



21. AMATIERU BOULINGA LĪGAS

РЕГЛАМЕНТ

LATVIJAS AMATIERU BOULINGA ASOCIĀCIJA
2026 / 2027

ЛЮБИТЕЛЬСКАЯ ЛИГА БОУЛИНГА

РЕГЛАМЕНТ

1. Статус соревнований.

1.1. Командные соревнования.

2. Организатор.

2.1. Ассоциация Любительского Боулинга Латвии (LABA).

3. Место, время и сроки проведения соревнований.

3.1. "Pepsi Centrs" (б. Узварас 10).

3.2. Начало игр в 19.00.

3.3. Начало чемпионата – 07 сентября 2026 года.

3.4. Окончание чемпионата – 25 мая 2027 года.

4. Контакты.

4.1. Директор соревнований – Николай Левикин, тел. (+371) 29505900, e-mail: boulingslv@gmail.com

4.2. Главный судья соревнований – Карина Маслова, тел. (+371) 20092131, e-mail: karina.lababowling@gmail.com

4.3. Информационная поддержка: Эдгарс Кобилюкс, тел. (+371) 29711541, e-mail: edgars@universalservices.lv. Домашняя страница: www.boulingaliga.lv:
www.vissparboulingu.lv:

5. Участники.

5.1. Команды в составе минимум трёх человек. Максимальное число участников команды не ограничено.

5.2. Возраст участников – без ограничений.

6. Порядок.

Во время соревнований в игровой зоне запрещено:

6.1. Вести себя неподобающим образом – шуметь, заходить в чужую игровую зону, мешать другим игрокам.

6.2. Находиться лицам, которые не принимают участие в игре, не судят, не осуществляют технического обслуживания.

6.3. Находиться в уличной обуви.

6.4. Находиться в состоянии алкогольного опьянения или под воздействием наркотических средств, курить.

7. Форма одежды.

7.1. Каждая команда обязана иметь свою, единую, игровую форму (поло или Т-майки).

7.2. В случае отсутствия у команды одинаковой игровой формы, начиная с третьего тура, на команду будет накладываться штраф в размере 10 eur за каждый тур.

7.3. Мужчины должны играть в брюках, женщины - в брюках, шортах или в спортивной юбке. В жаркую погоду мужчины могут играть в спортивных или удлиненных шортах.

8. Шары.

8.1. Наличие шаров никак не регламентируется. Игрок может применять любое количество шаров, как своих, так и прокатных.

8.2. Во время соревнований разрешены любые сервисные манипуляции с игровыми шарами.

9. Программа масла.

9.1. Каждый круг играется на новой программе масла.

9.2. Программа масла должна быть объявлена до начала каждого круга.

10. Схема соревнований.

10.1. Чемпионат проводится в четырёх дивизионах (Platinum, Gold, Silver, Bronze). В каждом дивизионе играет не более 8 команд. Во всех дивизионах соревнования проходят по одинаковым правилам. Организаторы оставляют за собой право добавлять команды (дивизионы) при большом количестве заявок, в том числе и по ходу сезона.

10.2. В игре одновременно принимают участие по три игрока в каждой команде.

10.3. Ротация между дивизионами проводится после каждого круга – две худшие команды переходят в нижний дивизион, две лучшие – в верхний.

10.4. После каждого круга командные результаты аннулируются. Индивидуальные результаты (средний), идут за игроком до конца чемпионата.

10.5. После каждого круга все команды получают бонусные очки в зависимости от занятого места (смотреть таблицу). Бонусные очки начисляются три круга и суммируются для каждой команды. При переходе команды в другой дивизион очки следуют за командой. Накопленные каждой командой очки являются «стартовым капиталом» перед началом 4-го круга. В 4-м, последнем круге, к бонусным очкам суммируются все очки, набранные в 4-м круге.

График начисления очков по дивизионам.

Место	Platinum	Gold	Silver	Bronze
1	9	8	7	6
2	8	7	6	5
3	7	6	5	4
4	6	5	4	3
5	5	4	3	2
6	5	4	3	2
7	4	3	2	1
8	4	3	2	1

10.6. Перед началом каждого тура проводится 10-минутная разминка.

