione che siano comprensibili per gli spettatori.
- b) Ad un solo allenatore/accompagnatore ufficiale, per atleta/team è permesso entrare nell'area giocatori
- c) Ogni giocatore non può avere più di sei palle da bowling nell'area riservata ai giocatori.
- d) Non è consentito portare o consumare cibi e bevande nell'area riservata ai giocatori.

#### **5. Tempi massimi manifestazioni**

All'organizzazione delle Manifestazione nel caso in cui, per cause di forza maggiore quali mancanza di energia elettrica, eccezionali eventi naturali o altro, fosse impossibilitata a far proseguire la gara, è concessa la possibilità di dichiarare terminata la finale se non è possibile proseguire entro 2 ore dal momento del fermo competizione. Se tali eventi avvengono durante le qualificazioni è data la possibilità di ritardare ulteriormente o di rimandare il turno.

#### **6. Regola per mano dominante**

##### **da regola USBC 118/b**

1. Un bowler destro deve sempre giocare con la mano destra. Similmente, un mancino deve sempre giocare con la mano sinistra. La penalità in cui incorre è la cancellazione della partita.
2. Non sono ammesse combinazioni di punteggi o medie ottenute utilizzando indifferentemente la mano destra e la mano sinistra durante la stagione agonistica
3. Può essere richiesta al Consiglio Federale ad inizio o durante la stagione agonistica, la possibilità di utilizzare, per il rilascio della palla, la mano opposta alla normalmente usata solo in caso di incidente o disabilità certificati.

Esempi :

Qualora un atleta, non in possesso di autorizzazione, utilizzi la mano opposta per il rilascio della palla durante una partita, riceverà zero birilli per quella partita. Se l'atleta fa parte di un team che partecipa ad una gara formato Baker, riceverà zero birilli per il frame in cui ha commesso la violazione.

Qualora un atleta, tentando uno spare, decida di rilasciare la palla facendola passare tra le proprie gambe, commetterà una violazione della regola 118/b, in quanto ha cambiato o deviato dal suo normale rilascio, incorrendo quindi nella sanzione prevista.

Qualora un atleta, che usa la rincorsa a due mani e la cui mano dominante è la destra, utilizzi la sola mano destra per tentare uno spare, non commette violazione in quanto non cambia la mano dominante per il rilascio. Lo stesso dicasi per l'atleta mancino.

Qualora un atleta inizi una gara utilizzando la mano destra e decida poi, durante la stessa gara, di utilizzare la rincorsa a due mani, non commetterà violazioni fino a quando utilizzerà la mano destra come mano dominante. Lo stesso dicasi per l'atleta mancino.

#### **7. Norme e regole per il controllo e la pesatura delle palle da bowling.**

**7.1** Ad ogni turno, prima dell'inizio del gioco, il Responsabile Tecnico del torneo deciderà se effettuare la pesatura delle palle ed il numero di atleti che dovranno presentarsi al controllo. I nominativi degli atleti saranno estratti tramite sorteggio casuale.

**7.2** Alla fine di ogni turno di gioco o durante il cambio di pista potrà essere effettuata un'ispezione delle palle. Il responsabile Tecnico deciderà sul numero di palle e di Atleti che saranno sorteggiati casualmente. L'ispezione sarà limitata ad un controllo visivo del numero di serie e che tale numero coincida con le palle dichiarate prima dell'inizio del gioco.

**7.3** Prima di una Semifinale o di una Finale potrà essere effettuata la pesatura delle palle da Bowling di alcuni atleti, anche se già controllati durante la fase di qualificazione. Il responsabile Tecnico del torneo deciderà il numero degli atleti che saranno sorteggiati casualmente.

**7.4** Le sanzioni per violazione delle regole, nei seguenti casi sono;

##### **a) Controllo peso prima della competizione** - palla non regolare:

Richiamo è possibile sostituire la palla non regolare, con un'altra palla; oppure se possibile regolarizzare la palla, che comunque dovrà essere ripesata.

