Reglement Bowling

Reglement Bowling, Version Oktober 2018

Special Olympics
Switzerland

Inhalt

1 Allgemeine Bestimmungen ... 3
1.1 Teilnahmeberechtigung ... 3
1.2 Athleten mit einer Sinnesbeeinträchtigung ... 4
1.3 Einschränkungen ... 4
2 Kategorien ... 4
3 Wettkampfreglement ... 5
3.1 Spielbereich und Ausstattung ... 5
3.1.1 Spielbereich ... 5
3.1.2 Ausstattung ... 5
3.2 Wettkampfregeln ... 6
3.2.1 Spieler ... 6
3.2.2 Spielregeln ... 6
3.2.3 Wertung ... 8
3.2.4 Turnier ... 9
3.2.5 Coaching ... 9
3.2.6 Abwesenheit eines Spielers ... 9
3.3 Low Ability Level ... 10
4 Advancement ... 10
5 Divisioning ... 10
5.1 Philosophie ... 10
5.2 Einteilungskriterien ... 11
5.3 Maximum Effort Rule – Maximale Leistungstoleranz ... 11
5.4 Die Verantwortung des Coaches ... 12
6 Unified Sport ... 12
7 Reglement und Umsetzung ... 13

1 Allgemeine Bestimmungen

Special Olympics ist die weltweit grösste Sportbewegung für Menschen mit geistiger Beeinträchtigung[1]. Die Vision von Special Olympics Switzerland (SOSWI) ist die Wertschätzung, Gleichstellung und Akzeptanz von Menschen mit geistiger Beeinträchtigung.

Special Olympics ist bemüht, für Athleten mit unterschiedlichem Leistungsvermögen geeignete Disziplinen mit verschiedenen stufengerechten Anforderungen anzubieten.

Bei Special Olympics basiert der Sport auf zwei zentralen Grundsätzen, die sich von anderen Sportorganisationen fundamental unterscheiden:

- Advancement – eine stufengerechte individuelle Entwicklung in Training und Wettkampf[2]
- Divisioning – die Einteilung der Athleten in homogene Leistungsgruppen[3]

Als allgemeine Grundlage von Special Olympics gilt der sogenannte „Article 1" von SOI. Das Dokument ist zu finden unter: https://www.specialolympics.org/sports.aspx. Daselbst sind auch Dokumente wie die „Sport Rules" und „Coaching Guides" zu finden.

Grundlage des Bowling-Reglements sind die offiziellen Regeln de la Fédération Internationale de Quilleurs (FIQ) wie auch des World Bowling. Diese Regeln können unter http://www.worldbowling.org eingesehen werden.

Das Reglement Bowling von SOSWI basiert auf den „Special Olympics Sports Rules for Bocce" von SOI: https://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/sport-rules/Bowling-Sports-Rules.pdf?_ga=2.90573914.1524890742.1531748192-2112436476.1478761395

Bei Abweichungen und Zielkonflikten mit den offiziellen Regeln der CMSB gilt das Reglement von SOSWI und SOI.

Das vorliegende Reglement ist an sämtlichen Bowling Wettkämpfe von SOSWI gültig. An internationalen Meetings und Veranstaltungen gelten die Regeln der jeweiligen Länder beziehungsweise diejenigen von Special Olympics International (SOI).

Zur Vereinfachung und der Verständlichkeit wegen wird im Reglement immer die männliche Form verwendet. Wenn also von Athleten die Rede ist, sind stets auch die Athletinnen gemeint.

1.1 Teilnahmeberechtigung

Die Wettkämpfe von Special Olympics richten sich in erster Linie an:

- Menschen mit einer geistigen und/oder Lernbeeinträchtigung, Menschen mit Entwicklungsstörungen und Verhaltensauffälligkeiten
- Jugendliche ab 8 Jahren

[1] Gemeint sind Menschen mit einer geistigen und/oder Lernbeeinträchtigung, Menschen mit Entwicklungsstörungen und Verhaltensauffälligkeiten.
[2] Siehe Kapitel 4
[3] Siehe Kapitel 5

Grundsätzlich sind die Wettkämpfe von SOSWI aber für alle Sportler offen. Das heisst, es ist keine Mitgliedschaft in einem Verein, keine Zugehörigkeit zu einer Institution, einer Heilpädagogischen Schule oder sonstigen Einrichtungen nötig.

