Regolamento Bowling

Regolamento Bowling, versione ottobre 2018

Special Olympics
Switzerland

Indice

1 Disposizioni generali ... 3

1.1 Diritto di partecipazione ... 3

1.2 Atleti con andicap sensoriale ... 4

1.3 Limitazioni ... 4

2 Discipline ... 5

3 Regole di gioco ... 5

3.1 Terreno e attrezzature ... 5

3.1.1 Terreno ... 5

3.1.2 Attrezzature ... 5

3.2 Regolamento di gara ... 6

3.2.1 Giocatori ... 6

3.2.2 Regole del gioco ... 6

3.2.3 Classifiche ... 9

3.2.4 Torneo ... 9

3.2.5 Coaching ... 10

3.2.6 Assenza di giocatori ... 10

3.3 Low Ability Level ... 10

4 Advancement ... 10

5 Divisioning ... 11

5.1 Filosofia ... 11

5.2 Criteri di suddivisione ... 11

5.3 Maximum Effort Rule – Regola dello sforzo massimo ... 11

5.4 Responsabilità del coach ... 12

6 Unified Sport ... 12

7 Regolamento e applicazione ... 13

1 Disposizioni generali

Special Olympics è la maggiore organizzazione sportiva al mondo per persone con disabilità mentale[1]. La visione di Special Olympics Switzerland (SOSWI) si basa sulla valorizzazione, l'uguaglianza e l'accettazione delle persone con disabilità mentale.

Special Olympics si impegna ad offrire discipline con diversi gradi di difficoltà, nel rispetto delle differenze di potenziale degli atleti.

Per Special Olympics lo sport si basa su due principi fondamentali che la distinguono nettamente da altre organizzazioni sportive:

- Advancement – avanzamento individuale a livello tecnico e delle gare[2]
- Divisioning – suddivisione degli atleti in gruppi di livello omogenei[3]

Il presupposto generale di Special Olympics è rappresentato dal cosiddetto "Article 1" di SOI. Il documento è presente all'indirizzo: https://www.specialolympics.org/sports.aspx. Nel medesimo sito sono consultabili anche documenti concernenti aspetti quali "Sport Rules" e "Coaching Guides".

Le norme base che regolano la disciplina del bowling sono costituite dalle Fédération Internationale de Quilleurs e di World Bowling. I regolamenti possono essere visualizzati in http://www.worldbowling.org.

Il regolamento del bowling di SOSWI si basa sulle "Special Olympics Sports Rules for Bowling" di SOI: https://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/sport-rules/Bowling-Sports-Rules.pdf?_ga=2.90573914.1524890742.1531748192-2112436476.1478761395

In caso di divergenze o conflitti con le regole ufficiali della CMSB, si applicano i regolamenti di SOSWI e SOI.

Queste regole sono valide in tutte le competizioni di Bowling di SOSWI. Per eventi internazionali, si applicano le norme dei rispettivi paesi o quelle di Special Olympics International (SOI).

Per ragioni di semplicità e comprensibilità, nel regolamento si utilizzerà sempre la forma maschile. Quando si parlerà di atleti, quindi, si intenderanno sempre anche le atlete.

1.1 Diritto di partecipazione

Alle gare di Special Olympics possono partecipare:

- persone con disabilità mentale, deficienza intellettiva, disturbi della capacità di apprendimento, disturbi o ritardi dello sviluppo o problematiche comportamentali.
- ragazzi a partire da 8 anni

Le gare di SOSWI sono aperte a tutti gli sportivi. Questo significa che non è necessario essere membri di un'associazione o far parte di un'istituzione, una scuola di pedagogia curativa o altri enti.

Per gli atleti con un deficit sensoriale sono in vigore le seguenti disposizioni, cf. capitolo 1.2.

---

[1] Con questa definizione si intendono persone con disabilità mentale, deficienza intellettiva, disturbi della capacità di apprendimento, disturbi o ritardi dello sviluppo o problematiche comportamentali.
[2] Vedi capitolo 4.
[3] Vedi capitolo 5.

1.2 Atleti con andicap sensoriale

Gli atleti con andicap sensoriale hanno il diritto di partecipare alle competizioni di Special Olympics. Nel caso in cui la persona, durante le gare, necessiti di un tipo di sostegno sotto forma di accompagnamento da parte di una guida oppure di un aiuto materiale, deve innanzitutto ottenere un'autorizzazione da parte di SOSWI. L'autorizzazione viene concessa dallo Sports Coordinator della disciplina sportiva in questione e vale per tutte le manifestazioni simili.

