



FEDERAZIONE ITALIANA SPORT BOWLING



REGOLE DI GIOCO

Versione italiana delle regole emanate da:



World Tenpin Bowling Association

Valide dal 01- GENNAIO – 2014



European Tenpin Bowling Federation



Integrate con regole proprie della FISB

Adottate in Italia per l'anno 2014, e valide fino a sostituzione

INDICE GENERALE

Capitolo I

INTRODUZIONE DI CARATTERE GENERALE

ART.	TITOLO	Pagina
1A.	Prefazione	4
1B.	Campionati e tornei	4
1C.	Attrezzature	4
1D.	Definizione di partita	5
1E.	Registrazione del punteggio	5
1F.	Conteggio dettagliato dei punti	5
1G.	Nomenclatura	6

Capitolo II

REGOLE DI GIOCO UNIVERSALI

ART.	TITOLO	PAGINA
2	Regole di gioco universali	7
2.1	Modalità di gioco	7
2.2	Abbattimento dei birilli valido	7
2.3	Abbattimento dei birilli non valido.	7
2.4	Altri movimenti dei birilli	7
2.5	Dead ball (Palla morta/Lancio nullo)	8
2.6	Lancio su pista sbagliata.	8
2.7	Definizione di fallo.	8
2.8	Lancio provvisorio	9
2.9	Alterazione della superficie della palla da bowling	9
2.10	Gli approcci non possono essere manomessi	9
2.11	Errori nell'assegnazione dei punti	9
2.12	Procedura per palle da bowling	10
2.13	Gestione torneo.	10
2.14	Regole antidoping.	10
2.15	Norme comportamentali, tabacco, alcolici, e bevande (Norme fisb)	10
2.16	Divise di gioco (Norme Fisb)	11
2.17	Sanzioni	11
2.18	Stile di gioco	11
2.19	Ordine di gioco	11
2.20	Punteggio ufficiale	11
2.21	Rilevazione dei falli	12
2.22	Gioco interrotto	12
2.23	Slow Bowling (gioco lento)	12
2.24	Lancio sulla pista sbagliata	12
2.25	Giocatori ritardatari	12
2.26	Penalità per violazione delle regole	12
2.27	Reclami.	13

CAPITOLO III

SPECIFICA DELLE PISTE DAL MANUALE DELLA WTBA

3	SPECIFICA DELLE PISTE	14
3.1	Introduzione	14
3.2	Composizione	14
3.3	Approccio	14
3.4	Linea di fallo e rilevatore di fallo	14
3.5	Lunghezza e larghezza.	14
3.6	Superficie	14
3.7	Marcature o disegni.	14
3.8	Area della buca	15
3.9	Dispositivi meccanici di posizionamento birilli (Pinsetters)	15
3.10	Requisiti per il condizionamento piste	15
3.11	Specifiche dei birilli da bowling	15
3.12	Materiale	15
3.13	Peso.	15
3.14	Finitura	15
3.15	Design e dimensioni	16
3.16	Manutenzione dei birilli	16

Capitolo IV

SPECIFICA DELLE BOCCE DA BOWLING

4.1	Specifiche delle palle da bowling	16
4.2	Marcature	16
4.3	Materiale	16
4.4	Superficie.	16
4.5	Peso e dimensioni	16
4.6	Durezza	16
4.7	Pulizia	16
4.8	Dispositivi	17
4.9	Aiuti meccanici	17
4.10	Tappature disegni e loghi	17
4.11	Specifiche di fabbricazione	17
4.12	Specifiche per la foratura.	17
4.13	Bilanciamento	17
4.14	Specifiche che devono essere misurate sul luogo del torneo	17

Capitolo V

REGOLAMENTI FISB

Articolo	TITOLO	Pagina
5.1.	Riserve.	18
5.2.	Lanci di prova.	18
5.3.	Classifiche Ex equo.	18
5.4.	Area riservata ai giocatori.	19
5.5.	Tempi massimi manifestazioni.	19
5.6.	Regola per mano dominante.	19
5.7.	Procedure per il controllo delle palle da bowling.	19

INTRODUZIONE DI CARATTERE GENERALE ALLO SPORT DEL BOWLING

1A. PRAFAZIONE

La Federation Internationale des Quillers (FIQ) è stata fondata ad Amburgo (Germania) il 27 gennaio 1952 per incoraggiare l'interesse nel bowling amatoriale a 9 e 10 birilli 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 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, essere utile allo sport con regole di gioco e specifiche delle attrezzature uniformi nei suoi tornei, rilasciare l'omologazione ove necessari, offrendo un esempio di uniformità per il gioco.

La FIQ estende la condizione di affiliato della WTBA a una sola organizzazione in ogni paese.

Ogni riferimento nel testo a " **membro nazionale**" o " **rappresentante di una nazione**" tecnicamente si riferisce alla Federazione associata di quella Nazione.

La WTBA è divisa in tre zone geografiche: la Zona Americana – PABCON, la Zona Asiatica – ABF, la Zona Europa – ETBF.

La Fisb è membro ordinario della WTBA e la WTBA riconosce la Fisb – Federazione Italiana Sport Bowling – come la sola organizzazione legittimata a rappresentare lo sport del Bowling su tutto il territorio nazionale.

La Fisb fa parte della Zona Europea (E.Z.) e fa riferimento alla ETBF – European Tenpin Bowling Association.

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/ ETBF integrandole con proprie regole.

La FISB, per i Campionati Federali e i Tornei Approvati, applica quanto statuito ai capitoli 1,2, 3, 4 oltre alle proprie regole riportate in questo manuale e/o deliberate dal Consiglio Federale.

Per i campionati o i tornei, approvati dalla WTBA e svolti fuori dal territorio italiano, gli atleti Italiani dovranno attenersi alle regole emanate per tali competizioni.

1B. ATTREZZATURE

Tutti i tornei a 10 birilli, approvati dalla WTBA, e di conseguenza anche quelli approvati dalla FISB devono essere condotti con attrezzature e prodotti che siano stati certificati da un'infrastruttura abilitata ufficialmente ai test dalla WTBA e che soddisfino tutte le specifiche emanate dalla WTBA.

Tali approvazioni sono soggette e condizionate a un esame di laboratorio; le procedure dei test e le imposizioni sono stabilite dal Presidio della WTBA.

L'infrastruttura della USBC, con sede a Greendale, Wisconsin, USA è, al momento, l'unica infrastruttura ufficiale riconosciuta dalla WTBA per l'effettuazione dei test.

1C. ELEMENTI DI BASE DEL BOWLING – CONCETTI UNIVERSALI –

a) OBIETTIVO

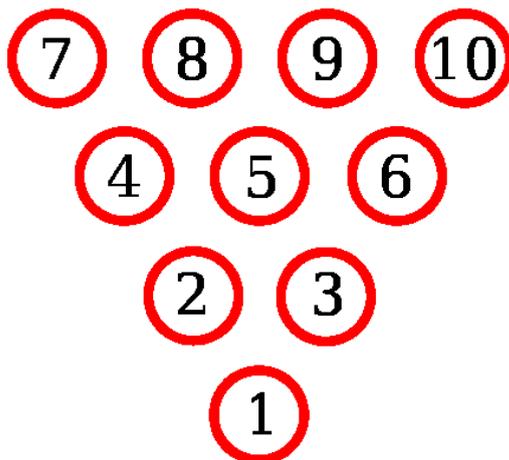
Il fine del gioco del Bowling è conseguire il maggior numero di punti.

