

# REGULAMENTUL JOCULUI DE BOWLING

Valabil si aprobat de WTBA la 01.01.2008

Supus validarii de catre Adunarea generala a cluburilor cu activitate de bowling

La data de 27.09.2008

## Reguli de joc generale

### 2.1 Definirea partidei

2.1.1 Un joc de bowling consta in 10 frame - uri. Un jucator poate avea doua lansari in fiecare din primele noua frame-uri, in cazul in care nu realizeaza un strike. In al zecelea frame, jucatorul poate efectua 3 lansari, daca realizeaza un strike sau un spare. Frame-urile trebuiesc sa fie completate de toti jucatorii dupa o ordine prestabilita.

2.1.2 In afara de cazurile in care este realizat un strike, numarul de popice doborate cu lansarea primei bile va fi indicat in patratul mic din partea stinga a frame-ului respectiv iar numarul de popice doborate cu cea de a doua lansare in partea dreapta a frame-ului respectiv. In cazul in care nicio popica nu va fi doborata cu cea de a doua lansare in acelasi frame in afisajul de punctaj va fi trecut ( - ). Suma totala a celor doua aruncari va fi inregistrata imediat.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
X	X	X	7 2	(8) /	F 9	X	7 /	9 -	X X 8
30	57	76	85	95	104	124	143	152	180

2.1.3 Un strike este realizat cind toate popicele sunt doborate cu prima lansare a frame-ului respectiv. Va fi indicat (x) in patratul mic din partea stinga a frame-ului respectiv. Suma pentru un strike este 10 plus numarul de popice doborate in urmatoarele doua lansari.

2.1.4 Un dublu consta in doua strike-uri consecutive. In cazul de fata suma pentru primul strike este 20 plus totalul popicelor doborate cu prima lansare efectuata dupa cel de al doilea strike.

2.1.5 Un triplu consta in trei strike-uri consecutive. Suma totala a primului strike este 30. Pentru a obtine punctajul maxim de 300 jucatorul va trebui sa realizeze 12 strike-uri consecutive.

2.1.6 Un spare se obtine cind popicele ramase dupa prima lansare vor fi doborate cu cea de a doua lansare a frame-ului respectiv. Va fi indicat ( / ) in patratul mic din partea dreapta a frame-ului respectiv. Suma totala pentru un spare este 10 plus numarul de popice doborate la urmatoarea lansare.

2.1.7 O eroare se realizeaza cind jucatorul nu reuseste sa doboare cele 10 popice din doua lansari avute la dispozitie in frame-ul respectiv, mai putin in cazul in care dupa prima lansare popicele ramase reprezinta un split.

2.1.8 Un split (marcat normal cu un cerc in jurul numarului respectiv) poate fi dat de un numar de popice ramase in picioare, in cazul in care popica numarul 1 (cea centrala) va fi doborata:

- Daca cel putin o popica este doborata intre popicele ramase in picioare; exemplu 7-9 sau 3-10
- Daca cel putin o popica este doborata inainte de doua sau mai multe popice ramase in picioare; exemplu 5-6

## **2.2 Stil de joc**

### 2.2.1 Stil de joc pe doua piste (cross)

- a) O partida va fi jucata pe doua piste (perechi)
- b) Jucatorii din: echipe, triplu, dublu, sau individual trebuie in ordine sa-si completeze aruncarile la fiecare frame pe pista respectiva iar frame-ul urmator il vor efectua pe pista alaturata pina cind se vor completa 5 frames pe pista.

### 2.2.2 Stil de joc pe o pista

- a) O partida poate fi jucata pe o singura pista
- b) Jucatorii din: echipe, triplu, dublu sau individual trebuie intr-o ordine regulata si succesiva sa joace cite un frame pe pista pina cind vor fi jucate toate cele 10 frame-uri

2.2.3 In regulamentele de concursuri trebuie sa fie specificat stilul de joc care se aplica.

## **2.3 Doborarea popicelor valide**

2.3.1 O lansare se considera valida cind jucatorul arunca bila, care depaseste linia de fault si atinge pista in interiorul zonei de joc.

