

**BBSF - FSBB**



# **Règlements de Bowling 2023**

## Table des matières

CHAPITRE 1: RÈGLEMENTS SPORTIFS .....	6
1.1 Introduction .....	6
1.2 Définition du score.....	6
1.3 Modes de jeu .....	7
1.4 Rencontre – Bloc de jeux .....	9
1.5 Lancer valable et quilles renversées .....	9
1.6 Quilles irrégulièrement renversées.....	9
1.7 Autres réactions.....	10
1.8 Une boule morte.....	11
1.9 Jouer sur la mauvaise piste.....	11
1.10 Dépassement de la ligne de faute .....	12
1.11 Le lancer provisionnel .....	12
1.12 Changement de main .....	13
1.13 Modification des approches et des pistes.....	13
1.14 Priorité sur les pistes.....	13
1.15 Slow bowling.....	13
1.16 Erreurs dans les scores.....	14
CHAPITRE 2 : LA BOULE DE BOWLING .....	15
2.1 Boule de Bowling - Spécifications .....	15
2.2 Boule de Bowling – Perçage .....	17
2.3 Utilisation - Emploi .....	18
2.4 Modification de la surface .....	18
2.5 Sanction .....	18
CHAPITRE 3 : EQUIPEMENT DE BOWLING.....	19
3.1 Equipement de Bowling.....	19
3.3 Spécifications des quilles .....	25
3.4 Conditionnement des pistes .....	26
3.5 Conformité du huilage pour la compétition nationale interéquipes et les coupes.....	27
3.6 Dispositions complémentaires.....	28
CHAPITRE 4 : AUTRES DISPOSITIONS.....	29
4.1 Habillement lors des championnats .....	29
4.2 Comportement inapproprié d'un accompagnateur de jeunes .....	30
4.3 Comportement des jeunes joueurs.....	30
4.4 Tactiques déloyales .....	30
4.5 Comportement antisportif.....	30
4.6 Paris.....	31
4.7 Manger, fumer, boire .....	31
4.8 Utilisation de gsm, smartphones, tablettes, ordinateurs.....	31
4.9 Doping .....	31
4.10 Sanctions .....	31

4.12	<i>Coaches</i> .....	33
4.13	<i>World Games</i> .....	33
4.14	<i>Cas non prévu</i> .....	34
CHAPITRE 5 : LES CHAMPIONNATS FSBB.....		35
5.1	<i>Dispositions Générales</i> .....	35
5.2	<i>Inscriptions</i> .....	35
5.3	<i>Boules d'essais</i> .....	35
5.4	<i>Score officiel</i> .....	35
5.5	<i>Interruption d'un jeu</i> .....	36
5.6	<i>Égalité</i> .....	36
5.7	<i>Résultats</i> .....	36
5.8	<i>Contestations</i> .....	36
CHAPITRE 6 : RÉGLEMENT DE LA COMPÉTITION NATIONALE INTERÉQUIPES.....		37
6.1	<i>Généralités</i> .....	37
6.2	<i>Divisions</i> .....	37
6.3	<i>Champion de Belgique compétition nationale interéquipes</i> .....	37
6.4	<i>Les rencontres</i> .....	37
6.5	<i>Équipe</i> .....	38
6.6	<i>Points</i> .....	38
6.7	<i>Joueurs</i> .....	38
6.8	<i>Montants et descendants</i> .....	39
6.9	<i>Joueurs ou équipes en retard</i> .....	39
6.10	<i>Forfait</i> .....	40
6.11	<i>Feuilles de scores</i> .....	40
6.12	<i>Résultats</i> .....	40
6.13	<i>Panne</i> .....	40
6.14	<i>Report</i> .....	40
6.15	<i>Changement de centre</i> .....	41
6.16	<i>Amendes</i> .....	41
6.17	<i>Interruption ou fin de compétition nationale interéquipes</i> .....	41
6.18	<i>Annulation d'une équipe</i> .....	41
6.19	<i>Contestation</i> .....	42
6.20	<i>Cas non prévus dans le règlement</i> .....	42
CHAPITRE 7 : RÉGLEMENT DES COUPES.....		43
7.1	<i>Coupe de Belgique</i> .....	43
7.2	<i>Coupe Amand Colin</i> .....	43
7.3	<i>Dispositions générales</i> .....	44
CHAPITRE 8 : INTERTEAMS JEUNES.....		46
8.1	<i>Considérations générales</i> .....	46
8.2	<i>Participation</i> .....	46
8.3	<i>Composition des équipes</i> .....	46