Il valore massimo di punti che si può raggiungere in una partita di bowling è di 300 (12 strike consecutivi).

b) LA POSIZIONE E LA NUMERAZIONE DEI BIRILLI

I birilli sono disposti a piramide al fondo della pista e sono numerati secondo un ordine preciso.

Vedi lo schema sotto riportato



1D. DEFINIZIONE DI PARTITA

Una partita di bowling a dieci birilli si articola in 10 frazioni di gioco dette "frames".

Il giocatore per nove frames ha a disposizione due lanci per abbattere tutti e dieci i birilli e in questo caso il risultato realizzato è definito **spare**.

Il giocatore che abbatte tutti e dieci i birilli al primo lancio, realizza invece uno **strike** e in questo caso non esegue più il secondo lancio.

Nel decimo frame il giocatore ha a disposizione tre lanci ma può utilizzare il terzo lancio solo nel caso in cui realizzi uno spare.

Nel caso in cui realizzi uno strike al primo lancio, i lanci ancora a sua disposizione sono due.

I frames devono essere completati da ogni giocatore secondo l'ordine di gioco prestabilito.

1E. REGISTRAZIONE DEL PUNTEGGIO

I punteggi totalizzati, una volta erano registrati manualmente su specifici moduli, oggi sono conteggiati elettronicamente con un sistema di registrazione informatico.

Lo schema del modulo di registrazione detto "score" è rimasto invariato nel tempo ed è caratterizzato da una tabellina suddivisa in dieci riquadri, uno per ogni frame, a loro volta suddivisi in tre riquadri come quella che si riporta nell'esempio a seguire.

ESEMPIO DEL CONTEGGIO DEI PUNTI DI UNA PARTITA

NOME	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTALE
ROSSI MARIO	5 3	5 1	6 /	F /	X	(5) -	6 /	X	X	6 / 4	144
	8	14	24	44	59	64	84	110	130	144	

Per ogni frame si hanno a disposizione, nella parte alta della casella, due piccoli riquadri, dove va segnato il risultato di quel frame, sotto ai quali vi è un altro riquadro dove si segna il punteggio parziale, progressivo, della partita.

Se si realizza uno **strike**, si traccia una **X** nel primo quadretto a sinistra. (frames 5 – 8 – 9).

Se si realizza uno **spare**, i birilli abbattuti con il primo lancio si segnano nel piccolo riquadro di sinistra mentre in quello di destra si tracci una **/** (frame 3 – 7 – 10).

Se si utilizzano entrambi i lanci e non si abbattano tutti i birilli, quelli abbattuti con il primo lancio vanno segnati nel quadretto di sinistra e quelli abbattuti con il secondo lancio in quello di destra (frame 1 – 2).

Se con il secondo lancio del frame non si fa cadere nessun birillo, il risultato sarà segnato da un trattino – (frame 6).

Altre combinazioni possibili a seguito di un lancio sono:

a) SPLIT

Uno split, normalmente è segnato con un circoletto o due parentesi attorno al numero dei birilli abbattuti con il primo lancio (frame 6) e si ha quando:

- Da un gruppo di birilli rimasti in piedi manca il birillo di testa, quello che consentirebbe, se giustamente colpito, di abbattearli tutti facilmente con il lancio successivo;
- Nel set dei birilli rimasti in piedi, manca un birillo tra due o più birilli, a es. 7-9 oppure 3-10.
- Sia stato abbattuto un birillo immediatamente avanti a due o più birilli rimasti in piedi, a es. 5 – 6.

b) FALLO

Si commette fallo quando si oltrepassa la linea nera che divide la zona di lancio, detta approach dalla pista vera e propria.

Il fallo è segnalato da un apposito congegno elettronico.

In questo caso il tiro è nullo, il risultato è zero ed è segnato con una F (quadrato di sinistra del frame 4).

Se il fallo è commesso durante il primo lancio il giocatore ha diritto al secondo lancio e i birilli abbattuti sono segnati nel quadrato di destra.

Se, con il secondo tiro, abbatte tutti e 10 i birilli, il risultato equivale a uno spare.

Se commette fallo con il secondo lancio, il risultato è zero è segnato con un F e il giocatore non ha diritto ad altri lanci.

1F. CONTEGGIO DETTAGLIATO DEI PUNTI

Si sommano progressivamente i punti definiti dai birilli abbattuti in ogni frame.

Come indicato nell'esempio, nel primo frame, con due lanci, sono stati abbattuti complessivamente 8 birilli e quello è il risultato da segnare.

Nel secondo frame con i due lanci sono stati abbattuti 6 birilli che sommati ai birilli del primo frame portano il risultato a 14.

Nel terzo frame è stato realizzato uno spare.

Lo spare vale 10 punti e da diritto a un bonus pari al numero dei birilli abbattuti con il primo tiro successivo, ossia i birilli abbattuti con il primo lancio del quarto frame, di conseguenza prima di poter segnare il punteggio occorre aver eseguito il primo lancio del quarto frame, dove in questo caso è stato fatto fallo.

Il totale al terzo frame sarà quindi 24; 14 del secondo, più 10 del terzo più 0 del primo lancio del quarto frame essendo stato fatto fallo.

Nel quarto frame è stato fatto fallo con il primo lancio che è stato segnato con una F, poi è stato fatto **spare** con il secondo avendo abbattuto tutti e 10 i birilli rimasti in piedi.

Il risultato progressivo al quarto frame è quindi 24 di riporto dal terzo +10 dello spare + 10 dello strike del quinto = 44

Nel quinto frame è stato realizzato uno strike.

Lo strike vale anch'esso 10 punti e da diritto a un bonus equivalente ai birilli abbattuti con i due lanci successivi.

Anche in questo caso prima di poter segnare il risultato occorre attendere di aver eseguito entrambi i lanci del frame successivo.

Nel sesto frame con il primo lancio sono stati abbattuti 5 birilli facendo **split** mentre con il secondo lancio non è stato abbattuto alcun birillo per cui il risultato del quinto diventa il riporto di 44 del quinto + 10 dello strike + 5, totale dei birilli abbattuti con i due lanci successivi del sesto frame = 59.

Nel sesto frame il risultato sarà $59+5=64$

Nel settimo frame è stato fatto uno **spare** per cui per segnare il risultato occorre attendere il primo lancio dell'ottavo frame.

Nell'ottavo frame è stato fatto **strike** al primo lancio per cui si dovranno aggiungere 10 punti al risultato del settimo.

Il totale al settimo frame sarà: $64+10+10=84$.

All'ottavo frame è stato realizzato uno **strike**.

Come detto in precedenza lo **strike** vale 10 punti e da diritto a un bonus equivalente ai birilli abbattuti con i due lanci successivi per cui occorre attendere il lancio del nono frame.

Al nono frame è stato utilizzato un solo lancio e avendo fatto nuovamente **strike** occorre attendere anche il primo lancio del decimo frame in cui il nostro giocatore ha fatto 6.