2.3.2 Fiecare lansare ramane valida daca nu este declarata nula.

2.3.3 Lansarea bilei trebuie efectuata in mod manual cu una sau ambele maini.

2.3.4 La bila nu poate fi adaugat nici un obiect care s-ar putea desprinde sau sa se miste in timpul lansarii, cu exceptia celor aprobate prin normele USBC.

2.3.5. Un jucator invalid poate sa foloseasca echipamente speciale ce ii pot fi de ajutor la prinderea si aruncarea bilei (proteze), daca sunt folosite in locul mainilor.

2.3.6 Popicele atribuite unui jucator dupa ce a efectuat o lansare regulamentara , numite "dead wood" trebuiesc eliminate de pe pista inainte de lansarea urmatoare si sunt:

- a. Popicele doborate sau expulzate de pe zona de asezare (pin deck) de o bila sau de o alta popica.
- b. Popicele doborate sau expulzate de pe zona de asezare de catre o alta popica care ricoseaza din peretii laterali sau din perna posterioara de impact.
- c. Popicele doborate sau expulzate pe pe zona de asezare de o alta popica ce ricoseaza din "sweep bar" (matura) cind aceasta este immobilizata in pozitia de stop sau mai precis inainte de a matura popicele doborate.
- d. Popicele sprijinite si in contact cu peretele lateral.

## **2.4 Doborarea popicelor non valide**

2.4.1 Cand se verifica una din urmatoarele situatii descrise mai jos , lansarea este valida dar doborarea popicelor nu este considerata regulamentara :

- a. Cand bila iese de pe pista inainte de a ajunge la popice.
- b. Cand bila ricoseaza din perna posterioara de impact a masinii.
- c. Cand o popica este atinsa de masina automatica , chiar daca este evident ca ar fi fost doborata.

- d. Orice popica doborata in timpul eliberarii popicelor cazute.
- e. Daca jucatorul comite fault.
- f. Daca o lansare este efectuata atunci cind popicele doborate sunt pe pista sau in canalele laterale si bila ajunge in contact cu acestea inainte de a iesi de pe suprafata pistei.

2.4.2 Daca doborarea neregulamentara este efectuata cind jucatorul are dreptul la lansari suplimentare in frame-ul respectiv, popica sau popicele doborate neregulamentare vor fi asezate in pozitia lor initiala. Daca exista dubii cu privire la pozitia initiala, aceasta va fi hotarata de arbitrul jocului.

## **2.5. Alte miscari ale popicelor**

2.5.1 Cand este efectuata o lansare cu un set complet de popice sau pentru realizarea unui spare si se observa imediat ca o popica sau mai multe popice au fost pozitionate in mod impropriu, dar nu lipsa, lansarea si doborarea popicelor este considerata valida. Este raspunderea fiecarui jucator sa observe inainte de lansare ca pozitionarea a fost efectuata in modul corect. Jucatorul, inainte de a efectua lansarea va trebui sa fie atent ca fiecare popica care a fost pozitionata in modul gresit va fi repositionata in modul corect; in cazul in care nu observa acest lucru, lansarea si rezultatul acesteia vor fi considerate regulamentare.

2.5.2 Popicele care, desi lovite de bila sau alte popice, ricioseaza si raman in picioare pe pista sunt considerate ca popice nedoborate. In cazul in care datorita miscarii unui astfel de popic, masina automata nu-l poate prelua si inregistra corect lovitura, acesta va fi repositionat pe pozitia initiala. Daca exista dubii asupra pozitiei initiale, hotararea de repositionare va fi luata de arbitrul concursului.

2.5.3 Daca in cursul desfasurarii unei partide o popica se rupe sau ajunge intr-un mod iremediabil distrusa aceasta va fi schimbata cu o alta popica care va trebui sa prezinte aceleasi caracteristici de greutate si conditii de uz pe cat posibil cu cele din setul in uz. Responsabilii concursului vor decide daca este cazul de a schimba popica sau popicele.

