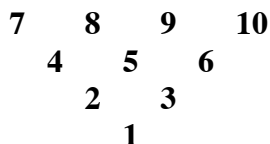


## CHAPITRE I : REGLEMENT DU JEU DE BOWLING

### Art. 101 : Règles de base

En lançant une boule de bowling il faut essayer de renverser en une seule fois les dix quilles – que l'on appelle des "pins" – disposées à la fin de la piste.

Chaque quille a son numéro propre lors de sa mise en position sur la fin de la piste (pin deck):



- Chaque partie se compose de dix frames.
- Deux lancers maximums sont autorisés par frame.
- Le (la) joueur/joueuse qui renverse les 10 quilles en lançant une seule boule réalise un STRIKE et reçoit 10 points plus le nombre de quilles qu'il renverse lors des deux lancers suivants. Après un strike, le frame est fini. Sur la feuille de scores celui-ci est indiqué par un "X" dans la case gauche du frame.
- Le (la) joueur/joueuse qui renverse les 10 quilles avec 2 lancers de boule réalise un SPARE et reçoit également 10 points plus uniquement le nombre de quilles renversées au lancer suivant. Sur la feuille de scores celui-ci est indiqué par le nombre de quilles renversées au premier lancer, suivi d'un "/", par exemple "8/". Si le prochain lancer est un strike le (la) joueur/joueuse aura donc comptabilisé 20 points avec son spare
- Lorsque au dixième frame, le (la) joueur/joueuse réalise un strike, il (elle) a droit à deux lancers supplémentaires. Si celui (celle)-ci réalise un spare, il (elle) a droit à un lancer supplémentaire.
- Celui qui renverse moins de 10 quilles en deux lancers (open frame), inscrit seulement le nombre de quilles renversées. Par exemple: "7 et 1".donc au total du frame 8 points.
- Le nombre de points acquis sera comptabilisé frame après frame, jusqu'à ce que les 10 frames soient joués.
- Un(e) joueur/joueuse qui lance douze fois consécutivement un strike reçoit un total maximum de 300 points (perfect game).
- Lorsque deux joueurs/joueuses débutent une compétition sur deux pistes contiguës, le joueur/joueuse de droite a priorité.
- Si lors d'un lancer, il y a dépassement de la ligne de faute (FOUL) voir article N°103, les quilles abattues lors de ce lancer ne sont pas comptées.
- Lorsque après un premier lancer la quille n° 1 est renversée et que l'espace vide restant entre deux ou plusieurs quilles est supérieur à l'espace qu'occupe normalement une quille, on appelle cela un "split". Sur la feuille de scores celui-ci est indiqué par un cercle entourant le nombre de quilles renversées.
- Lorsque aucune quille n'est renversée, cela est noté sur la feuille de scores par "-".

La feuille de scores d'un game est représentée comme suit :

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
X	X	X	7   2	(8)   /	F   9	X	7   /	9   -	X   X   8
30	57	76	85	95	104	124	143	152	180

### **Art. 102 : Manière de jouer**

Un game se joue en général sur une paire de pistes se trouvant l'une à côté de l'autre.

Lorsqu'on joue tous les frames d'un jeu sur une même piste, on parle du style Européen.

Lorsqu'on change de piste à chaque frame, on parle de style Américain. Il existe diverses formules pour les championnats. Par exemple, le Baker Format, le Match Play Style et le Round Robin (voir chapitre 5, art. 501).

### **Art. 103 : Ligne de faute**

On parle d'un dépassement de la ligne de faute lorsqu'une partie du corps d'un joueur/joueuse entre en contact avec la ligne de faute, la dépasse ou touche une partie de la piste, l'équipement ou le bâtiment pendant ou immédiatement après le lancer.

Un dépassement de la ligne de faute doit être annoncé immédiatement après le lancer fautif et avant que le même joueur/joueuse ou un autre joueur/joueuse, ne se trouve sur l'approche ou se prépare pour le lancer suivant.

Le dépassement d'une ligne de faute ne rapporte pas de quilles.

Ceci est indiqué sur la feuille de scores par un "F" : par exemple "F8" ou "F/" ou "7F".

### **Art. 104 : Quilles régulièrement validées**

Une boule est régulièrement lancée lorsqu'elle quitte la main du joueur/joueuse et traverse la ligne de faute pour atterrir sur la piste ou dans la rigole. Chaque lancer compte, sauf si une "boule morte" est accordée (voir art. 108). Le lancer se fait uniquement avec la/les main(s).

Un joueur/joueuse peut tenir et lancer la boule en se servant d'un équipement spécial qui remplace la main ou une partie importante de celle-ci.

