

## BOWLING

### 1. Võistluste korraldamine

- 1.1. Eesti Veeremängude Liit (EVML) või EVML-i bowlingusektsiooni kuuluva klubi poolt korraldatud võistlusel peab lähtuma antud võistlusmäärustest kui konkreetse võistluse reeglites ei ole ette nähtud teisiti.
- 1.2. Võistlused viiakse läbi EVML'i bowlingusektsiooni juhatuse poolt heaks kiidetud radadel ja vahenditega.
- 1.3. Kui võistlus on avatud kõigile Eesti mängijatele siis nimetatakse võistlust rahvuslikuks.
- 1.4. Kui võistlus on avatud kõikidele mängijatele, kes kuuluvad teistesse World Bowling alaliitudesse, siis võib võistlus olla rahvusvaheline, kui see on eraldi selliseks tunnustatud vastavalt World Bowling poolt kehtestatud korrale. Rahvusvahelist võistlust saab korraldada vaid EVML'i bowlingusektsiooni juhatuse loal. Rahvusvahelistel võistlusel tuleb järgida World Bowling võistlusreegleid, EVML bowlingusektsiooni juhatuse võib määrata võistlustele vaatleja seda jälgima.
- 1.5. Kutsevõistlus on võistlus, kus osavõtjate arv on piiratud ja see võib olla rahvuslik või rahvusvaheline võistlus, olenevalt sellest, kas osavõtjad on Eesti mängijad või ka mängijad teistest World Bowling-u alaliitudest.
- 1.6. Nii individuaalsed kui ka võistkondlikud võistlused (kus mängitakse individuaalsed tulemused) mõjuvad alati mängijate võistluskeskmisele kui võistlused vastavad EVML'i võistlusmäärustele ja kui EVML'i pole laekunud kirjalikku märkust nende nõudmiste rikkumise kohta ning mille kohta laekub EVML'i võistluste ametlik protokoll.
- 1.7. Võistlejad võistlusvoorudes tuleb alati (kui ei ole mingeid segavaid asjaolusid) määrata loosimise teel. Võistkondlikes võistlustes peavad osalevate liikmete nimed olema üles antud vähemalt enne võistkonna esimese liikme võistlussoorituse algust (see puudutab ka vahetusmängijaid).
- 1.8. EVML'i poolt korraldatavatele ja/või tema poolt heaks kiidetud erivõistlustele nagu näiteks Eesti meistrivõistlused, karikavõistlused ja esinduskoosseisu valikuvõistlused, võib määrata lisatingimusi ja -soovitusi, mille EVML'i bowlingusektsiooni juhatuse kinnitab eraldi.
- 1.9. EVML'i bowlingusektsiooni juhatuse võib võistluste korraldajalt nõuda garantiid (tagatisraha tasumist), mis katab võistluskuulutuses märgitud auhinnafondi.
- 1.10. Võistlusi võib korraldada järgmistes võistlusklassides :
  - Üldine (mehed ja naised ühises arvestuses)
  - Mehed
  - Naised
  - Juuniorid (juunior peab võistluse toimumise kalendriaasta 1.jaanuari seisuga olema noorem kui 18 eluaastat)
  - Noored (noor peab võistluse toimumise kalendriaasta 1.jaanuari seisuga olema noorem kui 21 eluaastat)
  - Seeniorid (peavad võistluse toimumise kalendriaastal saavutama vanuse vähemalt 50 eluaastat)
  - Veteranid (peavad võistluse toimumise kalendriaastal saavutama vanuse vähemalt 65 eluaastat)

### 2. Bowlingurada ja vahendid

- 2.1. Kõikidel võistlustel peavad rajad, kurikad, pallid ja teised vahendid vastama World Bowling võistlusmäärustele (peatükk 9-11.) Võistleja on ise vastutav oma mänguvahendite vastavuse eest normidele. Normidele mittevastavate vahendite kasutamine toob kaasa tulemuse tühistamise.
- 2.2. Enne võistluste aktsepteerimist on EVML'il õigus kontrollida radade ja teiste vahendite vastavust määrustele. Rajakontrolliks moodustatakse EVML'i bowlingu sektsiooni juhatuse ettepanekul kontrollikomisjon. Tehnilistele tingimustele mittevastavatel radadel saavutatud tulemusi ei võeta arvesse edetabelite määramisel ja AVK arvestamisel.