Für Athleten mit einer Sinnesbeeinträchtigung gelten zusätzliche Bestimmungen, vgl. Kapitel 1.2.

1.2 Athleten mit einer Sinnesbeeinträchtigung

Athleten mit einer Sinnesbeeinträchtigung dürfen an Anlässen von Special Olympics teilnehmen. Falls sie im Wettkampf eine Unterstützung in Form einer Begleitung durch einen Guide benötigen oder materielle Hilfsmittel einsetzen möchten, müssen sie im Vorfeld von SOSWI eine Bewilligung einholen. Diese wird vom Sports Coordinator der entsprechenden Sportart erteilt und gilt fortan für sämtliche Anlässe. Der Sports Coordinator informiert die Sports Officials über diesen Entscheid. Diese wiederum vertreten den Entscheid an den entsprechenden Anlässen und erklären den anderen Teilnehmern und Coaches die Situation.

Eine Überprüfung der Bewilligung kann von beiden Parteien jederzeit beantragt werden. In diesem Fall erfolgt eine Neubeurteilung der Situation.

1.3 Einschränkungen

Ein kleiner Teil der Menschen mit Trisomie 21 (ungefähr 1.5%) haben eine Instabilität zwischen den Halswirbeln C 1 und C 2. Diese Instabilität, auch atlanto-axiale Instabilität (AAI) genannt, kann zu Unfällen führen, wenn die Halswirbelsäule extremen Extensionen oder Flexionen ausgesetzt ist.

Athleten mit Trisomie 21 und AAI müssen sich einer entsprechenden ärztlichen Untersuchung unterziehen, um das Risiko einer erhöhten Kompression der Halswirbelsäule auszuschliessen.

SOI hat 2015 neue Regeln herausgegeben, welche die Teilnahme an Special Olympics Anlässen definiert. Athleten mit Trisomie 21 und AAI dürfen demnach grundsätzlich nicht an Wettkämpfen von Special Olympics teilnehmen. Ausser wenn nach der ersten Diagnose vom Arzt eine weitere Untersuchung durch einen Neurologen erfolgt, der den Athleten sowie die Eltern oder den Vormund über die möglichen Konsequenzen informiert. Der Athlet sowie die Eltern oder der Vormund müssen ihre Kenntnis darüber schriftlich bestätigen und ihr Einverständnis zur Teilnahme mit einer Unterschrift abgeben.

Athleten, die bereits eine Röntgenuntersuchung gemacht haben und keine AAI haben, benötigen keine weiteren Untersuchungen. Athleten mit Trisomie 21, die ab 01.01.2016 erstmals an einem Wettkampf von SOSWI teilnehmen, müssen sich einer Untersuchung wie oben beschrieben unterziehen.

Vertiefte Informationen zu diesem Thema sind im Article 1 von SOI (Addendum E - PARTICIPATION OF INDIVIDUALS WHO MIGHT HAVE SPINAL CORD COMPRESSION OR ATLANTO-AXIAL INSTABILITY) zu finden.

2 Kategorien

Nachfolgend sind die Kategorien aufgeführt, die bei offiziellen Wettkämpfen von SOSWI angeboten werden können. Diese Liste ist weder vollständig noch verbindlich. Es steht den Organisatoren frei, andere offizielle Kategorien vorzuschlagen, die von SOI aufgelistet sind.

Offizielle Kategorien:

1. Einzelwettbewerb (ein Spieler pro Team)
2. Doppelwettbewerb (zwei Spieler pro Team)
3. Triowettbewerb (drei Spieler pro Team)
4. Mannschaftswettbewerb (vier Spieler pro Team)
5. Unified-Sports®-Team, Paar (1 Sportler und 1 Unified-Sports®-Partner)
6. Unified-Sports®-Team, Trio (2 Sportler und 1 Unified-Sports®-Partner)
7. Unified-Sports®-Team, Mannschaft (2 Sportler und 2 Unified-Sports®-Partner)

3 Wettkampfreglement

3.1 Spielbereich und Ausstattung

3.1.1 SPIELBEREICH

Die Abmessungen und Eigenschaften des Spielbereichs entsprechen denen herkömmlicher Bowlingbahnen.

