

GENEL OYUN KURALLARI

Kural 1- Lig'ler, Turnuvalar, Şampiyonalar

Ligler, turnuvalar ve şampiyonalar, **WB, ETBF ve Türkiye Bocce, Bowling ve Dart Federasyonu** kurallarına ve düzenlemelerine uygun olarak organize edilir.

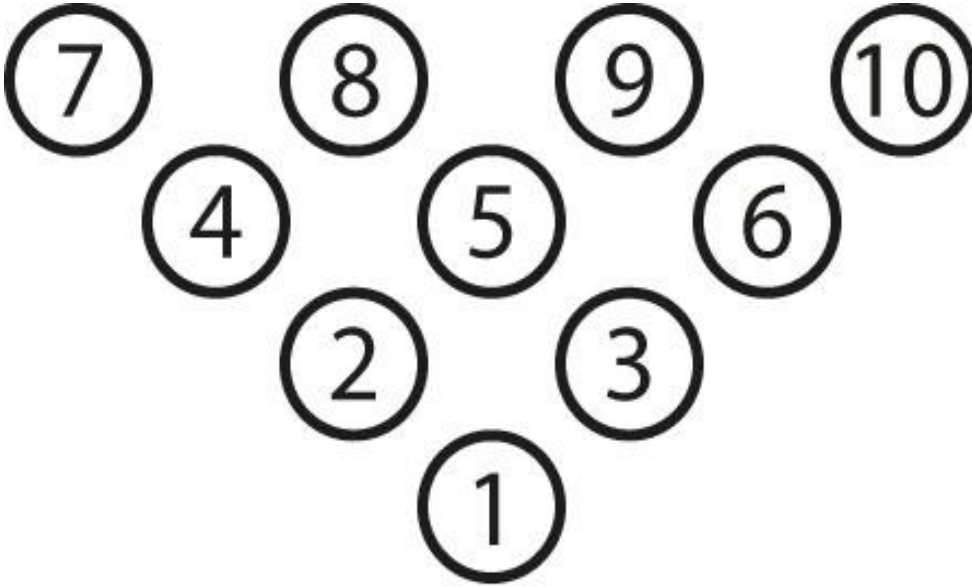
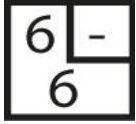
Bu organizasyonlar, **USBC, WIBC ve Türkiye Bocce, Bowling ve Dart Federasyonu** tarafından onaylanmış ekipman ve hatlar üzerinde yapılır.

Kural 2- Oyun Tanımı

Bowling oyunu on çerçeveden oluşur. Bir sporcu strike yapmadıkça, ilk dokuz çerçevenin her biri için iki atış yapar. Onuncu çerçevede, eğer bir strike veya spare yapmış ise üç atış yapar. Her çerçeve düzenli bir sırada atış yapan sporcu(lar) tarafından tamamlanır.

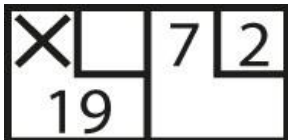
Kural 3- Skor lama Şekli

Bir strike olmadığı durumlarda, sporcunun birinci atışında devrilen pin'lerin sayısı, o çerçevenin üst sağ köşesindeki küçük karenin yanına yazılır ve sporcunun ikinci atışındaki devrilen pin'lerin sayısı küçük kareye yazılır. Eğer, bir çerçevenin ikinci atışında kalan pin'ler devrilmez ise, skor tabelasına bir (-) yazılacaktır ve çerçevedeki iki atışın toplamı hemen kaydedilir.



Kural 4- Strike

Bir çerçevenin birinci atışında, 10 pinlik tam set devrildiği zaman strike olur. Hangi çerçevede yapılmış ise o çerçevenin üst sağ köşesindeki küçük kareye bir (x) yazılır. Bir strike'in sayısı, 10'a ilaveten sonraki iki atışta devrilen pinlerin sayısının toplamıdır.



Kural 5- Double

Birbirini izleyen iki strike bir double'dır. Birinci strike'ın sayısı, sonraki iki atışın toplamı 20'ye ilaveten, ikinci strike'dan sonraki birinci atışta devrilen pin'lerin sayısının toplamıdır.

X		X		9	
29					

Kural 6- Triple(Üç'lü)

Birbirini izleyen başarılı üç strike bir triple'dir. Bu durumda birinci strike'ın sayısı 30'dur. Maksimum skor olan 300'ü yapmak için, sporcu 12 strike yapmalıdır.

X		X		X	
30					

X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
30	60	90	120	150	180	210	240	270	300				

Kural 7- Spare

Birinci atıştan sonra kalan pin'lerin o çerçevedeki ikinci atışta devrilmesi ile spare (tamamlama) yapılır. Çerçevenin üst sağ köşesindeki küçük kareye bir (/) yazılır. Spare'in sayısı, 10'a ilaveten sporcunun sonraki ilk atışındaki devrilen pinlerin sayısının toplamıdır.

7	/	3	
13			

Kural 8- Açık Frame

Birinci atıştan sonra kalan pin'ler bir split oluşturmadıkça, bir sporcunun bir çerçevedeki iki atışı sonunda bütün pin'leri deviremediği zaman hata olarak adlandırılır.