8.4	<i>Divisions régionales avec handicap</i> .....	46
8.5	<i>Divisions nationales scratch</i> .....	46
8.7	<i>Forfait</i> .....	47
8.8	<i>Bye</i> .....	47
8.9	<i>Rencontres</i> .....	47
8.10	<i>Organisation</i> .....	47
8.11	<i>Paiement</i> .....	47
8.12	<i>Nouveaux joueurs</i> .....	47
8.13	<i>Remplacement de joueurs</i> .....	48
8.14	<i>Finale Handicap</i> .....	48
8.15	<i>Cas de force majeure</i> .....	48
8.16	<i>Tous cas non prévus</i> .....	48
CHAPITRE 9 : INTERTEAMS TRIOS DAMES .....		49
9.1	<i>Considérations générales</i> .....	49
9.2	<i>Participation – Coûts</i> .....	49
9.3	<i>Rencontre</i> .....	49
9.4	<i>Organisation</i> .....	49
9.5	<i>Handicap</i> .....	49
9.6	<i>Forfait</i> .....	49
9.7	<i>Nouvelles joueuses</i> .....	50
9.8	<i>Bye</i> .....	50
9.9	<i>Cas de force majeure</i> .....	50
9.10	<i>Finales</i> .....	50
CHAPITRE 10 : INTERTEAMS VÉTÉRANS .....		51
10.1	<i>Généralités</i> .....	51
10.2	<i>Règlements sportifs</i> .....	51
10.3	<i>Journées de compétition</i> .....	51
10.4	<i>Champion régional</i> .....	51
10.5	<i>Inscription - participation</i> .....	51
10.6	<i>Nouveaux joueurs</i> .....	51
10.7	<i>Paiement</i> .....	51
10.8	<i>Organisation</i> .....	51
10.9	<i>Changements de joueurs</i> .....	52
10.10	<i>Cas de force majeure</i> .....	52
10.11	<i>Forfait - Amende</i> .....	52
10.12	<i>Bye</i> .....	52
10.13	<i>Handicap</i> .....	52
10.14	<i>Remplissage des feuilles de scores</i> .....	52
10.15	<i>Réclamations</i> .....	53
10.16	<i>Contestation</i> .....	53
10.17	<i>Points</i> .....	53

10.18	<i>Finales Scratch et handicap</i> .....	53
10.19	<i>Autres cas</i> .....	53
CHAPITRE 11 : TOURNOIS .....		54
11.1	<i>Dispositions générales</i> .....	54
11.2	<i>Types de Tournoi</i> .....	54
11.3	<i>Droit d'inscription - Contribution</i> .....	54
11.4	<i>Homologation du tournoi</i> .....	55
11.5	<i>Contenu du règlement</i> .....	55
11.6	<i>Modifications - Envoi</i> .....	55
11.7	<i>Organisation, conduite et rapports</i> .....	55
11.8	<i>Moyennes</i> .....	56
11.9	<i>Droit de participer</i> .....	56
11.10	<i>Infractions</i> .....	56
11.11	<i>Tournois spéciaux</i> .....	57

# Chapitre 1: Règlements sportifs

---

## 1.1 Introduction

Tout affilié à la FSBF et Bowling Vlaanderen se doit de connaître et de respecter les règlements de toutes les épreuves auxquelles il participe. Il ne peut invoquer une méconnaissance des règlements pour justifier une action allant à l'encontre de la réglementation écrite dans les textes de la saison en cours.

Dans ce règlement, le genre masculin est employé mais s'applique aux deux genres.

La FSBB suit les règlements internationaux de l'IBF. Ceux-ci se réfèrent aux spécifications USBC, excepté, temporairement, pour les compétitions sur quilles à ficelles. L'USBC est également une fédération nationale et les modifications qu'elle propose doivent d'abord être acceptées par l'IBF avant d'être effectives.

## 1.2 Définition du score

Une partie se compose de dix frames. Le joueur lance deux boules par frame lors des neuf premiers frames à moins qu'un strike ne soit réalisé. Lors du dixième frame le joueur a droit à trois lancers si un spare ou un strike est effectué. Chaque frame de chaque joueur doit être joué dans l'ordre chronologique. Sauf en cas de strike, le nombre de quilles renversées par le joueur lors du 1er lancer sera noté dans la case de gauche au-dessus du frame, le nombre de quilles renversées lors du 2° lancer sera noté dans la case de droite au-dessus du frame. S'il n'y a pas de quille renversée lors du 2° lancer, on notera (-) sur la feuille de score. Le total des 2 lancers sera immédiatement comptabilisé.

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

Exemple de score

**Strike** : Un strike est réalisé lorsque le joueur renverse 10 quilles lors de son 1<sup>er</sup> lancer. Un strike donne 10 points plus le nombre de quilles renversées lors des 2 lancers suivants. Sur la feuille ou l'écran on indique une « X » dans la case de gauche.

**Doublé** : On appelle doublé 2 strikes consécutifs. Les points pour le premier strike sont 20 + les quilles renversées lors du lancer suivant le 2<sup>ème</sup> strike.

**Triplé** : On appelle triplé 3 strikes consécutifs. Les points attribués au premier strike sont 30.

Pour obtenir un score de 300, le joueur doit réaliser 12 strikes consécutifs en une partie.

**Spare** : Un spare est réalisé lorsque les quilles restant après le premier lancer sont abattues lors du second lancer du frame. Ceci est indiqué sur l'écran d'ordinateur et/ou la feuille de score par le nombre de quilles

abattues lors du 1<sup>er</sup> lancer dans la case de gauche et par un «/» dans la case de droite. Le joueur obtient pour le frame, les 10 points plus le nombre de quilles renversées au lancer suivant.

