

Norges Bowlingforbund

www.bowling.no



Oppdatert etter lovhefte av 10. februar 2018

Håndbok for turneringsledere

Del B: Tilleggsstoff

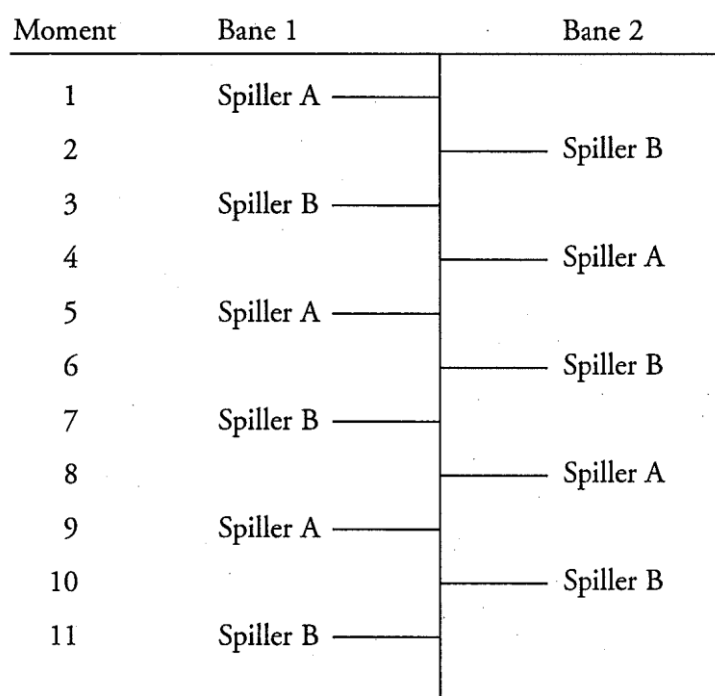
Ajournført pr 1. april 2018

Innholdsfortegnelse

INNHALDSFORTEGNELSE	1
DEL B1 – PRAKTISK GJENNOMFØRING	1
B1.2 SPILLESYSTEM VED STEGFINALE	2
<i>Eksempel på baneoppsett ved stegfinaler</i>	<i>3</i>
B1.3 SPILLESYSTEM VED AMERIKANSK SPILL 3-MANNSLAG	5
B1.4 BANEFORDELING VED PP-FINALER	6
B1.5 MERKEBEREGNING	9
B1.6 PROSESSEN I GJENNOMFØRING AV TURNERING	10
B1.7 MOMENTER SOM BØR VÆRE MED VED ÅPNINGEN AV EN PULJE	11
DEL B2 BANE OG KJEGLER	1
BANENS MÅL OG MERKER	1
KJEGLER, MÅL OG VEKT	2
DEL B3 KULER	1
INSTRUKSJON FOR VEIING AV KULE PÅ BALANSEVEKT	2
DEL B4	1
EKSEMPEL PÅ ENDRING AV BANEFORDELING PÅ GRUNN AV BANEFEIL	1
DEL B5 DOPING	1
HVA ER DOPING?	1
HVORFOR BRUKES DOPING?	1
DEL B6 PROVISORISK RUTE	1
DEL B7 SKJEMA	1

DEL B1 – PRAKTISK GJENNOMFØRING

B1.1 Spillesystem ved amerikansk spill individuelt



1	2	3	4	5
9	X	X	9	9
20	49	69	88	
(1)	(4-5)		(8-9)	

1	2	3	4	5	6
X	X	9	9	X	X
29	49	68	98		
(2-3)		(6-7)		(10-11)	

- Brukes ved finalespill, når man spiller med en spiller på hver bane.
- Bytte av banepar skjer ved avsluttet serie. Bonuslag i 10. rute skjer på samme bane.
- OBS: Stegfinale bør spilles på forskjellige banepar. Siste steg kan bestå av 1 eller 2 serier.

B1.2 Spillesystem ved stegfinale

Se retningslinjer i kapittel 4.37

OBS: Stegfinaler spilles med amerikansk spillsystem (2 banepar).

Spilleren som ligger best an kan velge hvem som skal starte med en rute på venstre bane. Spilleren som starter som nummer to spiller så en rute på høyre bane, og deretter en rute på venstre bane. Deretter spilles høyre/venstre hele tiden.

NB:

Ny spiller som kommer inn, har rett til to prøveruter på hver bane. Ved skifte av banepar har begge spillere krav på to prøveruter på hver bane.

Eksempel på 5 spillere:

Serie 1:	Spiller 4 – Resultat 200	spiller 5 190
Serie 2:	Spiller 3 – Resultat 190	spiller 4 nytt banepar 200
Serie 3:	Spiller 2 – Resultat 190	spiller 4 nytt banepar 200
Serie 4	Spiller 1 – Resultat 200	spiller 4 nytt banepar 190
ev. 2 serier	Resultat 190	180

Spiller 1 er vinner

Resultatliste: nr. 1 Spiller 1
nr. 2 Spiller 4
nr. 3 Spiller 2
nr. 4 Spiller 3
nr. 5 Spiller 5

Man kan spille stegfinale med bytting av banepar etter hvert steg, men det er ikke nødvendig-

OBS: Ved likt resultat skal det jf. § 4.37.7 spilles *ett kast* med fullt oppsett på samme bane som siste kast i ordinær serie. Den som får ned flest kjepler vinner. Ved fortsatt likhet etter første oppsett, gjentas prosedyren inntil en vinner kåret. For hvert nytt oppsett skal det byttes bane

Eksempel på baneoppsett ved stegfinaler

H5: <u>Petter Pettersen</u>	D4: <u>Lydia Lydersen</u>
H4: <u>Ole Olsen</u>	D3: <u>Solveig Solbakken</u>
H3: <u>Nils Nilsen</u>	D2: <u>Jensine Jensen</u>
H2: <u>Peder Pedersen</u>	D2: <u>Kari Nordmann</u>
H1: <u>Ola Nordmann</u>	

	BANE 3/4		BANE 5/6	
Kl. 13.30–13.45			H4: 231	H5: 237
Kl. 13.50–14.05	H3: 178	H5: 184	D3: 208	D4: 198
Kl. 14.10–14.25	D2: 180	D3: 167	H2: 199	H5: 201
Kl. 14.30	H1: 200	H5: 190	D1: 195	D2: 184
15.00	H1: <u>210</u>	H3: <u>195</u>	D1: <u>164</u>	D2: <u>181</u>
	<u>410</u>	<u>385</u>	<u>359</u>	<u>365</u>

Resultater

Herrer

- 1.: Ola Nordmann
- 2.: Petter Pettersen
- 3.: Peder Pedersen
- 4.: Nils Nilsen
- 5.: Ole Olsen

Damer

- 1.: Jensine Jensen
- 2.: Kari Nordmann
- 3.: Solveig Solbakken
- 4.: Lydia Lydersen

Eksempel på bancoppsett ved stegfinaler.

