

REGOLE DI GIOCO

INDICE – REGOLE DI GIOCO GENERALI

- REGOLA 101	PARTITA – DEFINIZIONE
- REGOLA 102	PARTITA – PUNTEGGIO
- REGOLA 103	STRIKE
- REGOLA 104	DOPPIO
- REGOLA 105	TRIPLO
- REGOLA 106	SPARE
- REGOLA 107	ERRORE
- REGOLA 108	SPLIT
- REGOLA 109	ABBATTIMENTO DEI BIRILLI VALIDO
- REGOLA 110	ABBATTIMENTO DEI BIRILLI NON VALIDO
- REGOLA 111	SISTEMAZIONE NON REGOLARE DEI BIRILLI
- REGOLA 112	RIMBALZO DEI BIRILLI
- REGOLA 113	BIRILLI NON CONCESSI
- REGOLA 114	SOSTITUZIONE DEI BIRILLI
- REGOLA 115	PALLA MORTA (LANCIO NULLO)
- REGOLA 116	LANCIO SU PISTA SBAGLIATA
- REGOLA 117	DEFINIZIONE DI FALLO
- REGOLA 118	FALLO INTENZIONALE
- REGOLA 119	LANCIO VALIDO IN PRESENZA DI FALLO
- REGOLA 120	FALLO EVIDENTE
- REGOLA 121	FALLO – RICORSO
- REGOLA 122	LANCIO PROVVISORIO
- REGOLA 123	ALTERAZIONE DELLA SUPERFICIE DELLA PALLA DA BOWLING
- REGOLA 124	APPROCCI – MANOMISSIONE
- REGOLA 125	ERRORE NELL’ASSEGNAZIONE DEI PUNTI
- REGOLA 126	PUNTEGGIO UFFICIALE
- REGOLA 127	RILEVATORE DEI FALLI
- REGOLA 128	GIOCO INTERROTTO
- REGOLA 129	CLASSIFICHE EX AEQUO
- REGOLA 130	PROTESTI
- REGOLA 131	PALLE DA BOWLING - CERTIFICAZIONE
- REGOLA 132	TABACCO – ALCOLICI – BEVANDE
- REGOLA 133	DIVISE DI GIOCO
- REGOLA 134	STILE DI GIOCO
- REGOLA 135	SOSTITUZIONI
- REGOLA 136	ANTIDOPING
- REGOLA 137	GIOCO INTERROTTO
- REGOLA 138	SLOW BOWLING (GIOCO LENTO)
- REGOLA 139	LANCIO SULLA PISTA SBAGLIATA
- REGOLA 140	GIOCATORI RITARDATARI
- REGOLA 141	PENALITA’ PER VIOLAZIONE DELLE REGOLE
- REGOLA 142	AREA RISERVATA AI GIOCATORI
- REGOLA 143	CERTIFICAZIONE MATERIALI
- REGOLA 144	SPECIFICHE DELLA PISTA DA BOWLING
- REGOLA 145	REQUISITI PER IL CONDIZIONAMENTO DELLE PISTE
- REGOLA 146	SPECIFICHE DEI BIRILLI DA BOWLING
- REGOLA 147	SPECIFICHE DELLE PALLE DA BOWLING

Regole di gioco generali

Regola 101. Partita Definizione

Una partita di bowling a dieci birilli consiste di 10 frame. Un giocatore lancia due palle in ognuno dei primi nove frame, a meno che non realizzi uno strike. Nel decimo frame, il giocatore lancia tre palle, se realizza uno strike o uno spare. I frame devono essere completati da tutti i giocatori, secondo un ordine prestabilito.

Regola 102. Partita Punteggio

Tranne che nei casi in cui viene realizzato uno strike, il numero dei birilli abbattuti con il primo lancio deve essere indicato 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 contrassegnato con un (-). Il conteggio dei due lanci nel frame dovrà essere registrato immediatamente.

Regola 103. Strike

Uno strike viene realizzato quando tutti i 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.

Regola 104. 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.

Regola 105. Triplo

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.

Regola 106. Spare

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.

Regola 107. Errore

Un errore si realizza quando un giocatore non riesce ad abbattere i dieci birilli con i due lanci a disposizione nel frame, a meno che i birilli lasciati in piedi dopo il primo lancio non rappresentino uno split.

Regola 108. Split

Uno split è dato da un insieme di birilli rimasti in piedi dopo il primo lancio, a condizione che il birillo di testa venga abbattuto e:

1. Ci sia almeno un birillo abbattuto tra due o più birilli in piedi; ad es. 7-9 oppure 3-10
2. Ci sia almeno un birillo abbattuto immediatamente avanti due o più birilli in piedi; ad es. 5-10

Nota: Uno split viene generalmente indicato con una (o)

Regola 109. Abbattimento dei birilli valido

Un lancio si considera valido quando la palla lasciata dalla mano del giocatore supera la linea di fallo e tocca la pista all'interno dell'area di gioco. Ogni lancio si intende valido se non viene dichiarato nullo. Il lancio deve essere effettuato utilizzando esclusivamente la mano. Alla palla non può essere aggiunto alcun congegno che possa staccarsi o muoversi durante il lancio.

Nota: 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 di una parte di essa, persa per amputazione o altro.

Tra i birilli da attribuire ad un giocatore in seguito a lancio regolare ci sono:

1. I birilli abbattuti o espulsi dal piano birilli (pin deck) da una palla o da un altro birillo.
2. I birilli abbattuti o espulsi dal piano birilli da un altro birillo rimbalzato da una parete laterale o dal cuscino posteriore.
3. I birilli abbattuti o espulsi dal piano birilli da un altro birillo rimbalzato dalla barra di raccolta, quando questa è immobile sul pin deck ovvero prima di "spazzare" dal pin deck i birilli abbattuti.
4. I birilli appoggiati e a contatto con la parete laterale.