Lo Sports Coordinator informa gli Sports Officials dell'avvenuta decisione; in occasione delle varie manifestazioni questi ultimi si occuperanno di informare della decisione gli altri partecipanti e i rispettivi coach.

L'autorizzazione può essere revocata in qualsiasi momento da una delle due parti, vale a dire dallo Sports Coordinator o dall'atleta. In questo caso sarà necessaria una nuova valutazione della situazione.

1.3 Limitazioni

Una percentuale minoritaria (circa 1.5 %) delle persone affette dalla sindrome di Down presentano un'instabilità tra le vertebre cervicali C1 e C2. Tale instabilità, anche denominata instabilità atlanto-assiale (AAI), può causare infortuni se la colonna vertebrale cervicale è sottoposta a estensioni o flessioni eccessive.

Gli atleti con la sindrome di Down che presentano un'AAI devono sottoporsi ad un controllo medico adeguato che permetta di escludere il rischio di una compressione eccessiva della colonna vertebrale all'altezza della cervicale.

SOI ha pubblicato delle nuove regole nel 2015 che definiscono le condizioni di partecipazione alle competizioni di Special Olympics. In linea di massima gli atleti con la sindrome di Down e un'instabilità atlanto-assiale non possono di conseguenza partecipare alle competizioni di Special Olympics, a meno che un'ulteriore analisi effettuata da un neurologo dopo la prima diagnosi fatta dal medico informi l'atleta come anche i genitori o il tutore sulle possibili conseguenze. L'atleta così come i genitori o il tutore devono confermare per iscritto di essere a conoscenza di tutto ciò e danno il loro consenso alla partecipazione con una firma.

Gli atleti che hanno già fatto un esame radiografico e non hanno un'AAI, non devono fare ulteriori analisi. Gli atleti con la sindrome di Down che partecipano per la prima volta a una competizione di SOSWI a partire dal 01.01.2016 devono sottoporsi ai controlli descritti al paragrafo precedente.

Informazioni più approfondite su questo tema sono presenti nell'"Article 1" (Addendum E - PARTICIPATION OF INDIVIDUALS WHO MIGHT HAVE SPINAL CORD COMPRESSION OR ATLANTO-AXIAL INSTABILITY).

Per quanto riguarda la disciplina del bowling, non si prevedono restrizioni particolari in questo ambito.

2 Discipline

Di seguito vengono enumerate le discipline che è possibile proporre per le gare ufficiali SOSWI. L'elenco non è esaustivo, né obbligatorio. Gli organizzatori sono liberi di proporre altre discipline ufficiali elencate da SOI.

Discipline ufficiali:

1. Singolo (un giocatore per squadra)
2. Doppio (due giocatori per squadra)
3. Tris (tre giocatori per squadra)
4. Squadra (quattro giocatori per squadra)
5. Unified Sports Team in doppio (1 sportivo e 1 Unified Partner)
6. Unified Sports Team in tris (2 sportivi e 1 Unified Partner)
7. Unified Sports Team in squadra (2 sportivi e 2 Unified Partner)

3 Regole di gioco

3.1 Terreno e attrezzature

3.1.1 TERRENO

Le dimensioni e le caratteristiche del terreno di gioco corrispondono ai terreni convenzionali del gioco del bowling.

3.1.2 ATTREZZATURE

Palle:

- Le palle devono essere approvate dalla FIQ, dalla WTBA o dal World Bowling.
- Le palle devono recare un numero di serie leggibile.

Attrezzature speciali per la presa e il lancio della palla

- I giocatori possono servirsi di attrezzature per la presa e il lancio della palla se utilizzate al posto di una parte amputata della mano.
- I giocatori possono utilizzare entrambe le mani per prendere e lanciare la palla.
- Le attrezzature utilizzate non devono presentare parti meccaniche di movimento in grado di imprimere una forza o una rotazione alla palla senza preventiva autorizzazione di Special Olympics.

Scarpe da bowling

- Devono essere indossate durante il gioco per la sicurezza dei giocatori.
- Le scarpe da bowling sono provviste di una suola speciale che consentono al giocatore di scivolare al momento del rilascio.
- La suola deve rimanere pulita e asciutta per non ostacolare il giocatore al momento dello slancio.
- Le scarpe da bowling fornite dal centro di bowling sono autorizzate.