H5: _____

D4: _____

H4: _____

D3: _____

H3: _____

D2: _____

H2: _____

D1: _____

H1: _____

BANE 3/4

BANE 5/6

Kl. 13.30–13.45

H4: _____ H5: _____

Kl. 13.50–14.05

H3: _____ H5: _____ D3: _____ D4: _____

Kl. 14.10–14.25

D2: _____ D3: _____ H2: _____ H5: _____

Kl. 14.30

H1: _____ H5: _____ D1: _____ D2: _____

15.00

H1: _____ H5: _____ D1: _____ D2: _____

=====

Resultater

Herrer

Damer

1.: _____

1.: _____

2.: _____

2.: _____

3.: _____

3.: _____

4.: _____

4.: _____

5.: _____

B1.4 Banefordeling ved PP-finaler

- Fordeling av baner ved Match-play (Peterson Point – PP)
- Ingen skal spille 2 påfølgende serier med start på samme banepar
NB: Unntak hvis det er bare 4 spillere/lag!
- Startnummer for spiller/lag i finalen kan trekkes.

Kommentar:

- Startrekkefølge ved PP-finaler med to pr bane, avgjøres ved at høyest rangerte spiller/lag velger hvem som starter

Eksempler på oppsett med fra 4 til 18 spillere/lag:

Kommentar:

- Det er ikke noe i veien for å snu omgangene på hodet.

Banefordeling ved 4 lag/spillere

BANE		
	1 - 2	3 - 4
Omg.	Lag/spillers nr.	
1	1 - 2	3 - 4
2	3 - 1	4 - 2
3	2 - 3	1 - 4

Banefordeling ved 6 lag/spillere

BANE			
	1 - 2	3 - 4	5 - 6
Omg.	Lag/spillers nr.		
1	1 - 2	3 - 4	5 - 6
2	5 - 4	1 - 6	2 - 3
3	3 - 1	2 - 5	6 - 4
4	2 - 6	4 - 1	3 - 5
5	1 - 5	6 - 3	4 - 2

Banefordeling ved 8 lag/spillere

BANE				
	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8
Omg.	Lag/spillers nr.			
1	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8
2	6 - 8	5 - 7	2 - 4	1 - 3
3	5 - 4	1 - 8	7 - 3	2 - 6
4	3 - 6	7 - 2	1 - 5	8 - 4
5	7 - 1	4 - 6	3 - 8	5 - 2
6	2 - 3	8 - 5	4 - 1	6 - 7
7	4 - 7	6 - 1	8 - 2	3 - 5

	1	2	3	4
Omg.	Lag/spillers nr.			
1	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8
2	6 - 8	5 - 7	2 - 4	1 - 3
3	5 - 4	1 - 8	7 - 3	2 - 6
4	3 - 6	7 - 2	1 - 5	8 - 4
5	7 - 1	4 - 6	3 - 8	5 - 2
6	2 - 3	8 - 5	4 - 1	6 - 7
7	4 - 7	6 - 1	8 - 2	3 - 5

Eksempel på 2 spillere pr. bane

BANE

Banefordeling ved 10 lag/spillere

BANE					
	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8	9 - 10
Omg.	Lag/spillers nr.				
1	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8	9 - 10
2	7 - 3	1 - 6	2 - 9	5 - 10	8 - 4
3	4 - 5	9 - 8	10 - 1	3 - 2	6 - 7
4	9 - 1	5 - 3	4 - 7	8 - 6	10 - 2
5	10 - 7	6 - 2	8 - 3	4 - 1	5 - 9
6	5 - 8	4 - 10	7 - 2	6 - 9	1 - 3
7	6 - 4	7 - 9	1 - 5	10 - 3	2 - 8
8	3 - 9	8 - 1	6 - 10	2 - 4	7 - 5
9	8 - 10	2 - 5	9 - 4	1 - 7	3 - 6

Banefordeling ved 12 lag/spillere

BANE						
	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8	9 - 10	11 - 12
Omg.	Lag/spillers nr.					
1	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8	9 - 10	11 - 12
2	4 - 5	6 - 2	12 - 3	9 - 11	1 - 7	10 - 8
3	9 - 3	1 - 10	11 - 4	5 - 12	8 - 2	6 - 7
4	7 - 12	5 - 8	9 - 2	10 - 4	11 - 6	1 - 3
5	11 - 8	9 - 7	1 - 5	6 - 3	10 - 12	2 - 4
6	10 - 6	11 - 1	3 - 8	12 - 2	7 - 4	9 - 5
7	5 - 7	4 - 12	2 - 10	1 - 9	6 - 8	3 - 11
8	12 - 9	10 - 5	7 - 11	4 - 6	2 - 3	8 - 1
9	6 - 1	2 - 11	8 - 12	3 - 5	4 - 9	7 - 10
10	3 - 10	8 - 9	4 - 1	2 - 7	5 - 11	12 - 6
11	8 - 4	7 - 3	6 - 9	11 - 10	12 - 1	5 - 2

Banefordeling ved 14 lag/spillere

BANE							
	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8	9 - 10	11 - 12	13 - 14
Omg.	Lag/spillers nr.						
1	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8	9 - 10	11 - 12	13 - 14
2	8 - 5	7 - 10	2 - 11	3 - 1	14 - 4	6 - 13	9 - 12
3	7 - 6	8 - 9	1 - 12	4 - 2	13 - 3	5 - 14	11 - 10
4	12 - 4	13 - 2	14 - 7	9 - 6	8 - 11	10 - 1	3 - 5
5	2 - 9	1 - 14	8 - 13	10 - 5	12 - 7	3 - 11	4 - 6
6	13 - 10	5 - 12	9 - 3	2 - 7	1 - 6	4 - 8	14 - 11
7	6 - 8	9 - 7	4 - 10	1 - 11	3 - 14	13 - 5	12 - 2
8	5 - 1	10 - 6	3 - 8	13 - 12	11 - 9	14 - 2	7 - 4
9	3 - 12	11 - 13	7 - 1	6 - 14	5 - 2	9 - 4	10 - 8
10	4 - 11	14 - 8	6 - 2	5 - 9	10 - 12	7 - 3	1 - 13
11	9 - 14	4 - 1	11 - 5	8 - 12	7 - 13	2 - 10	6 - 3
12	10 - 3	6 - 11	12 - 14	13 - 4	2 - 8	1 - 9	5 - 7
13	11 - 7	2 - 3	13 - 9	14 - 10	4 - 5	12 - 6	8 - 1

Banefordeling ved 16 lag/spillere

BANE

	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8	9 - 10	11 - 12	13 - 14	15 - 16
Omg.	Lag/spillers nr.							
1	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8	9 - 10	11 - 12	13 - 14	15 - 16
2	13 - 12	6 - 15	8 - 3	10 - 5	11 - 7	9 - 2	1 - 16	4 - 14
3	9 - 16	8 - 14	15 - 10	11 - 3	5 - 2	7 - 13	4 - 12	1 - 6
4	7 - 4	1 - 10	14 - 11	15 - 2	3 - 13	16 - 5	6 - 9	12 - 8
5	8 - 5	2 - 12	13 - 1	14 - 16	15 - 4	6 - 3	10 - 7	9 - 11
6	10 - 3	9 - 13	12 - 16	4 - 1	6 - 14	15 - 8	5 - 11	2 - 7
7	15 - 11	7 - 16	4 - 9	12 - 6	8 - 1	10 - 14	3 - 2	13 - 5
8	6 - 7	11 - 1	2 - 14	8 - 9	10 - 12	5 - 4	15 - 13	16 - 3
9	4 - 13	15 - 3	11 - 8	1 - 14	2 - 16	12 - 9	7 - 5	6 - 10
10	12 - 1	10 - 8	3 - 5	2 - 4	14 - 9	13 - 16	11 - 6	7 - 15
11	11 - 10	13 - 2	16 - 4	5 - 15	7 - 3	8 - 6	9 - 1	14 - 12
12	2 - 6	4 - 11	9 - 15	3 - 12	13 - 8	14 - 7	16 - 10	5 - 1
13	5 - 9	12 - 7	6 - 13	16 - 11	1 - 15	4 - 10	14 - 3	8 - 2
14	14 - 15	16 - 6	1 - 7	13 - 10	12 - 5	2 - 11	8 - 4	3 - 9
15	16 - 8	14 - 5	10 - 2	9 - 7	4 - 6	3 - 1	12 - 15	11 - 13