**b) Ispezione casuale** - uso di palla non dichiarata – alterazioni non consentite:

Azzeramento del punteggio e richiamo.

**c) Controllo e peso prima o durante la semifinale o finale** - uso di palla non dichiarata - palla non regolare:

Azzeramento del punteggio, esclusione dalla semifinale o finale e richiamo.

**d)** al terzo richiamo ricevuto l'átleta sarà deferito agli organi di giustizia con proposta di squalifica

## 8. Procedure per il controllo palle da bowling

Il controllo può essere effettuato solo da tecnici riconosciuti dalla Federazione e indicati nel regolamento della manifestazione. In caso di contestazione da parte dell'átleta, il tecnico provvederà a controllare in presenza dello stesso atleta il bilanciamento e la messa in bolla della bilancia, dopodichè ripeterà il controllo della palla. Nel caso la palla risulti comunque non in regola, l'átleta non potrà avanzare contestazione una seconda volta.

Il modulo per il controllo presentato dall'átleta deve essere solamente vistato dal tecnico .

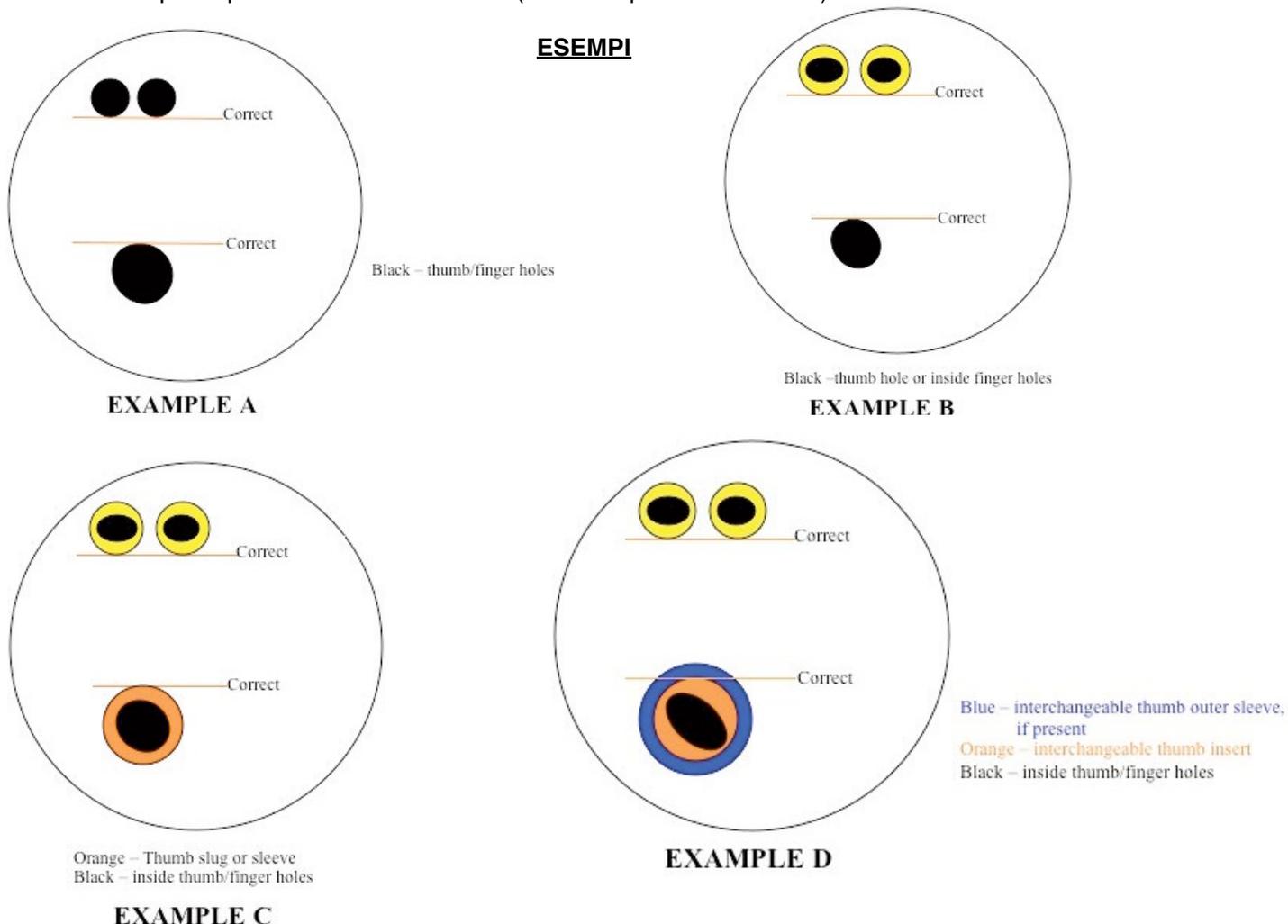
Il metodo di verifica, secondo anche quanto stabilito negli art. 4.1 e 11 che precedono, dovrà controllare quanto e come descritto di seguito.

