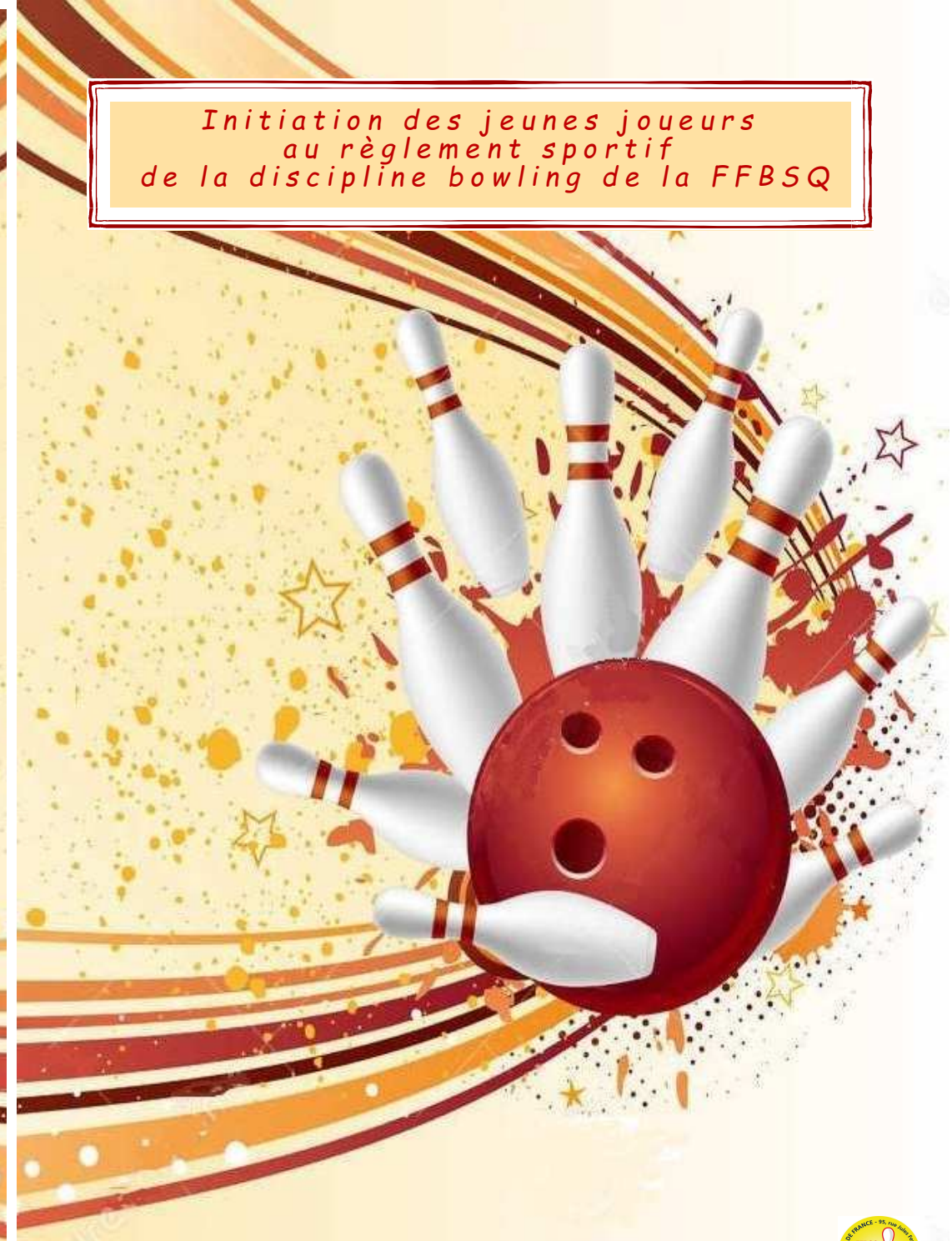


*Initiation des jeunes joueurs
au règlement sportif
de la discipline bowling de la FFBSQ*





Sommaire

Page 2 : Avant-propos

Page 3 : La tenue de jeu

Page 4 : Les horaires

Page 5 : L'aire de jeu

Page 6 : L'aire de jeu (2)

Page 7 : Le jeu lent - Les fautes

Page 8 : Les quilles valables - La boule morte

Page 9 : Discipline

Pages 10 : L'arbitre et ses cartons

Avant-propos :

Un joueur qui veut participer à une compétition doit avoir une licence sportive.

Pour demander une licence sportive, il faut remplir un imprimé vierge (<http://www.ffbsq.org/#/page/286>) et le donner au responsable licence du club, avec un certificat médical de moins d'un an (ne pas oublier d'en garder une copie) et, pour les mineurs, l'autorisation d'un des parents (ou représentant légal) d'effectuer des prélèvements en cas de contrôle anti-dopage. Le certificat médical est valable pour 3 saisons sportives.