Il totale dell'ottavo sarà quindi: 84 di riporto del settimo + 10 dell'ottavo + 10 del nono + 6 del decimo = 110

Al nono frame abbiamo nuovamente uno **strike** che attende il risultato dei due lanci del decimo dove il sig. Rossi ha fatto **spare**.

Il totale al nono frame sarà quindi 110 dell'ottavo + 10 del nono, più 10 dei due lanci del decimo = 130

Nel decimo frame il sig. Rossi ha fatto **spare** per cui ha diritto a un terzo lancio con il quale ha fatto 4.

Il risultato totale della partita diventa $130 + 10 + 4 = \mathbf{144}$

1G. NOMENCLATURA

a) DOPPIO

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.

b) TRIPLO

Un triplo consiste in tre strike consecutivi.

Il conteggio per il primo strike è pari a 30.

Per ottenere il punteggio massimo di 300 punti il giocatore deve realizzare 12 strike consecutivi nella stessa partita.

c) OPEN FRAME

Un "open frame" in italiano "buco" si ha quando un giocatore non riesce ad abbattere i dieci birilli con i due lanci a disposizione nel frame, salvo che i birilli non abbattuti dopo il primo lancio rappresentino uno **split**.

REGOLE AGGIORNATE AL 01 GENNAIO 2014

Capitolo II

2 REGOLE DI GIOCO UNIVERSALI

2.1 Modalità di gioco.

2.1.1 Su una coppia di piste.

- a) Una partita sarà giocata su due piste (coppia) immediatamente adiacenti tra loro.
- b) Gli atleti delle squadre in gara, tris, doppio o singolo, giocheranno in successione e in regolare ordine un frame su una delle due piste, alternandosi per il frame successivo sull'altra pista fino a che saranno stati giocati cinque frame su ognuna delle due piste.

2.1.2 Su pista singola.

- a) Una partita sarà giocata su una sola pista.
- b) Gli atleti delle squadre in gara, tris, doppio o singolo, giocheranno in successione e in regolare ordine un frame a testa fino a che saranno stati giocati dieci frame sulla stessa pista.

2.1.3 I regolamenti di ciascuna competizione dovranno specificare quale metodo di gioco sarà utilizzato.

2.2.1 Un lancio si considera valido quando la palla non è più in possesso del giocatore, perché l'ha lanciata, supera la linea di fallo ed entra nell'area di gioco.

2.2.2 Ogni lancio si considera valido salvo che non sia stata dichiarata la "dead ball" (palla morta).

2.2.3 Il lancio deve essere eseguito esclusivamente con l'uso delle mani.

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

2.2.5 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, perché persa per amputazione o altro.

2.2.6 I birilli da attribuire a un giocatore, dopo un lancio valido, saranno chiamati "dead wood" (legno morto) e dovranno essere rimossi prima del lancio successivo e includeranno:

- a) I birilli abbattuti o espulsi dal pin deck (piano birilli) dalla boccia 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 o a contatto con la parete laterale.

2.3 Abbattimento dei birilli non valido

2.3.1 Quando accade una delle seguenti situazioni, 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 è toccato dal dispositivo meccanico di posizionamento birilli.
- e) Uno o più birilli sono abbattuti durante la rimozione dei "dead wood" (birilli validi abbattuti).
- f) Uno o più birilli sono abbattuti dall'addetto alla sistemazione dei birilli.
- g) Il giocatore commette fallo.
- h) È e 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.

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

2.4 Altri movimenti dei birilli.

2.4.1 Quando si esegue un lancio su un castello completo di birilli o per realizzare uno spare, se si scopre immediatamente dopo il lancio che uno o più birilli erano sistemati in modo improprio, ma non mancanti, il lancio e l'abbattimento dei birilli sono da ritenersi validi. Spetta a ogni giocatore accertare che la disposizione sia avvenuta in modo corretto. Il giocatore, prima di eseguire il lancio, dovrà adoperarsi perché ogni birillo collocato in modo erroneo sia risistemato, altrimenti il castello è considerato regolare.

2.4.2 Nessun cambiamento può essere fatto alla posizione dei birilli rimasti in piedi dopo un lancio.

2.4.3 I birilli che sono spostati o posti fuori luogo da un posizionatore di birilli meccanico devono rimanere nella

posizione spostata o mis-posti e non devono essere ricollocati manualmente.

I birilli che cadono durante il posizionamento per il secondo tiro, dovranno essere ricollocati nella posizione che avrebbero avuto originariamente.

- 2.4.4 I birilli che rimbalzano e rimangono in piedi sulla pista devono essere considerati come birilli non abbattuti.
- 2.4.5 Nessun altro birillo può essere conteggiato a seguito di un lancio ritenuto valido, oltre a quelli effettivamente abbattuti o totalmente rimossi dalla superficie di gioco della pista.
- 2.4.6 Se nel corso della partita un birillo si rompe o viene in qualche modo irrimediabilmente danneggiato, questo sarà sostituito con un altro birillo che dovrà presentare caratteristiche di peso e condizioni quanto più possibili uniformi con quelle del lotto in uso. I responsabili del torneo decideranno se sostituire o no i birilli.

2.5 Dead ball (Palla morta / Lancio nullo)

- 2.5.1 Una palla è dichiarata "Dead ball" (Palla morta / Lancio nullo) se si verifica una delle situazioni di seguito descritte:
 - a) Dopo un lancio (e prima del successivo sulla stessa pista) si scopre che dal castello mancava uno o più birilli.
 - b) Un addetto alla sistemazione dei birilli (human pinsetter) interferisce su uno dei birilli ancora in piedi prima che la palla li raggiunga.
 - c) Un addetto alla sistemazione dei birilli (human pinsetter) rimuove o interferisce 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 sia 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 avrà la facoltà di decidere se accettare l'abbattimento dei birilli conseguenti al suo lancio o chiedere che il lancio sia dichiarato nullo "dead ball".
 - f) Qualsiasi birillo fuori posto, o caduto mentre il giocatore lancia la palla ma prima che questa raggiunga i birilli
 - g) La palla lanciata viene a contatto con un ostacolo esterno.
- 2.5.2 Quando si dichiara la dead ball (palla morta), il lancio non è valido. I birilli in piedi nel momento in cui è stata dichiarata la dead ball (palla morta) devono essere riposizionati e al giocatore deve essere consentito di tirare nuovamente.

2.6 Lancio su pista sbagliata: regola 2.7 delle regole WTBA

- 2.6.1 Una palla è dichiarata "dead ball" palla morta e il giocatore o i giocatori devono ripetere il tiro sulla pista giusta, se non più di un **totale di 4 frames** individuali sono stati giocati sulla coppia di piste da parte dei giocatori sia di Singolo, Doppio, Tris e Squadra.
- 2.6.2 Se più di quattro frames individuali sono stati giocati sulla pista sbagliata, la partita sarà completata senza modifiche.
Ogni partita successiva dovrà iniziare sulla pista corretta come programmato.

2.7 Definizione di fallo

a) Norma integrativa Fisb.

La linea di fallo è delimitata da una linea ideale che include in verticale e in orizzontale, mura, pavimenti, divisori, ritorni bocce e ogni altra struttura posta al di là di questa linea. Non si commetterà fallo se oggetti estranei come penne, monete, gioielli, sigarette etc. cadessero dalle tasche, dal corpo o dal vestiario del giocatore, sulla pista 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 lanciare la palla pur avendo iniziato un lancio.