7	2	6	-
9		6	

Kural 9- Split

Birinci atıştan sonra 1 numaralı pin devrilmiş ve aşağıdaki şartları sağlayan pin seti kalmış ise split olarak adlandırılır. 1 numaralı pin devrilmemiş ise kalan pin seti split olarak adlandırılmaz.

İki veya daha fazla kalan pinlerin arasından en az bir pin devrilmiş olmalıdır; örnek 7-9 veya 3-10.

İki veya daha fazla kalan pinlerin hemen önündeki, en az bir pin devrilmiş olmalıdır; örnek, 5-6.

NOT: Bir split genellikle bir (0 - [] - s) ile gösterilir, fakat başka bir sembol de kullanılabilir.



3 – 10 SPLIT

Kural 10- Oyun Düzeni

Bir oyun birbirine bitişik bir çift/eş hatta oynanır. Katılan takımların üyeleri, üçlüler, çiftler ve ferdi sporcular ve düzenli bir şekilde bir lane’de bir çerçeve oynadıktan sonra takip eden çerçeve için bitişik hattı kullanır ve bu şekilde her lane de 5 çerçeveyi tamamlayacak şekilde oyunlarını bitirirler.

Kural 11- Atış Önceliği

*Bowling oyununda esas, atış yapan sporcu beklemek ve yan lane’lerde oynayan sporcularla aynı anda atışa çıkmamaktır.

*Bu durumda sporculardan lane üzerine ilk çıkan sporcuda atış önceliği vardır.

*Aynı anda lane’e yaklaşan sporculardan öncelik sağ tarafta olan sporcudur.

*Sporcu atışını yaparken diğer sporcu approach (yürüme) alanının aşağısında beklemek zorundadır.

*Bir sporcu atış yaparken yanındaki sporcuların topunu alarak atış hazırlığı yapmaları yasaktır.

*Sporcular atış yapan sporcuların atışını bitirip geri dönmelerini beklemek zorundadır.

Kural 12- Nizami Devrilen Pin’ler

a) Eğer bowling topu sporcunun elinden çıkmış ve foul çizgisini geçerek oyun sahasına girmişse atış geçerlidir.

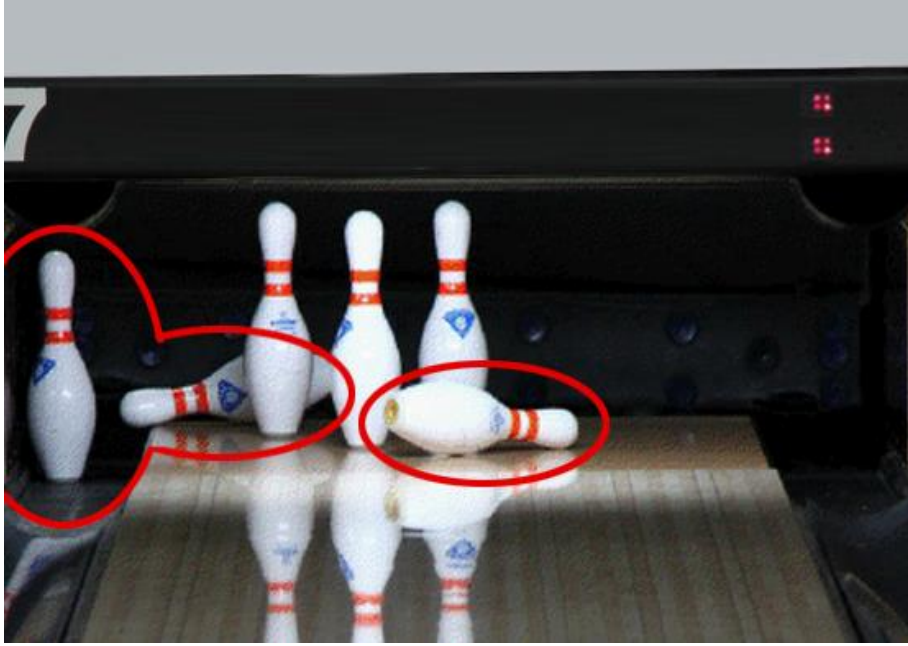
b) Ölü top ilan edilmediği sürece her atış geçerlidir.

c) Her atış tamamıyla el ile gerçekleştirilmelidir.

- d) Atış sırasında çıkan yada hareket eden herhangi bir yardımcı alet atış için kullanılamaz.
- e) Eğer, tamamı veya büyük kısmı kesilerek veya başka türlü kaybedilmiş bir elin yerine kullanılıyorsa, bir sporcu topu tutmak ve atmak için özel ekipman kullanabilir.