10.7. Команды играют по системе cross-line. Исключение составляют игры проходящие по системе наложения результатов - игра проходит на одной дорожке.

10.8. Перед началом чемпионата проводится отборочный раунд с целью распределения команд по дивизионам. Каждая команда проводит 4 игры, после чего команды распределяются по дивизионам согласно среднего результата. В случае одинакового среднего у двух и более команд, во внимание принимается результат последней игры, затем 3-й игры и т. д.

10.8.1. Игры проводятся без cross-lane. Смена дорожек после каждой игры. Чётные дорожки – на три дорожки вправо, нечётные – на три дорожки влево.

10.8.2. Распределение дорожек происходит путём жеребьёвки перед началом игр.

10.9. После окончания регулярного чемпионата проводятся дополнительный раунд в формате Round Robin.

10.9.1. В Round Robin принимают участи команды, занявшие в чемпионате ABL 1-5 места в каждом из дивизионов. Если какая-то из команд первой шестёрки откажется от участия в играх Round Robin, то в турнире сможет принять участие одна из команд этого же дивизиона, занявших 6-8 места.

10.9.2. Игры проводятся по классическим правилам Round Robin – каждый с каждым по одной игре, с бонусными очками за победы. Игры проходят в один день – пять игр подряд.

10.9.3. При равенстве очков у двух и более команд учитывается более высокое место, занятое в чемпионате ABL.

10.10. Правило «Приглашённого игрока» в Round Robin не действует, также запрещено приглашать новых игроков. Разрешено участие только игрокам, заигранным за команду в текущем чемпионате ABL. В случае если не хватает игрока, команда обязана играть по правилам «слепого счёта».

10.11. Стоимость дорожек в Round Robin – 60,- eur за 4 игры с команды.

11. Порядок начисления очков.

11.1. Каждая игра состоит из четырёх партий, за победу в каждой партии начисляется 2 очка, плюс 2 очка за лучшую общую сумму команды по четырём партиям. Итого, в каждой игре разыгрывается по 10 очков.

11.2. В случае ничейного результата команды получают по 1 очку.

11.3. В командных соревнованиях все очки считаются с учётом гандикапов.

11.4. Командный и индивидуальный зачёт в каждом дивизионе ведётся отдельно.

12. Личный рейтинг и гандикапы.

12.1. В личном рейтинге гандикапы не учитываются.

12.2. В итоговый индивидуальный рейтинг проходят только игроки, прошедшие не менее 50 партий за весь чемпионат.

12.3. Индивидуальный рейтинг следует за игроком, в том числе, если игрок переходит в другую команду, или вместе с командой переходит в другой дивизион. Окончательный результат засчитывается за ту команду и в том дивизионе, где игрок заканчивает чемпионат.

12.4. Индивидуальный рейтинг и ТОП-10 идут в зачёт за весь чемпионат.

12.5. Женщины, юниоры (мальчики и девочки) до 14 лет и сеньоры-мужчины 60+, имеют гандикап 8 очков.

12.6. Сеньоры начинают получать гандикап с момента наступления соответствующего возраста. Юниоры имеют гандикап на протяжении всего сезона, если на начало чемпионата им не исполнилось 15 лет.

12.7. При применении правила «слепого счёта» и/или приглашённого игрока, гандикап учитывается.

13. Замены.

13.1. Количество замен между партиями не ограничено.

13.2. Замены игроков в ходе партии запрещены.

13.3. Замена может быть произведена перед началом каждой партии. Фамилия нового игрока должна быть отражена в протоколе.

14. Заявка игроков.

14.1. Заявлять новых игроков по ходу чемпионата разрешено в любой момент до начала игры.

14.2. За участие в игре незаявленного игрока личный результат виновного игрока аннулируется, а в зачёт команды идёт результат по правилу «слепого счёта».

14.3. Запрещено заявлять новых игроков за два тура до окончания чемпионата.

15. Переходы.

15.1. Переходы игроков из команды в команду в ходе турнира разрешены не более четырёх раз и не более одного раза за круг. Исключение составляет ситуация, если какая-то команда, по любой причине, прекратила участие в соревнованиях. Любой игрок этой команды имеет право заявиться в другую команду, этот переход не пойдёт в счёт лимита переходов.

16. Перенос игры.