Non commette fallo il giocatore che attraversa l'approach della pista adiacente, ma non ne attraversa la rispettiva linea di fallo, in questo caso commetterebbe fallo.

Non commette fallo la bocchia che attraversa la linea di fallo attivando il rilevamento del fallo, perché la palla non è considerata come parte del corpo del giocatore.

- b) Un fallo avviene quando una parte del giocatore invade o va di là dalla linea di fallo e tocca una qualsiasi parte della pista, delle attrezzature o della struttura, durante o dopo un lancio.
- c) Una palla è in gioco dopo un lancio fino a quando lo stesso o un altro giocatore è sull'approach in posizione per eseguire un lancio successivo.
- d) Se un giocatore commette fallo deliberatamente al fine di trarre vantaggio dalla segnalazione del fallo, a quel giocatore non sarà riconosciuto alcun punto per i birilli abbattuti con quel lancio, né gli sarà consentito di

- e) eseguire altri lanci nel corso dello stesso frame.
- e) Quando è rilevato un fallo, il lancio è considerato valido ma al giocatore non sono conteggiati 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.
- f) Se il dispositivo automatico di rilevamento falli o il giudice di linea non segnalano un fallo, questo è dichiarato e riconosciuto solo se confermato da:
- Entrambi i capitani, o uno, o più giocatori avversari.
 - I segnapunti ufficiali
 - Un responsabile ufficiale del torneo.
- 2.7.2 L'impugnazione non può essere consentita quando è segnalato un fallo salvo che:
- E' dimostrato che il dispositivo automatico non funziona correttamente.
 - Non vi è preponderanza di prova che il giocatore non abbia fatto fallo.

2.8 Lancio provvisorio

- 2.8.1 Un lancio o un frame provvisorio dovrà essere eseguito dal giocatore quando insorge una contestazione a seguito di un fallo, o all'abbattimento regolare dei birilli o a un lancio nullo, che i funzionari del torneo non possono dirimere.
- 2.8.2 Quando la contestazione avviene al primo lancio di qualunque frame, o al secondo lancio del decimo frame dopo aver realizzato strike con il primo lancio:
- Se la controversia è sulla possibilità che il giocatore abbia o no commesso fallo, il giocatore porterà a termine il frame e poi eseguirà il lancio provvisorio tirando a un setup di birilli completo.
 - Se la controversia riguarda l'abbattimento di birilli ritenuto non regolare, il giocatore porterà a termine il frame e poi eseguirà il lancio provvisorio tirando ai birilli che sarebbero rimasti in piedi se il/ i birillo/ i oggetto della controversia non fossero caduti.
 - Se la controversia riguarda un lancio che debba essere dichiarato o no "dead ball" (palla morta), il giocatore completerà il frame e poi disputerà un frame provvisorio.
- 2.8.3 Quando la disputa riguarda un tentativo di spare, o al terzo lancio nel decimo frame, non sarà necessario alcun lancio provvisorio salvo che la contestazione non avvenga in merito alla dichiarazione o meno di una dead ball (palla morta). In questo caso, il lancio provvisorio sarà effettuato tirando allo stesso castello di birilli rimasto in piedi al momento del lancio della palla contesa.

2.9 Alterazione della superficie della palla da bowling

Si riporta l'articolo 2.10.1.1 delle regole di gioco WTBA non applicabile in Italia e riportato nel testo integrale in lingua inglese solo per completezza di d'isanimia.

Gli atleti italiani si atterranno a quanto specificato nel cap. 2.10 delle regole di gioco WTBA solo nelle competizioni organizzate direttamente dalla WTBA. Es. Campionato Mondiale/World games etc.

La Fisb adotta e fa proprie le disposizioni emanate in materia dalla ETBF.

2.10.1.1 Any use of chemicals must be on the „Acceptable list” as listed on WTBA website; www.worldtenpinbowling.com. A full, up to date list of these products is available at WTBA website includes anything listed in the "Acceptable during certified competition" sections. It is not allowed to use anything listed in the "Products Containing Solids or Abrasives" section nor anything listed in the "Not acceptable at any time" sections. The ball must be wiped clean after any adjustments.

- 2.9.1 Durante una partita, prima di qualsiasi lancio, è permessa la pulizia della superficie della palla. Sarà possibile usare qualsiasi tipo di 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 che ne cambino la ruvidità e a condizione che sino nell'elenco dei prodotti approvati.

La palla dovrà essere perfettamente asciutta prima di essere riutilizzata.

L'aggiustamento della superficie della palla con spugne abrasive, scotch bright e polish comprese nell'elenco dei prodotti approvati, può essere eseguito fuori dall'area di gioco, appositamente designata, solamente durante ogni sessione di tiri di prova e tra serie/blocchi di partite, così come tra la semifinale e la finale di un evento.

S'intende serie di partite il numero complessivo di partite giocate consecutivamente in un turno di qualificazione.

- 2.9.2 La superficie della palla può essere modificata con carte abrasive a legante o rivestimento, solo in un'area designata e solo durante la sessione dei tiri di prova o tra serie/blocchi di partite, così come tra semifinale e finale di un evento.
- 2.9.3 L'elenco dei prodotti approvati come quello dei prodotti non approvati per pulire e aggiustare la superficie delle palle da bowling si può trovare sul sito internet www.bowl.com

PRECISAZIONE: Non è consentito alterare la superficie delle bocce da bowling durante una partita. Se si modifica la superficie durante una partita la penalità applicata sarà di zero birilli per quella partita. Per serie/ blocchi s'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

2.10 Le approach non possono essere manomesse

- 2.10.1 È proibita l'applicazione di sostanze estranee su una qualsiasi area dell'approach, che impedisca agli altri giocatori di poter fruire di normali condizioni di gioco.
- 2.10.2 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 residui sugli approach.

2.11 Errori nell'assegnazione dei punti

- 2.11.1 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
- 2.11.2 Il limite temporale entro il quale è consentito elevare reclami sugli errori di assegnazione punti è stabilito in un'ora dal termine della manifestazione o blocco di partite per ciascun giorno di gara, comunque prima dell'assegnazione dei premi o dell'inizio del turno successivo (in caso di gare eliminatorie)
- 2.11.3 Ogni contestazione formulata ai sensi della presente regola deve essere specifica e questa disposizione non può essere invocata per assimilazione a violazioni precedenti o similari.