Tutti questi birilli vengono definiti "legno morto" e devono essere eliminati dalla pista prima del lancio successivo.

Regola 110. Abbattimento dei birilli non valido

Quando si verifica una delle situazioni di seguito descritte, il lancio è valido ma l'abbattimento dei birilli non viene considerato regolare:

1. Una palla esce dalla pista prima di raggiungere i birilli.
2. Una palla rimbalza dal cuscino posteriore.
3. Un birillo rimbalza dopo esser venuto in contatto con il corpo, le braccia o le gambe del personale addetto alla sistemazione dei birilli.
4. Un birillo viene toccato dal dispositivo automatico sistema-birilli.
5. Ogni birillo abbattuto durante la rimozione dei birilli a terra.
6. Ogni birillo abbattuto dall'addetto alla sistemazione dei birilli.
7. Il giocatore commette fallo.
8. Un lancio viene effettuato quando i birilli abbattuti sono sulla pista o nei canali laterali e la

palla viene a contatto con questi prima di lasciare la superficie della pista.

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

Regola 111. Sistemazione non regolare dei birilli

Quando viene effettuato un lancio ad un castello completo di birilli, 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 ed il lancio valido.

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 sistema-birilli rimarranno in quella posizione senza poter essere rimossi manualmente.

Regola 112. Rimbalzo di birilli

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

Regola 113. Birilli non concessi

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.

Regola 114. Sostituzione dei birilli

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 funzionari responsabili del torneo decideranno se sostituire o meno i birilli.

Regola 115. “Palla morta” (Lancio nullo)

Una palla viene dichiarata morta se si verifica una delle situazioni di seguito descritte:

1. Dopo un lancio (e prima del successivo lancio sulla stessa pista) si scopre che dal castello mancavano uno o più birilli.
2. Un addetto alla sistemazione dei birilli interviene su uno dei birilli in piedi prima che la palla raggiunga i birilli.
3. Un addetto alla sistemazione dei birilli rimuove o interviene su uno dei birilli a terra prima che questo smetta di rotolare.
4. Un giocatore lancia la palla sulla pista sbagliata o sbagliando turno. Oppure un solo giocatore di ciascuna delle squadre che giocano sulla coppia di piste lancia la palla sulla pista

sbagliata.

5. 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, o da un oggetto in movimento o dall'addetto alla sistemazione dei birilli. In questo caso, il giocatore ha facoltà di decidere se accettare l'abbattimento dei birilli conseguente al suo lancio o ottenere che il lancio venga dichiarato nullo.

6. Un birillo viene mosso o abbattuto dopo il lancio della palla ma quando questa non ha ancora raggiunto i birilli.

7. La palla lanciata viene a contatto con un ostacolo esterno.

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

Regola 116. Lancio su pista sbagliata

Come affermato alla Regola 115, viene dichiarata "palla morta" e al giocatore o ai giocatori viene chiesto di lanciare di nuovo sulla pista giusta quando:

1. Un giocatore effettua il lancio sulla pista sbagliata.
2. Un solo giocatore di ciascuna delle squadre che giocano sulla coppia di piste lancia la palla sulla pista sbagliata. Se più di un giocatore appartenente alla stessa squadra effettua il lancio sulla pista sbagliata, il gioco verrà completato senza possibilità di ripetere il lancio. Ogni frame successivo dovrà essere disputato sulla pista corretta come da programma.

Regola 117. Definizione di fallo

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;
2. Una palla rimane in gioco dopo un lancio, con la possibilità per il giocatore di fare fallo, finché lo stesso o un altro giocatore non inizi a mettersi in posizione per effettuare il lancio successivo;
3. Non si commetterà fallo qualora un oggetto o una parte dell'equipaggiamento di un giocatore cada sulla pista al di là della linea di fallo senza che il giocatore la oltrepassi. Il giocatore dovrà chiedere l'autorizzazione all'U.G. per raccogliere l'oggetto caduto. Se non si prendesse questa precauzione si commetterà fallo;
4. Non commetterà fallo un giocatore che oltrepasserà la linea di fallo senza lasciare la sua palla.

Regola 118. Fallo intenzionale

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.

Regola 119. Lancio valido in presenza di fallo

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.

Regola 120. Fallo evidente

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

1. Entrambi i capitani o uno o più giocatori avversari.
2. I segnapunti ufficiali.
3. Un responsabile ufficiale del torneo.

Regola 121. Fallo – Ricorso

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

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

Regola 122. Lancio provvisorio

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.

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

a) Se la disputa è 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 una “palla morta” dovesse essere dichiarata o meno, il giocatore completerà il frame e poi disputerà un frame provvisorio.

2. Se 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 “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.

Regola 123. Alterazione della superficie della palla da bowling

Non è consentito modificare la superficie delle palle da bowling durante le competizioni sanzionate. Per competizione si intendono tutte le partite in un blocco, nonché la sessione di allenamenti che precede il blocco. Inoltre, ai sensi dell'Art. 39 del R.T.A. 2003 sulla

violazione, la/e palla/e da bowling verrà eliminata dal quel blocco di partite.

Regola 124. Gli approcci non possono essere manomessi

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. 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.

Regola 125. Errori nell'assegnazione dei punti

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.

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

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

Regola 126. Punteggio ufficiale

Ogni manifestazione autorizzata dovrà avere segnapunti ufficiali addetti alla registrazione di tutte le partite della gara. Se non si dispone di una serie completa di segnapunti e i giocatori interessati non possono essere inseriti in un nuovo turno, questi possono essere autorizzati a registrare i propri punti sotto la supervisione degli organizzatori del torneo.