3.1.2 AUSSTATTUNG

Bowlingbälle:

- Diese müssen den Vorgaben für anerkannte Bälle der FIQ, der WTBA oder von World Bowling entsprechen.
- Die Bälle müssen über lesbare Seriennummer verfügen.

Spezialprothesen zur Führung der Bälle:

- Spieler dürfen eine spezielle Prothese verwenden, um den Ball zu halten und zu werfen, wenn die Prothese eine durch Amputation oder anderweitig verlorene Hand oder einen grösseren Teil einer Hand ersetzt.
- Spieler dürfen den Ball mit beiden Händen halten und werfen.
- Die Prothese darf keinen Mechanismus mit beweglichen Teilen enthalten, der dem Ball mehr Kraft oder Schwung verleiht, sofern keine Erlaubnis von Special Olympics vorliegt.

Bowlingschuhe:

- Während des Spiels müssen aus Sicherheitsgründen Bowlingschuhe getragen werden.
- Sie müssen mit einer speziellen Sohle versehen sein, damit der Spieler kurz vor dem Loslassen des Balls auf dem Untergrund gleiten kann.
- Die Sohle der Bowlingschuhe muss sauber und trocken bleiben, damit der Spieler beim Anlauf nicht am Boden haften bleibt.
- Es dürfen auch vom Bowlingcenter zur Verfügung gestellte Bowlingschuhe getragen werden.

Bowlingrampen:

- Bowlingrampen dürfen verwendet werden, wenn der Spieler körperlich nicht dazu in der Lage ist, den Ball mit der Hand bzw. mit den Händen zu werfen.
- Die Rampe muss eine Mindesthöhe von 61 cm und eine Maximalhöhe von 71 cm sowie eine Breite zwischen 61 und 63 cm und eine Maximallänge von 1,37 m aufweisen.
- Bowlingrampen oder andere Hilfsmittel dürfen mit Zustimmung des Sport Officials verwendet werden. Im Zweifelsfall ist es möglich, den Sport Official vor dem Turnier zu kontaktieren.

- Spieler, die mit Bowlingrampen antreten, dürfen nur in Einzelwettbewerben in einer gesonderten Klasse antreten.
- Alle anderen Turnierbestimmungen gelten auch für Spieler, die mit Bowlingrampe antreten.

Bowlingbekleidung:

- Die Bekleidung muss angemessen und sauber sein.
- Das Hemd muss kurze Ärmel und einen Kragen haben.
- Die übrige Bekleidung kann aus langen Hosen, Trainerhosen oder kurzen Freizeithosen bestehen.
  Frauen dürfen auch einen knielangen Rock tragen.
- Während des Wettkampfes dürfen keine kurzen Sporthosen getragen werden.
- Die Spieler müssen Bowlingschuhe und Socken tragen.

3.2 Wettkampfregeln

3.2.1 SPIELER

- Athleten, die sich nicht an die Bekleidungsregeln gemäss 3.1.2. halten, können teilnehmen, erhalten aber für das entsprechende Spiel bzw. die entsprechenden Spiele eine Nullwertung.
- Die Bekleidung muss während des Wettkampfs und der Medaillenübergabe getragen werden.

3.2.2 SPIELREGELN

Spieldauer und Punktewertung

- Ein Spiel (Game) besteht aus zehn Durchgängen (Frames).
- Ein Game wird auf derselben Bahn gespielt.
- Jeder Frame beinhaltet zwei aufeinanderfolgende Würfe.
- Das Ergebnis des Frame entspricht der Anzahl Pins, die bei den zwei Würfen abgeräumt wurden.
- Gelingt es einem Spieler, mit dem ersten Wurf alle zehn Pins abzuräumen, zählt dies als Strike.
  In diesem Fall ist kein zweiter Wurf nötig.
- Gelingt es einem Spieler, die nach dem ersten Wurf stehen gebliebenen Pins mit dem zweiten Wurf abzuräumen, wird dies als Spare bezeichnet.
- Für einen Strike gibt es zehn Punkte zuzüglich der Punkte der nächsten beiden Würfe.
- Für einen Spare gibt es zehn Punkte zuzüglich der Punkte des darauffolgenden Wurfs.
- Zehnter Frame:
  – Schafft es der Spieler nicht, mit dem zweiten Wurf alle zehn Pins abzuräumen, ist das Game beendet.
  – Gelingt dem Spieler ein Spare, erhält er einen zusätzlichen Wurf (insgesamt drei).
  – Gelingt dem Spieler ein Strike, erhält er zwei zusätzliche Würfe (insgesamt drei).
  – Die zusätzlichen Würfe werden gespielt, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist.
- Es werden nur die Pins gezählt, die bei einem Wurf tatsächlich umgestossen oder ganz von der Bahn gestossen wurden.
- Jeder Frame muss von allen Spielern in der richtigen Reihenfolge beendet werden.