Banefordeling ved 18 lag/spillere

BANE

	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8	9 - 10	11 - 12	13 - 14	15 - 16	17 - 18
Omg.	Lag/spillers nr.								
1	2 - 4	6 - 5	17 - 8	16 - 3	12 - 1	18 - 15	9 - 7	10 - 11	14 - 13
2	13 - 9	3 - 6	15 - 12	11 - 18	1 - 14	7 - 2	5 - 17	8 - 16	4 - 10
3	6 - 13	14 - 4	12 - 7	17 - 11	18 - 5	9 - 1	16 - 15	10 - 3	2 - 8
4	3 - 9	11 - 13	10 - 2	4 - 16	5 - 12	6 - 14	8 - 7	17 - 18	1 - 15
5	14 - 15	12 - 13	9 - 11	17 - 1	18 - 7	16 - 5	10 - 8	2 - 3	6 - 4
6	4 - 9	15 - 17	8 - 12	7 - 16	11 - 2	13 - 10	3 - 18	5 - 14	1 - 6
7	16 - 17	7 - 1	9 - 5	14 - 8	2 - 6	13 - 4	18 - 10	15 - 3	12 - 11
8	4 - 18	6 - 9	17 - 2	1 - 16	5 - 7	11 - 14	3 - 13	10 - 12	8 - 15
9	1 - 11	3 - 5	16 - 18	13 - 17	14 - 12	15 - 10	7 - 4	6 - 8	2 - 9
10	8 - 1	5 - 2	3 - 12	17 - 4	6 - 11	7 - 15	18 - 9	10 - 14	16 - 13
11	1 - 3	8 - 5	2 - 15	7 - 13	12 - 16	11 - 4	10 - 6	17 - 9	14 - 18
12	7 - 11	14 - 17	13 - 5	15 - 4	18 - 6	2 - 1	16 - 10	9 - 12	3 - 8
13	1 - 10	2 - 13	14 - 3	4 - 12	11 - 5	15 - 6	17 - 7	8 - 18	9 - 16
14	13 - 1	18 - 2	3 - 4	15 - 5	6 - 16	7 - 10	11 - 8	9 - 14	17 - 12
15	12 - 2	10 - 9	11 - 15	17 - 3	5 - 1	6 - 7	4 - 8	13 - 18	14 - 16
16	1 - 18	2 - 16	3 - 11	4 - 5	6 - 12	14 - 7	13 - 8	9 - 15	17 - 10
17	4 - 1	14 - 2	3 - 7	5 - 10	6 - 17	9 - 8	16 - 11	18 - 12	13 - 15

B1.5 Merkeberegning

Ved lagspill er det ikke alltid like lett å ha oversikt over hvordan lagene ligger an i forhold til hverandre. I mange haller kommer dette fram på data.

Her er en enkel metode som fungerer når man må eller ønsker å skrive selv:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
HA	7 1	X	9 /	X	X	⑧ 1	9 /	X	X	8 /	3
1	8	28	48	76	95	104	124	152	172	185	
HA	7 /	7 /	7 2	⑧ -	X	X	X	8 /	6 /	6 /	8
2	17	34	43	51	81	109	129	145	161	179	
HA	9 /	X	9 /	6 3	X	9 /	9 -	9 /	9 /	9 -	
3	20	40	56	65	85	104	113	132	151	160	524
	2	5	7	8	12	15	18	21	25	27	

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
SA	X	9 /	9 /	⑧ 1	9 /	9 /	9 /	7 2	X	6 3	
1	20	39	57	66	85	104	121	130	149	158	
SA	⑧ 1	7 2	8 /	X	X	X	7 /	9 /	X	6 /	X
2	9	18	38	68	95	115	134	154	174	194	
SA	X	9 /	X	X	8 /	9 /	9 /	9 /	X	X 8	
3	20	40	68	88	107	126	145	165	193	211	563
	2	4	7	10	14	18	21	23	26	29	

Ved fylt rute (strikke eller spare) noteres ett merke – se første rute i begge eksempler. Lag HA har to spare som gir 2 merker, mens lag SA har to strikke som også gir 2 merker. I 3. og 4. rute har lag SA dobbelstrikke på både spiller nr. 2 og 3, noe som gir 2 ekstramerker. Det samme skjer hos lag HA i rute 4 og 5, der spiller 1 har to strikke og får dobbeltmerke.

Merkene akkumuleres og her ser man tydelig at fra og med rute 4 tar SA ledelsen. Ett merke tilsvarende med andre ord 10 pinner når lagene spiller bare strikke og spare. Ved mange "små" sparer vil merkeverdien reduseres.

Dette vises godt med eksemplene over – det til slutt er 2 merker, men 40 pinner i differanse. Lag HA har blant annet 3-er tellende etter spare i siste rute i første serien, og 8-er tellende etter spare i tilsvarende rute i andre serien.

B1.6 Prosessen i gjennomføring av turnering

Planlegging

- a) Sende søknad til bowlingkretsen jf. § 4.21 som å få arrangere turnering/-er i neste sesong, iht. frister satt av NBF
- b) Forhandle med hallen om priser etc., bestille baner når terminlisten er klar.

Forberedelser

- a) Møte i klubben med turneringsansvarlig i god tid før turneringen starter, for å forberede turneringen:
 - 1) Fordele oppgavene i forbindelse med arrangementet
 - 2) Lage oversikt over hvem skal ha tilsendt innbydelse/invitasjon og plakater
 - 3) Hvem skaffer premier, jf. kapittel 8, Premiebestemmelser
 - 4) Fordele puljevakter til aktuelle puljer
- b) Lage innbydelse/plakat jf. kapittel 4.22.2 og sende ut senest 10 dager før turneringen starter

Før arrangementet

- a) Ta imot påmeldinger
- b) Forberede avviklingen av turneringen:
 - 1) Klasse- og banefordeling
 - 2) Skrive spilleskjema
 - 3) Sortere skjemaene etter puljer, klasser eller lignende
 - 4) Ev. fyller ut skjema for notering av resultat underveis
- c) Lage ferdig skjema for finalespill – slik at det bare er igjen å fyller inn navnene etter siste innledende pulje

Under arrangementet

- pulje for pulje
 - a) Innkreving av startavgift
 - b) Legge ut spilleskjema, penner og evt. Skriveunderlag
 - c) Banefordeling jf. § 4.24.1
 - d) Ønske velkommen til puljen og informere i henhold til eksempel/mal i 11.7 side 12
 - e) Gjøre opp kassen etter puljene
- Finalespill
 - f) Avvikle evt. finalespill jf. kapittel 4 § 30, samt bestemmelser i §§ 4.35 og utover

Etter arrangementet

- a) Premieutdeling, fortrinnsvis umiddelbart etter siste pulje eller finale
- b) Sende resultatliste til media umiddelbart
- c) Sende resultatliste til NBF (via bowlingres.no) ev. til deltakende klubber og deres respektive kretser, senest 3 dager etter turneringens slutt, jf. §§ 4.26.6, 7 og 9
- d) Skrive eventuelle rapporter/protester og videresendt til rette instans
- e) Lage regnskap og rapport
- f) Betale fastsatte avgifter som arrangøravgift og turneringsavgift til NBF og ev. avgifter til krets i henhold til § 4.23
- g) Gjennomføre evalueringsmøte – hva gikk bra – hva bør vi gjøre bedre neste gang. Skriv det ned snarest mulig og ta det frem ved neste anledning – Stol ikke på husken

B1.7 Momenter som bør være med ved åpningen av en pulje

Ønske velkommen på vegne av(arrangør) til pulje nummer i
..... (turneringens navn).