Rampa per la palla da bowling

- Può essere utilizzata se un giocatore non ha l'abilità fisica per lanciare la palla da solo.

- La rampa deve avere un'altezza minima di 61 cm e massima di 71 cm, una larghezza compresa tra 61 e 63 cm e una lunghezza massima di 1,37 m.
- Le rampe da bowling o altri strumenti di assistenza possono essere utilizzati con il consenso dello Sport Official. In caso di dubbio è possibile contattare lo Sport Official prima del torneo.
- I giocatori che utilizzano la rampa possono essere raggruppati in una categoria specifica solo nelle gare di singolo.
- Tutte le altre regole del torneo si applicano anche nelle categorie di giocatori che utilizzano la rampa.

Abbigliamento da bowling

- L'abbigliamento deve essere adeguato e pulito.
- La maglietta deve avere le maniche corte e il colletto.
- Il resto dell'abbigliamento deve essere costituito da pantaloni lunghi, pantaloni della tuta o pantaloncini per il tempo libero.
  Le donne possono anche indossare una gonna fino al ginocchio.
- Durante la gara non è consentito indossare pantaloncini del tipo utilizzato per l'atletica.
- I giocatori devono calzare scarpe da bowling e calzini.

3.2 Regolamento di gara

3.2.1 GIOCATORI

- Gli atleti che non indossano capi di abbigliamento conformi alla regola 3.1.2. possono partecipare, ma viene loro assegnato un punteggio nullo per il/i gioco/giochi per il/i quale/i non sono in regola.
- I capi indicati devono essere indossati durante la gara e la consegna delle medaglie.

3.2.2 REGOLE DEL GIOCO

Durata di una partita e conteggio dei punti

- Una partita di bowling è composta da 10 frame
- Una partita si gioca sulla stessa pista
- Ogni frame consiste in 2 lanci consecutivi della palla.
- Il risultato del frame corrisponde al numero di birilli abbattuti con le due palle lanciate.
- Se un giocatore abbatte i 10 birilli con il primo lancio mette a segno uno «strike».
  In questo caso non è necessario che lanci la seconda palla.
- Se un giocatore abbatte i 10 birilli con il secondo lancio mette a segno uno «spare».
- Il risultato di uno strike è di 10 punti, più l'aggiunta dei due lanci successivi.
- Il risultato di uno spare è di 10 punti, più il risultato del lancio successivo.
- Al decimo frame:
  – se un giocatore non abbatte i 10 birilli dopo la seconda palla, la partita termina.
  – se un giocatore mette a segno uno spare, lancia una palla supplementare (3 in totale).
  – se un giocatore mette a segno uno strike, lancia ancora due palle (3 in totale).
  – le palle supplementari devono essere giocate prima che il giocatore successivo effettui i suoi lanci.
- Vengono conteggiati soltanto i birilli effettivamente abbattuti oppure spostati interamente fuori dalla superficie della pista con un lancio regolare.
- Ogni frame deve essere completato nel momento esatto assegnato al giocatore.