a) le palle dovranno presentare il numero di serie individuale e il logo a stella della USBC come da esempi



**b)** il centro della foratura è determinato misurando dal taglio (o front edge) di ciascuno dei fori per le dita al taglio (o front edge) del foro del pollice. Se vengono usati più di due fori per le dita, il centro della foratura sarà determinato facendo la media della distanza tra ciascuno dei fori delle dita e il foro del pollice. Vedere gli esempi A, B, C e D (ripresi dal manuale USBC)

Tutti I fori fatti per la presa devono essere usati (e devono poter essere usati) dalla solita mano.



### c) Rilascio a due mani

Entrambe le mani impartiscono forza alla palla per lanciarla lungo la pista; normalmente questo avviene facendo oscillare la palla in mezzo alle gambe. Differisce molto dalla rincorsa (approach) a due mani, il rilascio a due mani è comunemente usato quando si impara come giocare a bowling. Le persone che lanciano la palla dal torace usando entrambe le mani si può considerare che usino il rilascio a due mani.

### d) Rincorsa (approach) a due mani

Da non confondersi con il rilascio a due mani, con questo stile si piazzano entrambe le mani sulla palla e vi si lasciano sopra per tutto il pendolo fino al rilascio. È una evoluzione della tecnica senza pollice, e può essere eseguita con o senza il pollice della mano dominante inserito dentro la palla.

È importante, in quanto si riferisce alle norme USBC riguardanti medie e specifiche di foratura, conoscere quale è la mano dominante. Questo è determinato dal lato del corpo da cui viene effettuato il pendolo e, se utilizzata dal giocatore, dalla mano con cui utilizza la foratura della palla. Questo stile particolare è diventato popolare in quanto consente all'atleta di creare ulteriori rivoluzioni.

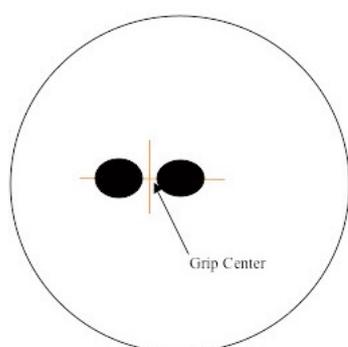
### e) Fori

le limitazioni che governano la foratura della palla sono gli stessi dell'art. 11, notare che per la tecnica a due mani i fori per la presa devono essere usati ed essere in grado di essere utilizzati dalla stessa mano

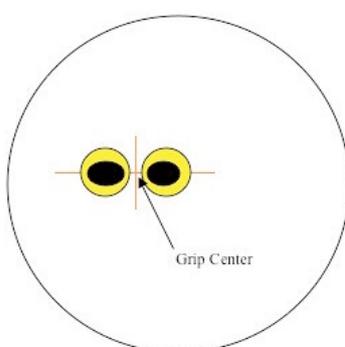
### f) determinazione del centro della foratura

i seguenti 8 esempi (ripresi dal manuale USBC) mostrano specificatamente come determinare il centro della foratura in relazione alla tecnica di gioco a due mani e senza pollice. Ricordarsi che tutti i requisiti di bilanciamento sono presenti all'art.11.

