



BOWLING

Regulamin techniczny.

UCZESTNICTWO.

- Reprezentację uczelni stanowią jej studenci, legitymujący się ważną legitymacją studencką, a także wszyscy pracownicy uczelni posiadający zatrudnienie na podstawie umowy o pracę w dowolnym charakterze na minimum 3 miesiące przed terminem zawodów.
- Każda zawodniczka i każdy zawodnik zobowiązany jest do posiadania ważnej legitymacji AZS – brak legitymacji skutkuje brakiem możliwości startu w mistrzostwach.
- Osobno prowadzona jest rywalizacja oraz klasyfikacja kobiet i mężczyzn.
- Każda uczelnia ma prawo zgłosić do zawodów drużynę składającą się z 8 kobiet i 8 mężczyzn.

PUNKTACJA.

- Do punktacji drużynowej zaliczone zostaną punkty zdobyte przez cztery najlepsze zawodniczki i czterech najlepszych zawodników z danej uczelni. Kolejni zawodnicy tej samej uczelni nie odbierają punktów zawodnikom innych szkół wyższych. Klasyfikacja indywidualna i drużynowa prowadzona jest osobno w kategorii kobiet i mężczyzn.
- Punktacja indywidualna: – pierwsze miejsce $n + 1$ punkt, drugie miejsce $n - 1$ punkt, trzecie miejsce $n - 2$ punkty, czwarte miejsce $n - 3$ punkty itd., gdzie n oznacza ilość sklasyfikowanych zawodniczek/ zawodników.
- Uczelnia będzie sklasyfikowana w punktacji drużynowej jeśli będzie reprezentowana nawet przez jedną zawodniczkę, czy jednego zawodnika.
- Zwycięzcą zostaje uczelnia, której zawodniczki/zawodnicy zdobędą największą ilość punktów. W przypadku równej ilości punktów wygrywa zespół, którego zawodnik/zawodniczka zdobędzie największą ilość punktów z gry.

PROGRAM ZAWODÓW.

- Mistrzostwa odbędą się w dwóch rzutach.
- Każda zawodniczka i każdy zawodnik startuje w trzech grach.
- W każdej grze zawodniczka/zawodnik może zdobyć maksymalnie 300 punktów. Gra składa się z 10 rund w których gracz ma za zadanie zбить wszystkich 10 stojących na końcu toru kręgli.

- Podczas jednej rundy można wykonać maksymalnie dwa rzuty kulą. Jeżeli udaje się strącić wszystkie kręgle za pierwszym razem rezultatem jest tzw. Strike, który kończy rundę. W sytuacji kiedy nie wszystkie kręgle zostaną zbite za pierwszym razem gracz ma jeszcze jeden rzut. Jeżeli uda się strącić pozostałe kręgle rezultat nazywa się spare, natomiast jeżeli na torze wciąż pozostają nie strącone kręgle jest to tzw. open frame - gracz otrzymuje tylko tyle punktów, ile strącił kręgli.
- Oznaczenie STRIKE (X) – wszystkie 10 kręgli strącone za pierwszym razem. Gracz otrzymuje maksymalną liczbę – 10 punktów oraz dodatkowo łączną liczbę punktów zdobytych podczas dwóch następnych rzutów kulą.
- Oznaczenie SPARE (/) – wszystkie 10 kręgli strącone w jednej rundzie. Gracz otrzymuje 10 punktów za rundę oraz dodatkowo liczbę punktów zdobytych podczas następnego rzutu.
- Oznaczenie OPEN FRAME – w trakcie jednej rundy nie zostały strącone wszystkie kręgle. Gracz otrzymuje tyle punktów, ile strącił kręgli.

UWAGI KOŃCOWE.

- Kwestie sporne nie zawarte w regulaminie technicznym oraz Regulaminie Ogólnym Akademickich Mistrzostw Poznania i Wielkopolski rozstrzyga organizator zawodów.