Kural 12- Nizami Devrilen Pin'ler

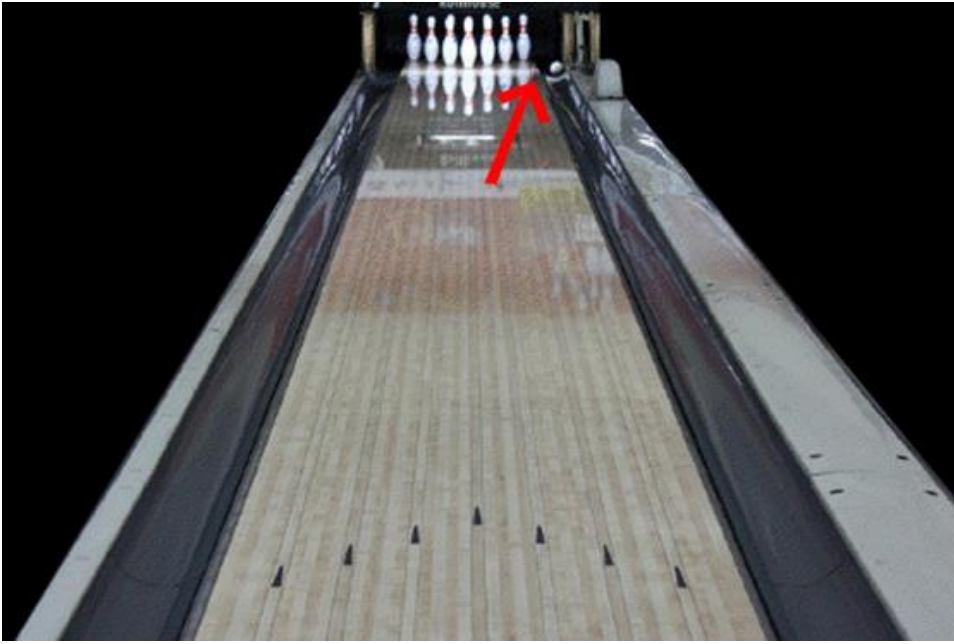
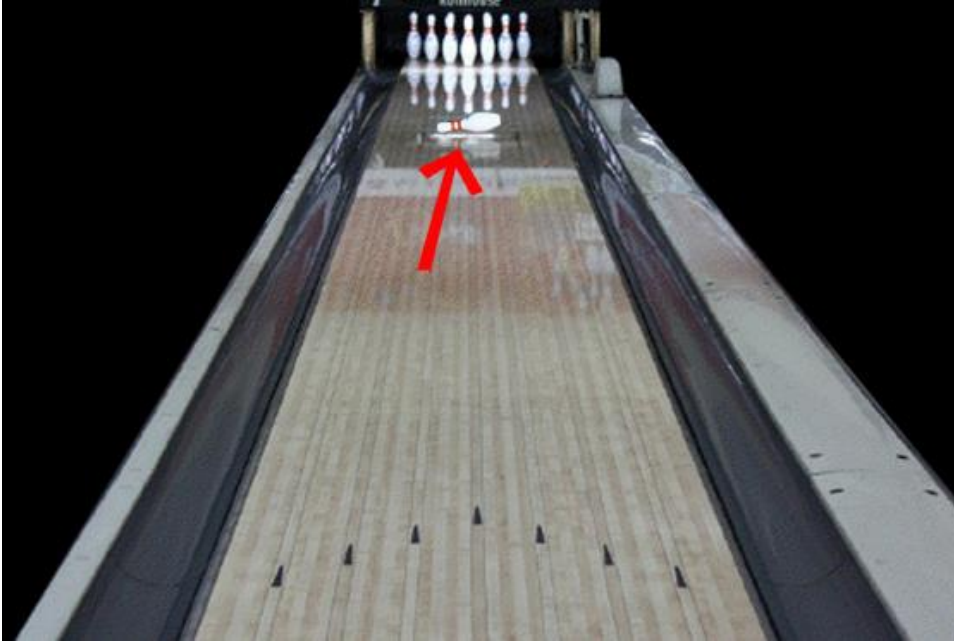
- f) 1) Nizami bir atış yapan sporcuya, aşağıdaki durumlara göre pinler devrilmiş ise sayı yazılacaktır:



Top veya pindeck'te bulunan diğer pinler tarafından devrilmiş yada hattın dışına çıkmış olan pinler.

2- Kenar bölme veya arka perdeden seken pinler tarafından devrilen yada hattın dışına çıkmış olan pinler.

3- Sweep bar (süpürgenin), devrilmiş pinleri süpürmeden önce, pin deck in üzerinde dururken süpürgeден seken bir pin'in devirmiş olduğu yada hattın dışına çıkan pinler (süpürge aşağıya inerken pine çarpması durumunda değil),



4- Yan bölmeye veya yan kanala düşmesine rağmen dik duran pinler



yan duvara (kickback) temas ederek dayalı olarak duran pinler

g) Bu şekilde olan bütün devrilmiş pinler “devrik pin” (dead pin) olarak adlandırılır ve sonraki atıştan önce kaldırılır.

h) Sadece gerçekten devrilmiş veya oynama alanından tamamen dışarıya çıkmış pinler devrilmiş olarak kabul edilir, diğer pinler devrilmiş kabul edilmez.