La demande de licence doit parvenir à la Ligue Régionale suffisamment longtemps avant la compétition pour être validée par la Ligue, puis par la fédération.

Pour participer à une compétition, la joueuse / le joueur doit obligatoirement figurer sur la liste journalière des licences (de la saison en cours). Si elle / il n'y figure pas, elle/il ne sera pas autorisé à jouer.

Ce livret est une initiation au règlement mais ne peut pas en remplacer la lecture car il est normal, quand on pratique un sport, d'en connaître les règles. L'arbitre est aussi là pour informer et expliquer ; si tu as un doute, une interrogation, n'hésite pas à le questionner ou à lui demander de consulter le règlement sportif.

L'arbitrage, c'est une autre façon d'assouvir notre passion pour le bowling. La formation est ouverte à tous les licenciés dès 15 ans ; si tu es curieux(se) ou intéressé(e), la/le responsable régional(e) de l'arbitrage peut te renseigner et te guider.

Pour plus d'informations : <http://www.lridfbowling.fr/>

L'arbitre

L'arbitre est là pour faire appliquer le règlement, donner la solution quand un problème se pose, et sanctionner les tricheurs.

Mais certains joueurs commettent des erreurs parce qu'ils connaissent pas (ou pas bien) le règlement qu'ils doivent pourtant respecter.

L'arbitre doit se tenir informé des changements du règlement et assurer la diffusion de l'information auprès des joueurs, des encadrants et des organisateurs.

Il doit donc agir en 3 temps :

Inform (ou avertir) - avec pédagogie

Contrôler - avec diplomatie

Sanctionner - avec fermeté

Les cartons de l'arbitre

Jeu lent



Information



Avertissement



Frame comptée pour 0

Discipline



Avertissement
+ amende 1^{er} ou 2^e degré



Blâme
+ amende 2^e ou 3^e degré



Exclusion + retrait
provisoire de licence

La tenue de jeu

Les hommes : pantalon, sauf Blue-Jean's (pantalon en toile Denim, bleu).

Les dames : pantalon, pantacourt, bermuda,, short habillé toutes formes de jupe. Sont interdits tous les vêtements en Blue-Jean's ou collants (leggings, cyclistes... sauf sous une jupe, un short..)

Pour tous : Chemise, polo ou tee-shirt (pas de débardeur)

avec le **nom du club ou de l'école de bowling** et son **lieu de rattachement** (ville, département ou région) de **couleur contrastée** et des lettres de **plus de 2 cm**. Il faut que l'inscription soit visible par tous.

Lors des compétitions fédérales en équipe (Championnat des clubs, Coupe de France Sport d'Entreprise...etc), les joueurs d'une équipe doivent porter des maillots identiques (même coupe et mêmes couleurs).

Les catégories jeunes peuvent être autorisées à porter des maillots particuliers (ERJ, collectifs nationaux...) sur certaines compétitions, sous réserve de l'accord des autorités compétentes (responsable ERJ, entraîneur national...)



Exemple. Ce joueur n'a pas une tenue correcte : il est en bermuda (interdit) et on ne sait pas de quel club il est (alors que ce devrait être écrit dans son dos).



Les chaussures de bowling sont étudiées spécialement pour la pratique de notre sport, mais on peut aussi utiliser d'autres chaussures (comme des baskets), si elles ne servent que pour le bowling et qu'elles ne laissent pas de traces ni de matière (caoutchouc) sur l'aire de jeu et sur l'approche. L'utilisation de talc pour glisser est strictement interdit.

L'heure, c'est l'heure !



Le jeu doit commencer à l'heure. L'horaire indiqué sur le règlement est celui du début des boules d'essai.

De façon générale, il est recommandé d'arriver au moins 30 mn avant pour avoir le temps de se présenter à l'organisateur et/ou à l'arbitre, de s'installer sur l'aire de jeu et de s'échauffer correctement.

Lors des qualifications, si un joueur est en retard, on ne l'attend pas et la partie commence sans lui.

- le retardataire commence à la frame en cours quand il arrive
- il ne rattrape pas les frames d'avant,
- il n'aura pas droit à ses quilles de handicap sur cette ligne là.

- Pour les 1/4 de finale, 1/2 finale ou finale :

Le joueur (en individuel) ou les joueurs (en équipe) doivent être là 15 mn avant le début des boules d'essai, au moment où l'arbitre fait l'appel.

- En individuel :

Si le joueur n'est pas là 15 mn avant, il est disqualifié et remplacé par l'un des 3 premiers éliminés.