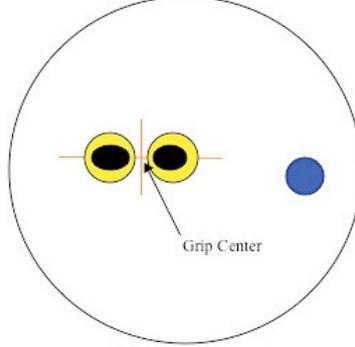
Notare che la palla deve corrispondere alle specifiche per il bilanciamento e i fori per come è ferma in mano all'atleta. Una palla può rientrare nelle specifiche se orientata in un particolare senso ma non in un altro. Paragonare gli esempi E e H



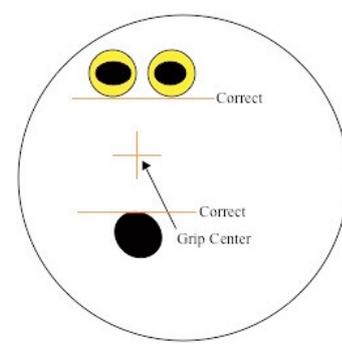
Black – finger holes  
**EXAMPLE A**



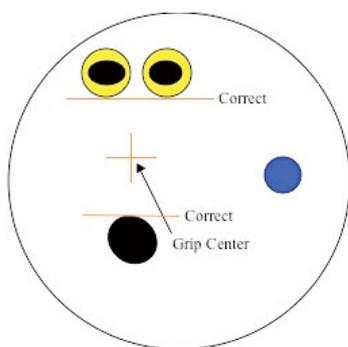
Black – inside finger grips  
**EXAMPLE B**



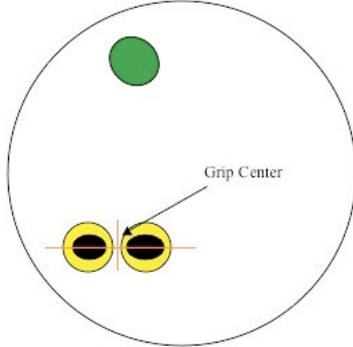
Black – inside finger grips  
Blue – inside of balance hole  
**EXAMPLE C**



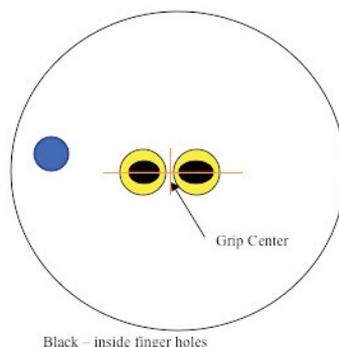
Black – inside thumb/finger holes  
**EXAMPLE D**



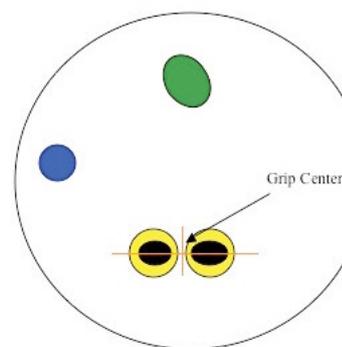
Black – inside thumb/finger holes  
Blue – inside balance hole  
**EXAMPLE E**



Black – inside finger holes  
Green – inside of "new" balance hole (was th...)  
**EXAMPLE F**  
- allowed for hole requirements, but must also meet proper static weights



Black – inside finger holes  
Blue – inside balance hole  
**EXAMPLE G**



Black – inside thumb/finger holes  
Green – inside of "new" balance hole (was thumb hole)  
Blue – inside original balance hole  
**EXAMPLE H**  
- Not Allowed