Kural 13- Nizami Olmayan Pin Devrilmesi

a) Aşağıdaki durumlarda, yapılan atış sayılır ama devrilen pinler sayılmaz:

- 1- Top, pin'lere ulaşmadan lane'den (Hattan) çıkarsa
- 2- Top, arka tampondan sekerek pin devirirse
- 3- Pin'leri yerleştiren kişinin gövdesine, kollarına veya bacağına değdikten sonra bir pin sekerek devrilirse yada başka bir pini devirirse
- 4- Mekanik pin yerleştirici tarafından dokunulan bir pin devrilirse yada başka bir pini devirirse
- 5- Devrilmiş pinlerin süpürülmesi sırasında, devrilmemiş bir pin devrilirse
- 6- Pin'leri yerleştiren kişi herhangi bir pini devirirse
- 7- Sporcu bir foul yaparsa

8- Lane de veya kanalda süpürülmemiş devrik pin (dead pin) varsa ve bu haldeyken atış yapılır ve top lane yüzeyini terketmeden bu pine temas ederse veya diğer pinlerden birisi bu pine temas ederse.

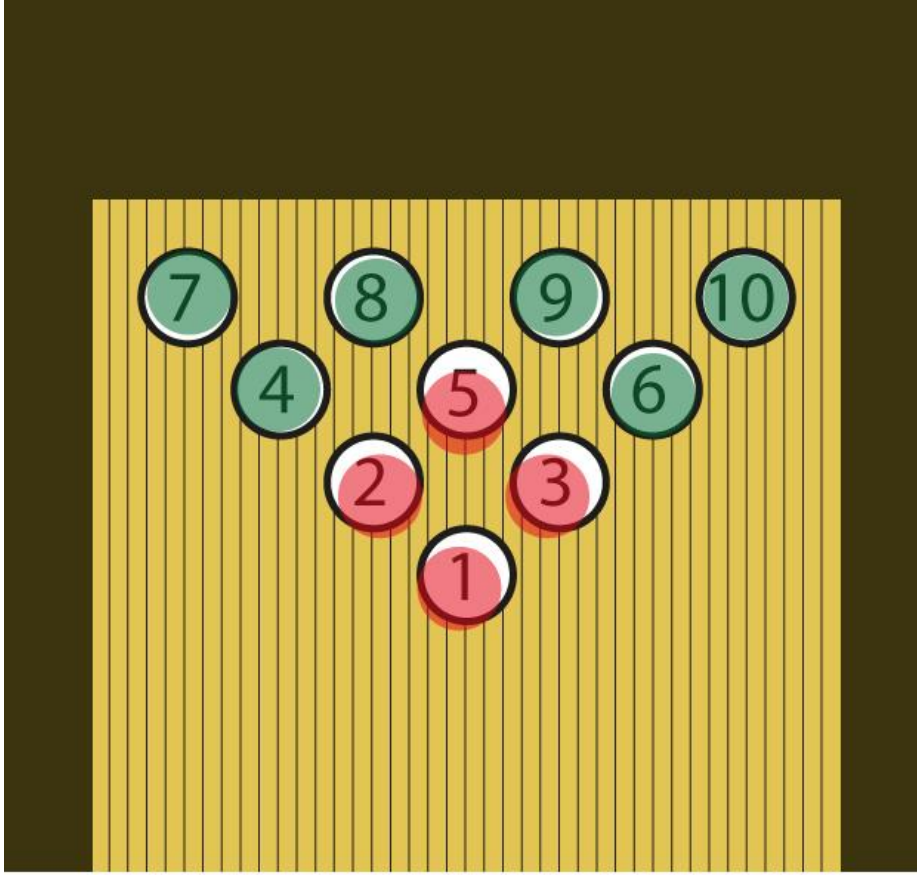
9- Her ne kadar yukarıdaki kural geçerli de olsa bu tip durumda top ve pinlerin hareketinin tam ve doğru olarak tespit edilmesi zor olduğu için atıştan önce oyun sahasındaki tüm devrik pinlerin kesinlikle alınması gerekir.

b) Eğer nizami olmayan pin devrilmesi olursa ve sporcuya ilave atış için hak verilirse, atış yapılmadan önce nizami olmadan devrilen pin veya pinler önceden nerede duruyorsa tekrar aynı yerlerine yerleştirilmelidir

Kural 14- Diğer Pin Hareketleri

a) Eğer 10 pinlik tam pin setinin bulunduğu atışlarda yada spare atışlarında, atışı yapar yapmaz, pin setindeki pinlerin yerlerinde bir yanlışlık olduğu fark edilirse fakat eksik pin yoksa, atış ve atış sonucu devrilen pinler geçerlidir. Pinlerin yerleşiminin düzgün olup olmadığını kontrol etmek her sporcunun kendi sorumluluğundadır. Pinlerin yerleşiminde bir uygunsuzluk olması durumunda sporcu, bu durumun giderilmesi konusunda ısrar etmelidir. Aksi takdirde pinlerin yerleşimi geçerli sayılır.