Turneringsleder er Puljeleder/e i denne puljen er
(og ev. hvordan vedkommende er merket)

Opplyse om hvordan det spilles; f. eks antall serier totalt, 1 serie/2 serier pr. banepar, amerikansk/europeisk spillestil etc. (Ved europeisk spillestil spilles det kun én serie pr. bane).

Eventuell flytting skjer samtidig for alle på signal fra puljeleder

Opplyse om eventuell handikap og/eller bonus

Spillerne bes kontrollere at opplysningene på spilleskjemaet fylles ut, og at de er riktige. (Sjekk lisensnummer, evt lisensklasse etc.)

Opplyse om skrivertjenesten; for eksempel at det ikke er tillatt å bruke skriver men at spillerne skriver for hverandre, at reserve i lagspill kan skrive, at arrangør stiller med skriver e.l.

Spillerne har selv ansvaret for å kontrollere at skjemaet er riktig ført og summert etter konkurransen, og signere skjemaet til slutt.

Gjøre oppmerksom på at arrangementet følger NBFs konkurransebestemmelser, og ingen får bot om de oppfører seg ordentlig! ☺

Ingen må forlate konkurranseområdet under spillet uten tillatelse fra puljeleder/turneringsleder. Slowbowling og/eller annen usportslig opptreden vil bli slått ned på. All bruk av tobakksprodukter er ikke tillatt før puljen er ferdigspilt.

Opplyse om muligheten for resetting av oppsett (antall ganger uten tillatelse fra turneringsleder/puljeleder)

OBS: Mobiltelefoner settes på lydløs eller slås av. ☺

Kommentar:

Det er ikke ulovlig å ha mobiltelefonen stående på, men i så fall skal lyden være avslått under konkurransen.

Opplyse om foreløpige bestenoteringer/resultatgrenser i de enkelte klasser

Start prøvespill; 5 min for 1-2 spillere pr. bane, 10 min. for 3-4 spillere pr bane eller 15 min for 5 eller flere spillere pr. bane. Eventuelt 2 ruter pr bane pr. spiller

Lykke til

DEL B2 BANE OG KJEGLER

BANENS MÅL OG MERKER

En bowlingbane har en meget spesiell oppbygning.

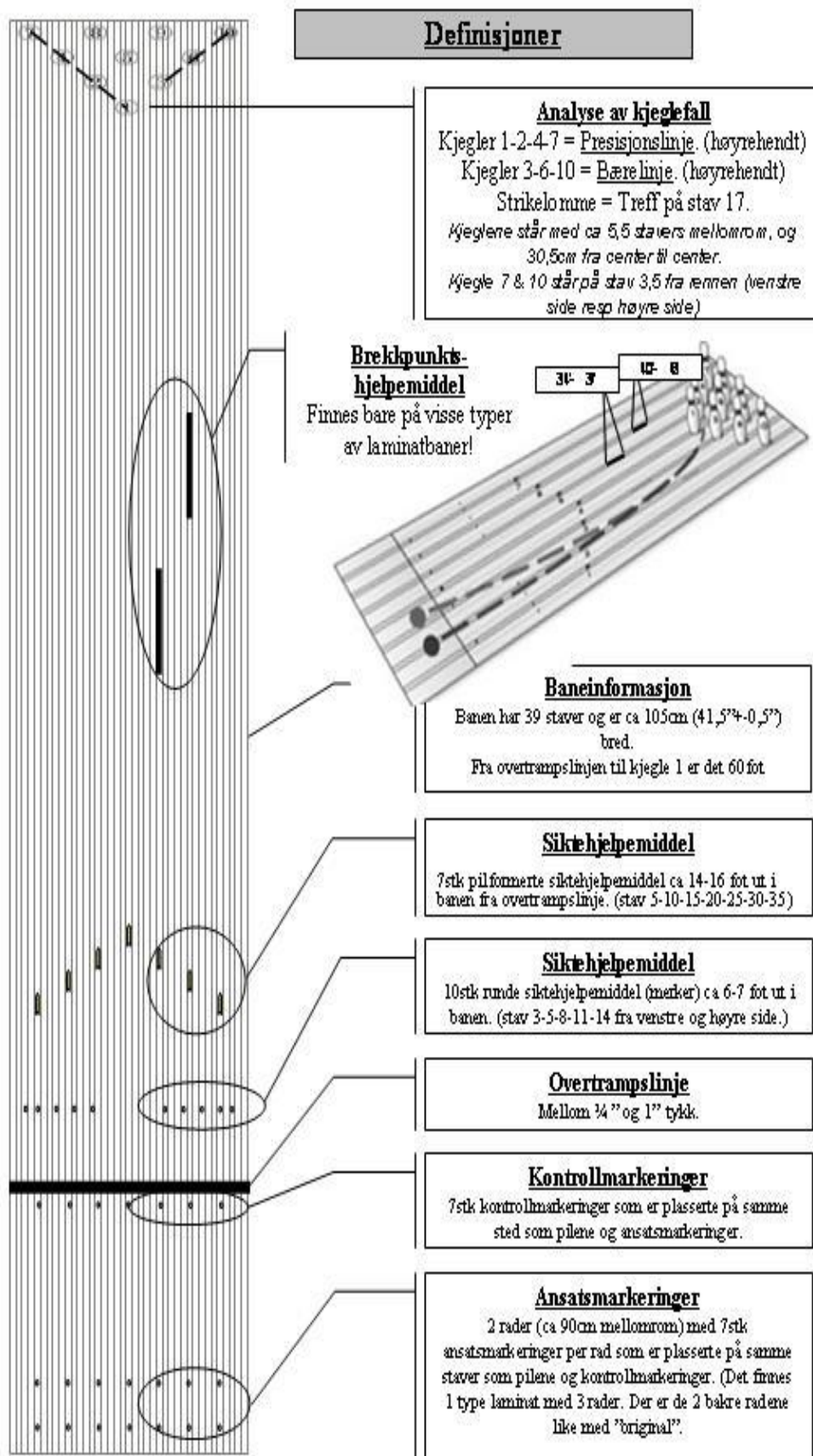
Hele oppbygningen er basert på de normer som er fastsatt i WTBA's regelverk.

Det finnes i dag 2 hovedtyper av baner;

- trebaner
- laminatbaner

Spillebanene blir preparert med spesialolje for å beskytte banene. Denne blir lagt på i ca. 2/3 av banens lengde regnet fra overtrampslinjen.

Resten av spillebanene, nærmest kjeglene, er tørrfelt hvor kula skal gis anledning til å ta tak i underlaget og skru seg inn mot kjeglene.