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

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.

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 funzionario 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

Regola 127. Rilevazione dei falli

La direzione del torneo può utilizzare un dispositivo automatico per la rilevazione dei falli, approvato dalla WTBA. Se non si dispone di tale congegno, si procede alla designazione di un

giudice di linea, il quale prenderà posizione in un'area dalla quale potrà godere di ampia visibilità sulla linea di fallo. Se un dispositivo automatico per la rilevazione dei falli diviene temporaneamente non più utilizzabile, i funzionari di gara nomineranno un giudice di fallo o autorizzeranno i segnapunti ufficiali ad occuparsi della rilevazione dei falli.

Regola 128. Gioco interrotto

Gli organizzatori del torneo possono autorizzare il completamento di una partita o di una serie di partite su un'altra coppia di piste se il malfunzionamento delle attrezzature poste sulle piste di gara può causare dei ritardi nel normale andamento del gioco.

Regola 129. Classifiche ex aequo

Campionati Provinciali – Campionati Regionali – Campionati Italiani

1. in caso di parità, nelle qualificazioni, per definire la classifica si procede:

- singolo; si privilegia il giocatore con la minore differenza tra la partita più alta e quella più bassa. In caso di ulteriore parità, chi ha effettuato la partita più alta a scratch;
- formazione (doppio, tris, squadra) si privilegia la formazione con la minore differenza tra la partita più alta e quella più bassa, in caso di ulteriore parità la formazione che ha effettuato la partita più alta a scratch;

2. in caso di parità nelle classifiche finali fuori dal podio, sia nel singolo che nelle formazioni (doppio, tris, squadra) si premia la minore differenza tra la partita più alta e quella più bassa;

1. solo per il podio valgono le classifiche ex aequo;

- 2. nelle finali programmate a punti, vale il totale birilli abbattuti HDCP compreso.

Tornei Autorizzati

- 1. **per i tornei autorizzati e organizzati da una A.S.**, deve essere prevista nel regolamento la soluzione per i parimerito, sia in qualificazione che in finale. Qualora non fosse specificato valgono le regole di cui al punto 1° e 2°;
- 2. **per gli ex aequo del podio**, si suggerisce una partita di spareggio per i tornei di singolo e di doppio e il rifacimento del nono e decimo frame nei tornei di tris e squadra.

Per quanto non previsto farà testo il regolamento W.T.B.A.

Regola 130. Protesti

I protesti in materia di ammissibilità o riguardanti le regole di gioco generali devono essere confermate per iscritto e consegnate all'Ufficiale di Gara a ciò preposto non più tardi di un'ora a partire dalla conclusione della partita nel corso della quale si sono verificate le infrazioni o prima dell'assegnazione dei premi, prendendo come riferimento l'evento che si verifica prima.

Quando viene elevata una protesta riguardante un fallo o la regolarità dell'abbattimento birilli, un rappresentante ufficiale delle parti coinvolte ha diritto di presenziare nel momento in cui si raccolgono le prove relative alla protesta.

Se nessuna protesta scritta viene presentata entro i termini previsti, la partita o le partite si intendono valide.

Regola 131. Palle da bowling

Prima dell'inizio delle competizioni ufficiali tutte le palle da bowling utilizzate possono essere controllate al fine di verificarne la conformità alle Specifiche per le palle da bowling contenute nell'art. 147 in relazione a peso, bilanciamento, foratura e durezza della superficie.

Le palle da bowling nuove, che siano state certificate meno di due mesi prima della data di inizio delle manifestazioni autorizzate, non potranno essere utilizzate nel corso delle competizioni.

Nota: La lista ufficiale delle palle da bowling certificate viene pubblicata sul sito Internet www.bowl.com.

Regola 132. Tabacco, alcolici e bevande

I giocatori non potranno fare uso di prodotti a base di tabacco, consumare alcol o gareggiare sotto l'effetto di alcolici per l'intera durata della manifestazione. Se un giocatore verrà ritenuto colpevole della violazione di tali regole, verrà sospeso dal torneo per il blocco di partite in questione su iniziativa dell'Ufficiale di Gara del Torneo.

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

Regola 133. divise di gioco

1. E' proibito l'uso di indumenti con taglio (fattezza) e di tessuto Jeans, con rifiniture metalliche e doppie cuciture, pena l'esclusione dalla gara.

2. Ogni A.S. deve fornire ai propri atleti una divisa di gioco decorosa:

Pantaloni lunghi o pantaloni della tuta (sono vietati tasconi o tasche applicate) abbinati con camicia o maglietta per gli uomini. Pantaloni lunghi/corti, tute o gonne abbinati a camicetta o maglietta per le donne.

E' vietato l'uso di numeri sulle divise.

E' vietato l'uso di cappellini e occhiali da sole.

Sul retro deve essere indicato il nome della A.S. ben visibile. La divisa della A.S. deve essere utilizzata in tutte le manifestazioni ufficiali, in Italia ed all'estero.

3. Ogni A.S. deve comunicare alla Segreteria Generale i propri colori sociali all'atto dell'affiliazione.

4. Nel caso che l'A.S. abbia diverse divise di gioco, i componenti di una stessa formazione, devono indossare la stessa divisa.

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

6. L'abbigliamento di gioco verrà controllato:

Durante la presentazione alle gare dei partecipanti - durante i tiri di prova - durante ogni turno di gioco della FINALE.

In caso di abbigliamento non conforme alle regole, l'ufficiale di gara o il responsabile del torneo, comunicherà l'irregolarità della divisa all'atleta/ti al/ai quale:

Sarà proibito di giocare in caso di divisa diversa.