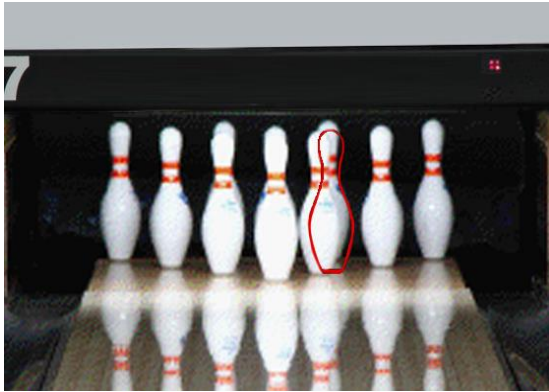
b) Atıştan sonra kalan pinlerin pozisyonunda herhangi bir değişiklik yapılamaz. Mekanik pin yerleştirici tarafından dizilen pinlerin yeri kayık veya yanlış bile olsa herhangi bir müdahalede bulunulamaz.



Lig oyunları öncesinde Bowling Teknisyenleri ve Hakem arkadaşların pin-deki ve pinleri kontrol ederken dikkat etmeleri gereken konular aşağıya çıkarılmıştır.

- 1) Yukarıdaki yerleşim şekillerine göre **Yeşil** olan (6 ve 7 nolu) pinler doğru olarak ayarlanmıştır.Yine Yeşil olan (4,8,9 ve 10 nolu) pinlerin ayarları bozulmuş , fakat kabul edilebilir sınırlar içindedir.
- 2) **Kırmızı** olan (1,2,3 ve 5 nolu) pinler yanlış olarak ayarlanmış olup ayarlanarak doğru yerleşim sağlanmalıdır.

Oyuncu her oyunda, kimseden izin almadan, herhangi bir açıklama yapmadan, maksimum 2 kere re-rack (pinlerin resetlenmesi) isteme hakkına sahiptir. Genellikle oyuncular bunu odaklanmak yada heyecanlarını bastırmak için zaman kazanmak amacıyla kullanırlar. Bu durumda pinlerin diziliminde bozukluk olup olmadığının bir önemi yoktur.Eğer gerçekten pinlerin diziliminde off-spot durumu varsa o zaman 2 sınırmasına bakılmaksızın re-rack yapılır.



- c) Mekanik yerleştirici tarafından devrilen pinler kaymış olsalar bile orijinal noktalarına geri dikilirler.
- d) Devrildikten sonra tekrar geri zıplayarak dik konumda duran pinler devrilmemiş kabul edilir.
- e) Sadece devrilmiş veya oynama alanından tamamen dışarıya çıkmış pinler devrilmiş olarak kabul edilir diğer pinler devrilmiş kabul edilmez.

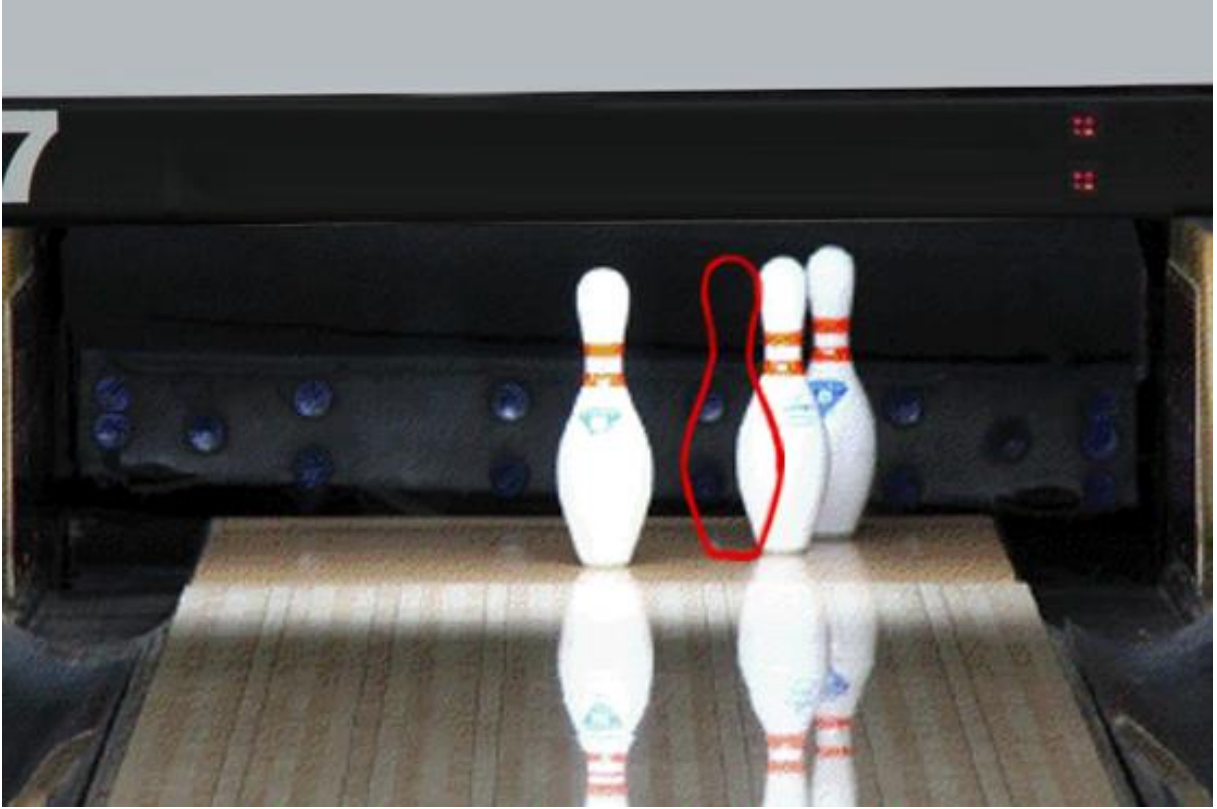
Atıştan sonra kalan pinlerin pozisyonunda herhangi bir değişiklik yapılamaz.

