



Petit guide réglementaire à l'usage des licencié(e)s de la discipline bowling de la FFBSQ.

Quelques règles de base concernant les compétitions inscrites au calendrier édité par la Commission Sportive Nationale de Bowling (CSNB) :

- **La licence sportive** : Elle est obligatoire pour participer aux compétitions homologuées et ne peut être obtenue que sur présentation d'un certificat médical de moins d'un an (valable pour 3 saisons).
- **L'aire de jeu** : c'est la zone comprenant les pistes, les approches (zone d'élan), les tables de marque et/ou les sièges, et toute la partie arrière, 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'essai.
 - **Qualifications** : Le joueur qui arrive alors que le jeu a déjà commencé, débute la partie à la frame en cours, sans rattrapage possible et sans handicap sur la ligne en question. Celle-ci compte pour son classement (ou celui de l'équipe), mais ne rentre pas dans le calcul de sa moyenne fédérale (*elle n'est pas homologuée*).
 - **¼, ½ 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 lors de l'appel, l'équipe est disqualifiée. Si 1 joueur au moins est présent, il commence obligatoirement la partie en même temps que les autres finalistes, et au même rythme. Le(s) retardataire(s) entre(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** sur la piste.
 - 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}.
 - Si le joueur franchit la ligne sans lâcher sa boule, il n'y a pas faute.
- **Les quilles valables** : Sont comptabilisées comme valables les **quilles renversées par la boule ou par une quille, elle-même renversée par la boule**.
 - Si une quille se déplace sur le plateau sans tomber, il faut la laisser là où elle s'arrête.
 - Si une quille se déplace sur le plateau sans tomber et que la machine la touche et la renverse, elle doit être remise sur son emplacement d'origine.
 - Si la boule tombe dans la gouttière, rebondit sur la piste et renverse une quille, celle-ci n'est pas comptée valable.
 - 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.
 - 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).

Pour les machines à ficelles, se référer à la réglementation fédérale.



- **Le jeu lent** : chaque joueur doit être **prêt à jouer** (il doit avoir fini d'essuyer sa boule et séché ses mains) dès que la machine dépose les **quilles sur le plateau** (ou pin-deck).

Chaque lancer doit être effectué dans un délai maximum de 30 secondes après que le joueur précédent ait quitté l'approche ou, pour le 2^e lancer, à compter du moment où la boule d'attaque est revenue sur le remonte-boules.

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
1ère demande de licence		Certificat médical de moins d'un an. Photo d'identité officielle		
Tenue de jeu	Tous licenciés	Maillot du club , portant la mention de la ville, du département ou de la région du siège. A garder sur le podium .	chemise, chemisette, polo, tee-shirt.	Débardeurs/ tricot de corps - Publicités pour le tabac, l'alcool ou toute substance illicite.
	Hommes		Pantalon, pantacourt, bermuda "de golf"	Vêtements en Blue-Jean's.
	Dames		Pantalon, pantacourt, bermuda, short habillé, toutes formes de jupe.	Leggings, cyclistes et vêtements collants (sauf sous une jupe ou un short).
En compétition	La licence	Le joueur doit figurer sur la liste quotidienne des licences de la saison, publiée sur le site de la fédération.		... de monter sur les pistes si la licence ne figure pas sur la liste
	Le comportement	Tolérance, fair-play, sportivité, respect des joueurs, de l'arbitre, des organisateurs et du personnel du centre.	Les boissons dans des bouteilles incassables fermées (bidons cyclistes).	Sortir fumer (vapoter) ou consommer des boissons alcoolisées Manger sur l'aire de jeu, Etre agressif, envers les autres ou violent envers le matériel.
	Les boules	Doivent être sur la liste du matériel homologué par l'USBC (United States Bowling Congress)	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.	Les verres, gobelets, tasses et bouteilles en verre : tout ce qui pourrait répandre du liquide en cas de chute et compromettre la sécurité des joueurs.