### 3. Võistluse korraldaja kohustused

- 3.1. Võistluse korraldaja on kohustatud :
- a) enne võistluse väljakuulutamist informeerima taasesitatavas vormis EVML'i bowlingu sektsiooni juhatust võistluse korraldamisest, esitades andmed võistlusjuhendite, toimumisaja, toimumiskoha, õlitusprofiili, peakohtuniku kohta;
  - b) teavitama võistlustest vastavalt etteantud korrale (reitingu juhend, kalendri juhend jne).
  - c) kontrollima, et rajad, millel võistlused toimuvad, vastavad EVML'i poolt kehtestatud normidele;
  - d) määrama võistluste peakohtuniku ja vajadusel muud võistlustega seotud isikud;
  - e) vastutama, et auhinnad vastavad võistluskutses märgitule ja jagatakse vastavalt avaldatud võistluskutses määratud korrale, samuti auhinnafondi garantii õigeaegse laekumise EVML'i pangaarvele, kui selline on korraldajatele määratud;
  - f) tegema EVML'i kirjaliku kokkuvõtte võistlustest 7 päeva jooksul pärast võistluste toimumist ning edastama selle e-postile tulemused-bowling@evml.ee Võistlustulemused loetakse ametlikeks vaid peale protokollide laekumise EVML'i bowlingusektsiooni juhatusele;
  - g) tegutsema EVML'i poolt etteantud juhendi kohaselt, kui saavutatakse tulemus, mis on rekordikõlblik.

### 4. Võistlustest teavitamine

- 4.1. Kõikidest EVML'is registreeritud võistlustest teavitavad võistluste organiseerijad kas võistluskuulutuse kaudu bowlingusaalides või otse klubisid või mängijaid, kes on kutsutud osalema võistlustel.
- 4.2. Võistluskutsel peab olema märgitud võistluse klass, toimumise aeg, koht (saal), võistlustüüp, eelvõistluste ja finaali mänguviis, osavõtumaksu suurus, võistluste korraldaja, peakohtunik, auhinnad, viimase eelvõistlusvooru toimumise aeg ning übermängimise võimaluse kui see on võimalik.

### 5. Peakohtunik

- 5.1. Igal võistlusel peab olema peakohtunik.
- 5.2. Peakohtunik on kohustatud :
  - a) kontrollima, et järgitakse võistlusreegleid ja vajaduse korral sekkuma vigade parandamiseks ning karistuste määramiseks.
  - b) rahvusvahelistel võistlustel kontrollima, et võistlus toimub World Bowling võistlusreeglite kohaselt
  - c) kontrollima, et peetakse kinni etteantud rajahoolduse tingimustest.
- 5.3. Peakohtunikul on õigus määrata karistusi vastavalt punktidele 22.

### 6. Osavõtumaks

- 6.1. Osavõtumaks tuleb maksta vastavalt võistluseks kinnitatud relemendile, kuid peab olema tasutud enne võistlemise (võistlusvooru) algust. Võistluseks registreerumine eeldab, et maks sooritatakse kui registreerumist ei võeta tagasi vähemalt 24 tundi enne võistlusvooru algust. Võistlejat ei lubata rajale enne osavõtumaksu tasumist koos sellest tulenevate tagajärgedega (hilinenud mängija).

### 7. Võistlusriietus

- 7.1. Võistlusriietus peab olema korrektne. Peakohtunikul on õigus ebakorrektses riietuses võistlejat võistlemiseks mitte lubada.
- 7.2. Kingade tallad peavad olema puhtad rajale tulles ja nad peavad olema materjalist, mis ei riku rada ega muuda selle normaalset seisukorda.
- 7.3. Võistluse korraldajal on õigus nõuda finalistidelt spetsiaalselt selleks puhuks valmistatud särkide kandmist TV-s või muus meedias edastatavate ülekannete ajal. Sel juhul peab korraldaja riie EVML-iga eelnevalt kooskõlastama ja vastav märge peab sisalduma võistluskutses/kuulutuses.

### 8. Hilinenud mängija

- 8.1. Hilinenud mängija võib alustada võistlust alates sellest ruudust, mida mängitakse temale määratud rajal või rajapaaril ja tal lähevad kirja vaid heidetud ruudud. Eelnevatesse, juba mängitud ruutudesse märgitakse tulemuseks 0 punkti.
- 8.2. Hilinenud võistlejale võib lubada võistelda hiljem, kui sobiv võistlusaeg on vaba ja kui võistluse normaalne kulg seetõttu ei takerdu.

## 9. Mänguviis

- 9.1. Võistlusi võib korraldada määratud sarjade arvuga võistlustena ja teha seda ühel või mitmel rajapaaril. Eelvõistlustel võib rajal mängida üksinda. Finaalides või vahevoorudes tuleb ärajäänud võistleja asemele kasutada täitemängijat, kelle tulemus ei lähe lõpptulemuses arvesse.
- 9.2. Kaks või rohkem mängijat võib mängida samaaegselt samal rajal või rajapaaril. Kui kaks või enam mängijat mängivad samal rajal, peab igaüks neist sooritama etteantud järjestuses samasse ruutu reeglipärased heited.
- 9.3. Mängijal on eelvoorudes (kvalifikatsioonvoorudes) õigus soojenduseks vähemalt 5 minutit mängija kohta, soojendusaeg vahevoorudes ja finaalides reguleeritakse korraldaja poolt.
- 9.4. Võistluste korraldajal on õigus piirata vahetult enne võistluste algust harjutamist samas saalis.
- 9.5. Võistluste korraldajal on õigus määrata pikemaid harjutusaegu.

