



Petit guide réglementaire à l'usage des licenciés de la discipline bowling de la FFBSQ.

Seuls seront abordés ici les impératifs relatifs aux tournois homologués inscrits au calendrier édité par la fédération.

Quelques notions :

- **La licence** : Elle est obligatoire en compétition et ne peut être obtenue que sur présentation d'un certificat médical. L'absence de présentation de licence est sanctionnée par un avertissement noté au rapport d'arbitrage et par une amende. L'absence de certificat médical interdit la participation aux compétitions.
- **L'aire de jeu** : c'est la zone comprenant les pistes, les approches (zone d'élan), les tables de marque et toute la zone à l'arrière des approches, souvent délimitée par des râteliers (étagères où sont rangées les boules). Le joueur peut y déposer 4 boules au maximum.
- **Les horaires de jeu** : Il s'agit du début des boules d'échauffement.
 - o **Eliminatoires** : Le joueur qui arrive alors que le jeu a déjà commencé, débute la ligne à la frame en cours, sans rattrapage des frames précédentes et sans handicap sur la ligne en question. Celle-ci compte pour son classement, ou celui de l'équipe, mais elle n'est pas homologuée et ne rentre pas dans le calcul de sa moyenne fédérale.
 - o **1/4, 1/2 ou finale** : Présence **obligatoire 15 mn avant l'heure de jeu** (c'est-à-dire avant les boules d'essai).
 - En individuel : Le joueur absent lors de l'appel est disqualifié !
 - En équipe : Si tous les joueurs sont absents, l'équipe est disqualifiée. Si au moins 1 joueur est présent lors de l'appel, il doit commencer à jouer en même temps que les autres finalistes, et au même rythme. Le(s) retardataire(s) rentre(nt) en jeu au fur et à mesure de leur arrivée.
- **Les fautes** : Est déclaré « faute » (le lancer est compté pour 0), le fait qu'un **joueur touche n'importe quelle partie de la piste** (ou du bâtiment), **au-delà de la ligne** verticale imaginaire formée par la limite entre l'approche et la piste (**ligne de faute**), dès lors que le joueur a **lâché sa boule**.
 - o Si le joueur franchit la ligne sans lâcher sa boule, il n'y a pas faute.
 - o Si la faute est commise au 1^{er} lancer, celui-ci est compté 0 et la machine replace les 10 quilles pour le 2^{ème} lancer. Si la faute est commise au 2^{ème} lancer, on garde le score du 1^{er} et on compte 0 pour le 2^{ème}.
- **Les quilles valables** : Sont comptabilisées, comme valables, les **quilles renversées par la boule, ou par une quille elle même renversée par la boule**.
 - o Si une quille se déplace sans tomber sur le plateau et que c'est la table de la machine qui la renverse, elle doit être remise sur son emplacement d'origine.
 - o Si une quille se déplace sur le plateau sans tomber, il faut la laisser là où elle s'arrête.
 - o Une quille, renversée par la boule après que celle-ci soit tombée dans la gouttière et ait rebondi, n'est pas valable.
 - o Une quille, renversée par la boule après que celle-ci ait touché une quille restée dans la gouttière, n'est pas valable
 - Si après un lancer, **une ou plusieurs quilles** restent dans la **gouttière**, il faut **avertir l'arbitre** et soit lui demander l'autorisation de jouer, si la(les) quille(s) ne gêne(nt) pas, soit lui demander de la(les) faire enlever.
 - o Si, au moment d'un lancer, quelqu'un s'aperçoit qu'il **manque une quille**, ou qu'une quille est tombée sur le plateau, il faut faire annuler et **refaire le lancer** sur un jeu plein (10 quilles).



- **Le jeu lent** : chaque joueur doit être **prêt à jouer** (il doit avoir terminé d'essayer sa boule et séché ses mains) dès que la machine dépose les **quilles sur le plateau** (ou pin-deck). Si l'équipe a **4 frames** (individuel et doublette) ou **2 frames** (équipes de 3, 4 ou 5) **de retard** par rapport à la plus rapide (excepté les pistes extrêmes), le jeu lent est sanctionné par un carton blanc (information), puis un jaune (avertissement) puis, pour toute nouvelle intervention de l'arbitre, par un carton rouge avec frame comptée à 0.

		Obligatoire	Autorisé	Interdit
Demande de licence		Présentation du certificat médical.		
Tenue de jeu	Tous licenciés	Maillot du club , portant la mention de la ville, ou du département ou de la région du siège.	(chemise, chemisette, polo, tee-shirt)	Débardeurs/ tricots de corps. Publicités pour le tabac, l'alcool ou toute substance illicite.
	Hommes	Pantalon		Blue-Jean's
	Dames	Pantalon, pantacourt, bermuda, jupe, jupe-culotte, jupe-short.		Cyclistes - short
En tournoi	La licence	Présentation de la licence.		... de s'installer sur l'aire de jeu sans avoir au préalable présenté sa licence à l'arbitre.
	Le comportement	Tolérance, fair-play, sportivité, respect des joueurs, des organisateurs et de l'arbitre ainsi que du personnel du centre.	Les boissons dans des bouteilles incassables fermées (bidons cyclistes).	- sortir fumer ou boire des boissons alcoolisées - Manger sur l'aire de jeu, - Etre agressif, envers les autres ou envers le matériel.
	Les boules	Doivent être sur la liste du matériel homologué par l'USBC (United States Bowling Congres)	4 boules sur l'aire de jeu (les autres doivent être déposées derrière)	Modifier la surface de la boule durant le temps de jeu (y compris entre 2 séries). Laisser des scotchs dépasser des trous.
	Les chaussures	Chaussures spécifiques	Chaussette de glisse	Usage du talc sur les semelles.
	Les accessoires	La mise en silencieux du téléphone mobile.	L'usage du talc est autorisé pour les doigts, dans une boîte hermétique à l'arrière de l'aire de jeu.	