Mekanik pin yerleştirici tarafından dizilen pinlerin yeri kayık veya yanlış bile olsa herhangi bir müdahalede bulunulamaz.



Makine indirdikten sonraki hali

Atıştan sonra bir pin kayar ve bu sebeple mekanik yerleştirici pini tutamadığı için devirirse, pin orijinal noktasına geri dikilir.



Atıştan sonra pin kaymış, makine ortadakini yakalayamayıp devirirse, pin orijinal yerine dikilir.



Makine tarafından devrildiği için pin orijinal yerine dikilir.

f) Pin yerleştirici herhangi bir pini fazla veya eksik yerleştirmedikçe, kalan pinlerin pozisyonunda bir değişiklik yapılamaz.

g) Oyun sırasında bir pin kırılır veya çok kötü hasar görürse, kullanımdaki sete ağırlık ve görünüş olarak en uygun bir diğeri ile değiştirilecektir. Lig veya turnuva görevlileri pin'lerin değiştirilme kararını verirler.

Kural 15- “Ölü Top” – Dead Ball

a) “Ölü top” olduğu zaman, atış geçersizdir. Ölü top olduğu zaman ayakta durmakta olan pinler tekrar yerleştirilir ve sporcuya o atış tekrarlatılır

b) Aşağıdakilerden herhangi biri oluşursa, “ölü top” olarak deklare edilir:



1- Bir atış yapılır yapılmaz, (aynı lane deki bir sonraki atışa kadar) pin setinde bir veya birkaç pinin eksik olduğu hemen fark edilirse





- 2- Bir pin düzenleyici kişi, top pinlere ulaşmadan önce, herhangi bir pine dokunursa
 - 3- Bir pin düzenleyici kişi, devrilen ve yuvarlanmakta olan bir pin durmadan pini alır yada dokunursa
 - 4- Bir sporcu yanlış hatta veya sırada oynarsa. Veya bir çift/eş hat üzerinde her takımdan birer sporcu yanlış hatta oynarsa
 - 5- Atış yapılırken ve atış tamamlanmadan önce, bir sporcu; başka bir sporcu, seyirci, pin yerleştirici veya hareket eden bir nesne tarafından FİZİKSEL olarak müdahale görüp/etkilenip atışı bozulursa. Bu durumda sporcu, atışı kabul etme veya ölü top deklare edilmesini isteme seçeneğine sahiptir
 - 6- Sporcu atışını yaptıktan sonra, top henüz pinlere ulaşmadan herhangi bir pin yer değiştirir yada devrilirse
 - 7- Atılmış bir top, yabancı bir engel/nesne ile temas ederse
- c) Ölü top olarak deklare edilen bir atış hakkında anlaşmazlık veya itiraz olması durumunda Kural 16 uyarınca Şartlı Top atış kuralları uygulanır.

Kural 16- Şartlı Top

- a) Eğer yapılan bir atışla ilgili olarak faul, nizami pin devrilmesi, veya ölü top konusunda bir itiraz varsa ve turnuva görevlileri tarafından çözümlenemiyorsa sporcu şartlı top veya şartlı frame (çerçeve) atmalıdır.
- b) Herhangi bir çerçevenin birinci atışı için veya birinci atışın strike olduğu onuncu frame'deki ikinci atışta:
 - 1- Faul itirazı: Sporcu atışı (frame'i) tamamlayacak ve sonra tam setlik pinlere bir şartlı top atışı yapacaktır.
 - 2- Nizami olmayan pin devrilmesi itirazı: Sporcu atışı (frame'i) tamamlayacak ve devrilmediği iddia edilen pinlerin de dahil olduğu kalan aynı pin setine bir şartlı top atışı yapacaktır
 - 3- Ölü top: Sporcu atışı (frame'i) tamamlayacak ve sonra tam bir şartlı çerçeve oynayacaktır.

c) Bir spare atışı veya onuncu çerçevenin (framein) üçüncü atışında ölü top itirazı haricindeki diğer itirazlarda şartlı top gerekli değildir. Ölü top itirazı varsa, atışa konu olan pin seti dizilerek şartlı top atışı yapılacaktır.

1- Faul ve Nizami olmayan pin devrilmesi itirazı: Şartlı top gerekli değil.