Sarà multato in caso di divisa non uniforme.

L'A.S., che non rispetterà o non facesse rispettare dai propri tesserati quanto sancito dai Regolamenti della F.I.S.B. incorrerà nella pena pecuniaria prevista e sarà deferita agli Organi di Giustizia.

Regola 134. Stile di gioco

Una partita viene disputata su due piste (una coppia) adiacenti. I componenti le squadre, il tris, il doppio e il singolo effettueranno il lancio di un frame su una pista in successione e secondo un ordine prestabilito e per il frame successivo, si alterneranno e utilizzeranno l'altra pista, fino a disputare cinque frames per ogni pista della coppia.

1. Stile Match Play

Nello stile Match Play (scontri diretti) ogni giocatore disputa due frames, l'uno di seguito all'altro. Il giocatore che gareggia sulla pista di sinistra (numerazione dispari) disputa però un solo frame. Successivamente entrambi i giocatori disputano un primo frame sulla pista di destra e un frame successivo sulla pista di sinistra. Il giocatore che ha lanciato per primo terminerà il suo gioco disputando il decimo frame sulla pista di destra. Se il Match Play consiste in più di una partita, nelle partite successive i giocatori si alterneranno iniziando l'incontro sulla pista di sinistra.

2. Formato Baker

Nel formato Baker i componenti le squadre, il tris e il doppio disputeranno frames completi e consecutivi in successione e in ordine regolare all'interno della stessa partita. Le squadre si alterneranno sulla coppia di piste dopo dieci frames.

3. Formato Round Robin

Nel Round Robin le eliminatorie determineranno il numero di giocatori ammessi a disputare il Round Robin. Ogni giocatore disputa un incontro contro ognuno degli avversari. Gli incontri possono consistere in una o più partite. E' possibile aggiungere anche un Position Round. In questo incontro gli accoppiamenti sono determinati dalla posizione in cui il giocatore ha terminato il Round Robin. In caso di parità per la partita di position Round tra il secondo/terzo, quarto/quinto, sesto/settimo posto e così via, il giocatore che ottiene la posizione più alta in classifica è quello che al Round Robin ha

- a) il maggior numero di birilli abbattuti
- b) ha vinto l'incontro
- c) ha vinto più incontri
- d) la minore differenza tra la partita più alta e la più bassa
- e) la partita più alta.

Ogni finalista che si ritiri per un infortunio a finali iniziate verrà immediatamente sostituito da una riserva (pacer). Tutti i giocatori che incontreranno la riserva o hanno giocato e perso con il giocatore sostituito, ricevono il bonus previsto.

4. Ordine di lancio

Su una coppia di piste possono lanciare uno o più giocatori. Una volta iniziato un blocco di partite, non potranno essere effettuate modifiche di schieramento, anche se si possono effettuare sostituzioni nel rispetto della regola n. 135.

5. Tempo di allenamento

Nelle competizioni di singolo e di doppio sarà concesso un tempo di tiri di prova di cinque minuti, nel tris di otto e nella squadra di dieci minuti.

Regola 135. Sostituzioni

Un giocatore può subentrare all'inizio di una partita ma dovrà prendere la posizione del sostituto.

La sostituzione non potrà essere effettuata in gare di singolo o doppio.

Nel caso di un giocatore infortunato non si potrà effettuare la sostituzione se non all'inizio della partita successiva all'infortunio.

Per i frame non disputati dal giocatore infortunato, non si concederà nessun birillo.

Al giocatore che subentra non sarà concesso nessun tiro di prova.

Regola 136. Antidoping

1. tutti gli atleti/e tesserati alla F.I.S.B. che svolgono attività agonistica, sono soggetti al controllo antidoping.
2. le norme relative a tale controllo sono contenute nel Regolamento di competenza.

Regola 137. Gioco interrotto

1. l'Ufficiale di gara può disporre che una partita o un blocco di partite vengano completati su un'altra coppia di piste se un guasto delle attrezzature in pista dovesse ritardare il normale svolgimento del turno;
2. Nel caso che il tempo trascorso prima della ripresa del gioco sia stato superiore a 15 minuti, i giocatori avranno diritto a due *frame* di tiri di prova;
3. Anche in caso di interruzione dell'energia elettrica (black-out) si applicherà tale regola e per le frazioni di gioco non completate si dichiarerà "palla morta" (regola n. 115) con la conseguenza che i birilli dovranno essere riposizionati e al giocatore dovrà essere consentito di giocare nuovamente l'intero *frame*.

Regola 138. Slow Bowling (gioco lento)

1. giocatori che si preparano ad effettuare un lancio hanno i seguenti diritti e doveri:

- a) Potranno rivendicare il diritto di precedenza solo su un giocatore che si stia muovendo verso l'approccio o preparando al tiro sulla pista situata alla loro immediata sinistra
- b) Dovranno cedere la precedenza ad un giocatore che si stia muovendo verso l'approccio o preparandosi al lancio sulla pista situata alla loro immediata destra.
- c) I giocatori dovranno predisporre al tiro solo quando è il loro turno e non potranno ritardare il lancio se le piste loro adiacenti, sia a destra che a sinistra, sono libere.

2. Se un giocatore non osserva le procedure delineate nel paragrafo uno, 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 in qualsiasi blocco di partite. La punizione sarà l'attribuzione di punteggio zero per quel frame.

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

Nota: Nel formato Baker la stessa regola si applica come fosse una gara di singolo.

Tale regola avrà valore qualora non si siano verificati guasti alle attrezzature che abbiano causato ritardi al normale svolgimento delle gare.