2.12 Procedure per Palle da bowling

- 2.12.1 Nelle competizioni approvate dalla WTBA, possono essere usate, solamente le palle fabbricate dopo l'1 gennaio 1991 e che siano sull'elenco delle palle approvate dall'USBC.
- 2.12.2 L'elenco delle palle approvate è reperibile online sul sito web della WTBA.
- 2.12.3 Dato che l'elenco online delle palle è stato creato l'1 gennaio 1991, qualsiasi palla non in lista è da considerarsi preventivamente approvata se sarà provato che è stata costruita prima dell'1 gennaio 1991.
- 2.12.4 Sarà a discrezione del responsabile del torneo accettare l'uso di palle che non compaiono sulla lista in quanto fabbricate prima dell'istituzione della lista dell'USBC.
- 2.12.5 Alterare la superficie delle bocce da bowling, come indicato al capitolo 2.9.2., è permesso durante una finale stepladder.
- 2.12.6 Ogni partita è considerata una serie/blocco.
- 2.12.7 Durante una competizione potranno essere eseguite verifiche sulle palle. L'ispezione è finalizzata a:
- Verifica dell'approvazione della palla
 - Controllo del numero di serie
 - Controllo del peso e del bilanciamento Verifica del numero di palle dichiarate.
- 2.12.8 Alle finali 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. Solo in circostanze speciali, quali danni irreparabili, il Responsabile della manifestazione può autorizzare la sostituzione di una palla registrata.
- 2.12.9 Gli atleti che partecipano a competizioni organizzate o autorizzate dalla F.I.S.B. possono utilizzare unicamente attrezzature riconosciute regolari ai sensi del capitolo 4
- 2.12.10 La regolarità delle bocce dovrà essere certificata da un tecnico iscritto all'Albo.
In qualsiasi manifestazione federale o torneo autorizzato, i tecnici Fisb incaricati o gli U.d.G. possono eseguire il controllo sulla regolarità delle attrezzature sportive.
L'uso di attrezzatura non regolare comporta l'espulsione dalla competizione.
- 2.12.11 Il tecnico abilitato, con il grado di certificatore della regolarità, sarà ritenuto responsabile delle anomalie delle attrezzature, sarà responsabile in solido con l'atleta, sarà sospeso dall'esercizio della professione e sarà deferito agli organi di giustizia e disciplina.
- 2.12.12 Al termine di ogni Competizione o Campionato in cui sia in palio un titolo Italiano, ai primi classificati saranno pesate tutte le palle registrate al momento dell'iscrizione. Il riscontro d'irregolarità implicherà, ipso facto, la perdita del titolo e il declassamento dell'atleta o del team all'ultimo posto in classifica. La mancata presentazione al controllo di una boccia registrata comporterà la perdita del titolo di Campione e il declassamento dell'atleta o del Team all'ultimo posto in classifica.

2.13 Gestione del torneo

- 2.13.1 Per ogni competizione organizzata o autorizzata dalla federazione, sarà indicato nel rispettivo regolamento il **responsabile dell'organizzazione**, che avrà il compito di controllo del regolare svolgimento della competizione di risolvere eventuali controversie in collaborazione con gli UDG presenti.
- 2.13.2
- 2.13.3 Gli U.d.G., potranno essere designati dell'organizzazione o dalla C.N.A. e avranno il compito di far rispettare il regolamento di gioco, le regole della competizione e le regole in generale, redigendo al termine i verbali di

gara.

2.14 Regole antidoping

2.14.1 Gli atleti dovranno rispettare le regole antidoping emanate in materia.

2.15 Norme comportamentali, tabacco, alcolici e bevande (Norme Fisb)

2.15.1 L'atleta, durante l'intero turno di gioco serie/ blocco, non può essere blasfemo e utilizzare un linguaggio o gesti palesemente scurrili; non può fumare e il divieto comprende anche le sigarette elettroniche, bere alcolici o comunque trovarsi in stato di ebbrezza;

Per la violazione di queste regole, l'Ufficiale di Gara, espellerà dal torneo il responsabile della violazione per la serie/blocco di partite che stava giocando. La norma del divieto si applica anche ai Coach degli atleti o dei Team. È consentito il consumo di bevande non alcoliche, al di fuori dell'area di gioco.

2.16 Divise di gioco (Norme Fisb)

2.16.1 Gli atleti dovranno indossare divise di gioco come specificato nel capitolo 5.4.3 del RTA.

Le seguenti disposizioni sono comunque in vigore:

L'atleta in tutte le manifestazioni ufficiali, con deroga per i tornei internazionali, deve indossare la divisa di gioco della propria A.S.

La divisa dovrà avere le seguenti caratteristiche:

a) Per gli uomini:

Pantaloni lunghi, camicia, maglietta *t-shirt* o polo.

b) Per le donne:

Pantaloni lunghi, corti o gonne, *fuseaux*, *leggings pantacollant* abbinati a camicia, maglietta *t-shirt* o polo. Non è fissata alcuna limitazione per la lunghezza dei pantaloni.

Non è consentito partecipare alle manifestazioni ufficiali indossando pantaloni in tessuto jeans, di qualunque colore. Il divieto è espressamente riferito al tipico tessuto jeans e non al modello dei pantaloni.

L'atleta che dovesse scendere in pista indossando pantaloni in tessuto jeans, di qualunque colore, sarà escluso dalla gara, salvo regolarizzare la sua posizione entro i tiri di prova.

Sul retro della divisa deve essere indicato il nome dell'A.S. ben visibile e con dimensioni superiori a ogni altra scritta.

I campioni italiani in carica sono tenuti a porre sulla maglia lo scudetto.

Nel caso in cui l'A.S. abbia diverse divise di gioco, i giocatori di una stessa formazione devono indossare maglie identiche e pantaloni/gonne dello stesso colore. Le donne di una stessa formazione non possono differenziarsi nell'uso di pantaloni, gonne, *fuseaux* o altro.

Ogni atleta premiato ha l'obbligo di presentarsi alla cerimonia di premiazione con la divisa dell'A.S.

2.17 Sanzioni

Ogni violazione a queste norme implica per l'atleta/team e per l'A.S. l'applicazione delle sanzioni deliberate dal Consiglio Federale.

2.18 Stile di gioco.

2.18.1 Stile Match Play

- a) Nello stile Match Play (scontri diretti) il giocatore più alto in classifica ha il diritto di scegliere su quale pista partire.
- b) Il giocatore che inizia sulla pista di sinistra esegue il primo frame.
- c) In seguito entrambi i giocatori eseguono due frame in successione, prima sulla pista di destra, e poi su quella di sinistra.
- d) Il giocatore che ha iniziato per primo terminerà la sua partita giocando il decimo frame sulla pista di destra.
- e) Se il Match Play prevede più di una partita, nelle partite successive i giocatori si alterneranno iniziando l'incontro sulla pista di sinistra.

2.18.2 Formato Round Robin

- a) Ogni giocatore disputerà un incontro contro di ognuno degli altri giocatori.
- b) I match possono prevedere anche più di una partita.
- c) Può essere aggiunto uno scontro finale per la difesa di posizione.

In un match round per la difesa posizione gli abbinamenti sono determinati dalla posizione in cui un giocatore/team ha terminato gli incontri.

In caso di parità, prima del match per la difesa di posizione, tra i piazzamenti 2°-3°, 4°-5°, 6°-7° e così via, il giocatore con la posizione più alta sarà chi nel Round Robin ha:

- Il totale birilli, scratch, più alto.
- Vinto il suo incontro.
- Vinto più incontri.
- La minor differenza tra la partita più alta e la partita più bassa.

2.19 Ordine di gioco

Uno o più giocatori possono essere posti su una coppia di piste.

Dopo che una serie/blocco di partite ha avuto inizio, non potrà essere eseguito nessun cambiamento alle posizioni dei giocatori per quella serie /blocco ad eccezione che le sostituzioni non siano fatte in accordo con le regole di ciascuna specifica gara.

