

BOLICHE

Las Reglas Oficiales de Deportes de Olimpiadas Especiales regirán todas las competiciones de Boliche de Olimpiadas Especiales. Como un Programa Deportivo internacional, Olimpiadas Especiales ha creado estas reglas con base en las Reglas de la Federation Internationale des Quilleurs (FIQ) (así como la Asociación Mundial Tenpin de Boliche WTBA) para competiciones de boliche. Las Reglas de ABC, WIBC o YABA deben usarse cuando estén en conflicto con las Reglas Oficiales de Deportes de Olimpiadas Especiales. En tales casos, las Reglas Oficiales de Deportes de Olimpiadas Especiales deberán aplicarse. WIBC, ABC y YABA se volverán USBC efectivo el 1 de Enero, 2005.

SECCIÓN A – EVENTOS OFICIALES

1. Individuales
 - a. Individual
 - b. Boliche con Rampa sin asistencia
 - c. Boliche con Rampa con asistencia
2. Dobles
 - a. Masculino
 - b. Femenino
 - c. Mixto
 - d. Deportes Unificados Masculino
 - e. Deportes Unificados Femenino
 - f. Deportes Unificado Mixto
3. Boliche en Equipo
 - a. Masculino
 - b. Femenino
 - c. Mixto
 - d. Deportes Unificados Masculino
 - e. Deportes Unificados Femenino
 - f. Deportes Unificados Mixto

Los siguientes eventos proporcionan competición significativa para atletas con bajo nivel de habilidad:

4. Boliche al Blanco
5. Ronda de Boliche

SECCIÓN B – REGLAS DE COMPETICIÓN

1. Modificaciones
 - a. Las rampas de boliche y otros equipos de asistencia pueden usarse con la aprobación del Comité de Competición de Boliche de Olimpiadas Especiales.
 - b. Los atletas que usen rampas pueden ser ubicados en series separadas de otros jugadores sólo para competiciones individuales.

Dentro de la serie de boliche con rampa, deberá haber dos clasificaciones en las que el atleta podrá participar:

 - 1) Boliche con Rampa sin Asistencia
 - a) Reglas
 - i. El atleta coloca la rampa en posición sin asistencia.
 - ii. El atleta ubica el bolo en la rampa con asistencia y lo empuja para abajo en la rampa hacia el blanco.
 - b) A un jugador le será permitido jugar hasta tres rondas consecutivamente.
 - 2) Boliche con Rampa con Asistencia
 - a) Reglas
 - i. El asistente puede colocar la rampa hacia los pines, pero todo el tiempo debe tener su espalda hacia los pines y asistir con base en instrucciones (ya sea indicaciones verbales o físicas) del atleta.
 - ii. Si un atleta no puede dar direcciones como se indicó arriba, es mejor que participen en eventos del Programa de Entrenamiento de Actividades Motoras (MATP).
 - b) A un jugador le será permitido jugar hasta tres rondas consecutivamente.

2. Reglas Generales
 - a. El puntaje sin ventaja de registro para determinar las series por habilidad estará basado en la siguiente secuencia:
Los jugadores con promedio ABC, WIBC o YABA establecido usarán el promedio más alto del libro más reciente. Los jugadores con más de 15 juegos en una liga establecida y ningún promedio en libro, usarán el promedio de la liga. Los jugadores sin promedio de libro o liga, usarán un promedio de 15 juegos en práctica u otro juego no de liga.
 - b. En eventos de dobles y de equipo, ventajas individuales se agregan juntas para determinar la ventaja total para el equipo. Los jugadores que no inician ni completan 3 rondas no reciben ventaja y un puntaje de 0 para el puntaje del evento. Los jugadores que completan por lo menos tres rondas y no pueden continuar recibirán 1/10 de su ventaja por ronda restante, y su ventaja completa para el puntaje del evento.
 - c. En juego de liga, la diferencia del promedio del jugador restada de 200 puede usarse para determinar la ventaja del atleta o equipo (200 menos ventaja del jugador = ventaja por juego).
 - d. Para juego a nivel de torneo, los directores del torneo pueden elegir hacer el torneo un torneo "sin ventaja" o un torneo "con ventaja." En cualquier caso, se deben seguir normas uniformes bajo regulaciones FIQ.

3. Reglas Generales – Eventos de Deportes Unificados
 - a. Los dobles y equipos de Deportes Unificados consistirán de igual número de Atletas y Compañeros (1&1 ó 2&2).
 - b. El puntaje final para el equipo de Deportes Unificados deberá ser la suma de puntaje total de cada competidor (incluyendo ventaja).
 - c. Los jugadores en un equipo de Deportes Unificados puede ser asignado a jugar en cualquier orden.

4. Boliche al Blanco – Este evento proporciona competición significativa para atletas con bajo nivel de habilidad.
 - a. Equipo:
 1. Pines reglamentarios de boliche
 2. Bolo de boliche de dos libras
 3. Cinta adhesiva
 4. Alfombra
 - b. Instalación:
 - 1) Utilizando la cinta adhesiva, marcar las pistas de boliche del ancho reglamentario (1.06 metros ó 3'6").
 - 2) La distancia de la línea de falta a los pines de boliche es la mitad del largo de una pista reglamentaria de boliche (9.14 metros ó 30').
 - 3) Colocar la alfombra para que sirva de superficie de deslizamiento. Esta superficie debe ser colocada en las pistas y en el área de inicio.
 - c. Reglas y puntaje:
 - 1) Seguir las reglas establecidas por el Congreso Americano de Boliche (ABC). A pesar del largo modificado de la pista, a los jugadores aún se les requiere tirar detrás de la línea de falta. Cualquier infracción de esta línea deberá ser penalizada.
 - 2) Un lanzamiento será considerado nulo si el bolo cruza totalmente la cinta que define el ancho de la pista.
 - 3) Los atletas juegan cinco rondas utilizando el sistema regular de puntaje.

5. Ronda de Boliche – Este evento proporciona competición significativa para atletas con bajo nivel de habilidad.
 - a. Equipo:
 - 1) Pelota plástica de 30 cm (diámetro)
 - 2) Diez pines de boliche plásticos grandes
 - b. Instalación:
 - 1) Colocar los pines en la formación tradicional, triángulo de diez pines.
 - 2) Colocar el pin líder a cinco metros (16' 5") de la línea de ruedo.
 - 3) Marcar una línea de falta de un metro (3'31/2") de largo con cinta adhesiva o tiza.

- c. Reglas:
 - 1) El atleta juega dos rondas y tiene dos lanzamientos por ronda para derribar el mayor número de pines.
 - 2) Los pines derribados serán sacados entre el primer y segundo lanzamiento. Todos los pines son colocados de nuevo para cada nueva ronda.
 - 3) El atleta podrá sentarse o pararse mientras hace rodar la pelota y debe de estar detrás de la línea de falta al soltar la pelota.
 - 4) El atleta puede usar una o dos manos para hacer rodar la pelota.
- d. Puntaje:
 - 1) El puntaje del atleta será igual al número de pines derribados en dos rondas.
 - 2) El atleta recibe cinco puntos de bono cuando todos los pines son derribados por la pelota en el primer lanzamiento de una ronda, y dos puntos de bono cuando todos los pines restantes son derribados en el segundo lanzamiento de la ronda.