1. 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.

Regola 139. Lancio sulla pista sbagliata

Nel match play, gara nella quale un giocatore disputa due frame per ogni turno, se un giocatore effettua il lancio sulla pista sbagliata, il lancio viene dichiarato nullo e al giocatore viene chiesto di tirare nuovamente, a condizione che l'errore sia stato rilevato prima che l'avversario potesse realizzare il suo lancio. Altrimenti, si procede alla registrazione del punteggio e i frame successivi vengono disputati sulla pista giusta.

Regola 140. Giocatori ritardatari

Quando un giocatore o una squadra si presentano in ritardo, il calcolo del punteggio decorre a partire dal frame che si sta disputando in quel momento sulla pista o sulle piste loro assegnate o sulle piste adiacenti.

Regola 141. Penalità per violazione delle regole

Le penalità assegnate per violazione delle regole, quando la regola non prevede una punizione specifica, vengono gestite nel modo che segue:

1. Un giocatore o una squadra che non osservano una regola verranno ammoniti con un cartellino giallo (nessuna punizione) in caso di prima violazione.
2. In caso di seconda violazione commessa nella stessa gara, il giocatore o la squadra verranno squalificati dalla manifestazione.
3. Tutte le violazioni saranno immediatamente riferite dall'Ufficiale di Gara al Segretario Generale della F.I.S.B..

Regola 142. Area riservata ai giocatori

L'area riservata ai giocatori dovrà essere definita dall'Ufficiale di Gara, utilizzando metodi di identificazione che siano comprensibili per gli spettatori.

Ogni giocatore non può avere più di quattro palle da bowling nell'area riservata ai giocatori.

Non è consentito portare o consumare cibi nell'area riservata ai giocatori.

Nota: Ciò non vale per caramelle o frutta.

Regola 143. Certificazione Materiali

Attualmente, l'ABC/WIBC a Greendale, Wisconsin, USA, è l'unico ente certificatore ufficialmente riconosciuto dalla WTBA. Altri enti potranno far domanda e ricevere tale status di ufficialità presentando informazioni dettagliate alla presidenza della WTBA a dimostrazione del fatto che le proprie procedure di testing sono conformi alle specifiche

WTBA.

Nelle seguenti specifiche, tra parentesi sono riportate le dimensioni sulla base del sistema metrico decimale, ma a carattere puramente indicativo. In caso di disputa, sono da intendersi decisive le dimensioni imperiali. Vengono applicati i seguenti fattori di conversione:

1 pollice = 25,4 mm

1 piede = 12 pollici = 304,8 mm

1 libbra = 0,453 kg

1 oncia = 28,349 g

144. Specifiche della pista da bowling

1. Composizione

Una pista da bowling regolamentare, inclusi i canali laterali, i kick-backs e l'approccio, deve essere costruita in legno o altro materiale omologato. La sponda del pin deck, dei kick-backs, della parete di fondo e dei canali può essere rinforzata con fibra o altro materiale sintetico. L'approccio può essere costruito in altro materiale secondo le disposizioni di seguito indicate.

2. Approccio

A partire dalla linea di fallo ed esternamente alla pista si trova l'approccio, lungo non meno di 15 piedi (4.572 mm), privo di depressioni superiori ad $\frac{1}{2}$ di pollice (6,4 mm), e largo come la pista.

3. Linea 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'approccio. La linea di fallo si deve estendere almeno per la larghezza della pista ma può essere richiesto che si estenda a partire dalla pista fino ed oltre eventuali divisori adiacenti.

4. Dispositivo per la rilevazione dei falli

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.

5. Lunghezza

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

Deve essere 60 piedi più/meno $\frac{1}{2}$ pollice (18.288 +/- 13 mm), a partire dall'estremità della linea di fallo interna fino al centro del pin spot N. 1.

Deve essere 34 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).

6. Larghezza

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

7. Superficie

La superficie deve essere priva di solchi o rilievi. Non devono esserci avvallamenti o depressioni superiori a $\frac{1}{40}$ 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.

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 se misurato con un dispositivo approvato.

8. Pin Deck (piano birilli)

Il pin deck può essere costruito interamente in legno duro. Materiali sintetici, da soli o in combinazione con altri materiali, possono essere utilizzati, purché testati e approvati.

Le estremità della pista devono essere arrotondate con un raggio non maggiore di 5/32 di pollice (4 mm). Se il raggio viene rimosso, deve essere ripristinato. Le estremità possono essere costruite in legno duro, o materiali sintetici preventivamente testati e approvati.

Una striscia sintetica, dello spessore massimo di $\frac{1}{2}$ (12,7 mm), può essere attaccata lateralmente al pin deck vicino ai canali, e al minimo deve estendersi da un punto opposto al pin spot n. 1 fino alla buca. Non potrà essere meno di 1,5 pollici (38 mm) in profondità al momento dell'installazione su una nuova estremità, e non meno di 1 pollice (25 mm) in profondità al momento dell'installazione su una estremità già installata. Deve essere installato verticalmente in modo che il materiale sintetico esposto sulla superficie del pin deck non sia superiore a mezzo pollice (12,7).

9. Tavola di fondo

Una tavola di fondo, spessa non più di 2 pollici (50,8 mm), può essere applicata alla parte terminale della pista. Non devono esserci mai più di 5 pollici (127 mm) di superficie di gioco piatta, inclusa la tavola di fondo, dietro ai centri dei pin spot n. 7, 8, 9 e 10.

10. Canali

Lungo entrambi i lati della pista devono essere situati dei canali, i quali si estenderanno a partire dalla linea di fallo parallelamente fino alla buca.