### 9.6. Mänguviisid :

#### **Euroopa mänguviis**

Mängija (või võistkond) mängib kogu sarja ühel rajal. Rajal võib mängida samaaegselt 1 või enam mängijat. Rajavahetuse reguleerib reglement või võistluse peakohtunik (juhul kui reglement seda ei reguleeri).

#### **Ameerika mänguviis**

Mängija (või võistkond) mängib sarja, kasutades selleks kahte kõrvuti asetsevat rada ehk rajapaari. Rajapaaril võib mängida samaaegselt 2 või enam mängijat. Rajavahetuse reguleerib reglement või võistluse peakohtunik (juhul kui reglement seda ei reguleeri).

#### **Matš**

Kaks mängijat (või võistkonda) mängivad samal rajapaaril. Parema asetusega mängija valib alustaja. Alustaja mängib ühe ruudu vasakpoolisel rajal. Teine mängija alustab parempoolisel rajal ning mängib kaks ruutu - esimese parempoolisel ja teise vasakpoolisel rajal. Vasakpoolisel alustanu jätkab mängimist sama süsteemi järgi. Kui mängitakse 2 või enam sarja, siis mängitakse teine sari vastupidises järjekorras.

#### **Round-robin ( igaüks igaühe vastu )**

Kõik mängijad (võistkonnad) mängivad üksteise vastu tavaliselt ühe sarja vastavalt etteantud järjestusele, kus on ära määratud ka alustaja. Kui alustajat pole ette antud, siis valib parema asetusega mängija alustaja. Omavahelise mängu võidu eest saab võitja boonuspunkte, viigi korral boonuspunktid poolitatakse. Soovituslikult on võiduboonus 30 punkti.

#### **Stepladder**

Finaali pääsenud mängijad mängivad omavahel üks või rohkem sarja tavaliselt matš-mänguviisis. Kaotaja langeb välja, võitja jätkab.

#### **Baker ( võistkondlik )**

Baker-mänguviisis mängitavas võistkondlikus võistluses mängib võistkonna iga liige kordamööda samasse sarja ühe ruudu, kuni sarja lõpuni.

## 10. Tehnikavead

- 10.1. Kui radade tehnikasse ilmub võistluste ajal viga, mida ei saa kõrvaldada kohe, peab võistluste peakohtunik otsustama, kas võistlejad võivad võistelda edasi teisel rajal. Kui võistlejad on sunnitud mängima radadel, mis ei olnud võistlemiseks algselt mõeldud (võistlusradade kõrvalrajad), on neil õigus 2 harjutusheitele rajal või rajapaari kummalgi rajal.
- 10.2. Kui kogu võistlus tuleb katkestada ja jätkata hiljem, siis jätkatakse samast seisust, kuhu võistlus pooleli jäi.
- 10.3. Kui kurikas puruneb või muutub muul viisil kasutamiskõlbmatuks mängu ajal, siis peab selle asendama koheselt teise kurikaga, mis peab olema võimalikult samalaadne kasutatavate kurikatega sellel rajal. Iga sellelaadne juhtum (kurika samalaadsus) tuleb eraldi kontrollida. Kurika purunemine ei mõjuta võistleja tulemust. Mahaheidetud kurikate arv loetakse üle, mille järel vahetatakse purunenud kurikas uue vastu.

## 11. Käitumine rajal

- 11.1. Alkoholi ja muus joores võistlemine on keelatud. Reegli eiramine toob kaasa võistleja eemaldamise mängublokilt.
- 11.2. Mängubloki ajal (ka sarjade vahel) on võistlejatele suitsetamine ja tubakatoode tarbimine keelatud. Juhul kui võistleja suitsetab sarja kestel, märgitakse jooksva sarja tulemuseks "0". Juhul kui võistleja suitsetab sarjade vahel, märgitakse järgneva sarja tulemuseks "0".

