

CHAPITRE V:

LES CHAMPIONNATS FSBB.

A. DEFINITIONS GENERALES

ART. 501 : METHODE DE JEU.

1. Méthode de jeu Normale (Style Américain)

Une partie sera jouée sur une paire de pistes adjacentes. Les membres des équipes en compétition, trios, doubles ou individuels joueront successivement et dans un ordre régulier un frame sur une piste et changeront de piste après chaque frame de sorte que cinq frames soient joués sur chacune des deux pistes.

Toutes les compétitions de la FSBB seront jouées d'après la méthode de jeu américaine (voir art. 109, Chap. I ci-dessus). Toutefois, le Comité Sportif peut choisir un autre style et/ou format de jeu parmi ceux définis ci-dessous et ce, pour un championnat bien déterminé.

Un ou plusieurs joueurs peuvent jouer en même temps sur une paire de pistes.

Lorsqu'un bloc de jeux a commencé, aucun changement dans l'ordre de succession sur la piste des joueurs pour ce bloc n'est autorisé, excepté les remplacements autorisés en accord avec les règles spécifiques à chaque championnat.

Le Comité Sportif, pour un championnat bien déterminé, peut choisir une manière de jouer autre que celles mentionnées ci-dessous.

Note: Un "bloc de jeux" - Définition.

"Une série de jeux formant une entité dans une compétition".

Exemple: Une série de 6 jeux de qualification pour un championnat national, une série de 4 jeux pour un match de coupe, une série de 3 jeux pour un match Interteams.

2. Système Européen.

Le joueur joue tous ses frames sur une piste.

3. Style Match-Play.

Dans un style Match-Play, qui ne peut se jouer qu'avec un seul joueur par piste avec changement de piste, chaque joueur jouera deux frames à la fois. Le premier joueur entame le match par un seul frame sur la piste de gauche (numéro impair). Ensuite, les deux joueurs jouent à tour de rôle deux frames, l'un sur la piste de droite, immédiatement suivi du second frame sur la piste de gauche. Le joueur qui a lancé le premier terminera son dixième frame sur la piste de droite.

Lorsqu'un match play comporte plus d'un jeu, il y aura changement de joueur à chaque partie pour débiter à gauche.

En cas d'égalité de quilles pour les trois premières places, une partie supplémentaire sera jouée afin de départager les joueurs.

4. Format Baker.

Lors du format "Baker", les membres des équipes adversaires, trios et doubles jouent successivement et dans un ordre régulier des frames complets et consécutifs dans le même jeu. Après dix frames, les équipes changent de piste dans la paire de pistes.

5. Format Round Robin.

C'est le format de qualification précédent au Round Robin qui détermine le nombre de joueurs qui seront admis à participer à la compétition "Round Robin".

Chaque joueur joue un match contre chaque autre joueur; Un match consiste en une ou plusieurs parties. Un Position Round peut être ajouté. Lors du Position Round, la place des joueurs est effectuée en fonction du résultat final des joueurs après les matches Round Robin.

Note:

Le style Round Robin prévoit les bonus suivants:

- jeu gagné 20 points
- égalité 10 points
- jeu perdu 0 point
- un jeu de 200 jusqu'à 249 5 points
- un jeu de 250 jusqu'à 300 10 points

ART. 502 : RESULTATS.

Pour tous les championnats de la FSBB, le résultat par partie correspond au total des quilles renversées régulièrement dans cette partie. Ce résultat est appelé "score scratch".

Font exception à cette règle:

- les résultats des finales Round Robin des championnats pour lesquelles dans chaque jeu un score scratch + bonus est attribué.

ART. 503 : SCORE OFFICIEL.

Un championnat exige la présence de marqueurs officiels pour enregistrer tous les jeux joués pendant le championnat ou exige l'emploi d'un appareil automatique de gestion des scores. Si un contingent complet de marqueurs n'est pas disponible et les joueurs concernés ne peuvent être déplacés à une autre période, ils seront autorisés de prendre note de leur propre scores sous la surveillance d'un représentant du comité du championnat.

Pour chaque championnat et/ou match reconnu, une feuille de score sera tenue indiquant les quilles renversées par chaque boule afin de pouvoir faire un contrôle frame par frame. Chaque joueur individuel ou capitaine d'équipe recevra une copie des résultats obtenus et il lui sera demandé de signer la copie officielle immédiatement après avoir joué afin de confirmer son résultat.

Aussitôt que le score est enregistré, il ne peut plus être modifié sauf s'il est évident qu'il y a une erreur d'enregistrement ou de calculs. Les erreurs évidentes seront corrigées par l'officiel du championnat immédiatement après leur découverte.

Les erreurs douteuses seront traitées par le comité du championnat. Le comité du championnat peut fixer une limite en temps pour la correction des erreurs.