Gültigkeit des Wurfs und Fouls

- Ein Ball wird richtig geworfen, wenn er die Hand des Spielers verlässt und hinter der Foullinie auf der Bahn landet.
- Ein Foul liegt vor, wenn ein Körperteil des Spielers die Foullinie berührt oder übertritt und einen Teil der Bahn oder ihrer Ausstattung während oder nach dem Wurf berührt (in diesem Fall zählt zwar der Wurf, nicht aber die bei diesem Wurf abgeräumten Pins). Ein Foul kann gemeldet werden, bis der gleiche oder ein anderer Spieler den nächsten Wurf auf der Bahn durchführt.
- Begeht ein Spieler absichtlich ein Foul, um sich dadurch einen Vorteil zu verschaffen, erhält er für diesen Wurf eine Nullwertung.
- Wird beim ersten Wurf ein Foul begangen, so zählt zwar dieser Wurf, nicht aber die in diesem Wurf abgeräumten Pins.
  – Begeht ein Spieler beim ersten Wurf ein Foul, werden alle beim zweiten Wurf abgeräumten Pins gezählt. Räumt er beim zweiten Wurf alle Pins ab, nachdem er beim ersten ein Foul begangen hat, zählt dies als Spare.
  Räumt er nach einem Foul beim zweiten Wurf weniger als zehn Pins ab, wird die Anzahl der umgestossenen Pins gutgeschrieben.
  – Begeht ein Spieler beim zweiten Wurf ein Foul, wird ihm die Anzahl Pins gutgeschrieben, die er beim ersten Wurf – sofern er dabei kein Foul begangen hat – abgeräumt hat.
  – Begeht ein Spieler beim ersten Wurf des zehnten Frames ein Foul und räumt anschliessend beim zweiten Wurf alle zehn Pins ab, darf er einen dritten Wurf ausführen. Gezählt wird ein Spare zuzüglich der Anzahl Pins, die beim dritten Wurf abgeräumt wurden.
  – Begeht ein Spieler beim dritten Wurf des zehnten Frames ein Foul, werden nur die beim ersten und zweiten Wurf abgeräumten Pins gutgeschrieben.
- Es ist verboten, auf irgendeinem Abschnitt der Bahn Substanzen aufzutragen, die diese beschädigen oder so verändern, dass andere Spieler nicht mehr die gewohnten Bedingungen vorfinden.
- Jeder vom Spieler geworfene Ball wird gezählt, sofern der Wurf nicht für ungültig erklärt wurde.
- In folgenden Fällen wird ein Wurf für ungültig erklärt:
  a) wenn unmittelbar nach dem Wurf festgestellt wird, dass mindestens ein Pin auf dem Deck fehlt
  b) wenn ein Spieler auf der falschen Bahn oder in der falschen Reihenfolge spielt
  c) wenn ein Pin während des Wurfs bewegt oder umgestossen wird, noch bevor der Ball die Pins erreicht hat
  d) wenn ein gespielter Ball in Kontakt mit einem fremden Gegenstand kommt
- Jeder vom Spieler geworfene Ball wird gezählt, sofern der Wurf nicht für ungültig erklärt wurde. Nachdem die Ursache für den ungültigen Wurf beseitigt wurde, müssen die Pins wieder in ihre ursprüngliche Stellung gebracht werden.
  – Pins, die von einem anderen Pin, der während des Spiels vom seitlichen oder hinteren Teil der Bowlingbahn zurückprallt, umgestossen werden, zählen als gültige Pins.
  – Es liegt in der Verantwortung jedes Spielers, zu prüfen, ob die Pins auf dem Deck richtig stehen. Der Spieler muss vor seinem Wurf verlangen, dass die Pins korrekt gestellt werden. Andernfalls bedeutet sein Schweigen, dass die Stellung der Pins in Ordnung ist.
- Der Wurf ist gültig, aber der oder die gefallenen Pins zählen nicht, wenn
  a) ein Ball die Bahn verlässt, noch bevor er die Pins erreicht

b) ein Ball vom hinteren Teil der Bowlingbahn zurückprallt
c) beim Entfernen eines zuvor umgestossenen Pins ein stehender Pin fällt, bevor der Wurf ausgeführt wurde; der entsprechende Pin muss wieder an seiner ursprünglichen Position aufgestellt werden
d) umgestossene Pins wieder zurückspringen und stehen bleiben
e) beim Wurf ein Foul begangen wurde; alle dabei umgestossenen Pins sind ungültig