- 11.3. Veere- ega hoovõturadadele ei tohi teha mingeid märke, samuti ei tohi sinna ega kingade alla panna aineid, mis võivad rikkuda radasid või muuta nende normaalset seisukorda. Selliste ainete viimine mängutsooni on rangelt keelatud.
- 11.4. Mängija võib võistluse katkestada, teatades sellest peakohtunikule. Kui mängija katkestab vigastuse või mõnel muul mõjuval põhjusel, märgitakse talle kirja tulemuseks lõpuni mängitud täissarjade punktisumma (keskmise määramisel kasutatakse täissarjade arvu).
- 11.5. Mängija peab olema valmis igaks vooruks ja ta ei tohi viivitada oma heitesooritusel, kui kõrvalolevad rajapaarid (nii vasak kui ka parem) on vabad. Kui mängija teeb seda, siis loetakse ta nõ. aeglaseks mängijaks (*slow bowling*) ja selline korduv tegevus võib viia karistusteni. Erilist tähelepanu peab kohtunik pöörama mängija(te)le, kes jääb kiireimast rajast maha 4 või enama ruudu võrra.
- 11.6. Palli pinna omadusi on keelatud muuta (lihvimine, poleerimine, vedelikuga puhastamine) sarja jooksul. Kui palli külge nakkub ebanormaalset mustust tehnikavea tõttu, võib peakohtunik lubada palli puhastamist selleks ette nähtud ainetega. Palli pinnale ei tohi asetada ega kinnitada võõraid aineid ( näiteks märkekleepse jms. ).
- 11.7. Palli omaduste muutmine WTBA poolt aktsepteeritud vahenditega ([www.worldbowling.org](http://www.worldbowling.org)) on lubatud sarjade vahel, kui puhastamine või poleerimine ei toimu mängutsoonis ning see protseduur ei tekita viivitust võistluses. Palli omaduste muutmine muude kui eelnimetatud vahenditega on lubatud väljaspool võistlustsooni soojendusvisete jooksul ja võistlusvälisel ajal. Palli omaduste muutmine ilma kohtuniku loata sarja kestel toob kaasa "0"-tulemuse jooksva sarja eest.

## 12. Arvesseminev heitesooritus

- 12.1. Sooritus loetakse heiteks, kui pall vabaneb mängija käest ja ületab hoovõtu raja lõppjoone. Iga mängija poolt sooritatud heidet arvestatakse, kui seda ei ole vaja heita uuesti punkti 12.5 kohaselt.
- 12.2. Mängija peab mängima iga ruudu lõpuni.
- 12.3. Heide peab olema sooritatud ainult käe (käte) abil v.a. erivajadustega sportlased
- 12.4. Heitesoorituseks ei tohi pallil kasutada liikuvaid ega eemalduvaid mehaanilisi abivahendeid,
- 12.5. Heitesooritusel tohib kasutada käe osana tõlgendatavaid statsionaarseid abivahendeid, kui käsi või osa sellest on amputeeritud.
- 12.6. Iga mängija vastutab ise kurikate õige paigutuse eest enne heidet. Peakohtuniku kaudu võib ta nõuda, et iga valesti asetatud kurikas asetatakse õigesti enne kui ta sooritab heite. Muudel juhtumitel loetakse kurikate õige paigutuse heaks kiidetuks mängija poolt. Puuduvat või rajal lebatvat kurikat ei loeta õigesti asetatuks.
- 12.7. Kurikad, mis sooritatud heite tagajärjel on maha aetud ja on jäänud lebama rajale või raja servadele, loetakse mahaaetuks ja need tuleb eemaldada enne järgmise heite sooritamist. Kui mängija siiski sooritab heite rajale, kui rajal või rennis on kurikaid lebamas, annulleritakse heide ja heide tuleb sooritada uuesti.
- 12.8. Kui heitesooritus jääb mingil põhjusel (reeglite erinev tõlgendamine või heite kohta tehtud protest – üleastumine jms.) ebaselgeks ja otsust ei ole võimalik teha kohe, peab mängija sooritama lisaheite või ruudu
  - 12.8.1 Kui ebaselgus puudutab esimest heidet või kümnenda ruudu teist heidet (esimene heide – strike)
    - a) Kui ebaselgus puudutab üleastumist, siis mängija mängib ruudu lõpuni ja teeb lisaheite täislauda.
    - b) ebaselgus puudutab mahaaetud kurikaid, siis mängija mängib ruudu lõpuni ja teeb lisaheite nende kurikate pihta, mis oleksid olnud vaidlusalusel juhul püsti.
    - c) Kui ebaselgus puudutab annulleeritud heidet, siis mängija mängib ruudu lõpuni ja teeb lisaruudu (s.t. nii esimene kui teine heide).
  - 12.8.2 Kui ebaselgus puudutab teist heidet või kümnenda ruudu kolmandat heidet, siis lisaheidet ei ole vaja, v.a. annulleeritud heite puhul. Sel juhul tehakse lisaheide neisse kurikatesse, mis jäid püsti siis, kui vaidlustatud heide sooritati. Selle ruudu, kuhu lisaheide sooritati, mõlemad tulemused märgitakse tabelisse ja otsus jäetakse peakohtuniku otsustamiseks. Reeglina tuleb vaidlusalused juhtumid siiski lahendada koheselt.