KJEGLER, MÅL OG VEKT

Kjeglene skal være av ren, hard lønn og bestå av en hel del eller flere sammenlimte deler.

Maksimum vekt pr kjegele er 1,645 kg.

Minimum vekt pr kjegele er 1,531 kg.

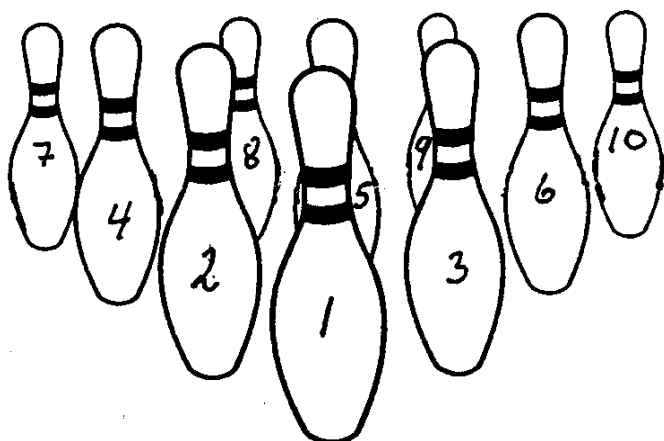
Innen hver kjeglesats på 20 kjegler kan ikke differansen mellom tyngste og letteste kjegele overstige 56,7 g.

Kjeglene skal dessuten ha samme farge, lakk og merke.

Den totale høyden er satt til 38,1 cm med et avvik på +/- 0,1 cm

Kjeglens diameter i bunnen skal ligge mellom 5,08 cm og 5,24 cm.

Diameter på kjeglens tykkeste parti må ligge mellom 12,1 cm og 12,2 cm, 114 mm. Over bunnen.



Kjeglene er nummeret fra 1 - 10, der kjegele 1 står foran på midten, og kjegele 7 og 10 danner hjørnene.

DEL B3 KULER

Sidene i en bowlingkule benevnes som følger:

1. **Framsiden:** Den halvside av kulen som inneholder fingerhullene (se fig. 1 neste side).
2. **Baksiden:** Den halvside av kulen som inneholder tommelhullet (se fig. 1 neste side).
3. **Finger- eller tommelvekt:** Forskjellen i balansen mellom fram- og baksiden av kulen. F.eks.: Om den halvdel som inneholder tommelhullet er 14 g (1/2 oz.) tyngre enn den halvdel som inneholder fingerhullene, har kulen 14 g (1/2 oz.) tommelvekt.
4. **Høyresiden:** Kulens høyre- og venstreside bestemmes ved at man deler kulen i 2 halvdel gjennom sentrum av tommelhullet og mellom fingerhullene. Den høyre siden bestemmes ved at tommelhullet plasseres nærmest kuleveieren (se fig. 2 neste side).
5. **Venstresiden:** Motsatt av høyresiden..
6. **Topp:** Den halvdel av kulen som inneholder både tommel- og fingerhullene (se fig. 3 neste side).
7. **Bunn:** Den motsatte halvdel av toppsiden.

Balanse

Maksvekt og toleransevekter er spesifisert av USBC Equipment Specification Manual. Disse vektene er tatt inn i kapittel 3 i lovheftet (§3.27), og finnes i turneringsleder kurset del 10 side 7.

Hardhet

Yttersjiktets hardhet skal ikke være mindre enn 72 Durometer "D" ved romtemperatur i konkurranser godkjent av WTBA. Bruk av kjemikalier, stoffer eller andre metoder for å endre hardheten av yttersjiktet på en kule etter at den er produsert er forbudt.

OBS

Yttersjiktets hardhet skal måles ved et durometer som kalles et Durometer "D" instrument. Dette gjøres på følgende måte:

Man tar tre målinger på kula – i spilleranden, med samme avstand mellom målingene – starter der hullene er, med instrumentet vinkelrett på kula. Man legger sammen summen på de tre målingene og deler på tre – dette skal gi hardheten på kula.

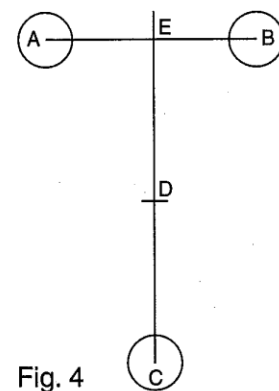
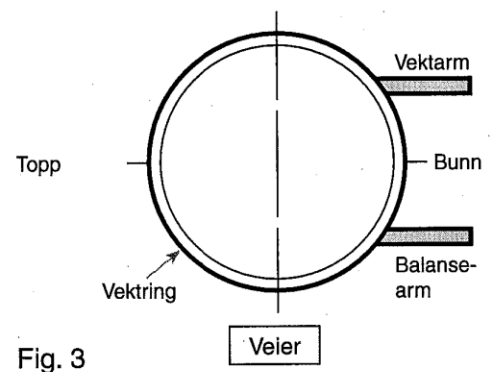
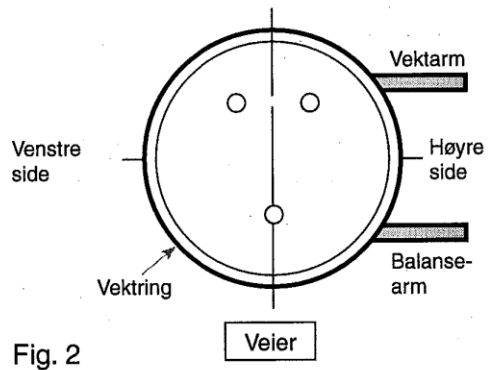
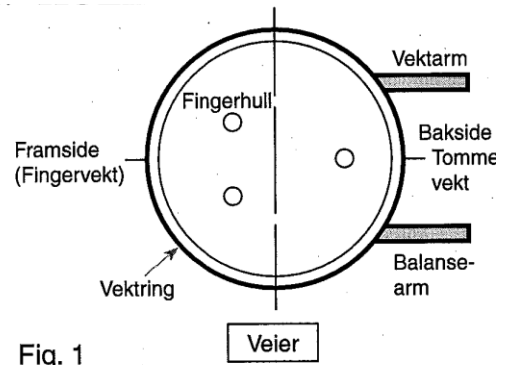
Alle målinger må tas i romtemperatur. En måling foretatt når kula nettopp har kommet fra ekstremt kalde eller varme forhold vil ikke være realistisk

Instruksjon for veiing av kule på balansevekt

Alle disse bildene er laget som om man ser ned på kulen. Den typen vekt som her anvendes, er en balansevekt. Den fremre vektstangen er gradert i gram eller 1/16 ounce, mens den bakre er gradert i gram eller 1/4 ounce. En annen type av balansevekt er gradert i 1/5 ounce både på fremre og bakre stang. I blant er vekten konstruert slik at det er bedre å benytte den fremre skala for å bestemme bruttovekten. Bakre skale på denne typen vekter brukes siden til å bestemme balansevekten.

Utgangsposisjon:

I fig. 4 er linjen A-B avstanden mellom sentrum av fingerhullene. Punkt E er midtpunktet på linje A-B. En linje C-E er så trukket fra sentrum av tommelhullet til punktet E. Punkt D er midtpunktet på linjen C-E, og er sentrum av kulen samt startpunktet for veiingen. Dette punktet påvirkes aldri av vinkler eller merker som finnes på kulen.