**Open** : Un frame ouvert est un frame où le joueur ne parvient pas à abattre les 10 quilles avec les 2 lancers auxquels il a droit par frame.

**Split** : Un split (normalement noté en entourant le score d'un rond O) est une combinaison de quilles abattues après le 1<sup>er</sup> lancer, n'incluant pas la quille 1 qui a été renversée, et quand :

- Au moins une quille a été renversée entre 2 ou plusieurs quilles restées debout, comme par exemple 7-9 ou 3-10
- Au moins une quille a été renversée entre 2 dans le plan horizontal comme par exemple 5-6.

## 1.3 Modes de jeu

### 1.3.1 Dual Lane system (Système américain)

Une partie se joue en général sur une paire de pistes se trouvant l'une à côté de l'autre et partageant un même remonte-boule.

Les membres des équipes qui jouent les unes contre les autres, trios, doublettes et participants individuels jouent successivement, et dans un ordre régulier, sur une piste. Ils changent ensuite de piste pour le frame suivant jusqu'à ce que 5 frames soient joués sur chaque piste de la paire de piste.

### 1.3.2 Single Lane system (Système européen)

L'équipe ou le joueur joue tous ses frames sur une seule piste

Les membres des équipes qui jouent les unes contre les autres, trios, doublettes et participants individuels jouent successivement, et dans un ordre régulier, sur une piste jusqu'à ce que les 10 frames soient joués sur cette piste.

### 1.3.3 Match Play

Dans le système « match play », chaque joueur joue 2 frames consécutifs.

- Le joueur qui commence sur la piste de gauche ne joue qu'un frame.
- Ensuite les joueurs jouent d'abord sur la piste de droite et jouent ensuite immédiatement sur la piste de gauche.
- Le joueur qui avait joué en premier terminera sa partie en jouant le 10<sup>ème</sup> frame sur la piste de droite.

Si le match play comporte plus d'une partie, il y aura changement de joueur à chaque partie pour débiter à gauche.

### 1.3.4 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.

### **1.3.5 Format Round Robin**

C'est le format de qualification 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 déterminée par le résultat final des matchs du Round Robin.

En cas d'égalité pour le Position Round entre les places 2-3, 4-5, 6-7, etc... le classement des joueurs sera déterminé par :

- Le plus haut score scratch
- Celui qui a gagné la confrontation directe
- Celui qui a gagné le plus grand nombre de parties
- Celui qui a la plus petite différence entre sa plus haute et plus basse partie
- Celui qui a le plus haut score

Le style Round Robin prévoit les bonus suivants :

- Jeu gagné                      20 points
- Egalité                            10 points
- Jeu perdu                        0 points

### **Ordre de jeu**

- Un ou plusieurs joueurs peuvent jouer sur une paire de pistes.
- Lorsqu'un bloc de jeu a démarré, la composition ne sera plus modifiée sauf si une exception est autorisée dans le règlement spécifique à ce championnat.

En cas d'égalité pour les 3 premières places, un One Ball Roll Off est disputé.

### **1.3.6 Tour éliminatoire en Match Play**

- a. Dans ce style de jeu, les différents joueurs jouent un nombre de jeux en groupe. Le joueur avec le score le plus bas est éliminé. Ce processus se poursuit jusqu'à ce qu'un seul joueur reste.
- b. Lorsque l'on joue selon ce système, le classement est utilisé pour la formation des groupes.  
Ex : Pour seize joueurs, quatre groupes sont utilisés, les joueurs sont répartis comme suit dans les groupes :
  - Groupe 1 – joueur 1 – joueur 8 – joueur 9 et joueur 16.
  - Groupe 2 – joueur 2 – joueur 7 – joueur 10 et joueur 15
  - Groupe 3 – joueur 3 – joueur 6 – joueur 11 et joueur 14
  - Groupe 4 – joueur 4 – joueur 5 – joueur 12 et joueur 13
- c. Si cette façon de jouer est utilisée, le joueur le mieux classé a le choix de la piste et de l'ordre de jeux. Ce processus est le même lors des tours suivants. Dans le cas d'une égalité tie-break, la même règle s'applique.

Les règles d'un tournoi ou d'un championnat détermineront quel système de jeu est appliqué.



## 1.4 Rencontre – Bloc de jeux

- a. Une rencontre est constituée d'un ou plusieurs blocs de jeux.
- b. On appelle bloc de jeux une série de jeux dans un championnat.  
**Par exemple** : Une série de 6 jeux qualificatifs pour un championnat national, une série de 4 jeux pour une rencontre de Coupe, une série de 3 jeux pour une rencontre de **compétition nationale interéquipes**.
- c. Quand un "bloc de jeux" a débuté, il ne peut plus y avoir aucun changement de l'ordre des joueurs, à l'exception des remplacements autorisés en conformité avec les règles spécifiques à chaque **compétition**.

Le One Ball Roll Off fait partie du bloc de jeux.