Validità della palla e falli

- La palla si intende correttamente lanciata quando lascia la mano del giocatore e atterra sulla pista al di là della linea di fallo.
- Viene commesso fallo (e in questo caso anche se la palla viene contata come palla giocata, il birillo abbattuto non viene conteggiato) quando una parte del corpo del giocatore supera la linea di fallo e colpisce una parte qualsiasi della pista o del suo equipaggiamento, durante o dopo un lancio regolare. Un fallo può essere dichiarato finché lo stesso giocatore o un altro si trova sulla pista per effettuare il lancio successivo.
- Un giocatore che commette deliberatamente un fallo, ad esempio per avvantaggiarsene, viene sanzionato mediante l'attribuzione di punteggio zero per il frame in questione.
- Se un fallo viene commesso con la prima palla, questa viene considerata giocata, ma i birilli abbattuti non vengono conteggiati.
  – Se un giocatore commette un fallo lanciando la prima palla di un frame, vengono conteggiati tutti i birilli abbattuti dalla seconda palla. Se il giocatore abbatte tutti i birilli con la seconda palla dopo aver commesso un fallo nel lancio della prima, viene conteggiato uno «spare».
  – Se sono stati abbattuti meno di dieci birilli dalla seconda palla dopo che è stato commesso un fallo nel lancio della prima, i birilli abbattuti verranno conteggiati.
  – Un giocatore che commette un fallo con il lancio della seconda palla si aggiudica solo il numero di birilli abbattuti con la prima palla, a condizione che non siano stati commessi falli durante il lancio della prima palla.
  – Se un giocatore commette un fallo quando lancia la prima palla del decimo frame e abbatte i dieci birilli con la seconda palla, lancia una terza palla e gli viene attribuito uno «spare» più i birilli abbattuti con la terza palla.
  – Se un giocatore commette un fallo quando lancia la terza palla del decimo frame, vengono conteggiati solo i birilli abbattuti dalle prime due palle.
- Nessuno applica segni o introduce su qualsiasi parte della pista sostanze in grado di danneggiarla, deformarla o metterla in uno stato tale da pregiudicare la possibilità degli altri giocatori di beneficiare di condizioni normali.
- Viene conteggiata ogni palla lanciata dal giocatore, salvo nel caso in cui venga dichiarata «dead ball» (palla morta).
- Questo si verifica in uno dei casi seguenti:
  a) se ci si accorge che dal castello mancava uno o più birilli immediatamente dopo che il giocatore ha lanciato la palla;
  b) se un giocatore lancia la palla sulla pista sbagliata o quando non è il suo turno;
  c) se alcuni birilli che punta a far cadere vengono spostati o abbattuti in una maniera qualsiasi tra il momento in cui la palla viene lanciata e quello in cui raggiunge i birilli;
  d) quando la palla di un giocatore entra in contatto con un qualsiasi oggetto esterno.
- Viene conteggiata ogni palla lanciata da un giocatore, salvo nel caso in cui venga dichiarata «dead ball» (palla morta). I birilli devono essere riposizionati dopo aver rimosso la causa che ha dato origine alla dichiarazione di «dead ball» (palla morta).
  – I birilli che sono stati abbattuti da un altro birillo o altri birilli rimbalzati nel corso del gioco da una parete laterale o dal cuscino posteriore vengono conteggiati come birilli abbattuti.
  – Ogni giocatore deve verificare se il riposizionamento è corretto e deve insistere affinché ogni birillo collocato in maniera non corretta venga riposizionato prima di lanciare la palla. In caso di silenzio il posizionamento si intende soddisfacente.

- Se si verifica una delle seguenti situazioni il lancio è considerato valido, ma i birilli abbattuti non vengono conteggiati:
    a) se i birilli vengono abbattuti o spostati da una palla che esce dalla pista prima di raggiungere i birilli;
    b) se una palla rimbalza dal cuscino posteriore;
    c) un birillo in piedi, che cade quando viene rimosso un birillo precedentemente caduto, non viene conteggiato e deve essere sostituito nel punto in cui si trovava prima del lancio della palla;
    d) i birilli spinti fuori dalla pista, che rimbalzano e rimangono in piedi sulla pista devono essere conteggiati come birilli in piedi;
    e) se viene commesso un fallo durante il lancio della palla, tutti i birilli abbattuti in seguito a tale lancio non vengono conteggiati.

Precedenza e slow bowling

- I giocatori pronti sulla zona di lancio hanno i diritti e gli obblighi seguenti:
    a) hanno la precedenza sul giocatore che gioca nella pista a sinistra;
    b) devono cedere la precedenza a tutti i giocatori che si preparano a giocare nella pista a destra;
    c) i giocatori devono essere pronti non appena è il loro turno e non devono ritardare il lancio se le piste adiacenti sono libere;
    d) un giocatore che non rispetta la procedura descritta di sopra infrange la regola dello «slow bowling». Alla prima violazione viene avvisato da un ufficiale di gara con un cartellino bianco (nessuna punizione), in seguito con un cartellino giallo (nessuna punizione) e infine alla terza violazione con un cartellino rosso.
    Il cartellino rosso comporta l'annullamento di tutti i punti del frame in questione.