## 13. Reeglitepärast mahaaetud kurikad

- 13.1. Kurikad, mis loetakse reeglipärast mahaetuks:
  - 13.1.1. palli või teise kurika poolt viskesoorituse tagajärjel mahaaetud kurikad.
  - 13.1.2. kurikad, mis aetakse maha külge seinast või tagumisest pörkelatist pörganud kurika(te) poolt.
  - 13.1.3. kurikad, mis aetakse maha teise kurika poolt seni kui kurikate tõstmise masin pole kurikaid teiseks

- viskeks üles tõstnud.
- 13.1.4. kurikad, mis toetuvad vastu külgeina või tagumist põrkelatti
  - 13.2. Kui vahetult peale viskesooritust avastatakse, et esimesel või teisel heitel asetatud kurikad olid asetatud ebakorrektselt, läheb vise arvesse ja kurikad loetakse reeglitepäraselt mahaetuks.
  - 13.3. Kurikad, mis on heite tagajärjel liikunud, jäetakse oma kohale ja nende paigutus ei kuulu korrigeerimisele
  - 13.4. Purunenud või vigastatud kurikas tuleb esimesel võimalusel asendada võimalikult sarnases olukorras kurikaga.

#### **14. Reeglitevastaselt mahaetud kurikad**

- 14.1 Heide loetakse sooritatuks, kuid mahaetud kurikaid ei loeta punktideks, kui :
  - 14.1.1. pall lahkub rajalt enne kurikateni jõudmist
  - 14.1.2. pall põrkab tagaseinast või selle tagaosast tagasi rajale
  - 14.1.3. kurikas puudutab allaliikuvat kurikate tõstmise masinat
  - 14.1.4. kurikas on maha aetud teiseks viskeks juba üles tõstetud kurikate hulgast
  - 14.1.5. soorituse ajal toimub üleastumine.
  - 14.1.6. heide sooritatakse ajal, mil esimese viske tagajärjel mahaetud kurikad on alles rajal või rennis ja pall puudutab kurikaid enne rajalt lahkumist.
- 14.2. Kui mängija saab õiguse lisaheitele ruudus, asetatakse kurikad kohale, kus nad algselt pidid seisma (kurikapesal)
- 14.3. kurikad, mis on liikunud ära kurikate alalt, kuid põrkavad sinna või rajale tagasi, jäädes püsti, loetakse püsti jäänud kurikateks.

#### **15. Annulleeritud heide**

- 15.1. Heidet ei loeta sooritatuks ja kurikad tuleb asetada uuesti paigale ning lubada mängijale sooritada uus heide, kui :
  - 15.1.1. Sooritatud heite ajal või kohe selle järel (enne järgmist heidet samal rajal) märgatakse, et üks või mitu kurikat puudusid kurikate alalt.
  - 15.1.2. Mängija või võistkondade esimesed mängijad mängivad valel rajal ja seda märgatakse enne järgmise mängija heidet, siis heide annulleeritakse ja mängija(d) sooritavad heite õigel rajal (radadel).

Kui rohkem kui üks võistkonna mängijatest mängib valel rajal, mängitakse sari lõpuni ilma muudatusteta ning järgmist sarja alustatakse plaanikohaselt rajalt.
  - 15.1.3. Teine mängija, pealtvaataja või muu liikuv objekt segas mängijat füüsiliselt heite ajal enne selle lõplikku sooritamist. Sellisel juhul peab mängija kas nõustuma heite tulemusega või nõudma kohtunikult koheselt heite annulleerimist ja sellega kaasnevat uut heidet.
  - 15.1.4. Kurikas või kurikad aetakse maha enne palli jõudmist kurikateni.
  - 15.1.5. Pall puutub peale heidet kokku välise füüsilise takistusega enne kurikateni jõudmist.

#### **16. Üleastumine.**

- 16.1. Heitesooritus loetakse üleastutuks, kui mängija mingi kehaosa ületab heitejoone ja puudutab raja pinda või muud punkti teisel pool rajajoont.
- 16.2. Heide loetakse mittelõpetatuks seni, kuni mängija on hoovõturajal.
- 16.3. Kui mängija tahtlikult või kasusaamise eesmärgil astub heite üle, annulleeritakse heite tulemus selles ruudus märkides tulemuseks "0". See tegu viib samuti muudele karistustele, mis on loetletud eraldi punktis 22.
- 16.4. Üleastumine loetakse võistlussoorituseks, kuid mahaetud kurikaid ei loeta tulemuseks. Kui üleastumine toimub mängija ruudu esimese heite ajal, siis pannakse üles algseis (täislaud), kui üleastumine toimus teise heite ajal, loetakse selle ruudu tulemuseks vaid esimese heite soorituse tulemus.
- 16.5. Sooritus loetakse üleastutuks, kui seda märkab üks või mitu samal rajal või rajapaaril mängivatest mängijatest või rajakohtunik või muu võistlustega otseselt seotud ametiisik, kuid automaat seda ei fikseeri või üleastumist jälgiv ametnik seda hooletusest ei märka.
- 16.6. Automaatse üleastumise fikseerimine loetakse üleastumiseks ja selle vastu ei saa esitada protesti, kui ei suudeta tõestada, et üleastumise fikseerimise seade ei tööta õigesti või kui pole muud selget tõendit selle kohta, et mängija ei sooritanud üleastumist.