2.20 Punteggio ufficiale

- 2.20.1 Ogni manifestazione autorizzata dovrà avere i segnapunti ufficiali addetti alla registrazione di tutte le partite della gara.
- 2.20.2 *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.
- 2.20.3 Si dovrà tenere un foglio segnapunti scritto (stampato), indicante il numero di birilli abbattuto per ogni lancio così da poter eseguire 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.
- 2.20.4 Dopo la registrazione, il punteggio non potrà essere modificato, salvo che non sia 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.

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.

2.21 Rilevazione dei falli

- 2.21.1 La direzione del torneo può utilizzare qualsiasi dispositivo automatico per la rilevazione dei falli, approvato dalla WTBA.
- 2.21.2 Se non si ha a disposizione tale congegno, si procede alla designazione di un giudice di linea, che dovrà essere collocato in un'area dalla quale potrà controllare senza ostacoli visivi la linea di fallo.
- 2.21.3 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 a occuparsi della rilevazione dei falli.

2.22 Gioco interrotto.

- 2.22.1 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.

2.23 Slow Bowling (gioco lento)

I giocatori che si preparano a salire sull'approach per eseguire 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'approach o preparando al lancio sulla pista adiacente di sinistra.
- b) Dovranno cedere la precedenza al giocatore che si stia muovendo verso l'approach o preparandosi al lancio sulla pista adiacente di destra.
- c) Dovranno essere pronti per lanciare quando è il loro turno e non potranno ritardare il lancio se le piste loro adiacenti, sia a destra sia a sinistra, sono libere.
- d) Sono loro concessi 30 secondi di tempo da quando il giocatore precedente è sceso dall'approach a quando dovrà aver rilasciato la palla. Gli U.d.G. potranno cronometrare in modo casuale il tempo di esecuzione del lancio dei giocatori.

Il giocatore che non osserva le procedure definite nel paragrafo 4.23.1, commette l'infrazione di slow bowling - gioco lento. 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 violazione e a ogni altra successiva da quel punto e per tutte le partite di quella serie/ blocco. La penalità sarà l'attribuzione di punteggio zero per quel frame.

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.

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

2.24 Lancio sulla pista sbagliata

- 2.24.1 Nel match play di singolo, dove un giocatore disputa due frame alla volta ed è il suo turno di lancio, se l'avversario ha eseguito il lancio sulla pista sbagliata, il lancio è dichiarato nullo e al giocatore è chiesto di tirare nuovamente, solo se l'errore è stato rilevato prima che l'avversario abbia eseguito il lancio.
- 2.24.2 Altrimenti, il punteggio è valido e i frame successivi della partita saranno disputati sulla pista giusta.

2.25 Giocatori ritardatari

- 2.25.1 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.
- 2.25.2 Se sono in pista da soli, inizieranno dal frame più in ritardo di quelli che si stanno giocando in quel momento nel turno.

2.26 Penalità per violazione delle regole

- 2.26.1 Dove non diversamente specificato, le penalità per le violazioni delle regole, sono gestite come segue:
- 2.26.2 Un giocatore o una squadra che non osservino una regola saranno ammoniti, in caso di prima violazione, con un cartellino giallo (nessuna penalità).
- 2.26.3 In caso di seconda violazione commessa nella stessa gara, il giocatore o la squadra saranno squalificati dalla manifestazione. Se la Manifestazione è un torneo approvato WTBA/ ETBF, la squalifica non permetterà la partecipazione a tornei o campionati WTBA/ETBF per 90 giorni
- 2.26.4 Tutte le violazioni dovranno essere refertate e immediatamente trasmesse dall'Ufficiale di Gara al Segretario Generale della F.I.S.B. e, se commesse durante un torneo approvato dalla WTBA, dal responsabile del torneo al Segretario Generale della WTBA, che lo comunicherà a tutte le altre federazioni.

2.27 Reclami

- 2.27.1 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
- 2.27.2 Quando un reclamo riguarda un fallo o la validità dei birilli abbattuti, il giocatore coinvolto, se si tratta di una gara di singolo, o il capitano della squadra se si tratta di una competizione per team, dovranno essere presenti quando è esposto il reclamo.
- 2.27.3 Se non è stato presentato nessun reclamo scritto entro il termine stabilito, la partita o le partite s'intendono giocate e valide.
- 2.27.4 I reclami e le contestazioni relativi alle regole di gioco saranno risolti dal giudice di gara. Nel caso in cui sia stata irrogata una sanzione, l'interessato potrà presentare reclamo avverso la decisione arbitrale entro 30 minuti dal termine del turno di gioco, come previsto dal 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 d'interesse diretto soltanto le società e i tesserati che vi abbiano partecipato.

Art. 56 Termini 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.

Capitolo III

3. SPECIFICA DELLE PISTE DALLE "REGOLE DELLA WTBA.

3.1 Introduzione

In questo capitolo, sono enunciate le specifiche di base.

Per le specifiche tecniche particolareggiate e le procedure per i test i riferimenti si fa riferimento al manuale delle attrezzature della USBC.

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

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

3.2 Composizione

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

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

3.3 Approach

L'approach, senza ostruzioni e in livello, dovrà estendersi da, e solo da, la linea di fallo per non meno di quindici piedi (mm. 4.572) e priva di depressioni superiori a $\frac{1}{4}$ di pollice (6,4 mm)

L'approach non può essere meno ampia della pista.

3.4 Linea di fallo e rilevatore di fallo.

La linea di fallo non può essere larga meno di $\frac{3}{8}$ 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'approach.

La linea di fallo si deve estendere almeno per la larghezza della pista.

Può essere richiesto che sia chiaramente segnata anche su, mura, colonne, pannelli divisorii o su qualsiasi punto in linea con la regolare linea di fallo. Ogni impianto certificato deve essere dotato di un dispositivo per la rilevazione dei falli o di un giudice di linea posto in modo da avere una visuale perfetta su tutte le linee di fallo.

3.5 Lunghezza e larghezza

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

Devono essere 60 piedi più/meno $\frac{1}{2}$ pollice (18.288 + / - 13 mm), dalla parte interna alla pista della linea di fallo fino al centro del pin spot N. 1.

Devono essere 34 pollici e $\frac{3}{16}$ di pollice più/ meno $\frac{1}{16}$ 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)).

La pista deve essere larga 41 pollici e $\frac{1}{2}$ più/meno $\frac{1}{2}$ pollice (1.054 +/- 12,7 mm).

3.6 Superficie

La superficie deve essere priva di solchi o rilievi. Non devono esserci avvallamenti o rialzi superiori a 0.040 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.

La stessa finitura della pista sarà applicata da un'estremità all'altra. Il coefficiente di frizione di tutte le superfici della pista non dovrà superare 0.29 quando misurato con dispositivo approvato.

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

3.7 Marcature o disegni:

Marcature o disegni sulla pista e sull'approach saranno ammesse secondo le specifiche indicate in questo capitolo.

Misurati dalla linea di fallo, un massimo di sette indicatori può essere inserito o impresso sull'approach 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 d'indicatori dovrà essere parallela alla linea di fallo e ogni indicatore dovrà essere uniforme, di forma circolare e non avere un diametro maggiore di $\frac{3}{4}$ di pollice (19 mm).

A 6-8 piedi (1.828-2.438 mm) oltre la linea di fallo e parallelamente a 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 $\frac{3}{4}$ di pollice (19 mm).

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 aspetto triangolare o rettangolare. 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.