- 16.1. Организаторы просят команды избегать необоснованных переносов. При уведомлении организаторов о желании перенести игру, команда должна указать причину переноса. О переносе игры можно просить только при наличии в команде не больше одного игрока способного играть.
- 16.2. Перенос возможен только с согласия соперника и только в игровые дни – команды, играющие по понедельникам, переигрывают по вторникам, а команды играющие по вторникам, переигрывают по понедельникам.
- 16.3. Информацию о желании перенести игру необходимо подать директору соревнований или главному судье, не менее чем за 24 часа до игры.
- 16.4. Перенос игры может состояться также в случае поломки оборудования и отсутствии запасных дорожек.
- 16.5. Если игру невозможно закончить из-за поломки оборудования, предоставляются другие, подготовленные дорожки, с сохранением текущих результатов. Если все дорожки заняты то, по согласованию команд, они продолжают игру в этот же день после того, как только освобождаются дорожки, или же игра переносится на другой день, также с сохранением текущего результата.
- 16.6. Команды могут требовать перенос игры после 30 минут ожидания.
- 16.7. Также возможен перенос всего тура на другую дату в случае проведения в боулинге какого-либо коммерческого мероприятия (корпоратива) и т. д., а также в случае возникновения форс-мажорных обстоятельств.

17. Игра в неравных составах.

- 17.1. В случае если в команде не хватает одного игрока, применяется правило “слепого счёта”, которое действует по следующему принципу – за отсутствующего игрока начисляются очки одного из двух играющих, который показывает худший результат в партии и от этого результата - минус 20%. И так в каждой партии. Играющим членам команды запрещено делать броски за отсутствующего игрока.
- 17.2. Если в паре соперников одна из команд оказывается в большинстве, то команды не могут играть по договорённости между собой 2 на 2. Они обязаны играть 3 на 2, с применением правила “слепого счёта”.
- 17.3. Разрешено играть 2 на 2, если команды об этом договорились заранее. В этом случае правило «Слепой счёт» не действует.
- 17.4. Также, команда, у которой не хватает на игру одного или двух игроков, имеет право пригласить игрока из другой команды лиги, исходя из потолка среднего результата для каждого дивизиона (на момент приглашения игрока):
 - > дивизион Bronze – 175.
 - > дивизион Silver – 185.
 - > дивизион Gold – 195.
 - > дивизион Platinum – без ограничений.
- 17.5. Команда не может полностью состоять из приглашённых игроков. Разрешается пригласить не более двух игроков.
- 17.6. Если игрок получает травму во время игры и не может продолжать игру дальше, его результат фиксируется следующим образом:
 - > если на момент травмы игрок сыграл не более пяти полных фреймов, то его результат аннулируется и в силу вступает правило «слепого счёта»;
 - > если игрок успел начать 6-й фрейм, то его результат фиксируется по последнему сыгранному фрейму.
- 17.6.1. Игрок, заявивший о прекращении игры по причине травмы не имеет права вернуться в игру после паузы.

18. Неявка на игру.

- 18.1. За неявку команды на игру ей засчитывается поражение со счётом 0:10. И команда обязана заплатить взнос за игру.

- 18.2. Команда получает дисквалификацию после 3-й неявки на игру.
- 18.3. В случае снятия команды с соревнований, по любой причине, все ранее уплаченные взносы ей не возвращаются.
- 18.4. На место ушедшей команды организаторы вправе заявить любую другую команду на своё усмотрение. Новой команде идут в зачёт все показатели ушедшей команды.
- 18.5. Если новая команда не заявляется, то все команды, не сыгравшие с выбывшей командой, обязаны провести матчи без соперника. Все команды, ранее сыгравшие с выбывшей командой, в текущем круге получают техническую победу 10:0. При этом индивидуальные результаты всех игроков остаются в силе.
- 18.6. Индивидуальные результаты игроков из выбывшей команды остаются в силе. В том числе, если игрок продолжит участие в чемпионате в составе другой команды.
- 18.7. Если команда опоздала к началу первого фрейма, то получает за первую партию 0 очков. При этом опоздавшая команда может начать матч со второй, с третьей, или с четвёртой партии.
- 18.8. По договорённости с соперником, разрешается ожидание опаздывающего игрока не более 10 минут после окончания разминки. После истечения этого времени команды обязаны начать игру. В противном случае обе команды за эту партию получают "0" очков.

