

HOOFDSTUK I : BOWLINGSPELREGLEMENT

Art. 101 : Basisregels

Met een bowlingbal moet je proberen in één keer alle tien kegels - die bij het bowlen ook wel “pins” worden genoemd – die zich aan het eind van de baan bevinden, omver te werpen. Bij de kegelopstelling op de baan (pindeck) heeft elke kegel zijn eigen nummer:

```

      7   8   9   10
      4   5   6
      2   3
      1
  
```

- Elke partij bestaat uit tien beurten (frame).
- Het maximum aantal worpen is twee per frame. In de tiende frame krijg je na een strike twee extra worpen, en na een spare één extra worp.
- Wie alle 10 kegels in één keer omverwerpt (strike) krijgt 10 punten plus het aantal kegels dat wordt geworpen bij de twee volgende worpen. Na een strike is de frame voorbij. Op het scoreblad wordt deze aangeduid door een “X” in het linkervakje van de frame.
- Zijn er twee worpen nodig om alle kegels omver te gooien (spare) dan krijgt de speelster/speler eveneens 10 punten plus alleen het aantal omvergeworpen kegels van één volgende worp. Op het scoreblad wordt deze aangeduid door het aantal kegels dat omvergeworpen werd met de eerste worp, gevolgd door een “/”; bv. “8/”.
- Is die volgende worp een strike dan heeft de speelster/speler in totaal 20 punten met zijn spare gescoord.
- Wie minder dan 10 kegels werpt met 2 worpen (open frame), schrijft alleen het aantal op: bv. “71”. Op het scoreblad geeft dit een totaal van 8 punten voor deze frame.
- Het aantal punten dat wordt gescoord dient frame per frame te worden opgeteld, tot alle 10 frames zijn gespeeld.
- Een speelster/speler die twaalf keer achtereen een strike werpt krijgt het maximale aantal punten: 300 (perfect game).
- Wanneer twee speelsters/spelers op naast elkaar gelegen banen een wedstrijd starten, heeft de speelster/speler op de rechterbaan voorrang.
- Let goed op de foutlijn (art. 103). Bij overschrijding is het resultaat van de worp niet geldig.
- Wanneer er na de eerste worp pin nr. 1 omgegooid is en een zodanige opstelling van de kegels is, dat er tussen twee of meer resterende kegels tenminste één kegel is weggevallen of, dat er vóór twee of meer resterende kegels tenminste één kegel is weggevallen, dan noemt men dit een “split”. Op het scoreblad wordt deze aangeduid met een cirkel rond het aantal omvergeworpen kegels.
- Wanneer geen enkele pin omvergeworpen is, noteert men op het scoreblad een “-”.

Een scoreblad van een game ziet er b.v. als volgt uit:

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

Art. 102 : Speelwijze

Een game wordt meestal gespeeld op één paar naast elkaar gelegen banen.

Wanneer alle frames van een game op één en dezelfde baan afgewerkt worden, spreekt men van Europese speelwijze.

Wanneer men bij elke nieuwe frame van baan wisselt, spreekt men van Amerikaanse speelwijze.

Voor de wedstrijden zijn er verschillende wedstrijdformules mogelijk. Voorbeelden zijn de Baker Format, de Match Play Style en de Round Robin (zie hoofdstuk 5, art. 501).

Art. 103 : Foutlijn

Er is sprake van een foutlijnoverschrijding indien een deel van het lichaam van de speelster/speler in aanraking komt met de foutlijn of deze overschrijdt en enig deel van de baan, de uitrusting of het gebouw raakt tijdens of meteen na de worp.

Een foutlijnoverschrijding mag na de worp kenbaar gemaakt worden totdat dezelfde speelster/speler of een andere speelster/speler zich op de aanloopstrook, ook wel approach genoemd, bevindt en zich voor de volgende worp klaarmaakt.

Een foutlijn levert geen kegels op.

Op het scoreblad wordt deze aangeduid met een "F" : bv. "F8" of F/" of "7F".

Art. 104 : Geldig omvergeworpen kegels

Een bal is geldig geworpen wanneer hij de hand van de speelster/speler verlaat en over de foutlijn op de baan of in de goot belandt. Elke worp telt, tenzij een dode bal toegekend wordt (zie art. 108).

De bal mag enkel met de hand(en) worden geworpen.

Een speelster/speler mag de bal vasthouden en werpen met behulp van speciale uitrusting die de hand of een belangrijk deel ervan vervangt.

Geldig omvergeworpen kegels zijn alle kegels die door de bal of een andere kegel (ook wanneer deze terugkaatst van de zijwand, de achterwand of de kegelveger ook wel sweeper genoemd)

- omvergeworpen zijn
- van het pindeck geworpen zijn
- tegen de zijwand, achterwand of sweeper aanleunen.