Le jeu d'un championnat ou frame(s) d'un jeu, qui est irréparablement perdu dans le processus de la gestion des résultats sera rejoué avec accord du comité du championnat, à moins qu'une telle procédure soit défendue par les règles du championnat.

ART. 504 : DISPOSITIF AUTOMATIQUE DE GESTION DES SCORES.

Un appareil automatique de gestion des scores en conformité avec les spécifications et approuvé par la FSBB et la WTBA peut être utilisé lors des tournois et des championnats nationaux et internationaux reconnus respectivement par la FSBB et la WTBA L'appareil devra produire un formulaire imprimé qui permet le contrôle frame par frame des résultats et devra d'autre part satisfaire aux règles du jeu.

ART. 505 : DISPOSITIF DE DETECTION AUTOMATIQUE DE LA LIGNE DE FAUTE.

Lorsque le dispositif automatique de détection de fautes devient temporairement inutilisable, les responsables de compétition désigneront un juge de ligne ou autoriseront les marqueurs officiels à signaler les fautes.

Aucun spectateur ne sera autorisé à interférer avec ce dernier pendant le déroulement du jeu.

ART. 506 : INTERRUPTION D'UN JEU.

Les officiels peuvent autoriser les joueurs à terminer une partie ou une série sur une autre paire de pistes lorsqu'un défaut ou un vice de matériel compromet le déroulement normal de la partie ou la série. Une partie ou une série interrompue, qui ne peuvent être terminées le même jour, reprendra au point même où elles ont été interrompues.

ART. 507 : JOUER SUR LA PISTE QUI N'EST PAS LA BONNE.

Dans les compétitions style Match-Play, où un joueur joue normalement deux frames chaque fois que c'est son tour de jouer et qu'un joueur joue sur les pistes qui ne sont pas les bonnes, une boule "morte" sera déclarée et il sera demandé de rejouer sur les bonnes pistes, pourvu que l'erreur soit découverte avant le moment où le joueur adverse aura effectué un lancer régulier. Si l'erreur n'est découverte que lorsque le joueur adverse a joué, le score sera maintenu et il sera demandé aux joueurs de jouer les frames suivants sur les pistes correctes.

ART. 508 : SLOW BOWLING.

- a. Les joueurs prêts à monter sur l'approche et à lancer la boule ont les droits et obligations suivants:
 1. Ils ont la priorité uniquement sur le joueur qui se prépare à monter sur l'approche ou à jouer sur la piste immédiatement à sa gauche.
 2. Ils doivent céder la priorité à tout joueur se préparant à monter sur l'approche ou à jouer sur la piste immédiatement à droite.
 3. Les joueurs doivent être prêts à jouer quand c'est leur tour et ne peuvent provoquer aucun délai à monter sur l'approche ou à lancer la boule si les pistes immédiatement adjacentes à gauche et à droite sont libres.
- b. Un joueur ne respectant pas la procédure ci-dessus sera considéré comme enfreignant la règle du slow Bowling. Le joueur enfreignant la règle du slow bowling sera averti par un officiel du championnat ou referee comme suit:
 1. Une carte blanche pour une première infraction (pas de pénalité).
 2. Une carte jaune pour une deuxième infraction (pas de pénalité).
 3. Une carte rouge pour une troisième infraction commise dans un même bloc de jeux.
La carte rouge entraîne l'annulation de tous les points du frame.
- c. En ce qui concerne l'interprétation de l'exécution de cette règle, les dirigeants des championnats suivront de près tout joueur ou équipe qui a un retard de plus que quatre (4) frames sur le premier joueur en individuels, doubles ou qui a un retard de plus que deux (2) frames en trios ou équipes, non comptant les fins des paires de pistes.

Note: Cette procédure est également d'application dans une compétition jouée en format "Baker".

ART. 509 : JOUEURS TARDIFS.

Tout joueur ou équipe arrivant trop tard commencera à jouer au compte du score commençant au frame qui se joue à ce moment sur la piste ou les pistes qui leur sont assignées.

ART. 510 : EGALITE.

En cas d'égalité de quilles lors d'une compétition sans finale, sera pris en considération pour le classement final la plus petite différence entre la plus haute et la plus basse partie de toutes les parties jouées.

En cas d'égalité après avoir joué les éliminatoires, sera repris pour la demi-finale ou finale celui qui aura la plus petite différence entre la plus haute et la plus basse des parties éliminatoires.

En cas d'égalité après avoir joué la demi-finale, sera joué un 9ème et 10ème frame pour départager les joueurs qui entrent en ligne de compte pour une place en finale.

En cas d'égalité de quilles (pour les 3 premières places) après avoir joué la finale un jeu supplémentaire sera joué pour départager les joueurs (sauf si les règlements du championnat stipulent clairement qu'une procédure différente sera suivie)

ART. 511 : BOIRE ET FUMER.