Bestemmelse av bruttvekt:

Bruttovekten bestemmes ved å plassere kulen som vist i fig 5 – Posisjon 1, med tommelhullet mot veieren. Hullene skal sentreres omkring en linje forfra og bakover. Forsikre deg om at balanseskalaen er nullstilt når vektarmen er justert for å skulle fastsette bruttovekten. Om høyre og venstre side av kulen er i perfekt balanse, er bruttovekten av denne testen den samme som bruttovekten.

Veiging av kulens høyre side og bekreftelse av bruttovekten:

Vi er nå i stand til å fastslå forskjellen mellom kulens høyre og venstre side, samt vise at kulen veier akkurat så mye som vist i test 1. Posisjon 2 oppnås ved å vri kulen en halv gang slik at fingerhullene kommer mot den som veier. Se fig 6 – Posisjon 2. Dersom kulen nå ikke befinner seg i likevekt, skal balanseinnstillingen flyttes til likevekt oppnås. Forskjellen må ikke overstige 28,35 g (1 oz). Dersom det var nødvendig å flytte innstillingene på balanseskalaen 14 g (1/2 oz) til høyre, betyr det at forskjellen mellom halvdelene er 14 g (1/2 oz). Høyre side er i dette tilfellet tyngre.

Da det var en forskjell på 14 g mellom test 1 og test 2, er bruttovekten den samme som den vekten som ble bestemt av test 1 plus halvparten av forskjellen mellom test 1 og 2, her 7 g (1/4 oz).

Veiging av kulens framside (tommel eller fingervekt):

Framsiden veies ved å plassere kulen som vist i fig 7 – Posisjon 3, med fingerhullene sentrert rundt en rett linje fra høyre til venstre med tommelhullene til venstre. Flytt så balanseknappen og avles vekten.

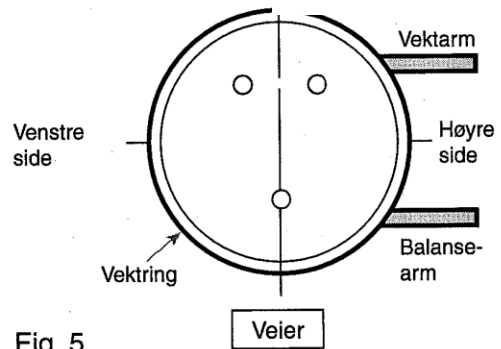


Fig. 5
Posisjon 1

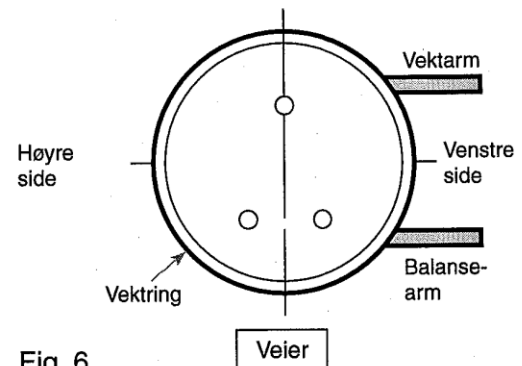


Fig. 6
Posisjon 2

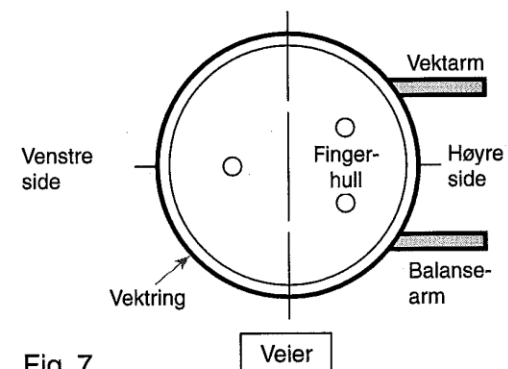


Fig. 7
Posisjon 3

Veiing av kulens bakside:

Vri kulen en halv gang med hullene sentrert i en rett linje fra venstre mot høyre med tommelhullet til høyre, se fig 8 – Posisjon 4. Juster balanseknappen og avles så for å fastsette vekten på kulens bakside. Dersom balanseknappen må flyttes til høyre, betyr det fingervekt. Forskjellen i vekt mellom de to veiingene får ikke overstige 28,35 g (1 oz).

Veiing av toppvekten:

Kulen plasseres i vektringen, se fig 9 – Posisjon 5, med hullene til venstre slik at vektringen lager en linje gjennom fingerhullene. Som tidligere må ikke stillknappen for vektskalaen røres etter at bruttovekten er bestemt. Juster nå balansen med balanseknappen.

Vri kulen en halv gang så hullen kommer på høyresiden med samme lengderetning som i test 5, se fig 10 – Posisjon 6. Balansen justeres nå med balanseknappen. Den forskjellen som nå framkommer mellom test 5 og 6, må ikke overstige 85,05 g (3 oz). En flytting av balanseknappen til venstre betyr at kulen har toppvekt, og en flytting av balanseknappen til høyre betyr at kulen har undervekt.

De nødvendige veiinger er nå utført.

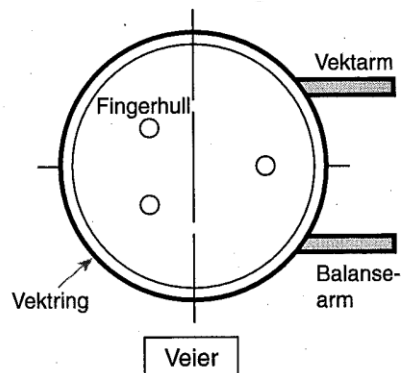


Fig. 8
Posisjon 4

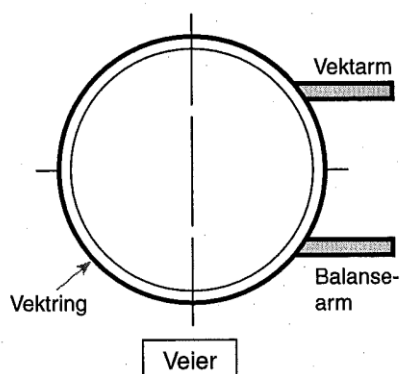


Fig. 9
Posisjon 5

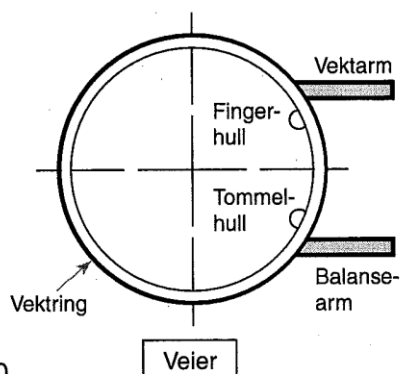


Fig. 10
Posisjon 6

DEL B4

Eksempel på endring av banefordeling på grunn av banefeil

Eksempel B4.1A

16 spillere, 6 serier. Amerikansk spillestil, 8 baners hall, ingen reservebaner. Det blir banefeil på bane 1 i første serie 5. rute.

Obs: Spillerne spiller i samme rekkefølge gjennom hele turneringen (følger ev. bokstavene på dataskjermene).