## **2.6 “Bila moarta” (aruncarea nula)**

2.6.1 O bila este considerata moarta cand se verifica una urmatoarele situatii descrise:

- a) Dupa o lansare (inainte de urmatoarea lansare pe aceeasi pista) daca se descopera ca din setul de popice lipseau popice.
- b) Daca orice persoana sau obiect strain intervine asupra unuia sau unelor din popicele ramase in picioare inainte ca bila sa le loveasca.
- c) Daca orice persoana sau obiect strain intervine asupra popicelor cazute inainte ca acestea sa termine rostogolirea completa.
- d) Daca un jucator lanseaza bila pe pista gresita sau greseste randul de joc; sau un singur jucator din fiecare echipa care joaca pe perechea de piste arunca bila pe pista gresita.
- e) Daca in momentul lansarii si inainte ca aceasta sa fie completa, un jucator este obstacolat fizic de catre un alt jucator, un spectator sau oficial sau de un obstacol in miscare. In acest caz jucatorul va decide daca accepta doborarea popicelor in cazul lansarii sale sau aceasta va fi declarata nula.
- f) Daca o popica este mutata sau doborata dupa lansarea bilei dar aceasta nu ajunge sa loveasca popicele.
- g) Daca bila lansata va ajunge in contact cu un obiect extern.

2.6.2 Cand se declara “bila moarta”, aruncarea nu este valida. Popicele ramase in picioare in momentul in care a fost declarata “bila moarta” vor trebui sa fie repositionate iar jucatorul va putea lansa din nou.

## **2.7 Aruncarea pe pista gresita**

2.7.1 Va fi declarata “bila moarta” si jucatorul va trebui sa repete lansarea pe pista corecta.

## **2.8 Definitia faultului**

2.8.1 Un fault se constata cand jucatorul , cu orice parte a corpului, depaseste linia de fault, atinge parte din pista, de echipament sau din structura peretilor (aflata dincolo de linia de fault) in timpul sau dupa o lansare.

2.8.2 O bila ramane in joc dupa aruncare pina cand acelasi jucator sau un alt jucator nu incepe a intra in pozitie de efectuare a lansarii urmatoare.

2.8.3 Daca un jucator comite un fault intentionat pentru a beneficia de avantajul semnalarii faultului , acelui jucator nu ii va fi recunoscut nici un punct din acea aruncare si totalul popicelor pe frame-ul respectiv va fi zero. In acest caz jucatorul va fi avertizat cu cartonas galben. Repetarea greselii atrage acordarea cartonasilor rosu si eliminarea jucatorului din concurs.

2.8.4 Cand este relevat un fault lansarea este considerata valida dar jucatorului nu ii sunt acreditate popicele doborate cu acea lansare. Popicele doborate in momentul faultului vor trebui sa fie repositionate daca jucatorul a comis fault si are dreptul la aruncare suplimentara in acel frame.

2.8.5 Daca dispozitivul automatic de relevare a faulturilor sau arbitrul de linie nu semnaleaza fault, acesta va fi semnalat daca este vazut de:

- a. Amandoi capitani de echipe, unul sau mai multi jucatori adversari.
- b. Arbitrul de punctaj oficial
- c. Un responsabil oficial al concursului

2.8.6 Nici un recurs nu este acceptat in caz de semnalarie de fault in afara de:

- a. Nu va fi probat dispozitivul automatic de relevare sau nu functioneaza in modul corect.
- b. Daca sunt probe evidente ca jucatorul nu a comis fault.

## **2.9 Aruncarea provizorie**

2.9.1 Daca un jucator lanseaza si doboara popice, comite un fault sau lansarea este considerata nula iar asupra uneia din aceste actiuni exista dubii iar arbitrii nu ajung la o intelegere asupra pronuntarii corecte atunci o lansare sau un frame provizoriu pot fi atribuite jucatorului.

2.9.2 Cand o disputa apare la o tentativa de spare , sau la a treia lansare din cel de al zecelea frame, nu va fi necesara nici o aruncare provizorie mai putin daca disputa nu apare la o declaratie de “bila moarta”. In acest caz, aruncarea provizorie va fi efectuata lansand la acelasi set de popice ramase in picioare in momentul aruncarii bilei contestate.