Les joueurs ne peuvent fumer, ni consommer de l'alcool ou être sous l'influence d'alcool pendant une compétition; c'est-à-dire pendant toute la durée d'un bloc de jeu. Lorsqu'il est prouvé qu'un joueur est en infraction avec cette règle, il peut être exclu par un officiel du championnat du bloc de jeu ayant cours à ce moment.

Des boissons non alcoolisées sont autorisées à moins qu'elles ne soient consommées dans l'aire de jeu.

Des boissons alcoolisées ne seront pas servies ni consommées dans l'aire de jeu et/ou l'aire des spectateurs.

ART. 512 : BOULE DE BOWLING - PROPRIETE PERSONELLE.

Les boules utilisées dans une partie sont considérées comme personnelles. Il est interdit aux autres joueurs de les utiliser, à moins que le propriétaire ne leur en donne l'autorisation.

ART. 513 : ANTI DOPING.

Les directives anti-doping publiées par la WTBA (voir WTBA Doping Control Manual) sont d'application pour toutes les compétitions FSBB organisées ou reconnues. (Voir également l'article 234, R.O.I., Chap. II)

ART. 514 : REFEREE.

Le choix d'un referee se fera en première instance parmi la liste officielle des referees reconnus. La désignation se fait par la FSBB.

ART. 515 : RECLAMATIONS.

Des réclamations impliquant l'éligibilité ou les règles du jeu devront être confirmées par écrit au responsable du championnat au plus tard 24 heures après le jeu dans lequel l'infraction a eu lieu ou avant la proclamation.

Si une réclamation est introduite pour une faute commise ou concernant la légalité des quilles tombées, un représentant officiel de la fédération concernée peut être présent lors de la constatations des faits.

Si aucun rapport écrit n'est introduit avant l'expiration de la période prescrite, le score du jeu ou des jeux sera maintenu comme joué.

Les règles de cet article ne seront pas utilisées afin de couvrir une violation similaire ou antérieure.

ART. 516 : SANCTIONS POUR LES INFRACTIONS AUX REGLEMENTS PENDANT LES CHAMPIONNATS WTBA/ZONE.

Si elles ne sont pas spécifiées dans le règlement, les sanctions pour infraction aux règlements seront prises comme suit:

- a. Un joueur ou une équipe qui omet de se conformer à une règle sera averti par l'arbitre qui lui présentera une carte blanche (premier avertissement, pas de sanction), une carte jaune (deuxième avertissement, pas de sanction).
- b. Lors d'une troisième infraction pendant le même championnat (une carte rouge), le joueur ou l'équipe sera disqualifié(e) du championnat avec perte du droit d'inscription et ne pourra participer pendant 90 jours à aucun championnat organisé ou reconnu par le Fédération.
- c. Toute infraction sera immédiatement communiquée au Secrétaire Général de la FSBB.

ART. 517 : HABILLEMENT.

- a. Les messieurs portent:
- Une chemise de bowling ou un polo avec col.
 - Pendant les Championnats Nationaux, le port de l'emblème du club ou du nom du club sur la chemise de bowling ou le polo ne sont pas obligatoires.
Le port de l'emblème du club ou du nom du club est obligatoire si le règlement du club le spécifie.
 - Un pantalon long. Par pantalon long on entend un long pantalon habillé ou un pantalon de training principalement de couleur uniforme.
 - Des chaussures de bowling.
 - Ne sont pas autorisés : les T-shirts, les shorts ou bermudas, les jeans, les autres habits de fantaisie et les couvre-chefs.
- b. Les dames portent:
- Une chemise de bowling ou un polo avec col.
 - Pendant les Championnats Nationaux, le port de l'emblème du club ou du nom du club sur la chemise de bowling ou le polo ne sont pas obligatoires.
Le port de l'emblème du club ou du nom du club est obligatoire si le règlement du club le spécifie.
 - Un pantalon long. Par pantalon long on entend un long pantalon habillé ou un pantalon de training principalement de couleur uniforme.
 - Sont également autorisés : une jupe ou jupe-culotte et un bermuda (long ou court).
 - Des chaussures de bowling.
 - Ne sont pas autorisés : les T-shirts et les jeans, les autres habits de fantaisie et les couvre-chefs.
- c. Les Coaches Nationaux et accompagnateurs de jeunes (uniquement pendant les championnats pour jeunes) présents dans l'aire de jeu doivent également se plier aux règles énoncées ci-dessus.
- d. Les textes publicitaires sont autorisés.
- e. Les referees, administrateurs et délégués officiels ont le droit et le devoir, pendant les compétitions organisées ou reconnues par la FSBB, de faire remarquer aux joueurs le port d'une tenue non réglementaire ou déplacée ou fantaisiste. Ils rentreront ensuite un rapport auprès de la FSBB.