19. Распределение мест, в случае равенства очков.

- 19.1. В случае равенства очков у двух и более команд обладатель более высокого места определяется по следующим показателям:
 - 19.1.1. по личной игре в данном круге, а в 4-м круге – по сумме очков в личных играх за весь чемпионат;
 - 19.1.2. по лучшему среднему результату в данном круге, а в 4-м круге – по лучшему среднему за весь чемпионат;
 - 19.1.3. по лучшей сумме в последней игре чемпионата.

20. Порядок оформления протокола.

- 20.1. Протокол игры заполняют и подписывают капитаны команд или представитель команды (в отсутствии капитана).
- 20.2. Заполненный протокол должен быть сдан судье в тот же день, сразу после окончания соревнований.
- 20.3. Капитаны команд отвечают за достоверность внесённых в протокол данных и его аккуратность. Неправильно и не аккуратно (не понятно) заполненные протоколы обрабатываться не будут, и капитан будет обязан самостоятельно связываться с техническими службами боулинга, для уточнения данных.

21. Порядок подачи апелляции (протеста).

- 21.1. Апелляция может быть подана: на нарушение регламента соревнований, необъективное судейство, плохое техническое обеспечение соревнований, на другие факторы, повлиявшее на качество игры и её результат.
- 21.2. Апелляция может быть подана в течение суток после окончания игр тура.
- 21.3. Апелляция подаётся в письменном виде (или по электронной почте) на имя директора соревнований или главного судьи соревнований. В документе должна быть коротко изложена суть претензии. Так же, претензия может быть внесена в протокол матча.
- 21.4. Апелляцию может подавать только капитан команды. В случае его отсутствия – представитель команды, принимавший участие в игре. Капитан команды должен быть поставлен в известность о подаче апелляции и её содержании.
- 21.5. Рассмотрение апелляции происходит в течение недели и решение выносится до начала следующего тура.

22. Порядок оплаты.

- 22.1. Стоимость командной лицензии = 200 EUR не зависимо от числа игроков. Лицензия должна быть оплачена до 30.10.2026.
- 22.2. Оплата дорожек за каждый тур – 54,00 EUR. Дорожки должны быть оплачены до начала игры перед каждым туром, либо за один или несколько кругов, или за весь чемпионат вперёд, по желанию команды. Счёт должен быть оплачен не позднее чем до начала второй игры текущего круга. В случае нарушения этого пункта регламента команда не допускается к играм, до момента оплаты счёта. За пропущенную игру команде засчитывается техническое поражение 0:10.

23. Титулы.

- 23.1. По итогам регулярного чемпионата команды, занявшие 1-3 места в своих дивизионах, получают титул чемпиона, серебряного и бронзового призёров.
- 23.2. Победитель дивизиона Platinum объявляется абсолютным чемпионом ABL.

24. Награды и призы.

- 24.1. Награждаются победители и призёры каждого дивизиона.

- 24.2. По итогам чемпионата вручаются следующие призы:

Командные:

- победитель и призёры - кубок и медали;
- приз за лучший результат в одной игре (четыре партии);
- приз за лучший результат в одной партии;
- кубок прогресса.

Индивидуальные (мужчины + женщины):

- победитель и призёры индивидуального рейтинга – кубки;
- приз за лучшую сумму (четыре партии)
- приз за лучший результат;
- приз лучшему капитану;

- 24.3. Обладатели всех наград и призов определяются по итогам регулярного чемпионата, т. е. после четвёртого круга. Игры Round Robin проводятся только с целью розыгрыша призового фонда.

- 24.4. Возможны дополнительные призы от организаторов и спонсоров.

25. Прочее.

- 25.1. Если возникает ситуация (проблема), не предусмотренная настоящим регламентом, а также все другие спорные ситуации, то они рассматриваются в индивидуальном порядке организаторами соревнований. При необходимости вопрос выносится на Совет Капитанов Лиги (СКЛ). Окончательное решение принимают директор и главный судья соревнований.

- 25.2. При наступлении форс-мажорных обстоятельств организаторы могут вносить в регламент любые изменения в соответствии с возникшей ситуацией.