Vorrang und langsames Spielen

- Die Spieler, die für den Wurf bereitstehen, haben die folgenden Rechte und Pflichten:
  a) Sie haben Vorrang gegenüber dem Spieler auf der linken Bahn.
  b) Sie gewähren dem Spieler, der sich auf der rechten Bahn vorbereitet, den Vorrang.
  c) Sie stehen bereit und vermeiden Verzögerungen, wenn sie an der Reihe sind und die Nebenbahn frei ist.
  d) Hält sich ein Spieler nicht an die oben beschriebenen Punkte, gilt dies als Verstoss gegen die Regel «Langsames Spielen». Er wird dann von einem Wettkampfbeamten verwarnt: mit einer weissen Karte (keine Strafe) beim ersten Verstoss, anschliessend mit einer gelben Karte (keine Strafe) und schliesslich mit einer roten Karte beim dritten Verstoss.
  Bei Erhalt der roten Karte werden alle Punkte des Frames annulliert.

Rollstuhl und Rampe

- Folgendes gilt für Sportler im Rollstuhl oder solche, die eine Rampe benötigen:
  – Rollstuhlfahrer dürfen am Bowlingwettkampf teilnehmen, sofern die gesamte Infrastruktur des Bowlingcenters entsprechend angepasst ist. Folgendes muss rollstuhlgängig sein:
    1) Eingang zum Center, Spielbereich, Wurfzone, Toiletten, Garderoben und Restaurant
    2) Platz für Rollstühle im Spielbereich
  – Bahnaufteilung: Je Wechsel sind maximal drei Rollstühle und/oder Rampen pro Bahn bei maximal zwei Bahnen erlaubt. Das ergibt insgesamt zwölf Athleten.
  – Damit es beim Wechsel keine Verzögerung gibt, sind auf diesen Bahnen keine anderen Athleten zugelassen. Jeder Athlet im Rollstuhl bzw. jeder Athlet, der eine Rampe benötigt, muss einen spezifischen Coach/Assistenten haben.

3.2.3 WERTUNG

- Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.
- Wenn zwei Spieler die gleiche Anzahl Punkte erzielt haben, gewinnt der Spieler mit der kleineren Differenz zwischen der besten und schlechtesten Partie.
- Ist auch diese Differenz gleich, gewinnt der Spieler mit den meisten Strikes, inklusive der zusätzlichen Würfe im zehnten Frame.
- Wurde auch die gleiche Anzahl Strikes erzielt, gewinnt der Spieler mit den meisten Spares, inklusive der zusätzlichen Würfe im zehnten Frame.
- Gab es auch gleich viele Spares, gewinnt der Spieler mit dem besten Game.
- Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem zweitbesten Frame usw.
- Wenn die Spieler in allen Frames genau die gleichen Ergebnisse erzielen, werden sie gleich platziert.

3.2.4 TURNIER

Turnierarten

- Der Sport Official bestimmt die Art des Turniers: mit Scratch-Wertung oder Handicap-Wertung.
- Der Sport Official bestimmt die Anzahl Games im Turnier.
- Bei einem Turnier mit Scratch-Wertung entspricht das Endergebnis der Gesamtzahl der umgefallenen Pins nach Beendigung der vorgeschriebenen Anzahl Games.
- Bei einem Turnier mit Handicap-Wertung entspricht das Endergebnis der Summe von Gesamtzahl der umgefallenen Pins und Handicap des Spielers.