## **2.10. Modificarea suprafetei bilei de bowling.**

2.10.1 Modificarea suprafetelor bilelor (polisare, matuire, abrazivare, etc) sau tratarea acestora cu solutii (gen alcool, acetone , etc) care pot degrada uleiul de pe pista in timpul unei competitii este interzisa. Daca incalcarea regulamentului va avea loc , bilele vor fi retrase din blocul partidelor iar jucatorul in culpa va fi sanctionat.

2.10.2 In competitie se interpreteaza toate partidele intr-un bloc, imediat dupa aruncarile de proba ce preced competitia.

## **2.11 Approach-ul nu trebuie sa fie degradat.**

2.11.1 Este interzisa folosirea de substante necorespunzatoare pe nicio parte din suprafata approach-ului sau pe talpile pantofilor, care sa reduca posibilitatea jucatorilor de a beneficia de conditii normale de joc.

2.11.2 Substante necorespunzatoare pe talpile pantofilor sunt considerate : talcul, alcoolul, uleiuri, guma de mestecat , rasina (si altele) . De asemenea este interzisa folosirea pantofilor cu talpa moale sau tocuri ce pot lasa urme pe approach.

## **2.12 Erori de scor**

2.12.1 Erorile de scor sau erorile de calcul / punctaj vor trebui corectate de responsabilul concursului imediat ce se constata. Erorile indoielnice vor fi discutate cu responsabilul oficial de arbitraj.

2.12.2 Timpul limita de reclamare a erorilor de scor si de punctaj este de o ora dupa terminarea blocului de partide(squad), inainte de premiere sau de inceperea partidelor eliminatorii.

2.12.3 Fiecare protest sub acest aspect trebuie specificat in sine, iar aceasta regula nu poate fi invocata pentru abateri precedente sau asemanatoare.

## **4.10. Bile de bowling**

4.10.1 Pot fi folosite in concursuri aprobate WTBA numai bilele fabricate si aprobate USBC dupa data de 1 ianuarie 1991. Lista online se gaseste pe site-ul de la WTBA.Dat fiind ca lista de bile a fost emisa pe 1 ianuarie 1991, sunt bile fabricate si aprobate inainte de aceasta data.

La aprecierea responsabilului tehnic va accepta bilele care nu apar pe lista de la USBC.

4.10.2 Modificarea suprafetei bilei de bowling (polisare,matuire) este permisa in timpul antrenamentelor oficiale si intre squaduri. Jucatorii nu pot interveni cu modificari asupra suprafetei bilelor in timpul concursului.

4.10.3 Inainte de inceperea aruncarilor de proba si a concursurilor oficiale, bilele trebuiesc controlate. Fiecare jucator va putea folosi maxim 6 bile inregistrate. Inspectia bilelor consta in: denumirea bilei, numarul de serie, cantarirea si echilibrarea, duritatea si numarul de bile.

Numai in circumstante speciale vor fi permise schimbarea unei bile in timpul concursului. Jucatorii care vor folosi in timpul concursului bile care nu au fost controlate vor fi descalificati.

## **4.15 Tutunul alcoolul si bauturile**

4.15.1 Este interzis fumatul in zona de joc, consumul de alcool si participarea sub influenta alcoolului in timpul competitilor. In cazul in care se depisteaza un jucator care se abate de la aceste reguli va fi descalificat pentru squad-ul respectiv iar daca aceste abateri vor fi constatate in semifinale sau finale va fi eliminat.

4.15.2 Este admis consumul de bauturi non alcoolice cu conditia sa fie in afara zonei de joc.

## **4.17 Stil de joc**

### **4.17.1 Stilul Match Play**

- a) In stilul de joc Match Play (intreceri directe) fiecare jucator va disputa 2 frame – uri , unul dupa altul.
- b) Jucatorul de pe pista din stanga (nr. impar) va disputa un singur frame.
- c) Succesiv amandoi jucatori vor disputa un prim frame pe pista din dreapta iar urmatorul pe pista din stanga.
- d) Jucatorul care a inceput primul va termina partida disputand al zecelea frame pe pista din dreapta.
- e) Daca Match Play-ul consta in mai mult de o partida, in partidele urmatoare jucatorii isi vor schimba pista de incepere a partidelor, pista dreapta cu pista stanga.