#### **17. Aeglane mäng (Slow Bowling)**

- 17.1. Mängija peab olema valmis igaks vooruks ja ta ei tohi viivitada oma heitesooritusel, kui kõrvalolevad rajapaarid (nii vasak kui ka parem) on vabad. Kui mängija teeb seda, siis loetakse ta nõ. aeglaseks mängijaks (*slow bowling*) ja selline korduv tegevus võib viia karistusteni. Erilist tähelepanu peab kohtunik pöörama mängija(te)le, kes jääb kiireimast rajast maha 4 või enama ruudu võrra.
- 17.2. Kui punktis 17.1 sätestatud ei järgita, loetakse see "aeglaseks mänguks" ja karistatakse alljärgnevalt:
1. kord: hoiatus (valge kaart, ei ole karistus)
  2. kord: hoiatus (kollane kaart, ei ole karistus)
  3. kord ja järgnevad korrad: (punane kaart, karistus - null tulemus mängitavasse ruutu)
- Nimetatud hoiatused ja karistused kehtivad ühe mängubloki (nt 6-sarjaline eelvoor) jooksul.

### 18. Võistlustabeli pidamine.

- 18.1. Üks sari koosneb tabeli kümnest ruudust. Üheksas esimeses ruudus saab iga mängija kaks heidet, v.a. kui esimene heide ajab maha kõik kurikad. Viimast (kümnendat) ruutu heidetakse 3 korda, kui esimene heide ajab maha kõik kurikad või kui teine heide ajab maha esimesest heitest üles jäänud kurikad.
- 18.2. Ametlikku võistlustabelisse ei tohi teha asjakohatud märkeid.
- 18.3. Mängija on saavutanud STRIKE, kui ta on reeglipäraselt maha heitnud kõik 10 kurikat esimese heitega. Tabelisse märgitakse rist (X) sinna ruutu, kus see sooritati, vasakpoolsesse ülemisse lahtrisse. Ruudu punktid loetakse alles pärast seda, kui mängija on sooritanud 2 heidet pärast STRIKE. Nende kahe heite poolt maha aetud kurikad loetakse juurde STRIKE poolt saavutatud 10 punktile.
- 18.4. Mängija on saavutanud SPARE, kui ta on kahe reeglipärase heitega maha heitnud kõik 10 kurikat. SPARE märgitakse võistlustabelisse kaldkriipsuga (/) ruudu paremasse ülemisse lahtrisse. Enne seda tuleb märkida vasakpoolsesse ülemisse lahtrisse esimese heitega maha heidetud kurikate arv. Ruudu punktid märgitakse tabelisse alles pärast järgmise ruudu esimest heidet, mille tulemus liidetakse SPARE-i poolt saavutatud 10-le punktile. Kui SPARE saavutatakse kümnendasse ruutu, siis tehakse veel kolmas heide.
- 18.5. Kui mängija ei suuda kahe heitega maha ajada kõiki kümnet kurikat, siis ta on teinud VEA (OPEN FRAME), eeldusel, et esimese heite järel püsti olevate kurikate vahel pole AUKU. Esimese heitega saavutatud kurikate arv märgitakse vasakusse ülemisse lahtrisse ja teise heitega saavutatud kurikate arv paremasse lahtrisse. Kui mängija ei suutnud teisel heitel maha ajada ühtegi kurikat, siis märgitakse võistlustabelisse kriips (-) ülemisse paremasse lahtrisse. Ruudu punktid märgitakse kohe pärast teise heite sooritamist.
- 18.6. AUGUKS (SPLIT) kutsutakse kurikate asendit, kui juhtkurikas (nr.1) on maha aetud ja
- a) vähemalt üks kurikas on maha aetud kahe või rohkemate kurikate vahelt (näit. 7-9 või 3-10)
  - b) vähemalt üks kurikas on maha aetud kahe või rohkemate kurikate eest (näit. 5-6).
- AUK märgitakse tabelisse ringina ( O ) sellesse ruutu, kus see juhtus vasakusse ülemisse lahtrisse. Esimese heite poolt maha aetud kurikad kirjutatakse ringi ( O ) sisse enne teise heite sooritamist. Kui mängija saavutab SPARE, märgitakse paremasse lahtrisse kaldkriips ( / ), kui ta seda ei saavuta, siis märgitakse parempoolsesse lahtrisse teisel heitel saavutatud kurikate arv, v.a. juhul kui ei suudeta maha ajada ühtegi kurikat ja lahtrisse märgitakse kriips ( - ).
- Punktid igasse ruutu, millesse ei saavutata SPARE-i, loetakse kohe pärast teise heite sooritamist. SPARE-i puhul märgitakse punktid pärast järgmise ruudu esimese heite sooritamist.
- 18.7. Üleastunud heide märgitakse tähega ( F ) (foul) sellesse ruutu, kus see toimus ja selle heitega maha aetud kurikaid ei loeta tulemusse.
- 18.8. „Automaatne tabelipidaja” peab näitama võistluste ajal ainult võistlustulemusi, võistluse kulgu aeglustavad animatsioonid tuleb välja lülitada. „Automaatse tabelipidaja” vigade korral (tegelikkusest erinev kurikate arv) tuleb sellest teavitada koheselt peakohtunikku või tema poolt volitatud isikut, kes teeb tabelisse paranduse koheselt, enne järgmise heite sooritamist.