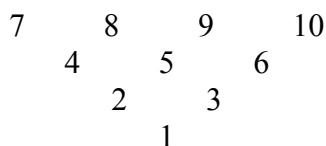
L'ampiezza dei canali arrotondati, più la pista, dovrà essere di 60 e 1/8 di pollice più/meno 1/8 di pollice (1.527 +/- 3 mm). Questi devono avere forma concava. Devono misurare almeno 1 e 7/8 di pollice (47,6 mm) di profondità al momento della produzione.

I canali piatti devono essere realizzati in legno o altro materiale testato e approvato. L'ampiezza dovrà essere di 9 pollici e $\frac{1}{2}$ più/meno $\frac{1}{2}$ di pollice (235 +/- 6,4 mm) inclusa la modanatura. Da un punto opposto, o entro 15 pollici (381 mm) davanti al pin spot N. 1, il canale deve avere fondali quadrati e deve essere almeno 1 pollice e 7/8 (47,6 mm) al di sotto della superficie della pista. Sul lato opposto rispetto alla fila posteriore di pin spot la profondità dovrà essere di 3 pollici e $\frac{1}{2}$ più/meno 1/8 di pollice (89 +/- 3,1 mm).

Una striscia di modanatura estesa per l'intera lunghezza del canale piatto dovrà essere fermamente saldata al fondo del canale piatto. La modanatura potrà essere costruita interamente in legno, o in materiali sintetici che siano stati testati e approvati. Questa non potrà superare i 7/8 di pollice (22,2 mm) in altezza in corrispondenza del bordo principale, per poi aumentare gradualmente fino a $\frac{1}{2}$ pollice (38,8 mm) dalla parte opposta rispetto ai pin spot N. 7 e 10 (misurati a partire dalla superficie superiore del canale piatto fino alla parte superiore della modanatura). Questa non potrà superare i 3/4 di pollice (19 mm) in ampiezza. Il margine superiore sarà arrotondato con un raggio di 5/8 di pollice più/meno 1/8 di pollice (15,9 +/- 3,1 mm).

11. Pin spot

I pin spot sui quali vengono posizionati i birilli devono essere chiaramente visibili. Questi dovranno avere un diametro di due pollici e 1/4 più/meno 1/16 di pollice (57,2 +/- 1,6 mm) e saranno identificati da numeri così come da illustrazione che segue:



Questi saranno disposti a distanza di 12 pollici più/meno 1/16 di pollice (304,8 +/- 1,6 mm) l'uno dall'altro a formare un triangolo equilatero.

Dovrà esserci una distanza di 3 pollici più/meno 1/16 di pollice (76,2 +/- 1,6 mm) dal centro dei pin spot N. 7, 8, 9, 10 alla buca (non inclusa la tavola di fondo).

Dovrà esserci una distanza di 2 pollici e 3/4 più/meno di pollice (60,3 +/- 6,4 mm) dal centro dei pin spot 7 e 10 e il lato adiacente del pin deck.

La distanza dal centro del kick-back più vicino ai pin spot 7 e 10 dovrà essere di 12 pollici e 1/16 più/meno 1/16 di pollice (306,4 +/- 1,6 mm).

Il pin spot N. 1 sarà equidistante rispetto ad entrambi i bordi della pista ed entrambi i kick-backs con una tolleranza di più/meno 1/8 di pollice (+/- 3,2 mm), e mai minore di 30 pollici (762 mm) dal suo centro fino ai kick-backs.

Come dimensione di riferimento possiamo considerare 31 pollici e 3/16 (792,2 mm) dal centro del pin spot N. 1 ad una linea perpendicolare tracciata lungo i centri della fila posteriore di pin spot, e 34 pollici e 3/16 (868,4 mm) alla buca (esclusa la tavola di fondo).

12. Dispositivi sistema-birilli (Pinsetters)

Negli impianti nei quali si usano dispositivi sistema-birilli, tali dispositivi devono essere sottoposti a controllo ogni anno per verificare che i birilli vengano posizionati in modo corretto. Se si rilevano discrepanze, non viene concessa l'approvazione fino a che non siano state realizzati interventi correttivi.

13. Kick-Backs

Il kickback o divisorio laterale può essere costruito interamente in legno duro o in materiali sintetici testati ed approvati. Questi saranno posizionati parallelamente alla pista.

Il kickback dovrà estendersi da un punto opposto o entro 15 pollici (381 mm) dal pin spot N. 1 fino alla parete posteriore a cuscino.

La distanza tra il legno dei due kickbacks sarà di 60 pollici e 1/8 di pollice più/meno 1/8 di pollice (1.527 +/- 3 mm).

L'altezza sopra la pista dovrà essere di 20 pollici e più/meno 3 pollici e mezzo (521 +/- 89 mm). I kick-backs possono essere ricoperti con uno strato di materiale di rinforzo che non dovrà avere uno spessore maggiore di 3/16 di pollice (4,8 mm).

14. Buca

Nelle piste non dotate di pinsetter automatici, questa non dovrà essere situata a meno di 10 pollici (254 mm) di profondità misurati a partire dalla base della buca fino alla superficie della pista e non dovrà essere situata a meno di 9 pollici e (241 mm) di profondità misurati a partire dal tappetino della buca fino alla superficie della pista. La buca non dovrà essere

ampia meno di 30 pollici (762 mm) a partire dal bordo posteriore della pista (inclusa l'ampiezza della parete di fondo) fino al cuscino posteriore. Per le piste dotate di dispositivi posa-birilli automatici questa ampiezza non dovrà essere inferiore a 25 pollici (635 mm). Le specifiche dell'area della buca per le attrezzature di posa automatica dei birilli sono elaborate per ogni posa birilli nel momento in cui viene concessa l'autorizzazione.