- En équipe :

- Si, 15 mn avant l'heure, aucun joueur n'est présent, l'équipe est disqualifiée et remplacée par l'une des 3 premières éliminées,

- Si, 15 mn avant l'heure, il y a au moins un joueur, l'équipe n'est pas disqualifiée. Le(s) joueur(s) présent(s) commence(nt) à jouer, au même rythme que les autres équipes. Il n'a pas le droit de ralentir le jeu pour attendre ses coéquipiers, sinon l'arbitre peut le sanctionner pour « jeu lent » (voir page 7)

Discipline et sanctions

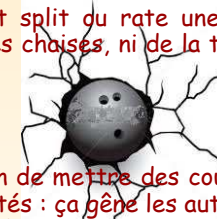
Pour participer à une compétition homologuée par la FFBSQ, il faut être licencié de cette fédération, c'est-à-dire être enregistré sur la liste journalière des licences de la saison en cours ; si ce n'est pas le cas, le joueur ne peut pas participer à la compétition.

Le bowling est un sport : les compétiteurs ne doivent ni boire de l'alcool ni fumer pendant la compétition : celui qui ne respecte ces règles reçoit un avertissement (carton jaune) par l'arbitre et une amende par le Comité National Bowling (CNB).

S'il recommence c'est un blâme (carton rouge) et une amende encore plus forte.

Si la tenue d'un joueur n'est pas réglementaire, l'arbitre lui met un carton jaune et le CNB peut lui infliger une amende.

Quand un joueur fait split ou rate une fermeture, ce n'est la faute ni du remonte-boules, ni des chaises, ni de la table de marque, ni du râtelier, ni des murs.



Bref ça ne sert à rien de mettre des coups de pied ou des coups de poing, ou de dire des grossièretés : ça gêne les autres joueurs, c'est très impoli pour les organisateurs et pour le centre qui a bien voulu vous accueillir.

Et bien sûr, c'est sanctionné par l'arbitre qui peut prononcer jusqu'à l'exclusion de la compétition !



Les participants qui viennent jouer en ayant (trop) bu,

qui tiennent des propos injurieux, se tiennent mal, trichent ou se battent (dedans ou dehors, avec un autre joueur ou avec un spectateur) sont automatiquement **exclus** et peuvent être **suspendus** de 1 mois à 1 an, selon le cas.

Peuvent aussi être suspendus (contrôle anti-dopage), ceux qui consomment

des produits stupéfiants (drogue)



ou dopants (médicaments non autorisés).



Quille valable ou pas ?

Sont valables les quilles renversées par la boule ou une autre quille, avant le balayage du plateau.

Si une quille glisse sans tomber, elle doit être laissée à sa nouvelle position.

Si une quille glisse et que c'est la machine qui la fait tomber, elle n'est pas tombée valablement et doit être remise sur sa position d'origine.

Si une quille couchée reste sur la piste ou dans la gouttière après balayage, il faut la faire enlever pour éviter qu'une quille en jeu ou la boule ne la touche, car le lancer ne serait pas valable.

Si une quille bouge et que la machine la touche au moment où elle tombe, elle n'est pas valable et doit être remise à sa place.



Qu'est-ce qu'une « boule morte » ?

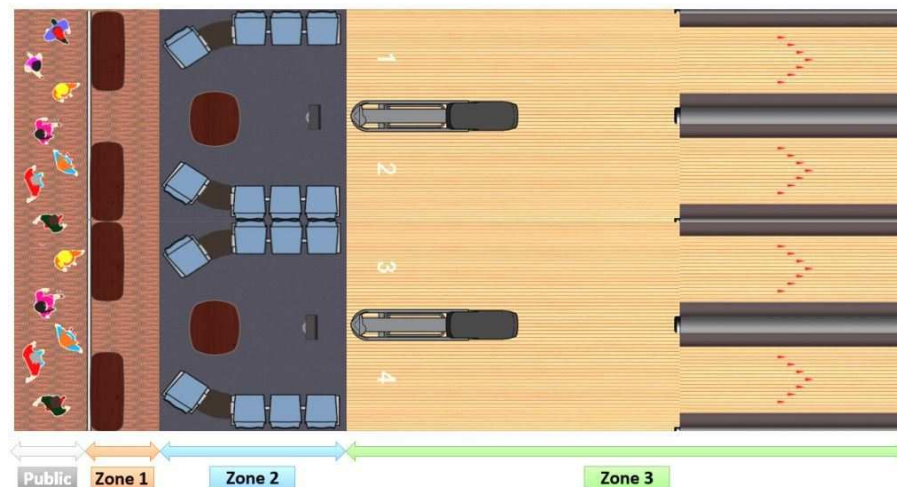
C'est une boule qui a été lancée mais dont on ne compte pas les quilles renversées parce qu'il y a eu un problème :

- Il manquait une quille au moment où le joueur a lancé sa boule,
- Pendant que le joueur lançait sa boule ou après qu'il l'ait lancée, une quille est tombée toute seule de la machine, ou une quille placée sur le plateau s'est renversée.
- Le joueur se trompe de piste ou il ne joue pas à son tour,
- Le joueur est gêné pendant son lancer (exemple : Pendant l'approche, un copain lui jette son sac de grip dans le dos)
- La boule est déviée par un objet tombé sur la piste (exemple : un boulon tombé de la machine, juste devant les quilles).