2- Ölü top itirazı: Ölü top olarak deklare edilen atıştaki pin pozisyonunda pinler tekrar dizilerek bir şartlı top atılacaktır.

d) İtiraz edilen çerçevedeki skor ile şartlı atışın yapılması sonucu oluşan skorlar kaydedilecektir. Ve nihai karar için Lig Yönetim kuruluna yada turnuva idaresine iletilecektir.

Kural 17- Yanlış Hat Üzerinde Oynama

a) Normal lig veya turnuva oyununda, aşağıdakilerden herhangi biri olduğu zaman, “ölü top” deklare edilecek ve sporcu veya sporcuların doğru hat üzerinde oynamaları gerekecektir:

1- Bir sporcu yanlış hat üzerinde oynadığı zaman

2- Bir çift/eş hat üzerinde her takımdan bir sporcu yanlış hatta oynadığı zaman

b) Eğer aynı takımdan birden fazla sporcu sıra ile yanlış hat üzerinde oynarsa, düzeltme yapılmadan oyun tamamlanacaktır. Sonraki oyun doğru hat üzerinde başlatılacaktır.

Kural 18- Faul’ün Tanımı

a) Bir atış sırasında veya sonrasında, sporcunun vücudunun bir parçası faul çizgisini geçip, hattın ekipman veya bina yapısı gibi herhangi bir bölümüne dokunduğu zaman bir faul oluşur.

b) Aynı veya başka bir sporcunun bir atış yapmak için yaklaşım alanı (approach) üzerinde pozisyonunu almasına kadar top oyundadır.

c) Bir sporcu atışının faul olmasında bir yarar elde edecek olduğu için kasti olarak faul yaparsa, sporcu o atış için sıfır puan alır ve o çerçevede başka atış yapmasına izin verilmez.

) Bir faul oluştuğu zaman atış hakkı kullanılmış sayılır fakat devrilen pinlerden dolayı sayı alınamaz. Yani atışta faul yapıldıysa, atış sırasında devrilen pinler tekrar yerleştirilir, yapılan atış için sayı alınamaz. Faul ilk atışta yapılmışsa, pinler yerleştirildikten sonra ikinci atış yapılır.

e) Otomatik faul tespit cihazı yada faul hakemi tarafından tespit edilmese dahi

1- Her iki takımın kaptanları ve bir/birden fazla rakip tarafından görülürse

2- Lane Görevlisi (Lane Marshall), hakem, yada resmi skor tutucu tarafından görülürse

3- Turnuva görevlisi tarafından görülürse ; Atış faul olarak kabul edilir.

f) Otomatik faul tespit cihazının düzgün bir şekilde çalışmadığı kanıtlanmadıkça veya faul olmadığına dair açık delil olmadıkça faule itiraz edilemez.

g) TBBDF teknik kurulu, foul çizgisinin bir bowling salonundaki duvarlara, sütunlara, bölüm tahtalarına veya başka yapılara düzenli foul çizgisinin devamı olan bir çizgi ile açıkça işaretlenmesini, gerekli görebilir.

h) **Foul çizgisi, duvarları, tavanı, sütunları ve top dönüş yerlerini de dahil olarak kesen sonsuz uzunlukta bir çizgi olarak kabul edilir. (Ayakkabı ve giyecekler vücudun bir parçası olarak kabul edilir.) Kalem, mücevher, yüzük, sigara, düğme vs. gibi yabancı nesneler bir sporcunun cebinden düştüğü veya bir kişinin vücudundan veya giyeceğinden düştüğü zaman bir foul olarak sayılmaz. Foul çizgisinin ilerisine düşmüş nesneleri almak için sporcu, foul çizgisini geçmek için izin almalıdır.**

Kural 19- Bowling Topu Yüzeyini Değiştirme

a- Sadece USBC (veya eski ABC/WIBC) onaylı toplar kullanılabilir.

b- Top yüzeyini değiştirici işlemler oyun blokları süresinde yasaktır. Bloklar arasında bu işlemler uygulanabilir.

c- Isınma atışları sırasında belirlenen alanlarda topların yüzeyi değiştirilebilir.

d- Atıştan önce topun üzerinden tamamen temizlenmesi şartıyla müsabakalar sırasında kullanılması onaylanmış “sadece temizlik” yapan top temizleyiciler kullanılabilir. Fakat temizlerken aynı zamanda topun yüzeyini matlaştıran yada parlatan malzemeler ile yüzey sertliğine etki eden maddeler kullanılamaz. Bu maddelerin kullanımı yüzey değiştirme olarak kabul edilir.

