

**Boliche****BOLICHE**

As Regras Oficiais da Special Olympics devem governar todas as competições de Boliche da Special Olympics. Como um programa de esportes internacional, o Special Olympics criou estas regras com base nas regras da Federation Internationale des Quilleurs (FIQ) (bem como as regras da World Tenpin Bowling Association WTBA) para competição de boliche. As regras da ABC, WIBC ou YABA devem ser usadas, exceto quando entrarem em conflito com as Regras Oficiais Esportivas Special Olympics. Nestes casos, devem aplicar-se as Regras Oficiais Esportivas Special Olympics. A WIBC, ABC e YABA se tornarão efetivas na USBC em 1 de janeiro de 2005

SEÇÃO A – EVENTOS OFICIAIS

1. Individual
 - a. Individuais
 - b. Boliche com Rampa sem Assistência
 - c. Boliche com Rampa com Assistência
2. Duplas
 - a. Masculino
 - b. Feminino
 - c. Misto
 - d. Masculino Esportivo Unificado
 - e. Feminino Esportivo Unificado
 - f. Misto Esportivo Unificado
4. Boliche em Equipe
 - a. Masculino
 - b. Feminino
 - c. Misto
 - d. Masculino Esportivo Unificado
 - e. Feminino Esportivo Unificado
 - f. Misto Esportivo Unificado

Os eventos a seguir fornecem uma competição significativa para atletas com níveis reduzidos de habilidades.

4. Boliche com Alvo
5. Boliche com Quadro

SEÇÃO B – REGRAS DA COMPETIÇÃO

1. Modificações
 - a. As rampas de boliche e outros dispositivos de assistência podem ser usados com a aprovação do Comitê de Competição de Boliche Special Olympics.
 - b. Os atletas que usarem rampas podem ser colocados em divisões diferentes de outros competidores apenas para competição individual. Dentro da divisão de boliche com rampa, deve haver duas classificações em que o atleta pode entrar:
 - 1) Boliche com Rampa sem Assistência
 - a. Regras
 - i. O atleta coloca a rampa na posição sem assistência.
 - ii. O atleta posiciona a bola na rampa com assistência e empurra a bola pela rampa até o alvo.
 - b. Um atleta pode atingir até três quadros consecutivamente.
 - 2) Boliche com Rampa com Assistência
 - a. Regras
 - i. Um assistente pode colocar a rampa em direção aos pinos, mas deve ter suas costas voltadas para os pinos em todos os momentos
e se basear na orientação (com dicas verbais ou corporais) do atleta.

**Boliche**

- ii. Se um atleta não puder fornecer as orientações conforme mencionado anteriormente, ele terá mais potencial de adaptação nos eventos do Programa de Treinamento de Atividade Motora (MATP).
- b. Um atleta pode atingir até três quadros consecutivamente.
2. Regras Gerais
- A pontuação de entrada para determinar divisões por habilidade se baseará na seqüência a seguir:
Atletas com médias ABC, WIBC ou YABA estabelecidas usarão a média mais alta do livro mais recente. Atletas com mais de 15 jogos em uma liga estabelecida e sem média de livro usarão a média da liga. Atletas sem médias de liga ou livro usarão uma média de 15 jogos em prática ou outra competição fora de ligas.
 - Em eventos de duplas e equipes, os handicaps individuais são adicionados para determinar o handicap total da equipe. Atletas que não começarem e completarem 3 quadros não receberão handicap e terão uma pontuação de 0 no evento. Atletas que completarem ao menos três quadros e não puderem continuar receberão 1/10 de sua média por quadro restante e o handicap total na pontuação do evento.
 - Em jogos de liga, a diferença da média do atleta subtraída de 200 pode ser usada para determinar o handicap do atleta ou da equipe (200 menos a média do atleta = handicap por jogo).
 - Para partidas em nível de torneio, os diretores do torneio podem escolher fazer o torneio “do zero” ou usar “handicaps”. Em ambos os casos, padrões uniformes devem ser seguidos de acordo com as regulamentações FIQ.
3. Regras Gerais – Eventos Esportivos Unificados
- As duplas ou equipes de Esportes Unificadas devem consistir em um número igual de Atletas e Parceiros (1&1 ou 2&2).
 - A pontuação final da equipe de Esportes Unificada deve ser a soma da pontuação total de cada competidor (incluindo o handicap).
 - Atletas em uma equipe de Esportes Unificada podem ter qualquer ordem de jogada atribuída.
4. Boliche com Alvo - Este evento fornece uma competição significativa para atletas com níveis reduzidos de habilidades.
- Equipamento:
 - Pinos de boliche do regulamento
 - Bola de boliche de duas libras
 - Fita
 - Carpete
 - Preparação:
 - Usando a fita, marque as linhas de boliche com largura de acordo com o regulamento (1,06 metros ou 3'6").
 - A distância da linha de falta até os pinos de boliche deve ser 1/2 da distância de uma pista normal de boliche (9,14 metros ou 30').
 - Coloque carpete ou Astroturf para servir como superfície de resistência. Esta superfície deve ser colocada nas pistas e na abordagem.
 - Regras e pontuação:
 - Siga as regras definidas pelo Congresso Americano de Boliche (ABC - American Bowling Congress). Não importando o comprimento modificado da pista, os atletas devem lançar a bola de trás da linha de falta. Qualquer violação da linha deve ser punida.
 - Uma bola pode ser considerada bola de canaleta apenas se cruzar completamente a linha que define a largura da pista.
 - Os atletas arremessam cinco vezes de usando o sistema de pontuação padrão.
5. Boliche com Quadro - Este evento fornece uma competição significativa para atletas com níveis reduzidos de habilidades.

**Boliche**

- a. Equipamento:
 - 1) bola plástica de playground com 30 cm (diâmetro)
 - 2) Dez pinos plásticos de boliche
- b. Preparação:
 - 1) Coloque os pinos na formação triangular tradicional de dez pinos.
 - 2) Coloque o pino da frente a cinco metros (16' 5") da linha de rolagem.
 - 3) Marque uma linha de falta longa de um metro (3'31/2") com giz ou fita.
- c. Regras
 - 1) O atleta tem direito a dois quadros e dois arremessos por quadro para derrubar o maior número de pinos.
 - 2) Os pinos derrubados serão removidos entre os arremessos. Todos os pinos serão recolocados para um novo quadro.
 - 3) O atleta pode ficar em pé ou sentado quando arremessar a bola e deve estar atrás da linha de falta ao liberar a bola.
 - 4) O atleta pode usar uma ou ambas as mãos para arremessar a bola.
- d. Pontuação:
 - 1) A pontuação do atleta será igual ao número de pinos derrubados nos dois quadros.
 - 2) O atleta receberá cinco pontos de bônus quando todos os pinos forem derrubados pela bola no primeiro arremesso de um quadro e dois pontos de bônus quando todos os pinos restantes forem derrubados no segundo arremesso de um quadro.