## 1.5 Lancer valable et quilles renversées

- a. Une boule est régulièrement lancée lorsqu'elle quitte la main du joueur et traverse la ligne de faute pour atterrir sur la piste ou dans la rigole.
- b. Chaque lancer compte, sauf si une "boule morte" est accordée.
- c. Le lancer se fait uniquement avec les mains.
- d. Aucun appareil ne peut-être apporté ou ajouté à la boule ni lors du lâcher, ni lors de l'exécution du mouvement.
- e. Suite à une amputation, un joueur 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 valablement renversées par le joueur, et comptées comme telles, seront nommées « Deadwood » et seront écartées avant le prochain lancer. Ces quilles sont celles qui :

- Sont renversées par une boule ou une autre quille, et qui atterrissent à côté du pin deck.
- Sont renversées par une autre quille qui a rebondi des parois et ont atterri à côté du pin deck.
- Sont renversées ou ont atterri à côté du pindeck à cause d'une quille qui est revenue par rebond sur le rateau, quand celui-ci est statique et avant le balaiement.
- Sont inclinées et touchent les cloisons latérales ou le butoir arrière.

## 1.6 Quilles irrégulièrement renversées

- a. Dans l'une des situations suivantes, un lancer régulier est accordé mais les quilles renversées ne sont pas comptabilisées :
  - Une boule quitte la piste avant d'atteindre les quilles.
  - Une boule rebondit depuis le butoir arrière.
  - Une boule rebondit après avoir été en contact avec le corps, les bras ou les jambes d'un requilleur humain.
  - Une quille est renversée par un requilleur mécanique, sauf s'il s'agit de la ficelle d'une autre quille.

- Une quille est renversée lorsque les quilles abattues sont balayées.
  - Une quille est renversée par un requilleur humain.
  - Le joueur passe la ligne de faute.
  - Un lancer est effectué alors 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.
- b. Si des quilles sont renversées irrégulièrement et que le joueur a encore droit à au moins un lancer supplémentaire dans le même frame, les quilles irrégulièrement renversées seront remises à leur place initiale.

## 1.7 Autres réactions

Lorsque l'on joue une première ou une deuxième boule et qu'immédiatement après avoir lancé la boule on remarque qu'une ou plusieurs quilles étaient mal placées mais non manquantes, le lancer et son résultat seront validés.

Il est de la responsabilité du joueur de faire replanter les quilles avant le lancer. Garder le silence signifie accepter la situation.

Un joueur peut, 2 fois au maximum pendant une partie, effectuer lui-même un requillage. A partir du 3<sup>e</sup> requillage il est obligé de demander l'autorisation auprès d'un responsable.

En cas d'infraction à cette règle, le score du frame sera à zéro.

Pour les quilles sans ficelle :

- Après un lancer, aucun déplacement des quilles restant debout ne sera autorisé. Cela veut dire que les quilles mal placées ou déplacées par le pinsetter resteront dans cette position et qu'il n'y aura pas de correction.
- Les quilles qui rebondissent et reviennent en position debout sur le pin deck seront considérées comme des quilles non renversées.
- Dans les 2 cas précédents, si le nouvel emplacement des quilles gêne le bon fonctionnement de la machine à requiller, le mécanicien devra relever manuellement la table sans les déplacer. Si toutefois elles étaient accidentellement renversées par le rateau, la machine ou le mécanicien, elles devraient être replacées à leur emplacement d'origine supposé et validé par le responsable en fonction. Ceci doit être validé par le responsable du championnat ou par les capitaines des 2 équipes.

Pour les quilles avec ficelle :

- Les quilles qui rebondissent et reviennent en position debout sur le pin deck seront considérées comme des quilles renversées.

Seules les quilles qui, suite à un lancer correct, seront complètement sorties de la surface de la piste, sont comptabilisées.

Lors d'une compétition, si une quille est cassée ou gravement endommagée, elle doit être immédiatement remplacée par une quille similaire en poids et caractéristiques aux autres quilles utilisées. Le responsable du championnat en prendra la décision. Une quille abimée ne modifie pas le score du joueur. Les quilles renversées comptent.

## 1.8 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 l'agencement.
- Si un requilleur humain entre en contact avec les quilles avant le contact de la boule.
- Si un requilleur humain entre en contact avec une quille avant qu'elle ne soit stabilisée.
- Lorsqu'un joueur se trompe de piste, ou joue alors que ce n'est pas son tour, ou qu'un joueur de chaque équipe a lancé une boule sur la mauvaise piste.
- Lorsqu'un joueur est physiquement gêné par un autre joueur, un spectateur ou un objet en mouvement au moment où il lance sa boule, et avant que le lancer ne soit terminé. Dans ce cas le joueur a le choix d'accepter le résultat ou de demander une boule morte.
- Si une ou plusieurs quilles tombent avant que la boule n'atteigne les quilles.
- Si la boule entre en contact avec un objet étranger ou le râteau.

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

## 1.9 Jouer sur la mauvaise piste

Lorsqu'il est établi qu'une compétition a débuté sur les mauvaises pistes et que moins de 4 frames individuels ont été joués, la partie sera interrompue. Les frames joués seront annulés et seront rejoués.