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

Le marcature o i disegni inseriti saranno di legno, fibra o plastica, e dovranno essere pari e a livello con la superficie delle approach. Se i disegni sono impressi, questi saranno 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 e come descritto e dimensionato e almeno sulle piste a coppia a coppia.

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

3.8 Area della buca

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

3.9 Dispositivi meccanici di posizionamento dei birilli (Pinsetters)

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

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

3.10 Requisiti per il condizionamento piste

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

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 trascinamento) dovrà esserci olio. Orientativamente il rapporto dell'olio trasversalmente sarà di 2.5:1 e longitudinalmente diminuire poco a poco.

Le distanze minime e massime (inclusa la parte di trascinamento) non potranno essere inferiori a 28 piedi (8.535 mm) né superiori 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.

3.11 Specifiche dei birilli da bowling

Introduzione

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.

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

3.12 Materiale

I birilli omologati dovranno essere realizzati in acero duro nuovo.

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

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

3.13 Peso

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.

3.14 Finitura

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).

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

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-

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

3.15 Design e dimensioni

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

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

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

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

3.16 Manutenzione dei birilli

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 alle procedure specificate nel manuale delle attrezzature USBC.

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

Capitolo IV

SPECIFICA DELLE PALLE DA BOWLING

4.1 Specifiche delle palle da bowling

Introduzione

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

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

4.2 Marcature

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 d'identificazione.

4.3 Materiale

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.

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.

Nessun materiale estraneo può essere messo sulla superficie della palla.

4.4 Superficie

La superficie della palla deve essere liscia e senza depressioni o incavi specifici, eccetto che per i fori o rientranze per l'impugnatura, scritte e numeri d'identificazione, segni e graffi causati dall'uso.

I disegni incisi non sono considerati depressioni o incavi specifici.

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

4.5 Peso e dimensioni

Il peso non può essere superiore alle 16 libbre (7,25 kg). Non c'è peso minimo.

Una palla da bowling non può avere una circonferenza maggiore di 27,002 pollici (685.8 mm), né 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).

4.6 Durezza

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

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

4.7 Pulizia

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.

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

4.8 Dispositivi

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 danneggiati o distrutti.

Dispositivi rimovibili sono permessi purché:

- a) Tali dispositivi siano usati per modificare lo span, l'inclinazione o la 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) Nessuno spazio vuoto sarà permesso sotto il dispositivo.
- f) La densità non sia superiore a 1,5 g per centimetro cubico.

4.9 Aiuti meccanici

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

4.10 Tappature disegni e loghi.

E consentito tappare la palla per la forarla di nuovo.

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

In ogni caso non devono avere vuoti all'interno.

Tappature e disegni in ogni caso devono essere fatti con materiale simile, anche se non identico, 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.

4.11 Specifiche di fabbricazione

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

4.12 Specifiche per la foratura

Le seguenti specifiche regolano la foratura della palla.

Non più di cinque fori o rientranze per l'impugnatura

Un foro per bilanciamento che non deve eccedere 1/4 di pollice di diametro (31,8 mm) inclusa la svasatura del foro.

Non più di un foro di ventilazione per ogni foro delle dita o del pollice che non ecceda 1/4 di pollice (6,4 mm) di diametro inclusa la svasatura del foro.

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.

4.13 Bilanciamento

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

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

- a) Non più di tre (3) onces (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.

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

- a) Non più di due (2) onces (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) onces (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.

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.

4.14 Specifiche che devono essere verificate sul luogo del torneo

Peso lordo. Non dovrà superare le 16 libbre (7,25 kg)

Fori o avvallamenti per impugnare. Non dovranno essere più di cinque

È consentita la presenza di un foro per il bilanciamento. Questo non può avere un diametro superiore a un pollice e $\frac{1}{4}$.

(31,8 mm) di diametro.

E ammessa la presenza di fori per la ventilazione destinati alle dita (uno per ogni dito). Non devono superare $\frac{1}{4}$ (6,4 mm) di diametro

E consentita la presenza di un foro per scopi d'ispezione. Non dovrà superare $\frac{5}{8}$ (15,9 mm) di diametro e $\frac{1}{8}$ (3,2 mm) di profondità

Bilanciamento statico. Dovrà rientrare nelle tolleranze specificate sopra.

Durezza della palla come specificato sopra.

Capitolo V

REGOLAMENTI F.I.S.B.

Applicabili nelle competizioni organizzate o autorizzate dalla Fisb.

5.1 Riserve

Art. 5.6.7 RTA

Laddove sia prevista la possibilità di utilizzare riserve, queste devono essere comunicate al momento dell'iscrizione.

Alle riserve è consentito di eseguire dei lanci di riscaldamento sulle piste di riserva, se non utilizzate ai fini della competizione, per un tempo massimo di cinque minuti per ogni atleta presente per ogni pista (un atleta 5 minuti due atleti 10 minuti e così via).

L'utilizzo delle piste è regolato dal Responsabile dell'Organizzazione.

La richiesta di sostituzione deve essere comunicata all'organizzazione entro la fine del nono *frame*.

Il capitano della *team* deve comunicare la nuova formazione contestualmente alla richiesta di sostituzione.

Nel caso in cui un atleta si ritiri nel corso di una partita, non può essere sostituito fino all'inizio della partita successiva.

Nei tornei organizzati dalla Federazione, le cosiddette riserve "mute" possono sostituire il titolare al termine di ogni partita e non pagano alcuna quota d'iscrizione solo se il titolare uscente passa a sua volta al ruolo di riserva "muta".

Qualora invece per qualsiasi motivo il titolare uscente o la riserva intendano disputare o completare tutte le partite della competizione la quota federale deve essere versata anche per la riserva.

5.2 Lanci di prova

Art. 5.6.6 RTA

- a) Competizioni di singolo con 1 atleta per pista: 5 minuti
- b) Competizioni di singolo con 2 atleti per pista: 10 minuti
- c) Competizioni di doppio: 10 minuti
- d) Competizioni di tris e squadra da 4/5: 15 minuti
- e) Finali match-play 1 frame per pista per atleta
- f) Nel caso d'interruzioni superiori a 15 minuti dovuti a guasti meccanici, dovranno essere concessi regolari tiri di prova secondo i tempi stabiliti ai punti precedenti

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 eseguirsi su piste diverse da quelle destinate alle finali)

5.3 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 per totale birilli**, la posizione più alta in classifica è dell'atleta o del team che ha effettuato l'ultima partita più alta *hdcp* compreso. In caso di nuova 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 sarà interrotta.

Se la parità riguarda due team, ciascun team decide quale atleta giocherà il *roll-off* del 9° e 10° frame.

Per il primo tiro, gli atleti saranno sistemati 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 nuovo roll off, l'ordine di partenza sarà invertito.

I *roll-off* si giocano a *scratch*.

5.4 Area riservata ai giocatori.

Così come definita nel 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 d'identificazione che siano comprensibili per gli spettatori.

b) A 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.

5.5 Tempi massimi manifestazioni.

All'organizzazione delle Manifestazione nel caso in cui, per cause di forza maggiore quali la 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 si verificassero durante le qualificazioni è data la possibilità di ritardare ulteriormente o di rimandare il turno.