### **4.17.3 Stilul de joc Round Robin**

In stilul de joc Round Robin, va fi determinat numarul de jucatori sau echipe inscrise in competitie. Acest stil de joc este adoptat in fazele semifinale sau finale:

- Fiecare jucator va disputa intreceri directe de cate o partida cu ceilalti jucatori din semifinala sau finala.
- Vor fi stabilite inainte de competitie numarul popicelor adaugate cistigatorului (de regula 20 popice pentru victorie si 10 popice in caz de egalitate)
- Oridinea in clasament pentru locurile: 2-3, 4-5,6-7,etc vor fi stabilite in baza a: partidei cea mai mare sau diferenta intre cea mai mare partida si cea mai mica.

## **4.18. Punctajul oficial**

4.18.1 In fiecare competitie va fi un responsabil de inregistrare a punctajului.

4.18.2 Sistemele de punctaj automate trebuie sa fie omologate WTBA (USBC) cu care va fi posibila imprimarea rezultatelor clasificarilor.

## **4.19 Detectorul de fault**

4.19.1 Organizatorii competitiei pot folosi un dispozitiv automatic de detectare a faultului aprobat WTBA

4.19.2 Daca nu vor dispune de acest dispozitiv, organizatorii vor delega un arbitru de linie, care va putea vedea depasirea liniei de fault

4.19.3 In cazul in care dispozitivul nu va mai functiona, va fi atributia arbitrului de line sa observe si sa constate depasirea liniei de fault.

## **4.20 Jocul intrerupt**

4.20.1 Organizatorii competitiei pot autoriza completarea partidei sau a partidelor pe o alta pista sau pereche de piste in cazul defectarii dispozitivului de pozitionat popicele, in cazul in care se va ajunge la intarzieri in desfasurarea competitiei.

## **4.21 Slow Bowling (jocul lent)**

4.21.1 Jucatorii care se pregatesc sa efectueze o aruncare au urmatoarele drepturi si obligatii:

- a) Vor putea sa-si revendice dreptul de precedenta numai asupra unui jucator care se misca spre approach sau va intra in pozitia de aruncare daca acesta se afla pe pista din partea stanga.
- b) Va trebui sa acorde precedenta jucatorului de pe pista din partea dreapta, in cazul in care acesta se pregateste de o noua aruncare.
- c) Jucatorii nu vor putea intarzia in efectuarea lansarii bilei mai mult de 15 secunde daca pistele laterale vor fi libere.

4.21.2 Daca un jucator nu va tine cont de procedurile mentionate in paragraful 4.22.1, va fi penalizat de arbitrii competitiei dupa cum urmeaza:

- a) Cartonas alb la prima abatere( nici o penalizare)
- b) Cartonas galben la a doua abatere (nici o penalizare)
- c) Cartonas rosu la a treia abatere si la cele succesive din squad-ul respectiv. Penalizarea consta in total zero pe frame-ul respectiv.

4.21.3 Interpretarea si aplicarea acestei regule, organizatorii competitiei sau arbitrii vor controla in mod special fiecare jucator sau echipa care vor ramane in intarziere de 4 frame- uri.

4.21.4 In cazul unei dispute in legatura cu aplicarea regulei sau lipsa acesteia, decizia finala va fi a responsabilului de arbitraj.

## **4.22 Aruncarea pe pista gresita**

4.22.1 In match play, daca un jucator efectueaza doua lansari la fiecare turn, si daca jucatorul lanseaza pe pista gresita, lansarea este declarata nula iar jucatorul va trebui sa efectueze o noua lansare , cu conditia ca greseala sa fie depistata inainte ca adversarul sa efectueze lansarea sa.

4.22.2 In cazul in care adversarul efectueaza lansarea punctajul va fi inregistrat pe acel frame iar urmatoarele frame - uri se vor disputa pe pista corecta.

## **4.23 Jucatorii intarziati**

4.23.1 In cazul in care un jucator sau o echipa sunt in intarziere, calculul punctajului va incepe din acel moment in care vor fi prezenti pe pista atribuita.