Regeln bei einem Turnier mit Scratch-Wertung

- Bei einem Turnier mit Scratch-Wertung werden die Spieler gemäss ihrem bei der Anmeldung angegebenen Durchschnittswert in Gruppen eingeteilt.
- Der Durchschnittswert eines Spielers oder eines Unified-Sports®-Partners entspricht dem Punktedurchschnitt der fünf besten der letzten zwölf Games.
- Bei einem mehrtägigen Wettkampf wird die Einteilung vor Ort durchgeführt.
- Wenn es eine Rangliste aller Spieler gibt, kann die Einteilung auch aufgrund dieser bestimmt werden.

Regeln bei einem Turnier mit Handicap-Wertung

- Bei einem Turnier mit Handicap-Wertung ist es möglich, Spieler verschiedener Stufen anhand eines Handicaps in möglichst faire Gruppen einzuteilen.
- Das Handicap entspricht einer Anzahl von Bonuspunkten, die der Punktzahl von jedem Game hinzugefügt werden.
- Die Anzahl der Punkte hängt von der durchschnittlichen Punktzahl des Athleten ab, die vor dem Wettkampf mitgeteilt wird. Diese Punktzahl wird von 180 abgezogen. 70 Prozent dieser Zahl ergeben das Handicap.
- Das maximale Handicap beträgt 80 Punkte.
- Beispiel:
  – Ein Spieler hat eine durchschnittliche Punktzahl von 100 Punkten.
  – Daraus ergibt sich folgendes Handicap: 180 – 100 = 80; 70 Prozent von 80 = 56.
  – Bei jedem Game werden dem Spieler 56 Punkte zum Ergebnis addiert.

3.2.5 COACHING

- Das Coachen während des Wettkampfs ist gestattet, sofern sich der Coach dabei innerhalb des für Coaches vorgesehenen Bereichs aufhält.
- Pro Team ist jeweils nur ein Coach erlaubt (im Einzelwettbewerb ein Coach für zwei Spieler).
- Die Spieler dürfen zu ihrem Coach gehen, dürfen dabei aber den Spielbereich nicht verlassen. Zudem darf es dabei zu keiner Spielverzögerung kommen.

3.2.6 ABWESENHEIT EINES SPIELERS

- Kann ein Spieler einer Mannschaft nicht zum Wettkampf antreten, darf die betroffene Mannschaft nicht spielen.
- Der Sport Official hat die Möglichkeit, bei eintägigen Turnieren eine andere Lösung zu finden.
- Wenn ein Spieler in einem Game mindestens drei Frames gespielt hat, aber nicht weiter am Turnier teilnehmen kann, wird ihm ein Zehntel seines Punktedurchschnitts für die übrigen Frames gutgeschrieben.

- Beginnt ein Spieler das Game, spielt davon aber weniger als drei Frames, erhält er für jeden übrigen Frame eine Nullwertung und wird in die Rangliste aufgenommen.
- Kehrt ein Spieler nach einer Abwesenheit zurück, kann er das Spiel beim aktuellen Frame fortsetzen, die verpassten Frames jedoch nicht aufholen.
- Tritt ein Spieler nicht zum ersten Game an, wird er nicht in die Rangliste aufgenommen.

3.3 Low Ability Level

Dem Prinzip von Special Olympics entsprechend, wird die Disziplin Low Ability Level (LAL)für Athleten mit mittleren bis stark eingeschränkten oder gering ausgebildeten motorischen Fähigkeiten angeboten.

Wer in einer LAL-Disziplin eingeschrieben ist, kann im Normalfall am gleichen Wettkampf in keiner anderen Kategorie teilnehmen und in keiner Staffel starten.

Athleten mit weniger starker Einschränkung sollen motiviert werden, sich in anderen Disziplinen anzumelden (siehe Kapitel 4 Advancement). Aus diesem Grund kann SOI bei internationalen Wettkämpfen Höchstleistungsgrenzen für die LAL-Disziplinen festlegen, welche für eine Teilnahme an diesen Wettkämpfen nicht überschritten werden dürfen.

Für den Bowling-Sport sind keine eigenen LAL-Kategorien vorgesehen, da diese Disziplin keine besonderen technischen Fähigkeiten voraussetzt.

Ausserdem können Spieler mit eingeschränkten Fähigkeiten, welche Hilfsmittel zur Fortbewegung benötigen, diese auch bei der Ausübung dieser Sportart benutzen.

4 Advancement

Die Coaches sind für ein Training, das den Fähigkeiten der Athleten entspricht, und für eine entsprechende Wahl der Disziplinen verantwortlich. Dabei wird auf eine individuelle Entwicklung geachtet und eine solche entsprechend gefördert. Ziel ist es zudem, die Athleten in ihrer Selbständigkeit bestmöglich zu fördern.