Si plus de 4 frames individuels ont été lancés sur la mauvaise piste, la partie sera achevée sans adaptation. La partie suivante devra débuter sur la piste prévue.

## 1.10 Dépassement de la ligne de faute

On parle d'un dépassement de la ligne de faute lorsqu'une partie du corps, ou les chaussures, entre en contact avec la ligne de faute, la dépasse ou touche une partie de la piste, de l'équipement ou du bâtiment, se situant au-delà de la ligne de faute, entre le moment où la boule la (les) main(s) du joueur et celui où cette dernière passe le rateau. La ligne de faute est infinie, virtuellement prolongée sur les murs, sols, poteaux et retour de boules de chaque côtés.

Si un joueur dépasse délibérément la ligne de faute dans le but d'en tirer profit, Il sera sanctionné par un zéro pour ce lancer et Il ne pourra plus lancer d'autre boule dans ce frame.

Si un objet appartenant au joueur tombe au delà de la ligne de faute lors du lancer, cela n'est pas considéré comme un dépassement de la ligne de faute. Les chaussures et vêtements sont considérés comme une partie du corps. Le joueur doit demander l'autorisation de pouvoir récupérer les objets qui sont tombés derrière la ligne de faute.

Lors du dépassement d'une ligne de faute, le lancer comptera mais les quilles ne seront pas comptées. Les quilles renversées à la suite d'un dépassement de ligne de faute doivent être replacées si le joueur a droit à un lancer supplémentaire dans le frame.

Un dépassement de ligne de faute peut être constaté et noté lorsque l'appareillage de détection ou le jury n'ont pas d'objection et que la faute est bien établie par :

- Les 2 capitaines ou plusieurs joueurs de l'équipe adverse.
- Le scorekeeper officiel.
- Un arbitre ou un responsable qui dirige le championnat.

Lorsqu'une faute est détectée celle-ci est validée sauf si le joueur prouve que la ligne de faute ne fonctionne pas ou s'il y a une preuve que le joueur n'a pas dépassé la ligne de faute.

## 1.11 Le lancer provisionnel

Un lancer ou un frame provisionnel sera joué en cas de désaccord concernant un dépassement de ligne de faute, un problème de quilles ou une déclaration de boule morte qui ne peut être résolu immédiatement par un responsable.

Quand le problème se pose lors du premier lancer de chaque frame ou lors de la seconde boule du 10<sup>ème</sup> frame et que la première boule a donné un strike, s'il s'agit de :

- Un dépassement de ligne de faute : le joueur terminera son frame et ensuite lancera une boule provisionnelle vers un jeu complet.
- Quilles contestées : le joueur finira le frame et jouera ensuite une boule provisionnelle sur la combinaison supposée restante.

- Boule morte : le joueur terminera son frame et jouera ensuite un frame provisionnel complet.

Pour de la réalisation d'un spare ou de la 3<sup>ème</sup> boule du 10<sup>ème</sup> frame, il n'y a pas de boule provisionnelle, sauf s'il y a discussion à propos d'une boule morte. Dans ce cas, une boule provisionnelle sera lancée sur la même composition que celle d'où est issue la contestation.

Les deux résultats seront notés sur la feuille de match.

La feuille sera transmise aux responsables sportifs qui prendront une décision.

## 1.12 Changement de main

Pour toutes les compétitions organisées ou reconnues par la FSBB, un joueur ne peut changer de main durant un bloc de jeux. Le choix de la main est déterminé par le premier lancer.

La seule exception possible est lorsqu'un joueur est blessé et qu'il ne peut continuer avec la même main. L'arbitre ou le responsable de la compétition pourra donner son agrément pour un changement.

En cas d'infraction, le score du frame sera ramené à zéro.

## 1.13 Modification des approches et des pistes

Il est interdit d'appliquer sur les approches une substance étrangère qui enlèverait aux autres joueurs 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.

## 1.14 Priorité sur les pistes

Les joueurs prêts à monter sur l'approche et à lancer leur boule ont les droits et obligations suivants :

- Ils ont la priorité sur le joueur qui se prépare à monter sur l'approche ou à jouer sur la piste immédiatement à leur gauche.
- Ils doivent céder la priorité à tout joueur se préparant à monter sur l'approche ou à jouer sur la piste immédiatement à leur droite.

## 1.15 Slow bowling

Un joueur doit se tenir prêt à monter sur la piste lorsque c'est à son tour et ne peut attendre de jouer lorsque la paire de pistes à sa gauche et à sa droite sont libres (one pair lane courtesy)

Les joueurs doivent, en toutes circonstances, respecter ce « one pair lane courtesy ».

Ils ne peuvent enchaîner différents lancers sans donner la possibilité aux joueurs situés une paire à gauche ou une paire à droite d'exécuter leur lancer, à moins que ceux-ci ne soient pas prêts ou cèdent leur tour.



