

# **INFORMATIONS REGLEMENT SPORTIF BOWLING**

## **INCIDENTS DIVERS RELATIFS AUX QUILLES (Modification du 23/02/2020)**

- Lors du 1er lancer, ou si on s'aperçoit immédiatement après ce lancer qu'une ou plusieurs quilles étaient présentes mais mal positionnées, le lancer est valable et le résultat est comptabilisé. En effet, il est de la responsabilité de chaque joueur, avant le lancer, de vérifier que les quilles sont bien positionnées.
- Il n'est pas possible de faire changer la position des quilles après le 1er lancer. Les quilles déplacées ou mal reposées par la machine devront rester à leur place
- Au cas où elles seraient balayées par le râteau, la / les quilles seront replacées sur l'emplacement d'origine supposé avant le balayage

## **BOULE MORTE**

Une boule est déclarée morte dans l'un des cas suivants :

- Après un lancer (et avant le lancer suivant sur la même piste) l'attention est immédiatement attirée sur le fait qu'il manquait une ou plusieurs quilles.
- Un joueur joue sur la mauvaise piste ou pas à son tour. Un joueur de chaque équipe de la paire de piste joue sur la mauvaise piste.
- Le joueur est gêné physiquement par un autre joueur, un spectateur, un objet mobile ou le mécanicien, au moment du lancer, mais alors que celui-ci n'est pas effectivement terminé. Dans ce cas, le joueur a la possibilité d'accepter le résultat ou de demander à ce que la boule soit déclarée «morte».
- Une quille est déplacée ou renversée après que le joueur ait lâché sa boule mais avant que celle-ci n'atteigne les quilles.
- La boule entre en contact avec un objet étranger se trouvant sur la piste. - Quand une boule morte est déclarée, le lancer n'est pas comptabilisé. Les quilles doivent être replacées et le joueur rejoue son lancer

## **JOUEUR EXERÇANT SUR LA MAUVAISE PISTE**

Une boule morte est déclarée quand un joueur joue sur la mauvaise piste. Il doit rejouer sur la bonne.

Une boule morte est déclarée et le joueur ou les joueurs doivent rejouer sur la bonne piste quand un joueur de chaque équipe sur la même paire a joué sur la mauvaise piste.

Si plus d'un joueur d'une même équipe/piste joue sur la mauvaise piste, la frame se termine sans changement. Les frames suivantes doivent être jouées sur les pistes prévues.

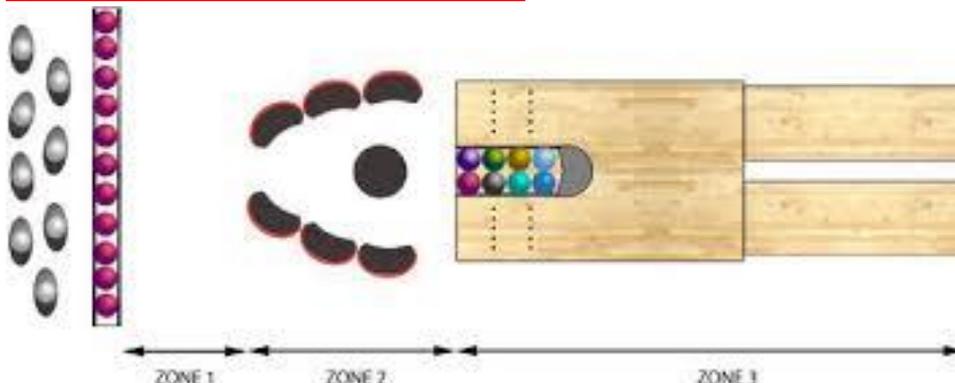
## **FAUTES**

Une faute survient quand une partie du corps du joueur empiète ou dépasse la ligne de faute (sur sa piste ou sur une piste adjacente) et touche n'importe quelle partie de la piste, des installations ou du bâtiment durant ou après le lancer (quand bien même aucun signal lumineux ou sonore ne le signale). Si le joueur avance au-delà de la ligne de faute sans lâcher sa boule, il n'y a pas lancer, donc pas faute

Une faute peut être déclarée et enregistrée si le détecteur de faute ou le juge de ligne ne remplissent pas leur fonction si elle est évidente pour :