### 19. Võistluste võitmine.

- 19.1 Võistluse võidab mängija või võistkond, kes saavutab enim punkte.
- 19.1.1 Võrdsete punktide korral on võitja mängija või võistkond, kes on saavutanud parema viimase sarja tulemuse.
- 19.1.2. Selle võrdsuse korral arvestatakse eelviimase jne sarja tulemust.
- 19.2. Händikäp-iga (etteandega) võistluste puhul on võrdsete punktide korral võistluse võitja alati mängija või võistkond, kes saab vähem händikäp-i punkte. Kui see on sama, siis lähtutakse võitja

- määramisel punktist 19.1.
- 19.2.1 Ühe individuaalse sarja maksimumtulemuseks saab olla 300 punkti, seda ka händikäpiga ja muudes eriformaatides võistlustel (näit no-tap), sõltumata visatud tulemusele lisanduvatest händikäpi punktidest.
- 19.3. Finaalis järgitakse võrdsete punktide puhul järgmisi reegleid:
- 19.3.1. Kui finaali moodustab mitme erineva võistluse osadest, siis paremus määratakse eri osades punktide 19.1 ja 19.2 alusel;
- 19.3.2. Kui võistlus lõpeb round-robin-vooriga või sellele järgnevate kohafinaalidega, määratakse round-robin-voori järjestus järgmiselt :
- Samade punktide puhul on eespool see, kelle puhas (boonusteta) punktisumma round-robin-voorust on parem;
  - Kui puhas tulemus on sama, siis eespool on omavahelise mängu võitja;
  - Kui omavaheline matš on jäänud viiki, siis on eespool see, kellel on round-robin-voorus rohkem võite;
  - Kui ka võitude arv on sama, siis on eespool see, kellel on round-robin-voorus väiksem parima ja halvima sarja vahe;
  - Kui ka parima ja halvima sarja vahe on sama, määrab paremusjärjestuse parim sari round-robin-voorust.
- 19.3.3. Kui kohamängudes jõutakse selle lõpul viigini, mängitakse ümber 9. ja 10. ruut kuni võitja selgumiseni. Alustaja selgitab loos. Kui mängitakse rajapaaril, siis alustatakse ümberviskeid rajalt, millel mängija sarja lõpetas. 9. ja 10. ruudu ümbermängimine tähendab, et võistlejad mängivad uue mängu, millest mängitakse ainult 2 viimast ruutu.
- 19.3.4. Võistkondliku võistluse puhul sooritavad kõik mängijad viske täislauda.
- 19.4. Kui võistluse võistlusjuhendis on antud mingi muu viis samade punktide korral lahenduse leidmiseks, võib juhinduda ka sellest.
- 19.5. Rahvusvaheliste võistluste paremusjärjestuse määramisel tuleb juhinduda World Bowling reeglitest.

## 20. Protestid.

- 20.1. Võistluse või kaasvõistlejate vastu esitatud protestid (võistlusreeglite rikkumised, ebaõiged võistlustulemused) peab tegema suuliselt võistluste peakohtunikule võimalikult kohe pärast juhtunut ja hiljemalt 1 tunni jooksul pärast võistlusvoori lõppu samal päeval. Sama protest tuleb esitada kirjalikult 24 tunni jooksul pärast juhtunut või hiljemalt enne autasustamist, olenevalt kumb tähtaeg saabub varem. Kui peakohtunik on ise märganud juhtunut, võib ta vabastada kirjaliku protesti esitamisest, kuid ta peab tegutsema punkti 20.2 kohaselt.
- 20.2. Peakohtunik peab protesti lahendamata viivitusega kirjaliku otsusega ning andma otsuse kätte (või vähemalt teavitama põhisüst) protesti esitajale ja teavitama protestist ning selle suhtes vastuvõetud otsusest EVML'i bowlingusektsiooni juhatust (vt ka p 22). Otsusele võib esitada kirjaliku apellatsiooni EVML-i sektsiooni juhatusele 7 päeva jooksul sellest teada saamisest, kes peab selle lahendama omakorda 7 päeva jooksul apellatsiooni saamisest. Suulise protesti puhul ning selle rahuldamisel ei ole eelnimetatud protseduur vajalik.