## **4.26 Penalizari pentru incalcarea regulilor**

4.26.1 Penalizarile atribuite pentru incalcarea regulilor, cand regulile nu prevad o penalizare, vor fi aplicate dupa cum urmeaza:

4.26.2 Un jucator sau o echipa care nu vor observa o regula, vor primi carton galben la prima abatere(fara nici o penalizare).

4.26.3 La a doua abatere ,jucatorul sau echipa vor fi descalificati din competitie.

4.26.4 Toate incalcarile regulamentului vor fi imediat raportate arbitrilor competitiei sau F.R.P.B.

## **9. Specificatiile pistelor**

### **9.1 introducere**

9.1.1 In acest capitol sunt specificatiile de baza. Specificatiile tehnice amanuntite se gasesc in manualul de echipamente aprobate USBC.

9.1.2 Prezidiul WTBA este autorizat sa recunoasca specificatiile acestui capitol.

9.1.3 In specificatiile urmatoare sunt raportate dimensiunile in inch si metric. Masurile in metric sunt doar indicative, de baza sunt cele imperiale in inch.

a) 1 inch = 25,4 mm

b) 1 feet = 12 inches = 30,48 cm

c) 1 pound = 0,453 kg

d) 1 ounce = 28,349 g

## **9.2 Compozitie**

9.2.1 O pista de bowling regulamentara include canalele laterale, kick-backs (panourile laterale ale popicelor), approach-ul si trebuie sa fie construita din lemn sau panouri sintetice.

9.2.2 Materialele trebuie sa fie testate si aprobate de catre USBC.

## **9.3 Approach - ul**

9.3.1 Approach-ul este zona de lansare a bilei pana la linia de fault , avand o lungime minima de 15 picioare (4.572 mm), fara depresiuni superioare de ¼ inch (6,4 mm)

9.3.2. Approach-ul trebuie sa fie de aceeasi largime ca si pista.

## **9.4 Linia de fault si detectorul de fault**

9.4.1 Dimensiunile liniei de fault sunt cuprinse intre 3/8 inch (9,5 mm) si 1 inch (25,4 mm) si este distinct marcata sau introdusa intre pista si approach. Linia de fault trebuie sa fie cat largimea pistei.

9.4.2 Poate fi extinsa la cerere de la pista pana in alte zone de separare.

9.4.3 Orice centru de bowling omologat va trebui sa fie dotat cu detectoare de fault. Daca acesta nu exista, in competitii, fault-ul va fi apreciat si declarat de un arbitru de linie.

## **9.5 Lungimea si latimea pistelor de bowling**

9.5.1 Lungimea totala a unei piste de bowling regulamentare incluzand pin-deck-ul (zona unde sunt asezate popicele) este de 62 feet (picioare) 10 si 3/16 inch (19.156 mm), masura incepe de la extremitatea liniei de fault pana la partea finala a pin-deck (fara tail plank)

9.5.2 Trebuie sa fie de 60 feet +/- ½ inch (18.288 +/- 13 mm), incepand de la extremitatea liniei de fault pana la centrul popicei 1 ( pin spot )

9.5.3 Trebuie sa fie de 34 si 3/16 inch, +/- 1/16 inch (868,5 +/- 1,5 mm), din centrul popicei nr.1 ( pin spot ) pana la partea finala a pin-deck (fara tail plank)

9.5.4 Lungimea pistei trebuie sa fie in largime de 41 si ½ +/- ½ inch (1.054 +/- 12,7 mm).

## **9.6 Suprafata**

9.6.1 Suprafata pistei trebuie sa fie fara denivelari. Nu sunt admise depresiuni mai mari de .040 inch (1 mm) pe largimea pistei de 42 inch (1.067 mm), si nu vor fi admise inclinari mai mari de .040 pollici (1 mm)

9.6.2 In cazul pistelor din lemn, acelasi lac va fi aplicat pe toata suprafata pistei. Coeficientul de frecare de pe toata suprafata pistei nu va trebui sa depaseasca 0 .29 masurat cu un dispozitiv aprobat.