In der Regel ist es sinnvoll, dass die Athleten zuerst an lokalen und regionalen Wettkämpfen teilnehmen, erst dann an nationalen und allenfalls internationalen Wettkämpfen. Dabei gilt das Training als Grundlage für den Erfolg des Athleten, denn im Training kann er zeigen, ob er die notwendigen Fähigkeiten hat, um an Wettkämpfen der entsprechenden Stufe teilzunehmen.

Die Teilnahme an internationalen Anlässen unterliegt in der Regel einer Selektion, welche in der Verantwortung der Kommission Sport von SOSWI liegt. Grundsätzlich dürfen alle Athleten an internationalen Anlässen teilnehmen, wobei die Leistung nicht als limitierender und einschränkender Faktor gilt. Die Kommission Sport definiert die Teilnahmerichtlinien und die Selektionskriterien und gibt diese auf der Internetseite von SOSWI bekannt: www.specialolympics.ch

5 Divisioning

5.1 Philosophie

Im Divisioning unterscheidet sich Special Olympics grundsätzlich von allen anderen Sportorganisationen. Philosophie und Konzept von Special Olympics ermöglichen Athleten aller Leistungsstufen faire und spannende Wettkämpfe. Es gibt keine Ausscheidungswettkämpfe, sondern ausschliesslich Divisioning-

Runden und Finals in verschiedenen Leistungsgruppen. Alle Athleten messen sich in den Finals entsprechend in einer homogenen Leistungsgruppe, das heisst nur mit Athleten mit einem vergleichbaren Leistungsniveau. Die Zusammenstellung dieser Leistungsgruppen, das sogenannte Divisioning, erfolgt in der Regel aufgrund der vor Ort in der Vorrunde erbrachten Leistung. Wird an einem Anlass aus zeitlichen Gründen auf eine Divisioning-Runde verzichtet (zum Beispiel an eintägigen Wettkämpfen), wird die Einteilung in die Leistungskategorien aufgrund der Meldelistungen vorgenommen.

Sieger und Rangierungen werden für jede einzelne Leistungsgruppe ermittelt.

5.2 Einteilungskriterien

Innerhalb einer Disziplin erfolgt die Einteilung der Athleten in Kategorien nach den folgenden Kriterien:

1. **Leistungsvermögen**
   Anhand der Meldeleistung oder anhand der Resultate aus der Divisioning-Runde.
2. **Geschlecht**
   Wenn möglich werden die Athleten nach Geschlecht getrennt. Ist die Teilnehmerzahl nicht gross genug, kann auf eine Trennung der Geschlechter verzichtet werden.
3. **Alter**
   Bei einer genügend grossen Meldezahl können die offiziellen Alterskategorien angewendet werden: **8-11 / 12-15 / 16-21 / 22-29 / 30 und älter**. Ist die Teilnehmerzahl nicht gross genug, kann auf die Einteilung in Alterskategorien verzichtet werden.

Die homogenen Leistungsgruppen sollen wenn immer möglich mindestens 3 und maximal 8 Athleten umfassen. Der Leistungsunterschied innerhalb der Final-Gruppe soll im Regelfall nicht mehr als 15% betragen. Der Sport Official[4] hat dabei die Möglichkeit, die Einteilungskriterien flexibel anzuwenden, wenn dadurch leistungsgerechtere Kategorien gebildet werden können. Je nach Grösse des Teilnehmerfeldes, der Organisation eines Wettkampfs und im Sinne von homogenen Leistungsgruppen kann auf einzelne Einteilungskriterien, namentlich Kriterium 2 (Geschlecht) und 3 (Alter), verzichtet werden. Eine diesbezügliche Entscheidung liegt beim Sport Official.

5.3 Maximum Effort Rule – Maximale Leistungstoleranz

Die Athleten sind gefordert, sich in ihrer Aktivität zu verbessern. Steigerungen in der Leistung zwischen Vorrunde (oder der Meldeleistung) und Final sind erwünscht.