Kural 20- Approach (Yaklaşım Yeri) un bozulması

a) **Diğer sporcuların normal şartlarda oynama imkanını kaybettirecek herhangi bir yabancı maddenin, approach’un (yaklaşma alanının) herhangi bir bölümüne uygulanması kesinlikle yasaktır.**

b) **Bunlar (sadece bunlarla sınırlı olmamak üzere) ayakkabıların altına sürülen pudra, krem ve reçine vs. ile approach’a (yaklaşma alanının) normal kayganlığını kaybettirecek özellikte yumuşak kauçuk yada lastik tabanlı ayakkabılar kullanılamaz.**

Kural 21- Skor lama Hataları

a) Skorlama ve hesaplamalarda herhangi bir hata oluşması durumunda, hata fark edilir fark edilmez, skorlamayı yapan görevli tarafından düzeltilmelidir. Tartışmalı durumlarda, bu konudaki kararı turnuva organizasyon komitesi verir.

b) Skorlama hatalarına itiraz için zaman sınırı: gün içinde oynanan blok oyunların sona ermesinden itibaren en geç 1 saate kadardır. Ancak ödül dağıtımı yada bir sonraki tur için elemeler yada bir sonraki bloğun başlaması daha erken ise itiraz süresi aradaki süre kadardır.

c) Bu konu ile ilgili itirazlar tamamen kendisine özeldir. Daha önceki bir itiraza yada benzer bir kural ihlaline dayandırılmaz.

Kural 22- Kural İhlallerinde Cezalar

- a) Herhangi bir kuralda; ayrıca düzenlenmediği sürece kural ihlalleri su şekilde ele alınır.
- b) Herhangi bir kurala uymayan sporcu veya takım, ilk ihlalde turnuva görevlisi tarafından sarı kart ile cezalandırılır.
- c) Aynı turnuvadaki ikinci kural ihlalde turnuvadan kırmızı kart gösterilerek diskalifiye edilir ve **Federasyon Disiplin Kuruluna** sevk edilir.
- d) Verilen bütün cezalar Federasyona rapor edilir.

Kıyafet

- Turnuvaya katılacak sporcular genel oyun kurallarında belirtilen bowling kıyafetlerini giymek zorundadırlar. Kulüpler Şampiyonaları veya müsabakalarında çiftler, üçlüler ve takımlar müsabakalarında sporcuların kıyafetleri birebir aynı olmalıdır.
- **Ulusal, resmi turnuvalarda ve liglerde herhangi bir ülkenin bayrağının ve/veya adının yer aldığı milli formalarla yarışılması ve her türlü resmi yarışmada kot pantolon giyilmesi yasaktır.**
- - Turnuvalarda ödül alacak olan ve derece alan sporcular ödül törenini beklemek ve bowling kıyafetleri ile katılmak zorundadır. Bowling kıyafetleri ile ödül törenine çıkmayan ve katılmayan sporcuların dereceleri iptal edilecek, ranking puanı verilmeyecektir.
- **Erkekler;** kumaş pantolon, polo yaka kısa kollu t-shirt, forma özelliği taşıyan sıfır yaka kısa kollu t-shirt, polo yaka kısa kollu fermuarlı t-shirt, kısa kollu düğmeli bowling gömleği, bowling ayakkabısı. (forma özelliği bulunan sıfır yaka t-shirt üzerinde sporcunun kulübünün veya sponsorunun amblemi olabilir, forma özelliği bulunmayan düz fanila tipi sıfır yaka kısa kollu t-shirt kullanılamaz.
- **Kadınlar;** Kumaş pantolon/şort/şort-etek/etek/bermuda; polo yaka kısa kollu t-shirt, forma özelliği taşıyan sıfır yaka kısa kollu t-shirt, polo yaka kısa kollu fermuarlı t-shirt bowling ayakkabısı (forma özelliği bulunan sıfır yaka t-shirt üzerinde sporcunun kulübünün veya sponsorunun amblemi olabilir, forma özelliği bulunmayan düz fanila tipi sıfır yaka kısa kollu t-shirt kullanılamaz.) Kıyafet uygulamasında tayt giymek yasaktır. Tayt giyen sporcular taytın üzerine şort veya etek giymelidirler. Kıyafet kurallarına uymayan sporcular yarışmadan diskalifiye edileceklerdir.
- - Müsabaka esnasında veya sekiz saat öncesinde alkol, uyuşturucu alındığı tespit edilen sporcunun hem kendisi hem de katile başkanı ceza kuruluna sevk edileceği gibi ilgili sporcu müsabakadan ihraç edilecektir. **Altı oyunluk blok oyunların ve Round Robin finallerinin maç aralarında oynayan sporcuların sigara içmesi kesinlikle yasaktır.**
- **Sporcuların oyunlar esnasında cep telefonu kullanması yasaktır.** Kullanılması durumunda sporcu sarı kart ile cezalandırılır.Eylemin devam etmesi durumunda sporcu kırmızı kart ile cezalandırılır.

- **Sporcuların atış esnasında kulaklıkla müzik dinlemeleri yasaktır.** Kulaklığın atış esnasında kullanılması durumunda sporcu sarı kart ile cezalandırılır. Eylemin devam etmesi durumunda sporcuya kırmızı kart gösterilir.
- - Turnuva sırasında bowling approachları ve laneler üzerine bowling ayakkabısı dışında herhangi bir ayakkabı ile çıkmak, kaydırıcı veya tutucu pudra ve türevlerini kullanmak herkes için kesinlikle yasaktır. Tüm görevli ve sporcuların bowling ayakkabısı giyerek bu alanlara basması sporcu sağlığı açısından gereklidir.