Sedie a rotelle e rampa

- Sportivi in sedia a rotelle o che necessitano di una rampa:
    – Gli sportivi in sedia a rotelle sono autorizzati a partecipare alla gara di bowling purché tutta l'infrastruttura del centro di bowling sia adatta a tal fine. Gli atleti in sedia a rotelle devono avere accesso a quanto segue:
        1) Ingresso del centro, area di gioco, zona di lancio, toilette, spogliatoi e ristorante.
        2) Uno spazio per le sedie a rotelle nell'area di gioco.
    – Ripartizione delle piste: per turno sono autorizzate un massimo di 3 sedie a rotelle e/o rampe per pista, con un massimo di due piste. Ciò equivale a un totale di 12 atleti.
    – Nessun altro atleta avrà accesso a queste piste al fine di non avere ritardi nei turni. Ogni atleta in sedia a rotelle oppure che necessita l'aiuto di una rampa deve avere un coach/accompagnatore specifico.

3.2.3 CLASSIFICHE

- Vince il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di punti.
- Se 2 giocatori hanno ottenuto lo stesso numero di punti, viene dichiarato vincitore colui che registra la differenza minore tra la partita più alta e quella più bassa.
- Qualora la differenza sia la stessa vince il giocatore che ha riportato il maggior numero di «strike», compresi i lanci supplementari del decimo frame.
- Se anche il numero di «strike» coincide viene dichiarato vincitore il giocatore che ha collezionato il maggior numero di «spare», compresi i lanci supplementari del decimo frame.
- Se anche il numero di «spare» coincide viene dichiarato vincitore il giocatore con la partita migliore.
- In caso di ulteriore parità, viene considerato il secondo frame migliore e così via.
- Se i giocatori riportano esattamente gli stessi risultati in tutti i frame saranno dichiarati vincitori ex aequo.

3.2.4 TORNEO

Tipi di torneo

- Lo Sport Official stabilisce il tipo di torneo tra le possibilità «a scratch» e «a handicap».
- Lo Sport Official stabilisce il numero di partite del torneo.
- In un torneo «a scratch» il risultato finale è costituito dal numero totale di birilli abbattuti al termine di tutte le partite.
- In un torneo «a handicap» il risultato finale è costituito dal numero totale di birilli abbattuti più l'handicap del giocatore.

Regole del torneo «a scratch»

- In un torneo a scratch i giocatori vengono ripartiti in divisioni basate sulle prestazioni indicative fornite al momento dell'iscrizione.
- La prestazione indicativa di un giocatore o di un Unified Partner corrisponde alla media dei punti delle 5 migliori partite tra le ultime 12 giocate.
- In occasione di una gara di diversi giorni il divisioning viene effettuato sul posto.
- Se esiste una classifica di tutti i giocatori, il divisioning può essere determinato anche da questa.

Regole del torneo «a handicap»

- In un torneo a handicap è possibile inserire giocatori di livelli diversi nella stessa divisione utilizzando un «handicap» così da ottenere divisioni di livello equo.
- L'handicap corrisponde a un numero di punti bonus da aggiungere al punteggio di ogni partita.
- Il numero di punti dipende dal punteggio medio dell'atleta che è stato trasmesso prima della gara. Questo punteggio deve essere sottratto a 180 e il 70% della cifra ottenuta corrisponde all'handicap.
- L'handicap massimo è di 80 punti.
- Esempio:
  – Un giocatore ha un punteggio medio di 100 punti.
  – L'handicap corrisponde a: 180–100 = 80; 70% di 80 = 56 punti.
  – Per ogni partita il giocatore aggiunge 56 punti al suo risultato.

3.2.5 COACHING

- Il coaching è autorizzato a condizione che i coach rimangano nella zona loro riservata.
- È consentito un solo coach per squadra. Nel singolo un coach può seguire al massimo 2 giocatori contemporaneamente.
- I giocatori possono recarsi dal loro coach a condizione di non lasciare l'area di gioco e di non ritardare la durata della partita.

3.2.6 ASSENZA DI GIOCATORI

- In caso di assenza di giocatori in una gara a squadre, le squadre in questione non possono giocare.
- Lo Sport Official ha la possibilità di trovare una soluzione diversa per i tornei della durata di un giorno.
- Un giocatore che ha giocato almeno 3 frame di una partita e che non è in grado di continuare il torneo, riceverà 1/10 della media dei suoi punti per i frame rimanenti e verrà classificato.
- Un giocatore che inizia la partita, ma che non gioca 3 frame, riceverà un punteggio pari a 0 per i frame rimanenti e verrà classificato.
- Un giocatore che ritorna dopo un'assenza può riprendere il gioco nel frame attuale e non può recuperare i frame persi.
- Un giocatore che non inizia la prima partita non verrà classificato.

