



REGULAMIN KRĘGIELNI

(wyciąg z regulaminu obiektu)

Ogólne postanowienia dotyczące zachowania w kręgielni bowlingowej.

1. Niniejszy regulamin określa ogólne zasady korzystania z torów kręgielni bowlingowej znajdującej się na terenie i w zarządzaniu Gminnego Parku Wodnego TRZEBNICA-ZDRÓJ.
2. Tory kręgielni uruchamiane są w systemie godzinowym. Godziny otwarcia kręgielni i cenę za godzinę gry określa obowiązujący cennik znajdujący się na stronie internetowej www.trzebnicazdroj.eu oraz w stanowisku obsługi kręgielni.
3. Gminny Park Wodny TRZEBNICA-ZDRÓJ zastrzega sobie prawo do zmiany cennika, godzin otwarcia i zasad korzystania z kręgielni w dowolnym czasie. Informacja o zmianie umieszczona zostanie na stronie internetowej oraz w punkcie obsługi kręgielni.
4. Każdy użytkownik kręgielni zobowiązany jest zapoznać się z instrukcją użytkowania poszczególnych urządzeń w obiekcie przed skorzystaniem z nich oraz do przestrzegania regulaminu i instrukcji.
5. Przed rozpoczęciem gry każdy z jej uczestników zobowiązany jest do zakupu i użycia jednorazowych skarpet bowlingowych oraz wypożyczenia specjalnego obuwia bowlingowego dostępnego w wypożyczalni kręgielni. Zabrania się gry w obuwiu innym niż bowlingowe.

Zasady i dobre obyczaje podczas gry.

6. Przed rozpoczęciem gry każdy zawodnik wybiera kulę dobraną indywidualnie do swoich możliwości. O pomoc w wyborze odpowiedniej kuli można poprosić wykwalifikowaną osobę z obsługi kręgielni.
7. Wybrane kule należy umieścić w podajnikach znajdujących się na podeście, bezpośrednio przed torami kręgielni. Po zakończonej grze zawodnicy powinni odnieść kule na regał znajdujący się poniżej podestu.
8. Podczas gry na polu rozbiegu toru powinien przebywać tylko jeden gracz, pozostali uczestnicy powinni w tym czasie przebywać poza polem rozbiegu.
9. Rzut kulą musi być wykonany z pola rozbiegu, przed linią spalonych.
10. Pierwszeństwo rzutu ma zawodnik grający z prawej strony.
11. Zawodnik może rzucać tylko jedną kulą. Rzut dwoma czy większą ilością kul może spowodować ich uszkodzenie, a nawet awarię maszyny.
12. Próba prowadzenia gry przy wyłączonym torze jest niedozwolona.
13. Rzucanie kuli na nie przygotowany tor może spowodować trafienie w barierkę zgarniającą kręgle.





14. Za zniszczenie elementów wyposażenia obiektu obowiązuje odpłatność w wysokości 100% wartości wyposażenia.
15. Przed wykonaniem rzutu należy każdorazowo upewnić się, że tor jest przygotowany, a maszyna poprawnie ustawiła kręgle.
16. Wszelkie wątpliwości i problemy związane z działaniem torów prosimy konsultować z obsługą kręgielni. W przypadku błędnego naliczenia punktów, niepoprawnego ustawienia kręgli, a szczególnie awarii maszyny, należy niezwłocznie zgłosić ten fakt obsłudze.
17. Zabrania się wchodzenia na tory w celu samodzielnego usunięcia awarii. Obsługa techniczna kręgielni dołoży wszelkich starań, aby usunąć awarię w jak najkrótszym czasie.
18. Zabrania się wchodzenia na pole rozbiegu torów bowlingowych z napojami lub jedzeniem.
19. Za wszelkie zniszczenia lub zagubienia elementów wyposażenia kręgielni obowiązuje odpłatność do wysokości 100% ich wartości.
20. Pracownicy obsługi kręgielni są uprawnieni do usunięcia z terenu kręgielni osób nietrzeźwych oraz osób, które zakłócają grę innym użytkownikom.

Rezerwacje torów.

21. Rezerwacje na gry w bowling mogą być zgłaszane telefonicznie lub osobiście po podaniu imienia i nazwiska osoby rezerwującej oraz numeru telefonu kontaktowego.
22. Rezerwację przyjmowane są na czas pełnej godziny/godzin. Gry rozpoczynają się o pełnych godzinach. Możliwość wykupienia ostatniej gry istnieje na godzinę przed zamknięciem lokalu.
23. W przypadku wcześniejszej rezerwacji należy zgłosić się do obsługi kręgielni co najmniej na 15 minut przed rozpoczęciem planowanej gry.
24. Nieobecność osoby rezerwującej o ustalonej godzinie, powoduje zwolnienie rezerwacji.
25. W przypadku poinformowania o opóźnieniu rozpoczęcia gry lub przy braku takiej informacji, rezerwujący zobowiązuje się do opłacenia torów za niewykorzystany czas od godziny planowanej rezerwacji.
26. W przypadku zakupu godziny gry czas naliczany jest od momentu wpisania do systemu danych zawodników. Po upływie opłaconego czasu gry tor zostaje automatycznie wyłączony.
27. Gminny Park Wodny TRZEBNICA-ZDRÓJ nie ponosi odpowiedzialności ze ewentualne opóźnienia wynikające z awarii technicznych kręgielni.
28. Reklamacje uwzględnia się wyłącznie za okazaniem paragonu fiskalnego.
29. Gminny Park Wodny TRZEBNICA-ZDRÓJ nie ponosi odpowiedzialności za przedmioty użytkowników pozostawione na terenie kręgielni.