15. Cuscino posteriore

Il cuscino posteriore dovrà essere coperto in ogni caso da materiale di colore scuro e dovrà essere costruito in modo tale da impedire che la palla rimbalzi all'interno della pista.

16. Indicazioni e disegni:

Indicazioni o disegni sulla pista e sull'approccio saranno ammessi secondo le specifiche di seguito indicate:

a) 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).

b) 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).

c) 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 target. Ogni target dovrà essere uniforme e potrà consistere di uno o disegni a forma di perno, dardo, diamante, di forma rettangolare o triangolare. La superficie totale ricoperta da ogni target non potrà essere maggiore di 1 pollice e 1/4 (31,8 mm) in ampiezza e sei pollici (152,4 mm) in lunghezza. I target dovranno essere equidistanti l'uno dall'altro e formare un pattern uniforme.

d) Le indicazioni o i disegni inseriti saranno di legno, fibra o plastica, e la loro superficie dovrà essere al livello della 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 il trattamento delle piste. Tutte le indicazioni di un impianto presenteranno uniformità di design e misure.

Regola 145. Requisiti per il condizionamento delle piste

I seguenti requisiti per il condizionamento delle piste si applicheranno a tutte le gare organizzate o sanzionate dalla F.I.S.B. - WTBA.

Dopo ogni applicazione, nella parte condizionata della pista ci saranno almeno 5 unità di condizionamento sulla superficie della pista. Lo stesso tipo/marca di condizionamento verrà utilizzato per tutta l'ampiezza e la lunghezza della parte di pista condizionata; stesso prodotto e stessa procedura dovranno essere applicati a tutte le piste utilizzate durante le gare.

Le distanze minime e massime non potranno essere inferiori di 28 piedi (8.535 mm) né maggiori di 45 piedi (13.715 mm). Non bisogna pensare che la distanza raccomandata sia 28 piedi. Qualsiasi distanza compresa tra 28 e 45 piedi può essere utilizzata.

Regola 146. Specifiche dei birilli da bowling

Le procedure attualmente adottate per l'omologazione dei birilli dal Dipartimento Specifiche Tecniche dell'ABC(WIBC si rivelano idonee. La WTBA approva quindi l'uso di tutti i birilli

che siano stati approvati dall'ABC/WIBC.

1. Materiale

I birilli omologati saranno realizzati in acero duro. Ogni birillo può essere costruito utilizzando un pezzo unico o più pezzi, purché le specifiche qui descritte vengano rispettate. Tutte le laminazioni dovranno correre parallele lungo l'asse verticale del birillo. Si potrà usare legno nuovo o usato, purché i birilli nuovi e/o ricostruiti siano prodotti secondo le specifiche stabilite dalla WTBA.

2. Peso

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

I birilli in ogni castello devono presentare uniformità di aspetto, includendo tra le caratteristiche comuni criteri costruttivi, materiale, finish labels e disegni sul collo, fatta eccezione per il rivestimento.

3. Bilanciamento

Il centro di gravità del birillo deve essere misurato a partire dal fondo del birillo e non dovrà essere superiore a 5-60/64 né inferiore a 5-40/64 pollici.

4. Contenuto di umidità

Il contenuto di umidità di tutti i birilli non dovrà essere inferiore al 6%, né maggiore del 12%. Nei birilli laminati, i singoli pezzi non devono presentare variazioni di umidità maggiori del 2% al momento dell'incollaggio.

5. Finish

I singoli pezzi o i birilli laminati dovranno essere rivestiti con finish in legno regolarmente approvati e tale rivestimento dovrà essere trasparente (chiaro) e/o pigmentato bianco, ad eccezione dei disegni sul collo, dei simboli e dei nomi identificativi. Finish in legno dello spessore di 4.000 pollici (0,004) sono accettate.

Nota: Nei tornei sanzionati è concesso usare birilli colorati, a condizione che il colore sia lo stesso all'interno del castello.

6. Design e dimensioni

L'altezza di ogni birillo sarà di 15 pollici con una tolleranza consentita di pollici 2/64.

Tutti i birilli devono essere provvisti di un attacco base in plastica omologato o di un inserto in plastica o fibra con un diametro esterno minimo non inferiore a 2 pollici.

Stazione sopra la base	Diametro nominale:	Diametro massimo:	Diametro minimo:
13-1/2"	2.547"	2.578"	2.516"
12-5/8"	2.406"	2.437"	2.375"
11-3/4"	2.094"	2.125"	2.063"
10-7/8"	1.870"	1.901"	1.839"
10"	1.797"	1.828"	1.766"
9-3/8"	1.965"	1.996"	1.934"
8-5/8"	2.472"	2.503"	2.441"
7-1/4"	3.703"	3.734"	3.672"
5-7/8"	4.563"	4.594"	4.532"
4-1/2"	4.766"	4.797"	4.735"
3-3/8"	4.510"	4.541"	4.479"
2-1/4"	3.906"	3.937"	3.875"

Base	Diametro piatto nominale:	Diametro piatto massimo:	Diametro piatto minimo:
con 5/32 di raggio	2.031"	2.062"	2.000"
con nessun raggio	2.250"	2.281"	2.219"

La parte superiore del birillo dovrà presentare un arco uniforme con un raggio di 1.273 pollici. E' consentita una tolleranza di più/meno 2/64 (0,031).

La tolleranza del diametro non dovrà essere superiore a 2/64 pollici (0,031) sopra né superiore a 2/64 pollici (0,031) sotto. La conicità da stazione a stazione dovrà essere graduale così da ottenere una curva graziosa lungo tutte le linee.