## 21. Karistused

- 21.1. Registreeritud mängijale või klubile, kes ei järgi EVML'i võistlus- või muid reegleid või kes toimib EVML'i eesmärke solvaval moel, võib karistusi määrata käesolevas punktis sätestatud korras (*slow bowling*'u osas vt p.17).
- 21.2. **Peakohtunik** võib määrata karistusi ja vajadusel kõrvaldada võistleja, kes käitub sobimatult, kärarikkalt või muul moel heade tavade vastaselt, võistlustelt. Peakohtunik võib kahel esimesel rikkumisel võistlejat hoiatada (vastavalt valge ja kollane kaart, ei ole karistused), kolmandal korral määratakse karistus (punane kaart). Karistusteks võivad olla ruudu tulemuse annulleerimine, võistlustelt kõrvaldamine ja/või võistlustulemuse annulleerimine. Eriti olulise rikkumise korral võib määrata kohe ükskõik millise eelpool toodud karistuse. Peakohtunik peab kohe kõrvaldama võistleja, kes püüab ebaausate võtetega parandada oma tulemust. Kõikidest sellistest rikkumistest tuleb koheselt kirjalikult teatada EVML'i bowlingu sektsiooni juhatust. Tahtliku üleastumise korral kasusaamise eesmärgil ei ole mängijal õigust samas ruudus teiseks viskeks. See ei pruugi kaasa tuua tema kõrvaldamist võistlustelt.

- Võistlustelt kõrvaldatud mängija näidatakse ära võistlejate osavõtu arvus.  
Peakohtunik võib sekkuda pealtvaatajate häirivasse tegevusse.
- 21.3 Palli omaduste reeglitevastasel muutmisel kõimasoleva sarja tulemus annulleeritakse. Sarjadevahelisel ajal reeglitevastasel palliomaduste muutmisel on karistuseks järgneva sarja tulemuse annulleerimine
- 21.4. **Klubi** võib jagada karistusi oma sisemiste reeglite kohaselt. Soovi kohaselt võib klubi esitada võistleja karistamiseks EVML'ile ( ajutine võistluskeeld ).
- 21.5. **EVML bowlingu sektsiooni juhatus** võib määrata karistusi klubidele ja registreeritud mängijatele temale esitatud apellatsioonide ja käesolevate võistlusmääruste raames. Võistluskeeldude määramine on EVML bowlingu sektsiooni juhatuse ainupädevuses. Võistluskeeldu puudutavad karistused tuleb EVML'is fikseerida.
- 21.6. Dopingujuhtumitel määratakse karistus järgnevate reeglite alusel:  
- Ajutine võistluskeeld - reeglina esimesel korral üks aasta.  
- Korduva dopingukasutamise korral - eluaegne võistluskeeld  
Dopingainete määramisel lähtutakse EOK nimekirjast.
- 21.7. Mängija või võistkonda kuuluv liige (treener, klubi juhatuse liikmed) ei tohi ise või oma esindaja kaudu sõlmida kihlvedu oma võistlustulemuse peale. Rikkumise puhul määratakse karistuseks reeglina kaheaastase võistlus- ja korralduskeeld.
- 21.8. Klubile, võistkonnale või mängijale, kes eelnevalt lepib kokku võistluse tulemuse, määratakse reeglina kaheaastane võistlus- ja korraldamisõiguse keeld. Kokkuleppest peab olema kindlad tõendid.
- 21.9. Igasugused tagasikutsumised otsustab EVML'i bowlingu sektsiooni juhatus.
- 21.10. Klubid peavad kontrollima, et karistusmeetmeid järgitakse ja teavitama sellest EVML'i bowlingu sektsiooni juhatust.

## **22. Esindamisõigus.**

- 22.1. EVML'i registreeritud mängija, kes vahetab klubi, üleminek ühest klubist teise vormistatakse EVML'i juhatuse poolt kehtestatud korras.
- 22.2. EVML'i registreeritud mängija ei pea kuuluma elukohajärgsesse klubisse. Klubi peab olema registreeritud tegevuskohajärgselt.

## **23. Muud reeglid**

Kõikidel käesolevates määrustes käsitlemata juhtudel ning Eestis toimuvatel rahvusvahelistel võistlustel lähtutakse World Bowling reeglitest.

## **24. Muudatused.**

EVML'il bowlingusektsiooni juhatusel on õigus teha muudatusi nendesse reeglitesse, kui see osutub vajalikuks

---

Võistlusmäärused on kinnitatud EVML bowlingu sektsiooni juhatuse otsusega 15. augustil 2024.a.