- Chacun des capitaines d'équipes ou au moins un joueur de l'équipe adverse et/ou le marqueur officiel et/ou un responsable officiel de la compétition

## **AIRE DE JEU (Modification du 23/02/2020)**



Celle-ci est constituée par les pistes, les approches, les sièges des joueurs et des marqueurs, les espaces allant de ceux-ci jusqu'au public. Dans le cas où la séparation avec le public n'est pas matérialisée, l'organisateur devra délimiter cet espace (cordon ou autre). En compétition, l'aire de jeu est réservée aux joueurs (ses) (y compris les remplaçants) et interdite à tout spectateur et animal. **Quatre boules par joueur sont autorisées sur cette aire de jeu.** En accord avec l'arbitre, le supplément peut être laissé sous le retour de boule ou sous les sièges. Dans le cas contraire, il doit être déposé en tout lieu ne gênant pas les joueurs (sur les râteliers en arrière des pistes, ou à défaut au vestiaire ou dans la partie publique).

### **ENCADREMENT**

- L'accès à la zone 1 uniquement est autorisé pour l'encadrement des joueurs, à raison d'une seule personne par équipe, à condition qu'elle soit discrète, que la zone soit suffisamment grande pour ne pas gêner les joueurs et avec l'autorisation explicite de l'arbitre.
- Le règlement particulier d'une compétition peut déroger à cette autorisation dans le seul but de limiter l'accès aux zones aux seuls participants.
- Seuls les encadrants titulaires d'une licence cadre technique pourront accéder à cette zone après présentation de ladite licence à l'arbitre qui délivrera le badge d'accréditation d'accès à la zone. La tenue devra être correcte. Un encadrant pourra se faire retirer le badge par l'arbitre pour motif grave ou trouble au bon déroulement du jeu. Le badge devra impérativement être restitué à la fin du jeu

### **DIVERS**

L'usage de talc ou toute autre poudre pour les doigts est autorisé à condition que ce produit soit constamment dans une boîte hermétique. La consommation de boissons non alcoolisées est autorisée, à condition que le liquide soit dans un récipient hermétique incassable. Il est interdit d'apporter et de consommer des aliments sur l'aire de jeu, à l'exception des barres énergétiques, barres de céréales et fruits secs. Durant leur temps de jeu les joueurs doivent éteindre leur téléphone mobile ou tout au moins couper toute sonnerie.

### **RYTHME DE JEU : ORDRE DE JEU, PRIORITE ET JEU LENT**

**ORDRE DE JEU :** En équipe, dès que le 1er lancer d'une partie est effectué, aucune modification ne peut plus être apportée à l'ordre de jeu.

**PRIORITE** (Les compétiteurs qui s'apprêtent à monter sur l'approche pour effectuer leur lancer doivent observer les règles suivantes :

- Ils ont priorité sur le joueur qui s'apprête à jouer immédiatement à leur gauche.
- Ils doivent céder la priorité au joueur qui s'apprête à jouer immédiatement à leur droite.
- Pour le 10ème frame, les joueurs de la paire de pistes terminent la partie en alternant boule par boule.

### **JEU LENT**

Les joueurs doivent être prêts à jouer à leur tour dès que les quilles sont en place. Ils ne doivent retarder ni leur montée sur l'approche ni leur départ dès lors que les pistes adjacentes (une à gauche et une à droite) sont dégagées. Le non-respect de ces règles est qualifié de « jeu lent ». Un joueur qui les enfreint se voit averti puis sanctionné comme suit :

- Un carton blanc pour la 1ère infraction,
- Un carton jaune pour la 2ème infraction, c) un carton rouge pour la 3ème infraction et les suivantes dans la journée et score à 0 pour la frame en cours. Pour appliquer cette règle, l'arbitre devra constater que le joueur ou l'équipe accuse, sans raison extérieure, plus de 4 frames de retard en individuel ou doublette ou plus de 2 frames en tripléte, quadrette et équipe de 5, par rapport au joueur ou à l'équipe la plus rapide et sans qu'il soit tenu compte des paires de pistes extérieures. En « Baker system », la règle s'applique de la même manière qu'en individuel.

**Informations tirées des modifications du Règlement Sportif Bowling en date du 23/02/2020 (en Rouge)**

Vos arbitres **Jocelyne & Serge MOTYL**