En cas de boule morte, on fait replacer les quilles et le joueur refait son lancer (ou il attend son tour s'il a joué à la place de quelqu'un d'autre).

Si c'est au 1^{er} lancer, on remet les 10 quilles ; si c'est au 2^{ème}, on remet les quilles qui restaient.

L'aire de jeu



La [zone 2] est réservée aux joueurs et au(x) remplaçant(s) en tenue de jeu, s'il y a assez de sièges ; sinon, les remplaçants restent derrière.

1 seul encadrant (titulaire d'une licence cadre technique) par club (ou équipe) est autorisé par paire de pistes, dans la [zone 1], sous réserve d'y être autorisé par l'arbitre, qui lui remet un badge temporaire.

Les remplaçants et encadrants doivent rester à proximité de leur équipe sans gêner ou perturber le jeu, sous peine d'être expulsés par l'arbitre.

Sur l'aire de jeu, le nombre de boules autorisées par joueur est de 4 au maximum. Les joueurs qui en ont plus doivent poser leurs sacs en dehors de l'aire de jeu, sauf si l'arbitre estime qu'il y a assez de place et que ça ne gêne pas.

Il faut penser à éteindre son téléphone mobile ou au moins le mettre en silencieux



et il est interdit de jouer avec des écouteurs ou un casque sur les oreilles.



Sur l'aire de jeu

Pour que les conditions de jeu soient les mêmes pour tous les participants,

il est interdit :



- de poser des **marques/repères** sur l'approche ou sur la piste,



- de laisser des **scotchs dépasser des trous** de la boule, ou laisser des scotchs sur la boule (*pour visualiser la rotation*)
- de modifier la surface de la boule après les boules d'essai (*utilisation de produits chimiques, Abralon...*)
- d'utiliser du **talc** ou de la **résine** ou de gratter ses semelles de chaussures sur l'aire de jeu. Le joueur qui tapote les inserts avec du grip doit essuyer la boule avant de jouer.

Il est possible d'utiliser du talc pour les doigts (uniquement), mais il doit rester dans une boîte fermée à l'arrière de l'aire de jeu (ou même mieux, en dehors).



- de **manger** dans l'aire de jeu

Les barres de céréales sont tolérées (comme dans toutes les activités sportives, il faut manger régulièrement pour éviter la fringale), mais il faut rester vers le fond de l'aire de jeu et faire attention à ne pas laisser tomber des miettes par terre (le sucre colle et peut gêner l'approche et la glisse).

- de poser des verres, bouteilles ou tasses sur les tables de l'aire de jeu car ils pourraient tomber, se casser et mouiller les semelles. Pour s'hydrater, les joueurs doivent utiliser des **réipients hermétiques** (fermés) et incassables (en plastique), comme les bidons cyclistes.



Le jeu lent

« **Le joueur doit être prêt à monter sur l'approche** (boule déjà essuyée si besoin) **dès que la machine a placé le jeu de quilles sur le plateau** ».

Si l'arbitre fait une remarque parce que le joueur n'est pas prêt, c'est un **carton blanc**.

S'il fait une 2^{ème} remarque, c'est un **carton jaune**.

S'il est obligé de revenir, c'est un carton rouge et la **frame est comptée à 0** (le joueur ne lance pas de boule).

Par contre, il ne sert à rien de monter sur l'approche tant que les quilles ne sont pas posées.

Si 2 joueurs côte à côte sont prêts en même temps, c'est le joueur de droite qui a priorité.

Faute ou pas ?

Il y a **faute** quand une partie du corps du joueur (main, pied...) touche un élément quelconque des installations **au delà de la ligne de faute**, **s'il laisse partir sa boule**.



Exemples de fautes :

- Un joueur saute dans la gouttière après avoir lancé sa boule, sans déclencher le détecteur.
- Un joueur ramasse, sans autorisation, un objet tombé sur la piste.
- Un joueur pose sa main sur le mur qui longe la piste, après la ligne.
- Au moment où le joueur fait demi-tour après son lancer, son pied passe sur la ligne de sa piste, ou de celle d'à côté.

Normalement, en arrivant le matin, l'arbitre a vérifié que les détecteurs fonctionnent bien. Il ne doit donc pas y avoir de contestation, sauf s'il est prouvé que le détecteur fonctionne mal.