9.6.3 Toate produsele si materialele folosite trebuie sa fie aprobate de catre USBC.

## **9.7 Marcaje si desene**

9.7.1 Marcajele sau desenele pe suprafata pistei sau a approach-ului sunt admise cu specificatiile urmatoare:

9.7.2 Masurile incepand de la linia de fault, pe approach, pot fi fixate sau printate un maxim de 7 marcaje (puncte de referinta) la urmatoarele distante: 2-6 inch (51-152 mm); 9 - 10 feet (2.743 – 3048 mm); 14-15 feet (4.267-4.572 mm). Fiecare serie de puncte va trebui sa fie paralela cu linia de fault, uniform, de forma circulara iar diametrul nu va trebui sa depaseasca 3/4 inch (19 mm).

9.7.3 La 6-8 feet (1.828-2.438 mm) dupa linia de fault si paralel cu aceasta pot fi fixate sau imprimate un maxim de 10 marcaje. Fiecare serie de puncte va trebui sa fie paralela cu linia de fault, uniform, de forma circulara iar diametrul nu va trebui sa depaseasca 3/4 inch (19 mm).

9.7.4 La 12-16 feet (3.658-4.877 mm) dupa linia de fault pot fi fixate sau imprimate un nr de 7 sageti.(targets). Fiecare sageata(target) de obicei in forma triunghiulara nu trebuie sa depaseasca dimensiunile de 1 si ¼ inch(31,8 mm) in latime si de 6 inchs (152,4 mm) in lungime. Sagetile trebuiesc sa fie echidistante una de cealalta si uniforme.

9.7.5 La 33-34 feet de la linia de fault pot fi admise un maxim de 4 marcaje nu mai largi de un bord si mai lungi de 36 inchs (sunt punctele de referinta pentru brake- point –ul bilei)

9.7.6 Marcajele sau desenele fixate trebuie sa fie din lemn, fibra sau plastic iar suprafata lor trebuie sa fie la acelasi nivel cu pista sau approach-ul. Daca desenele sunt fixate in pistele din lemn trebuie sa fie acoperite cu un lac transparent de obicei cel folosit pentru lacarea pistelor. Configuratia desenelor trebuie sa fie aceeasi pe perechea de piste.

## **9.8 Zona finala a pistei**

9.8.1 Specificarile detaliate referitoare la: Pin deck, canaluri, Kickbacks, Stoper se gasesc in manualul de omologari USBC.

## **9.9 Masina automata de asezat popicele (Pinsetters)**

9.9.1 Toate masinile de asezat popicele trebuiesc sa fie omologate si aprobate USBC. Nu sunt admise in competitii masinile cu sfori (string pinsetters)

## **9.10 Cerinte in prepararea pistelor(degresare – ungere)**

9.10.1 In cadrul tuturor competitiiilor organizate FRPB –WTBA vor fi respectate urmatoarele conditii:

9.10.2 Acelasi tip si marca de produs va fi utilizat pe toata durata competitiei, pe aceeasi lungime si latime.( pentru ungere) Orientativ uleiul va fi distribuit in raport de 2,5:1 iar in lungime va fi diminuat putin cite putin.

9.10.3 Distantele minime si maxime admise (incluzand zona de intindere) nu va putea fi inferioara de 28 feet (8.535 mm) dar nici superioara a 45 feet(13.715 mm). Nu trebuie sa ne gindim ca distanta recomandata este de 28 feet. Orice distanta intre 28 si 45 de feet poate fi utilizata .

## **10. Specificatiile popicelor**

10.1.1 Pentru specificatiile tehnice ale popicelor toate detaliile se gasesc in manualul de la USBC despre echipamente..

## **11. Specificatii a bilelor de bowling**

11.1 Introducere

11.1.1 In acest capitol sint specificatiile de baza. Pentru specificatiile tehnice detaliate se gasesc in manualul de la USBC.

11.1.2 Prezidiul WTBA este autorizat sa recunoasca specificatiile acestui capitol.

## **11.2 Marcile de bile**

11.2.1 Orice bila folosita in competitii recunoscute trebuie sa fie marcata cu numele fabricantului si nr. de serie pentru identificare.