3.3 Low Ability Level

Secondo il principio di special Olympics, le discipline Low Ability Level (LAL) sono riservate ad atleti con livelli di abilità inferiori. Normalmente, chi è iscritto a una disciplina LAL, non può partecipare alla stessa gara in nessun'altra categoria né disputare lo sport multidisciplinare o la staffetta.

Gli atleti con limitazioni meno marcate dovrebbero essere motivati a iscriversi ad altre discipline (vedi capitolo 4 Advancement). Per questo motivo, SOI definisce prestazioni massime raggiungibili nelle discipline LAL. Queste rappresentano un parametro di riferimento per determinare chi può partecipare alle discipline LAL.

Per lo sport del bowling non sono previste apposite categorie LAL, in quanto questa disciplina non presuppone capacità tecniche particolari.

Inoltre, giocatori con livelli di abilità inferiori che necessitano di strumenti di sostegno per la deambulazione, hanno la possibilità di praticare questo sport ed utilizzare tali mezzi.

4 Advancement

Gli allenatori sono responsabili della preparazione di un allenamento adatto alle capacità degli atleti e di una scelta consona delle discipline. In tutto questo si deve puntare a un avanzamento individuale da incentivare adeguatamente. Un altro obiettivo è quello di favorire il più possibile l'autonomia degli atleti.

Di regola gli atleti devono prima partecipare a gare locali e regionali, poi a quelle nazionali e infine eventualmente a quelle internazionali. L'allenamento costituisce la base del successo dell'atleta: è nell'allenamento, infatti, che può dimostrare se possiede le capacità necessarie per partecipare alle gare del livello previsto.

Di regola la partecipazione a eventi internazionali è subordinata a una selezione di responsabilità della Commissione Sport di SOSWI. Di regola tutti gli atleti possono partecipare agli eventi internazionali. Le prestazioni non rappresentano un fattore limitante o restrittivo. La commissione determina le linee guida di partecipazione e i criteri di selezione e li pubblica quindi sul sito Internet di SOSWI: www.specialolympics.ch.

5 Divisioning

5.1 Filosofia

Quello del Divisioning è un principio che differenzia sostanzialmente Special Olympics da tutte le altre organizzazioni sportive. La filosofia e la concezione di Special Olympics consentono agli atleti di qualsiasi livello di disputare gare equilibrate e avvincenti. Non ci sono qualificazioni e gare eliminatorie, ma esclusivamente gironi preliminari e gare in diversi gruppi di livello. Questo significa che gli atleti si trovano a competere in gruppi di livello omogenei, vale a dire solo con atleti con capacità simili. La composizione di tali gruppi di livello, il cosiddetto Divisioning, avviene di norma sulla base della prestazione conseguita nel luogo di gara, di volta in volta verificata all'inizio della stessa. Se, per motivi di tempo, a un evento si rinuncia a una manche preliminare (ad esempio alle gare di un giorno), il Divisioning viene effettuato in base alle prestazioni precedenti.

I vincitori e i piazzamenti sono determinati per ciascun gruppo di livello.

5.2 Criteri di suddivisione

All'interno delle singole discipline, la suddivisione degli atleti avviene per categorie sulla base dei seguenti criteri:

1. **Prestazioni**
   In base alle prestazioni indicate all'iscrizione o in base ai risultati dei gironi preliminari.
2. **Sesso**
   Normalmente gli atleti vengono suddivisi per sesso. Se il numero delle squadre o degli atleti iscritti è contenuto, si può rinunciare alla divisione per sesso.
3. **Età**
   Se il numero di squadre e atleti è sufficiente, è possibile utilizzare le categorie d'età ufficiali: **8-11 / 12-15 / 16-21 / 22-29 / 30 e oltre**. Se il numero delle squadre o degli atleti iscritti è contenuto, si può rinunciare alla divisione in categorie d'età.

I gruppi di livello omogenei devono comprendere un minimo di 3 e un massimo di 8 atleti. Di norma, la differenza di prestazioni all'interno del gruppo non deve superare il 15%. Lo Sport Official[4] ha comunque la facoltà di applicare in maniera flessibile i criteri di suddivisione se ciò consente di formare categorie più eque. A seconda della quota di partecipanti, dell'organizzazione della gara e in un'ottica di creazione di gruppi omogenei, è possibile rinunciare a singoli criteri, in particolare ai criteri numero 2 (sesso) e 3 (età). Eventuali decisioni in merito sono prese dallo Sport Official.