Bane	1	2	3	4	5	6	7	8
1.serie	1-2 feil i 5.rute	3-4 feil i 5-rute	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16
2.serie	Banefeil		1-2 fra 5.rute	3-4 fra 5.rute	8-7	6-5	12-11	10-9
3.serie	Banefeil		15-16	13-14	3-4	1-2	5-6	7-8
4.serie	Banefeil		9-10	11-12	13-14	15-16	1-2	3-4
5.serie	Banefeil		7-8	5-6	11-12	9-10	15-16	13-14
6.serie	Banefeil		3-4	1-2	5-6	7-8	9-10	11-12
	Banefeil		13-14	15-16	1-2	3-4	7-8	5-6
	Banefeil		11-12	9-10	15-16	13-14	3-4	1-2

Eksempel B4 1B

16 spillere, 6 serier. Amerikansk spillestil, 8 baners hall, ingen reservebaner. Det blir banefeil på bane 1 i første serie. Banefeilen blir rettet før 5.serie starter.

Bane	1	2	3	4	5	6	7	8
1.serie	1-2 feil i 5.rute	3-4 feil i 5.rute	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16
2.serie	Banefeil		1-2 fra 5.rute	3-4 fra 5.rute	8-7	10-9	12-11	10-9
3.serie	Banefeil		15-16	13-14	3-4	1-2	5-6	7-8
4.serie	Banefeil		9-10	11-12	13-14	15-16	1-2	3-4
5.serie	3-4	1-2	7-8	5-6	11-12	9-10	15-16	13-14
6.serie	13-14	15-16	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12
	11-12	9-10	15-16	13-14	3-4	1-2	7-8	5-6

Eksempel B4 2

16 spillere, 6 serier. Europeisk spillestil. 8 baners hall, ingen reservebaner, Det blir banefeil på bane 1 i første serie, 5.rute. Feilen blir ikke rettet.

Bane	1	2	3	4	5	6	7	8
1.serie	1-2 feil i 5. rute	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16
2.serie	Banefeil	1.2 i 5.rute	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14
3.serie	Banefeil	15-16	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12
4.serie	Banefeil	13-14	15-16	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10
5.serie	Banefeil	11-12	13-14	15-16	1-2	3-4	5-6	7-8
6.serie	Banefeil	9-10	11-12	13-14	15-16	1-2	3-4	5-6
	Banefeil	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16	1-2	

Dette er eksempler på utnyttelse av banene ved feil. Dersom det ikke er mulig å få gjennomført spillingen i løpet av kvelden, må man eventuelt ta neste dag til hjelp.

Derfor er det viktig at man har reservebaner. Ikke bruk alle banene i alle puljene ved større arrangement der man har sluttspill, slik at man kan få avviklet alt innledende spill før man når tidspunktet for sluttspill.

Får man baneklikk i en PP-finale med kun 1 spiller pr. bane og alle baner er i bruk, får man eventuelt utnytte baneparene ved at man spiller to på banen i resten av PP-finalen

DEL B5 DOPING

Kommentar:

Dopingproblematikken og antidopingarbeidet utvikler seg mye hurtigere enn hva vi kan oppdatere dette kompendiet, så her har vi kun tatt med det mest tidløse og elementære rundt fenomenet doping og antidoping. Se www.antidoping.no/ for oppdatert informasjon, strategier, skjema etc.

Hva er doping?

I dagligtale er doping gjerne forstått som medikamenter tatt i den hensikt å gi prestasjonsfremmende effekt. Mange vil også forbinde doping med anabole steroider.

I idrettssammenheng er definisjonen av doping utvidet. Med doping i idretten menes:

- Tilstedeværelse av forbudt stoff i dopingprøve
- Bruk av stoffer og metoder på dopinglista
- Unnlåte å møte til kontroll
- Bryte krav til utøverinformasjon/tilgjengelighet
- Forfalske, forbytte eller ødelegge dopingprøve
- Besitte stoff eller metode forbudt på dopinglista
- Tilvirke, innføre, utføre, selge, distribuere, erverve, sende eller overdra stoffer eller metoder på dopinglista
- Forskrive eller gi et forbudt stoff eller metode

Alt dette kan bli regnet som brudd på dopingbestemmelsene.

Hvorfor brukes doping?

Prestasjonsfremmende

Idrettsutøvere som lykkes kan oppnå både penger, ære og berømmelse. I enkelte idretter blir toppidrettsutøverne dyrket som helter. Kommer du på pallen er du i alles oppmerksomhet, nummer 15 er det ingen som ser. Et sterkt ønske om å lykkes kan få enkelte til å ta i bruk doping for å bedre prestasjonen.

Doping for å klare kvalifiseringskrav

Av de som er tatt i doping er det mange som forteller om sykdom og skade som årsak til dopingmisbruk. De har vært skadet, og derfor er de ikke i stand til å klare kvalifiseringskrav til mesterskap uten å jukse. Bruk av dopingmidler blir for disse utøverne en siste utvei for å kunne klare kravene.

Kosttilskudd

Andre utøvere sier at kosttilskudd er årsaken til den positive prøven. Utøverne forsvarer seg her gjennomgående med at kosttilskuddet må ha vært "forurenset", det vil si at de inneholder stoffer på dopinglisten uten at det står oppført på pakningen.

Kultur for doping

Det er dessverre ikke slik at holdningene til doping er like klare over alt. I enkelte land og miljø, i enkelte idretter, er det mer akseptert og kanskje også forventet at du bruker doping. I tidligere Øst-Tyskland var doping satt i system av det offentlige. Enkelte land har også utilstrekkelige

kontrollrutiner, noe som gjør det mulig å bruke doping med liten risiko for å bli oppdaget. Fristelsen blir da enda større.

Kroppskultur

Det er mye oppmerksomhet rundt kropp og utseende i samfunnet. En del bruker dopingmidler for å bygge muskler og se flotte ut.

Dopinglisten

Det er World Anti-Doping Agency som bestemmer hvilke stoffer og metoder som er forbudt å benytte innen idretten. Forbudte stoffer og metoder blir oppført på Dopinglisten.

Minst to av følgende kriterier skal være tilstede for å inkludere et stoff eller metode på dopinglisten:

- Stoff eller metoder som har potensiale til prestasjonsforbedring
- Helserisiko for utøver
- Brudd på idrettens anseelse

De mest anvendte dopingmidlene er vevsoppbyggende preparater (eks anabole androgene steroider), preparater som stimulerer sentralnervesystemet, narkotiske stoffer og bloddoping.

Bruk av ethvert legemiddel skal begrenses til medisinsk korrekte bruksområder (indikasjoner).

Dopingbestemmelsene skal normalt ikke være til hinder for forsvarlig medisinsk behandling ved sykdom. Fritaksbestemmelsene finner du under [medisinsk fritak](#).

Nærmere opplysninger om dopinglista og fritaksbestemmelser kan fås ved henvendelse til Antidoping Norge på post@antidoping.no eller telefon 09765 (fra utlandet: +47 815 09765).

DEL B6 PROVISORISK RUTE

16.1. Overtramp i første slag

1. Spilleren slår strike.
2. Funksjonær/motspiller påpeker overtramp.
3. Spilleren påstår at det IKKE var overtramp
4. Turneringsleder dømmer overtramp.
5. Spilleren ber om provisorisk rute.

– da skjer følgende:

- A) Overtramp skrives i ordinær rute.

Strike skrives i provisorisk rute. Skrives gjerne på baksiden, eller på eget ark.

		⊗							
		9	⊗	F					
20	30								

← Provisorisk rute – spillerens rute.
Skrives gjerne på baksiden, eller på eget ark.