30. Na terenie obiektu obowiązuje całkowity zakaz:

- wnoszenia opakowań szklanych, ostrych narzędzi oraz innych niebezpiecznych przedmiotów,
- wstępu osobom, których stan wskazuje na spożycie alkoholu lub innych środków odurzających,
- wnoszenia własnego alkoholu,
- palenia papierosów,
- wprowadzania zwierząt,

31. Gminny Park Wodny TRZEBNICA-ZDRÓJ zastrzega sobie prawo do interpretacji powyższego regulaminu.

(załącznik do regulaminu kręgielni bowlingowej)

Zasady kulturalnego zachowania się na torze.

- Grasz tylko w specjalnym obuwiu – otrzymasz je w recepcji.
- Nie rzucaj kuli tylko ją tocz.
- Odpowiednią dla siebie kulę dobierz przed grą i nie zmieniaj jej do końca rozgrywki.
- Przystępuj do gry mając wolne ręce.
- Przestrzegaj zasady pierwszeństwa rzutu gracza z prawej strony.
- Nie przekraczaj linii spalonego – punkty z takiego rzutu nie są liczone.

W kręgielni boje o punkty i o zwycięstwo traktuj jak dobrą zabawę – wygrywaj i przegrywaj z humorem i honorem.

Jak wybrać i trzymać kulę.

Ważne jest, by kula miała odpowiednią wagę (5 - 15 funtów), wielkość i rozstaw otworów na palce. Do otworów wsuń dwa środkowe palce i kciuk – palce powinny wchodzić w otwory do drugiej kostki, kciuk powinien schować się cały. Drugą ręką podtrzymuj kulę – jeżeli nie odczuwasz takiej konieczności, to znaczy, że wybrałeś za lekką. Raz dobraną kulą graj przez całą rozgrywkę.





Pozycja i postawa.

- Ramiona pod kątem prostym.
- Lewa ręka pomaga utrzymać kulę.
- Przegub sztywny i prosty.
- Łokcie blisko bioder.
- Kolana lekko ugięte.
- Stopy razem.

Cała sztuka polega na tym, by tocząc kule trafić w odległy o ok. 20 m, konkretny kręgiel. Ułatwią Ci to 3 rzędy kropek znajdujące się na rozbiegu. Po kilku rzutach na pewno ustalisz odpowiednią dla siebie odległość od linii spalonego. Na początek zacznij rzut od odległości 4,5 kroku.

1. PUSHAWAY – pierwszy krok – najkrótszy, praworęczni zaczynają prawą nogą. Trzymając kule przed sobą, na wysokości klatki piersiowej, 20-30 cm od tułowia. Zamachnij się do przodu.
2. PENDULUM SWING – drugi krok – wykonaj go lewą nogą, następnie zrób wahadłowy ruch ręką w dół.
3. BACKSWING – trzeci krok – ponownie prawą nogą, ręką z kulą wykonaj zamaszysty ruch maksymalnie do tyłu, nie wyżej od ramienia.
4. SLIPING STEP – czwarty, najdłuższy krok lewą nogą, zamachnij się kulą w przód i wypuść ją z ręki. Jeśli przekroczysz linię spalonego – punkty nie są liczone.

Zasady punktacji.

Celem gry jest zabicie wszystkich kręgli. Gra składa się z 10 kolejek, każdy zбитy kręgiel to 1 punkt. Jeżeli w pierwszym rzucie strącisz wszystkie kręgle, kończysz grę w tej kolejce, jeżeli nie, otrzymujesz drugi rzut z kręglami, których nie zbiłeś w pierwszej kolejce. W 10 kolejce, po zbitiu wszystkich kręgli za pierwszym razem, dostajesz 2 dodatkowe rzuty, przy zbitiu wszystkich kręgli w dwóch rzutach, dostajesz 1 dodatkowy rzut. Sumujesz ilość zbitych kręgli w 10 kolejkach i wygrywasz zdobywając największą ilość punktów. Maksymalna ilość punktów w grze wynosi 300.





Rodzaje rzutów i punktacji.

- STRIKE – zbijasz wszystkie kręgle w pierwszym rzucie (znak X0. Kolejne 2 Twoje rzuty w następnych kolejkach liczone są razy 2, w 10 kolejce razy 1.
- SPARE – zbijasz wszystkie kręgle w kolejce w dwóch rzutach (znak /). W następnej kolejce pierwszy rzut liczony jest razy 2, w 10 kolejce razy 1.
- MISS – zbijasz część kręgli w pierwszym rzucie, a drugi jest niecelny. Otrzymujesz liczbę punktów równą zbitym kręglom w rzucie pierwszym.
- SPLIT – po pierwszym rzucie pozostajesz ze skrajnie ustawionymi kręglami, z których możesz zbić tylko 1
- FOUL – przekroczyłeś linię rzutu – spaliłeś, jeżeli zbiłeś kręgle, punkty nie są liczone, ale rzut tak.

Źródło: www.gemax.pl

Regulamin został zatwierdzony Zarządzeniem nr 09/2017 Prezesa Zarządu GPW TRZEBNICA – ZDRÓJ Sp. z o.o.