### **Double jump regel**

En règle générale, lors d'une compétition en individuel, en double ou en équipe, l'arbitre surveillera un joueur ou une équipe qui accuse un retard de plus de 4 frames par rapport au joueur ou à l'équipe le(la) plus rapide, ou, lors d'une compétition en trio ou en équipe de 5, qui accuse un retard de plus de 2 frames par rapport à l'équipe la plus rapide, et pourra lui signaler l'infraction

Pour la compétition en format Baker, la même règle de retard que celle des individuels ou doubles est d'application.

Si un joueur ne respecte pas cette règle, il sera considéré comme faisant une infraction slow bowling. L'arbitre pourra porter à la connaissance du joueur le constat d'infraction de la manière suivante :

- Une carte blanche pour la première infraction, pas de punition.
- Une carte jaune pour la seconde infraction, pas de punition.
- Une carte rouge pour la troisième infraction consécutive dans un bloc de jeu, la punition sera zéro pour le frame.

## **1.16 Erreurs dans les scores**

Des erreurs faites lors de la notation des scores, ou lors du calcul, doivent directement après constatation être corrigées par le responsable. En cas d'erreurs discutables, celles-ci seront notées sur le rapport d'arbitre et les responsables sportifs prendront une décision.

La limite de temps pour une plainte est d'un quart d'heure après parution des résultats de la série ou du bloc de jeux. En cas de finales, ceci doit être effectué avant d'entamer le tour suivant ou avant la remise des prix.

Chaque plainte de cette règle doit être spécifique et ne peut être utilisée pour des faits précédents ou similaires.

## Chapitre 2 : La boule de bowling

---

### 2.1 Boule de Bowling - Spécifications

#### 2.1.1 Introduction

Sous ce sous-chapitre, ne sont mentionnées que les spécifications de base. Pour les spécifications techniques détaillées veuillez consulter les dispositions mentionnées dans le document "USBC Bowling Equipment Specifications Manual".

Le Comité Exécutif de la FSBB est autorisé à prendre une décision finale quant au contenu de ce sous-chapitre

#### 2.1.2 Spécifications

Sont autorisées Uniquement les boules qui apparaissent sur la liste USBC des boules homologuées en compétition.

La liste se retrouve online sur le site [www.ibf.org](http://www.ibf.org).

Pour une raison d'identification, le nom ou le logo du fabricant, le nom de la boule et le numéro de série doivent être visibles. Le numéro de série peut être gravé.

Les spécifications de production telles que la grandeur, la rondeur, la dureté, le rayon de giration (radius of gyration), le coefficient de restitution, le coefficient de friction qui sont reprises dans l'"USBC Equipment Specification Manual" sont acceptées par la FSBB.

#### 2.1.3 Matériaux

- a. La boule est constituée d'une masse solide, ne pouvant contenir aucun liquide et aucune substance illicite. La boule ne peut comporter de composant métallique excepté de petites parties réfléchissantes ou de petites écailles à utilité décorative, à condition que ces éléments fassent partie intégrante de la boule lors de la fabrication et qu'elles soient uniformément réparties sous une couche transparente d'au moins ¼ inch (6,4 mm) d'épaisseur. Ce matériau doit être réparti de manière à ce que cela n'influence pas l'équilibre statique de la boule, et le poids total de ce matériau ne peut dépasser 14 grammes par boule.
- b. L'apport de métal, ou autres matières qui ne sont pas comparables aux produits utilisés pour la fabrication de la boule, est interdit. Il est également interdit de modifier une boule de quelque manière que ce soit afin d'augmenter le poids et de sortir des spécifications d'équilibre statique.
- c. Aucun matériel étranger ne peut être placé sur la surface de la boule.
- d. Tout matériel ajouté à la surface sera équitablement réparti, à l'exception des matériels servant à l'ajout de logos et autres mentions obligatoires.
- e. La densité de chaque composant de la boule (noyau, coque, marqueur de PIN, encre ou pâte de marquage) ne dépassera pas 3.80g/ml. Cela exclut tous les métaux et matériels à haute densité.

- f. Après homologation de la boule, il est interdit d'ajouter des substances qui ne sont pas comparables aux matériaux utilisés pour la fabrication de la boule.

#### *2.1.4 Ajout d'objets*

Introduire des accessoires amovibles dans une boule n'est pas autorisés à l'exception des objets :

- Qui servent à changer le span, l'inclinaison (pitch) ou le diamètre des trous des doigts de prise.
- Qui ne sont pas faits en métal.
- Qui restent bloqués pendant le lancer.
- Qui ne sont pas utilisés en vue de régler l'équilibre statique de la boule.
- Ne créant aucune cavité sous eux.
- Dont la densité ne dépasse pas 1,5 gr/cm<sup>3</sup>.

#### *2.1.5 Moyens d'aide mécanique*

Une boule doit être lancée avec la main et ne peut comporter aucun aménagement qui au moment du lancer ne s'en détache ou ne puisse s'y attacher fermement.

Une personne ayant la main entièrement ou en partie amputée peut utiliser un appareillage spécial pour saisir la boule ou la lancer, à condition qu'il se situe au niveau de la partie amputée.