- B) Nytt oppsett og spilleren skal slå andre slaget,

			⊗				
		40					
⊗	9	⊗	F	9			
20	30	39 ↑					

← Provisorisk rute – spillerens rute.
Skrives gjerne på baksiden, eller på eget ark.

- C) Spillet fortsetter som vanlig.

		⊗	⊗	⊗	9	⊗
	40	70	99	119		
⊗	9	⊗	F	9	⊗	9
20	30	39	68	88		

Dersom protesten godkjennes, må serien regnes om!

16.2. Overtramp i første slag

1. Spilleren slår ned færre enn ti kjebler.
2. Funksjonær/motspiller påpeker overtramp.
3. Spilleren påstår at det IKKE var overtramp
4. Turneringsleder dømmer overtramp.
5. Spilleren ber om provisorisk rute.

– da skjer følgende:

- A) Overtramp skrives i ordinær rute.
Slaget noteres i provisorisk rute.

		9							
	39								
×	9	/	F						
20	30								

← Provisorisk rute – spillerens rute.
Skrives gjerne på baksiden, eller på eget ark.

- B) Turneringsleder sørger for full oppstilling og spilleren anmodes om å spille andre slaget.

		9							
	39								
×	9	/	F	9					
20	30		↑						

← Provisorisk rute – spillerens rute.
Skrives gjerne på baksiden, eller på eget ark.

- C) Den eller de kjeblene som sto igjen etter det opprinnelige slaget, stilles opp, og spilleren får slå et nytt slag.

		9	/						
	39								
×	9	/	F	9					
20	30	39	↑						

← En kjeble sto igjen, denne settes opp – spilleren får spare.
Skrives gjerne på baksiden, eller på eget ark.

- D) Spillet fortsetter som vanlig..

		9	/	×	×		9	/	
	39	59	88	108					
×	9	/	F	9	×	×	9	/	
20	30	39	68	88					

Dersom protesten godkjennes, må serien regnes om!

16.3. Overtramp i andre slag

1. Spilleren sparer.
2. Funksjonær/motspiller påpeker overtramp.
3. Spilleren påstår at det IKKE var overtramp.
4. Turneringsleder dømmer overtramp.
5. Spilleren ber om provisorisk rute.

– da skjer følgende:

- A) Overtramp skrives i ordinær rute.
Sparen skrives i provisorisk rute. Skrives gjerne på baksiden, eller på eget ark.

		8	↘						
⊗	9	↘	8	F					
20	38	45							

← En kjegele sto igjen, denne settes opp – spilleren får spare.
Skrives gjerne på baksiden, eller på eget ark.

- B) Spillet fortsetter som vanlig.

		8	↘	⊗	⊗	9	↘	
		58	87	107				
⊗	9	↘	8	F	⊗	⊗	9	↘
20	38	46	75	95				

Dersom protesten godkjennes, må serien regnes om!

16.4. Kjeglereisningsmaskinen slår ned kjegler i forbindelse med første slag.

1. Strike, forårsaket av at maskinen slår ned en eller flere kjegler.
2. Funksjonær/motspiller påpeker «maskinstrike».
3. Spilleren påstår at det var regelrett strike.
4. Turneringsleder dømmer «maskinstrike».
5. Spilleren ber om provisorisk rute.

– da skjer følgende:

- A) Den kjeglen som ble slått ned av maskinen stilles opp igjen, og førsteslaget noteres med «riktig» antall tatte kjegler.

Strike skrives i provisorisk rute.

		×						
	40							
×	9	/	9					
20	39							

- B) Spilleren anmodes om å ta andreslaget.

		×						
	40							
×	9	/	9	-				
20	39	48						

← En kjegle sto igjen men maskinen rev den ned.
Maskinstriken skrives i provisorisk rute.

← Kjeglen maskinen slo ned settes opp og spiller anmodes om å ta sitt andreslag og misser.
Skrives gjerne på baksiden, eller på eget ark.

- C) Spillet fortsetter som vanlig.

		×	×	×	9	/
	40	70	99	119		
×	9	/	9	-	×	×
20	39	48	77	97		

Dersom protesten godkjennes, må serien regnes om!

16.5. Kjeglereisningsmaskinen slår ned kjegler i forbindelse med første slag.

1. Spilleren har slått ned færre enn 10 kjegler (i dette tilfellet 8) og maskinen slår ned en/flere kjegler.
2. Funksjonær/motspiller påpeker at maskinen har slått ned en kjegle.
3. Spilleren påstår at kjeglen falt av seg selv.
4. Turneringsleder dømmer at det er maskinen som har slått ned kjeglen.
5. Spilleren ber om provisorisk rute.

– da skjer følgende:

- A) Det resultat som spilleren mener å ha fått (i dette tilfellet 9), noteres i provisorisk rute..

Eksempel

Vi mener at maskinen veltet en kjegle (nr. 5) og at det egentlig skulle stått igjen en splitt (5–10).

		9							
	39								
⊗	9	⊗							
20	38								

- B) Spilleren anmodes om å ta andreslaget og slår ned kjeglen som sto igjen. Spare noteres i provisorisk rute.

		9							
	39								
⊗	9	⊗							
20	38								

- C) Ny reisning i henhold til det som står i den ordinære ruten gjøres (5 og 10) og spilleren blir anmodet om å ta et ekstra andreslag. Spilleren slår ned kjegle 5 og nr. 10 blir stående. Dette noteres i den ordinære serien og spillet fortsetter som vanlig.

		9	⊗	⊗	9	
	39	59	88	108		
⊗	9	⊗	1	⊗	9	
20	38	47	76	96		

Dersom protesten godkjennes, må serien regnes om!

En situasjon som du ser på figuren har oppstått, og turneringsleder har dømt overtramp. Spilleren ber om provisorisk rute.

DEL B7 SKJEMA

På [bowling.no](https://www.bowling.no) finnes det bl.a. skjema for:

- Anmeldelse av norsk rekord
- Anmeldelse av 300 serie
- Resultatmal for turneringer
- Søknadsskjema for turneringer
- Kulekontrollskjema

<https://www.bowling.no/dokumenter/skjemaer/>



NORGES BOWLINGFORBUND

Spillerens registrerings skjema for egne bowlingkuler

Spillers navn			
Klubb		Krets	

Kule nr 1			
Produsent		Vekt	
Type / navn		Antall fingerhull	
Serienummer		Antall vekthull	
Farge/valør, spesielle kjennetegn etc			
Kule nr 2			
Produsent		Vekt	
Type / navn		Antall fingerhull	
Serienummer		Antall vekthull	
Farge/valør, spesielle kjennetegn etc			
Kule nr 3			
Produsent		Vekt	
Type / navn		Antall fingerhull	
Serienummer		Antall vekthull	
Farge/valør, spesielle kjennetegn etc			
Kule nr 4			
Produsent		Vekt	
Type / navn		Antall fingerhull	
Serienummer		Antall vekthull	
Farge/valør, spesielle kjennetegn etc			
Kule nr 5			
Produsent		Vekt	
Type / navn		Antall fingerhull	
Serienummer		Antall vekthull	
Farge/valør, spesielle kjennetegn etc			
Kule nr 6			
Produsent		Vekt	
Type / navn		Antall fingerhull	
Serienummer		Antall vekthull	
Farge/valør, spesielle kjennetegn etc			

Sted/dato:

Spillers signatur:

.....

.....