Art. 105 : Ongeldig omvergeworpen kegels

Een geldige worp wordt toegekend, maar de omvergeworpen kegels tellen niet wanneer:

- een bal de baan verlaat alvorens de kegels te bereiken
- een bal van de achterwand terugkaatst
- een kegel door een mechanische kegelzetter omgeduwd wordt
- de speelster/speler de foutlijn overschrijdt
- een worp wordt uitgevoerd terwijl er zich kegels buiten het pindeck of in de goot bevinden en de bal hiermee in contact komt alvorens het bereiken van de kegelopstelling.

Indien er kegels ongeldig omvergeworpen werden en de speelster/speler nog recht heeft op extra worp(en) in dezelfde frame, zullen de ongeldig omvergeworpen kegels op hun oorspronkelijke plaats teruggeplaatst worden.

Art. 106 : Kegelplaatsing

Het is de verantwoordelijkheid van de speelster/speler zelf om elke onnauwkeurige plaatsing van kegels te laten corrigeren voor de eerste worp. Stilzwijgen betekent dat zij/hij akkoord gaat met de opstelling.

Na de eerste worp is geen enkele verplaatsing van de nog rechtopstaande kegels toegelaten. Kegels die van plaats verschuiven, kegels die van de achterwand terugkaatsen en opnieuw rechtop staan en kegels die door de mechanische kegelzetter onjuist teruggeplaatst worden, moeten in deze positie blijven staan.

Art. 107: Vervanging van kegels

Wanneer een kegel tijdens een wedstrijd gebroken of grondig beschadigd wordt, moet deze onmiddellijk vervangen worden door een andere kegel die qua gewicht en kenmerken zo conform mogelijk is aan de in gebruik zijnde set kegels.

Art. 108 : De dode bal

Een dode bal moet worden toegekend wanneer:

- er na een worp (en voor de volgende worp op dezelfde baan) onmiddellijk de aandacht wordt op gevestigd dat één of meerdere kegels van de volledige set kegels in de opstelling ontbraken;
- een speelster/speler op de verkeerde baan of in de verkeerde volgorde speelt, of één speelster/speler van beide ploegen op de verkeerde baan speelt;
- een speelster/speler fysiek gehinderd wordt door een andere speelster/speler, een toeschouwer of een bewegend voorwerp tijdens de worp en alvorens deze beëindigd is;
- één of meerdere kegels tijdens de worp omvallen vooraleer de bal de kegels bereikt;
- een geworpen bal met een vreemd voorwerp of de kegelveger in contact komt.

Wanneer een dode bal wordt toegekend, telt de worp niet. Bij een dode bal dienen alle kegels te worden teruggeplaatst zoals zij stonden vóór de worp. De speelster/speler dient de worp opnieuw te doen.

Art. 109 : Spelen op de verkeerde baan

Zoals bepaald in art. 108, moet een dode bal worden toegekend wanneer één speelster/speler op de verkeerde baan speelt, of één speelster/speler van beide ploegen op de verkeerde baan spelen.

Art. 110 : De vrijwillige fout

Wanneer een speelster/speler opzettelijk de foutlijn overschrijdt om er voordeel uit te halen, wordt zij/hij bestraft met nul voor de worp en mag zij/hij geen verdere worp(en) meer uitvoeren in de betrokken frame.

Art. 111 : De provisionele worp

Een provisionele worp of een provisionele frame zal gespeeld worden bij een meningsverschil over een betwiste worp, dat door de wedstrijdleiders niet opgelost kan worden.

Wanneer er een meningsverschil ontstaat bij een worp van een speelster/speler in een frame moet de speelster/speler de frame eerst beëindigen.

Betreft dit een eerste worp van de frame dan wordt een provisionele frame gespeeld.

Betreft dit een tweede worp van de frame dan wordt een provisionele worp gespeeld naar de andere kegelopstelling van de resterende kegels.

Art. 112 : Wijzigen van het baloppervlak

Het is verboden het baloppervlak tijdens een blok van games te wijzigen.

Wanneer een overtreding wordt vastgesteld, moet de betrokken bal onmiddellijk uit de wedstrijd genomen worden voor de rest van het voorziene blok van games.

Art. 113 : Wijzigen van de approach

Het is verboden op de approach vreemde substanties aan te brengen die de andere speelsters/spelers de normale spelcondities ontnemen.

Voorbeelden hiervan zijn talkpoeder, puimsteen en hars op de schoenzolen aanbrengen of spelen met zachte rubberen zolen of hielen, die sporen achterlaten op de approach.

Nota: Een "blok van games" is een reeks games, die een eenheid vormen in een wedstrijd.