5.3 Maximum Effort Rule – Regola dello sforzo massimo

Agli atleti è richiesto di migliorare progressivamente nella propria attività. Sono auspicabili miglioramenti delle prestazioni tra girone preliminare (o la prestazione indicata all'iscrizione) e gara finale.

[4] Lo Sport Official è il direttore tecnico di un evento, vedi http://specialolympics.ch/it/funktionen/.

Gli atleti sono tuttavia tenuti a realizzare la migliore prestazione possibile già nel girone preliminare. Solo in questo modo è possibile inserirli nella giusta categoria. Il miglioramento della prestazione è sì auspicabile, ma non può superare i seguenti valori:

- 15% in tutte le discipline di Bowling
- 20% in tutte le discipline Low Ability Level

Se la prestazione eccede tali limiti, è in contrasto con il miglioramento sportivo normalmente conseguibile: ciò significa che l'atleta è stato inserito in una categoria inadeguata. Se oltrepassa la tolleranza massima di prestazione, l'atleta viene squalificato (Maximum Effort Rule).

La responsabilità spetta all'atleta e al suo allenatore. È loro dovere, infatti, produrre prestazioni realistiche sia in fase d'iscrizione che nel girone preliminare.

Nello sport del bowling il principio del Maximum Effort è regolato dal processo del Divisioning, in quanto non è possibile utilizzare uno strumento misurabile preciso per definire il Maximum Effort. Ciononostante, lo Sport Official designato da Special Olympics ha la facoltà di sanzionare sportivi e coaches che in occasione del Divisioning non forniscono una prestazione consona al proprio livello di gioco. Eventuali sanzioni e/o squalifiche decretate a seguito di un'infrazione del principio del Maximum Effort sono definitive e si applicano per l'intero torneo.

I materiali quali abbigliamento o attrezzature sportive, così come i mezzi ausiliari o gli accompagnatori per atleti con disabilità sensoriali, dovranno essere utilizzati nella stessa misura nell'ambito del divisioning e della gara finale, in modo tale che la competizione abbia luogo alle medesime condizioni (vedere articolo 1, SOI).

5.4 Responsabilità del coach

Se, in base alla valutazione dell'allenatore, un atleta è stato inserito in una categoria troppo bassa, è responsabilità dell'allenatore comunicare l'errore alla giuria. La segnalazione va effettuata tramite il "Performance Improvement Form", reperibile presso l'ufficio di gara.

Se l'apposito modulo non fosse disponibile, l'allenatore deve comunicare immediatamente l'errore allo Sport Official (responsabile di gara) durante la notifica della suddivisione in categorie.

6 Unified Sport

Per diverse discipline, Special Olympics offre delle proposte competitive di "Unified Sport". L'idea è quella di costituire squadre miste di atleti con e senza disabilità mentali. Idealmente gli sportivi con e senza disabilità dovrebbero avere capacità simili ed essere della stessa età.

Nella disciplina specifica delle Bowling, vale quanto segue:

- E' data facoltà a special Olympics Switzerland o all'organizzatore la facoltà di inserire una competizione di bowling unificata nel programma della manifestazione.
- Nella disciplina a coppie, la squadra è composta da un atleta e un partner.
- Nella disciplina a tris, la squadra è composta da due atleti e un Unified-partner.
- Nella disciplina a squadre, la squadra è composta da due atleti e due partner.
- La rotazione dei giocatori durante la partita è libera

7 Regolamento e applicazione

La responsabilità del regolamento spetta al Technical Coordinator delle Bowling[5], d'intesa con lo Sport Director di Special Olympics Switzerland.

L'applicazione del regolamento a una manifestazione è di competenza del relativo Sport Official (direttore tecnico).

In caso di necessità, SOSWI adeguerà il regolamento a modifiche delle condizioni e prenderà opportuni provvedimenti a seguito di eventuali cambiamenti.

Esiste la possibilità di presentare proposte di modifica delle regole. Tali istanze devono essere inviate per e-mail al seguente indirizzo: sport@specialolympics.ch.

[5] Il Technical Coordinator è il responsabile di una disciplina sportiva, vedi http://specialolympics.ch/it/funktionen/.