Nessuna parte della base potrà protrudere oltre l'attacco della base, ma la parte di base entro l'attacco potrà essere incassata per 0,025 pollici. Tutti i birilli saranno arrotondati in corrispondenza del bordo esterno della base su un raggio di 5/32 (0,156) pollici con una tolleranza più/meno di 2/64 (0,031) pollici. Il diametro della base escluso il bordo arrotondato, non potrà essere inferiore a 2 pollici.

Regola 147. Specifiche delle palle da bowling

1. Materiale

Una palla da bowling regolamentare dovrà essere costruita di un materiale non metallico ed essere conforme alle seguenti specifiche per ciò che concerne peso, dimensioni e bilanciamento.

Non sono ammessi dispositivi mobili in una palla da bowling regolamentare; solo dispositivi per modificare l'apertura delle dita o le dimensioni dei fori per l'indice e il pollice possono essere inseriti, a condizione che tali dispositivi siano costruiti per rimanere bloccati durante il lancio e non possano essere rimossi dalla palla senza rimanere distrutti.

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, nonché l'uso di tali palle nelle competizioni WTBA.

E' consentito inserire ball plugs per la ri-foratura della palla. Sulla palla possono essere realizzati disegni per scopi diversi, a patto che questi siano livellati con la superficie esterna della palla. In ogni caso questi devono essere di materiale simile, anche se non esattamente lo stesso, all'originale. Nessun materiale estraneo potrà essere applicato sulla superficie esterna della palla.

Questi divieti valgono sia per la produzione della palla che per la rimodellatura della palla, a condizione che ciò non determini un aumento del peso della palla al momento della produzione, dell'applicazione di plugs o della riparazione.

2. Peso e dimensione

Le palle da bowling non potranno avere una circonferenza maggiore ai 27 pollici (686 mm), né potranno avere un peso superiore alle 16 libbre (7,25 kg). Il diametro di ogni palla deve essere costante.

La superficie della palla deve essere priva di depressioni o rilievi, fatta eccezione per i fori utilizzati per afferrare la palla, per le lettere e i numeri identificativi e per i segni dovuti all'usura.

3. Specifiche da misurare sul luogo del torneo

- a) Peso lordo. Non dovrà superare le 16 libbre (7,25 kg)
- b) Fori per la presa. Non dovranno essere più di cinque
- c) E' consentita la presenza di un foro per il bilanciamento. Questo non dovrà superare il pollice e $\frac{1}{2}$ " (31,8 mm) di diametro
- d) E' consentita la presenza di spiragli per i fori destinati alle dita. Non dovranno superare $\frac{1}{4}$ " (6,4 mm) di diametro
- e) E' consentita la presenza di un foro per consentire l'ispezione. Non dovrà superare $\frac{5}{8}$ " (15,9 mm) di diametro e $\frac{1}{8}$ " (3,2 mm) di profondità
- f) Sbilanciamento statico. Dovrà rientrare nelle tolleranze di seguito specificate.
- g) Durezza della palla come specificato di seguito

4. Specifiche che non richiedono la misurazione sul luogo del torneo

- a) Circonferenza delle palle da bowling
- b) Coefficiente di frizione dinamico
- c) Requisiti di etichettatura

5 Bilanciamento

Le palle da bowling devono essere costruite e forate in modo che almeno sei lati presentino il giusto bilanciamento. Sono ammesse le seguenti tolleranze:

A. Peso 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
- b) Non più di una (1) oncia (28 g) di differenza tra i lati a destra e a sinistra dei fori per le dita e 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 due metà di una palla
- d) Una palla senza fori per le dita non può presentare più di una (1) oncia (28 g) di differenza tra due metà di una palla
- e) Una palla senza fori non può presentare più di una (1) oncia (28 g) di differenza tra due metà di una palla

B. 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
- b) Non più di tre quarti ($\frac{3}{4}$) 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 ($\frac{3}{4}$) di oncia (21 g) di differenza tra due metà di una palla
- d) Una palla senza fori per le dita non può presentare più di tre quarti ($\frac{3}{4}$) once (21 g) di differenza tra due metà di una palla
- e) Una palla senza fori non può presentare più di tre quarti ($\frac{3}{4}$) di oncia (21 g) di differenza tra due metà di una palla

C. 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 (21 g) di differenza tra due metà di una palla
- d) Una palla senza fori per le dita non può presentare più di tre quarti (3/4) di oncia (21 g) di differenza tra due metà di una palla
- e) Una palla senza fori non può presentare più di tre quarti (3/4) di oncia (21 g) di differenza tra due metà di una palla

6. Durezza

La durezza superficiale di una palla da bowling non può essere inferiore a 72 “D” (Durometro) a temperatura ambiente in nessun torneo FIQ, WTBA. L’uso di prodotti chimici, solventi o altro per modificare la durezza della superficie della palla dopo la sua produzione non è consentito.

Nota: La durezza della superficie di una palla deve essere misurata con un durometro dotato di un indicatore manuale massimo detto “Dispositivo Durometro D”.

Le procedure di controllo della durezza sono le seguenti:

E’ necessario effettuare tre rilevazioni su superfici posizionate ad uguale distanza intorno alla palla da bowling, a partire dalla parte forata con la strumentazione tenuta perpendicolarmente, ovvero ad un angolo di 90 gradi rispetto alla superficie della palla.

Sommare le tre rilevazioni, dividere per tre e il risultato sarà la durezza della superficie della palla. Tutte le misurazioni devono essere prese a temperatura ambiente e ciò può essere normalmente verificato al tatto. Va considerato che a temperature alte o basse una misurazione con il durometro non è attendibile.