Die Athleten sind jedoch verpflichtet, bereits in der Divisioning-Runde ihre bestmögliche Leistung zu zeigen. Nur so können sie in den ihrer wahren Leistung und entsprechend richtigen Final eingeteilt werden. Die Leistungssteigerung ist zwar erwünscht und möglich, doch darf sie nicht mehr als folgende Werte betragen:

- 15% in allen Bowling-Disziplinen
- 20% in allen Low Level Ability-Disziplinen

Ist die Leistungszunahme grösser, widerspricht dies der üblicherweise möglichen sportlichen Leistungssteigerung, das heisst der Athlet wurde der falschen Kategorie zugeteilt. Wird die maximale Leistungstoleranz überschritten, wird der Athlet disqualifiziert (Maximum Effort Rule).

[4] Der Sport Official ist technischer Leiter eines Anlasses, siehe http://specialolympics.ch/funktionen/.

In der Verantwortung stehen der Athlet selber und sein Coach. Sie sind dafür zuständig, dass sowohl bei der Anmeldung wie auch in der Vorrunde realistische Leistungen erfasst werden.

Im Bowling-Sport wird die Maximum-Effort-Regel durch das Divisioning umgesetzt, da hier kein Instrument zur genauen Messung der maximalen Leistung zur Verfügung steht. Nichtsdestotrotz kann der von Special Olympics ernannte Sport Official Athleten, die beim Divisioning keine ihrem Spielniveau entsprechende Leistung zeigen, und ihre Coaches mit Strafen belegen. Strafen bzw. Disqualifizierungen, die aufgrund eines Verstosses gegen die Maximum-Effort-Regel ausgesprochen werden, sind unanfechtbar und gelten für das gesamte Turnier.

Materielle Hilfen, Sportutensilien oder allfällige Begleitperson von Athleten mit einer Sinnesbeeinträchtigung müssen in der Divisioning-Runde wie im Final gleichermassen eingesetzt und genutzt werden, so dass der ganze Wettkampf unter den gleichen Bedingungen absolviert wird (vgl. Article 1, SOI).

5.4 Die Verantwortung des Coaches

Ist ein Athlet nach Einschätzung seines Coaches in einer nicht seinem potentiellen Leistungsvermögen entsprechenden Final-Serie eingeteilt, liegt es in der Verantwortung des Coaches, die Fehleinteilung der Jury zu melden. Er hat dies mittels eines „Performance Improvement Form“ zu tun, das im Wettkampfbüro erhältlich ist.

Liegt ein entsprechendes Formular nicht auf, hat der Coach die Fehleinteilung bei der Bekanntgabe der Final-Einteilung dem Sport Official (also dem Wettkampfverantwortlichen) sofort zu melden.

6 Unified Sport

Special Olympics bietet in vielen Sportarten „Unified Sport“ an – die Idee: Athleten mit und ohne geistiger Beeinträchtigung nehmen gemeinsam als Team teil. Im Idealfall haben die Sportler mit und ohne Beeinträchtigung ähnliche Fähigkeiten und sind gleich alt.

Für die Disziplin Bowling gilt Folgendes:

- Special Olympics Switzerland oder die Organisationsleitung kann einen Unified-Bowling-Wettkampf ins Veranstaltungsprogramm aufnehmen.
- Beim Doppel besteht die Mannschaft aus einem Athleten und einem Partner.
- Bei der Triplette besteht die Mannschaft aus 2 Athleten und einem Unified-Partner.
- Beim Mannschaftswettbewerb besteht die Mannschaft aus zwei Athleten und zwei Partnern.
- Die Wurfreihenfolge während des Spiels ist nicht vorgegeben.

7 Reglement und Umsetzung

Die Verantwortung des Reglements liegt beim Technical Coordinator Bowling[5] , in Absprache mit dem Sport Director von Special Olympics Switzerland.

Die Umsetzung des Reglements an einem Meeting obliegt dem jeweiligen Sport Official, dem technischen Leiter.

Bei Abweichungen im Reglement in den verschiedenen Sprachen gilt die französische Version.

SOSWI wird die Reglemente im Bedarfsfalle veränderten Gegebenheiten anpassen und auf allfällige Entwicklungen reagieren. Es besteht die Möglichkeit, Vorschläge für Regeländerungen einzureichen. In diesem Fall sollen diese per Email an folgende Adresse geschickt werden: sport@specialolympics.ch.

[5] Der Technical Coordinator ist der Sportartenverantwortliche, siehe http://specialolympics.ch/funktionen/.