#### *2.1.6 Surface de la boule*

La surface d'une boule de bowling doit être lisse et libre de tout trou, rayure, trace ou de toute irrégularité, à l'exception des trous servant à tenir la boule, du marquage d'identification, des inscriptions de marque et dénomination, ainsi que des éclats et usures accidentelles provenant de son utilisation.

Aucun matériel étranger ne peut être placé sur la surface de la boule. Cela inclut, de manière non exhaustive, les poudres, les peintures, les marquages liquides, etc ...

Si la boule présente une crevasse sur la bande de roulement, ou une fissure n'importe où sur la surface, cette boule ne pourra être utilisée pour une compétition reconnue par la FSBB. Une crevasse est définie comme cassure ou ouverture de la surface qui ne dépasse pas 3 pouces de long et 1/8 de pouce de profondeur. Une fissure est définie comme une cassure ou ouverture de la surface dépassant 3 pouces de long ou 1/8 de pouce de profondeur.

#### *2.1.7 Poids et circonférence*

Une boule de bowling n'aura pas un poids supérieur à 16 pounds et il n'y a pas de poids minimum.

La circonférence d'une boule de bowling ne peut dépasser 27.002 inches (685.8 mm) ou être inférieure à 26.704 inches (678.3 mm). Les diamètres correspondants sont respectivement de 8.595 inches (218.3 mm) et 8.500 inches (215.9 mm).



### **2.1.8 Dureté**

- a. La dureté de la surface d'une boule de bowling, mesurée à température ambiante. (20 - 25 degrés C) ne doit pas être inférieure à 73 duromètre « C».
- b. L'utilisation de produits chimiques, solvants ou autres produits ou méthodes pour changer la dureté de la surface de la boule après sa fabrication est interdite.

### **2.1.9 Nettoyage**

- a. Des produits de nettoyage peuvent être utilisés à condition qu'ils n'influencent pas la dureté de la boule et qu'avant le début du jeu ils n'apparaissent plus sur la surface de la boule.
- b. Le chiffon utilisé ne peut être abrasif ni contenir un produit chimique qui pourrait modifier la surface de la boule.
- c. Les produits de nettoyage conçus pour nettoyer la surface de la boule sans en changer le coefficient de friction peuvent être utilisés à condition qu'ils figurent sur la liste des produits approuvés.
- d. Un produit pour nettoyer les boules qui ne respecte pas les dispositions ne peut être utilisé durant les compétitions reconnues par la FSBB.

### **2.1.10 Rebouchage, repère et logos**

- a. Les objets amovibles doivent apparaître sur la liste des « "Approved Removable Bowling Ball Devices" ».
- b. Des rebouchages peuvent être incorporés afin de repercer la boule. Un bouchon (slug) peut être utilisé pour reboucher un trou de pouce, ou de doigt, uniquement si un nouveau trou est percé complètement à travers le bouchon.
- c. Des plugs, inserts ou tape ne peuvent dépasser de la surface de la boule.
- d. Les bouchons, points, marques et logos doivent être de la même composition, sans être obligatoirement exactement la même que les matériaux originels avec lesquels la boule a été fabriquée. Cette composition doit satisfaire aux exigences des autres spécifications de la boule.

## **2.2 Boule de Bowling – Perçage**

### **2.2.1 Spécifications pour les trous**

- a. Une boule de bowling peut comporter au maximum 5 trous ayant pour but de tenir la boule, ceci correspond à un trou pour chaque doigt de la même main.
  - Ces trous, incluant ceux qui sont utilisés pour ajouter des appareils amovibles, ont un diamètre maximal de 1-9/16" et une profondeur maximale de 4-1/2".
  - Ils doivent être utilisés pour chaque lancer.
- b. Chaque trou foré dans un trou existant et qui n'est pas utilisé pour tenir la boule lors du lancer est considéré comme un vide et n'est donc pas autorisé.
- c. Les trous d'équilibrage ne sont pas autorisés.
- d. Maximum un trou d'aération pour chaque trou de doigt est autorisé, il ne peut dépasser ¼ inch (6,4 mm) de diamètre.

- e. Maximum un trou pour l'inspection est autorisé. Son diamètre ne sera pas supérieur à 5/8 pouce (15,9 mm) et sa profondeur 1/8 pouce (3,2 mm).
- f. Une boule sans trou de pouce doit comporter une marque écrite ou gravée approximativement à l'endroit ou le centre de la paume de la main se pose pour indiquer l'orientation de la prise. La boule doit être lancée selon l'orientation de cette marque, c'est-à-dire la paume de la main doit la recouvrir.

### **2.2.2 Equilibre statique**

Pour toutes les boules qui pèsent plus de 10 livres (4,53 kg), les limitations suivantes sont de rigueur (mesurées à partir du centre du grip) :

- a. Top et Bottom weight : pas plus de 3 onces de différence entre le haut de la boule (= le côté où se trouvent les trous de prise) et le bas de la boule (= côté plein à l'opposé des trous);
- b. Side, Finger et thumbweight : pas plus de 3 onces de différence entre les côtés qui se trouvent à droite et à gauche des trous de prise de la boule, et entre les côtés qui se trouvent au-dessus et au-dessous des trous de prise ;
- c. Une boule sans trous ne peut avoir plus de 3 onces de différence entre les 2 moitiés de la boule.