5.6 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 sinistra durante la stagione agonistica.
3. Può essere richiesta al Consiglio Federale a inizio o durante la stagione agonistica, la possibilità di utilizzare, per il rilascio della palla, la mano opposta alla normalmente usata solo in caso d'incidente o disabilità certificata.

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 a 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, perché ha cambiato o deviato il 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 perché non cambia la mano dominante per il rilascio. Lo stesso dicasi per l'atleta mancino.

Qualora un atleta cominci 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.

5.7 Procedure per il controllo palle da bowling

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

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

Il metodo di verifica, secondo quanto stabilito negli articoli che precedono, dovrà accertare quanto 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 dividendo in due la linea mediana che passa per il centro del ponte e il centro del foro del pollice, e incrocia la tangente al filo interno dei fori delle dita e la tangente al filo interno del foro del pollice. Se sono 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.
- c) Tutti i fori fatti per la presa devono essere usati (e devono poter essere usati) dalla solita mano.

ESEMPI

**QUESTI ESEMPI SONO STATI TRATTI DAL MANUALE USBC E HANNO SOSTITUITO I PRECEDENTI
TUTTI I CONTROLLI DOVRANNO ESSERE ESEGUITI SECONDO I CRITERI RAPPRESENTATI NEGLI SCHEMI SOTTORIPORTATI**

Figura 4 foratura senza inserti

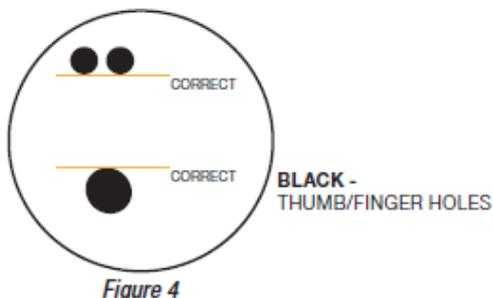


Figura 5 foratura solo con inserti per le dita

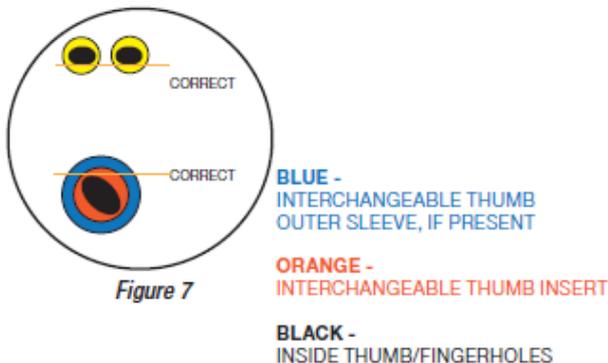
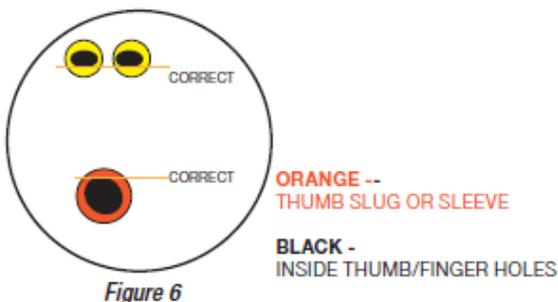
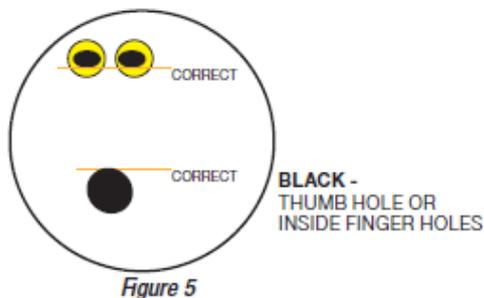


Figura 6 foratura con tappini e tappone

Figura 7 foratura con tappini e switch

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 s'impura come giocare a bowling. Si può considerare rilascio a due mani anche quello delle persone che lanciano la palla usando entrambe le mani partendo all'altezza dal torace.

a) 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. E un'evoluzione della tecnica senza pollice, e può essere eseguita con o senza il pollice della mano dominante inserito dentro la palla.

È importante, per quanto si riferisce alle norme USBC riguardanti medie e specifiche di foratura, conoscere qual è la mano dominante. Questo è determinato dal lato del corpo da cui è 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.

b) 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.**

c) 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 com'è ferma in mano all'atleta. Una palla può rientrare nelle specifiche se orientata in un particolare senso ma non in un altro. Vedi fig. 11 e fig. 14

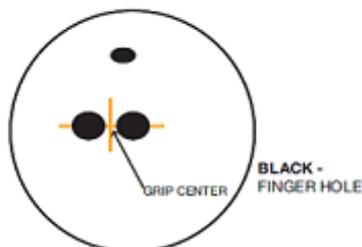


Figure 8

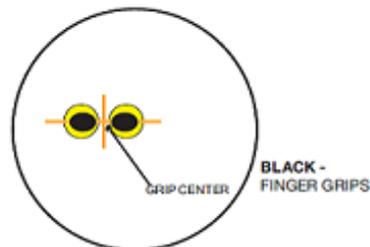


Figure 9

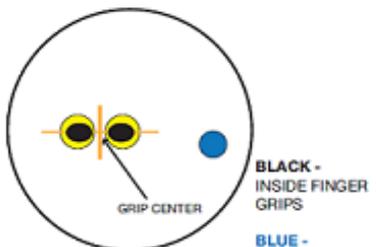


Figure 9

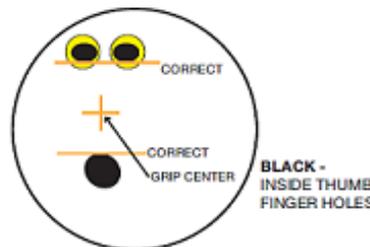


Figure 10

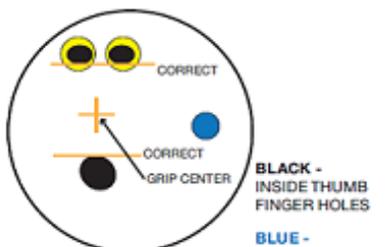


Figure 11

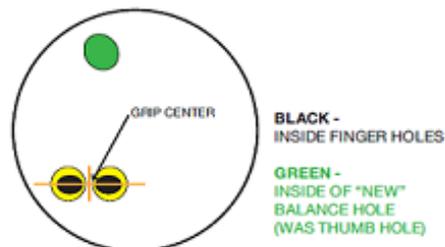


Figure 12 -ALLOWED FOR HOLE REQUIREMENTS, BUT MUST ALSO MEET PROPER STATIC WEIGHTS

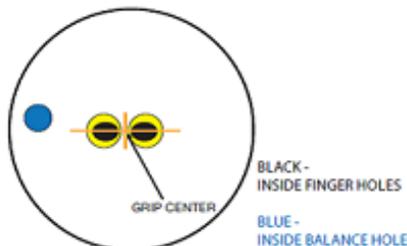


Figure 13

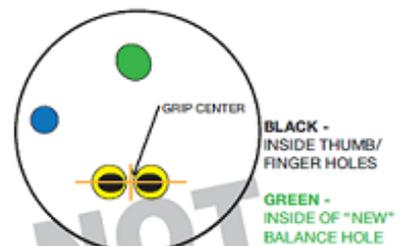


Figure 14

NOT ALLOWED