Les quilles régulièrement validées sont toutes les quilles :

- renversées par la boule ou une autre quille (même si celle-ci rebondit sur le côté latéral, le butoir arrière ou le râteau également appelé le sweeper)
- éjectées du pin deck
- inclinées et touchant les cloisons latérales, le butoir arrière ou le sweeper

### **Art. 105 : Quilles irrégulièrement renversées (non validées)**

Un lancer régulier est accordé, mais les quilles renversées ne sont pas comptabilisées, lorsque :

- une boule quitte la piste avant d'atteindre les quilles.
- une boule rebondit depuis le butoir arrière
- une quille est touchée par un requilleur mécanique
- le joueur/joueuse franchit la ligne de faute
- un lancer est effectué pendant que des quilles renversées se trouvent sur le pin deck ou dans les rigoles et que la boule entre en contact avec celles-ci avant de renverser les quilles disposées sur le pin deck.

Si des quilles sont renversées irrégulièrement et que le joueur/joueuse a encore droit à des lancers supplémentaires dans le même frame, les quilles irrégulièrement renversées seront remises à leur place initiale.

### **Art. 106 : Placement des quilles**

Le joueur/joueuse est responsable du placement correct des quilles sur le pin deck. Il/elle doit faire corriger leur placement avant de lancer la boule. Le silence du joueur/joueuse signifie qu'il/elle est d'accord avec la disposition des quilles.

Aucun déplacement des quilles restées debout n'est autorisé après le premier lancer de la boule.

C'est à dire que les quilles déplacées par glissement sur le pin deck, ou par rebondissement depuis le butoir arrière et qui se redressent, ou qui sont mal replacées par le requilleur mécanique, doivent rester à cette position.

### **Art. 107: Remplacement des quilles**

Si lors d'un championnat une quille se casse ou est gravement endommagée, elle doit être remplacée immédiatement par une autre quille, ayant les mêmes caractéristiques (poids et conditions) que le set de quilles utilisé.

### **Art. 108 : Une "boule morte"**

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

- si, immédiatement après le lancement de la boule (et avant le lancer suivant sur la même piste) on attire l'attention sur le fait qu'une ou plusieurs quilles manquent à la disposition sur le pin deck.
- lorsqu'un joueur/joueuse se trompe de piste ou joue alors que ce n'est pas son tour, ou lorsqu'un joueur de chaque équipe joue sur la mauvaise piste.
- lorsqu'un joueur/joueuse est physiquement gêné par un autre joueur/joueuse, un spectateur, un objet en mouvement au moment où il lance sa boule et avant que le lancer ne soit terminé.
- si une ou plusieurs quilles tombent avant que la boule n'atteigne les quilles ou qu'une boule entre en contact avec un objet étranger ou le sweeper.

Une boule déclarée "morte" ne compte pas. Les quilles renversées doivent alors être replacées à l'endroit où elles se trouvaient avant le lancer. Le joueur/joueuse sera autorisé à relancer la boule.

### **Art. 109 : Jouer sur la mauvaise piste**

Comme stipulé à l'article 108, une boule doit être déclarée "morte" lorsqu'un joueur/joueuse joue sur la mauvaise piste ou lorsqu'un joueur/joueuse de chaque équipe joue sur la mauvaise piste.

### **Art. 110 : La faute volontaire**

Si un joueur/joueuse commet délibérément une faute dans le but d'en tirer profit, il/elle sera sanctionné(e) par un zéro pour ce lancer et il/elle ne pourra plus lancer d'autre(s) boule(s) dans ce frame.

### **Art. 111 : Un lancer provisionnel**

Un lancer ou un frame provisionnel sera joué en cas de désaccord concernant un lancer discutable, qui ne peut être résolu immédiatement par les dirigeants officiels.

Lorsque le désaccord a lieu pour un lancer de boule d'un joueur/joueuse il/elle doit d'abord terminer le frame.

S'il s'agit pour le premier lancer discutable d'un frame il faut jouer un frame provisionnel.

S'il s'agit pour le deuxième lancer discutable il faut jouer sur l'autre disposition des quilles restantes pour avoir un frame provisionnel.

### **Art. 112 : Modification de la surface de la boule**

Il est interdit de modifier la surface d'une boule pendant un bloc de jeux.

Si une telle infraction est constatée, la boule incriminée devra être retirée immédiatement de la compétition pour le reste du bloc de jeux.

### **Art. 113 : Modification des approches**

Il est interdit d'appliquer une substance étrangère sur les approches qui enlèverait aux autres joueurs/joueuses la possibilité de bénéficier de conditions normales de jeu.

Par exemple: l'emploi de poudre talc, de pierre ponce, l'application de résine sur les talons ou jouer avec des semelles et talons en caoutchouc mou qui laisseraient des traces de frottement sur l'approche.

Note : Un "bloc de jeux" est une série de jeux formant une unité dans une compétition.