## **2.3 Utilisation - Emploi**

Les boules utilisées lors de la partie sont considérées comme propriété privée. Il est interdit aux autres joueurs de les utiliser sans l'accord du propriétaire.

## **2.4 Modification de la surface**

Une modification de la surface n'est pas autorisée durant une partie.

L'utilisation d'un sachet de poudre, en le tapotant sur la boule, est interdit et est considéré comme une modification de la surface.

En cas d'infraction, le score du frame concerné sera mis à zéro.

Une modification manuelle de la surface de la boule est uniquement autorisée durant les boules d'essais et entre 2 blocs de jeux.

L'utilisation de produits issus de la liste « Approved Anytime section » de la liste de produits nettoyants et polissants reconnus est autorisé ([www.ibf.org](http://www.ibf.org)).

## **2.5 Sanction**

Toute boule de bowling dont la surface a été modifiée de manière irrégulière doit être immédiatement retirée de la compétition et les scores réalisés avec cette boule sont mis à zéro.

## Chapitre 3 : Equipement de Bowling

---

### 3.1 Equipement de Bowling

#### 3.1.1 Généralité

Les moyens, le matériel et les accommodations qui sont utilisés durant les championnats nationaux et internationaux doivent satisfaire aux spécifications techniques reprises dans ce chapitre.

Puisque IBF/ETBF/FSBB ne disposent pas d'un centre technique, il faudra se référer à "USBC Equipment Specification Manual" pour ce qui concerne les spécifications détaillées techniques ainsi que pour les procédures de tests concernant le matériel de bowling, à l'exception des machines et quilles à ficelles.

Le Comité exécutif de la FSBB a droit de décision concernant toutes les modalités de ce chapitre.

#### 3.1.2 Prescription

Les installations de bowling ou le bâtiment dans lequel on joue au bowling doivent satisfaire à toutes les directives légales fixées par les autorités concernant le permis de bâtir, la sécurité et l'exploitation.

#### 3.1.3 Pistes et aire de jeu

- a. Dans un centre de bowling, on trouve au moins quatre pistes de bowling avec gouttières (rigoles) dédiées, installées parallèlement les unes aux autres et de façon à ce qu'elles ne soient pas séparées par des murs ni passages, à l'exception de piliers.
- b. Il doit y avoir aussi peu de piliers que possible entre les pistes.
- c. La hauteur entre le point le plus bas du plafond au-dessus de l'approche jusqu'à un (1) mètre au-delà de la ligne de faute sera au minimum de 2,20 m. La hauteur du plafond au-dessus du reste de la piste sera au moins de 2 m.
- d. L'espace devant les pistes, réservé pour le groupe des joueurs, aura au minimum 1,5 m de largeur et 3,50 m de longueur.
- e. Le revêtement du sol de l'espace réservé aux joueurs doit être en matériau dur et lisse qui ne laisse aucune trace sur les chaussures de bowling et l'approche.

#### 3.1.4 Appareil de gestion des scores

Un centre de bowling doit être pourvu d'un programme qui génère automatiquement les scores et reconnu par World Bowling.

Pour les championnats la possibilité de pouvoir imprimer les scores doit exister. S'il n'y a pas d'appareillage électronique, il faut prévoir de le faire manuellement.

Une version imprimée des scores où tous les frames sont notés doit être consultable afin de pouvoir éventuellement procéder à un audit.

Une partie où le score est irrémédiablement perdu peut, sur décision de responsable, être rejouée.

### ***3.1.5 Température et humidité***

Dans le local où se trouvent les pistes de bowling ainsi que dans l'espace réservé aux joueurs, la température doit être d'au moins 17°C.

L'humidité relative dans le local où se trouvent les pistes de bowling doit être au minimum de 40% et au maximum de 50%.

### ***3.1.6 Bruit***

La nuisance sonore maximale pendant le jeu de bowling et le fonctionnement des machines à requiller s'élève à 90 dB.

### ***3.1.7 Eclairage***

- a. Dans l'espace au-dessus des pistes sur une distance s'étendant de la ligne de faute aux masques de machines ("masking units"), l'éclairage sera au moins de 20 pied-bougies (feet-candles) ou 250 lux.
- b. Au-dessus de l'approche, l'éclairage s'élèvera au moins à 15 à 20 pied-bougies (feet-candles).
- c. On installera un éclairage blanc des quilles qui permettra de faire apparaître leur couleur blanche sans la modifier. Un choix parmi des éclairages standards de couleur blanche (cool-white, white-daylight) qui sont utilisés dans les ateliers, les bureaux et les écoles est autorisé.

## **3.2 Spécifications des pistes**

### ***3.2.1 Construction***

Une piste de bowling, y compris l'approche, les kickbacks (parois latérales de fond) et les rigoles (gouttières) plates, doit être construite en bois et/ou en matériau synthétique.

### ***3.2.2 L'approche***

- a. Avant le début de la piste de bowling, jusqu'à la ligne de faute (non comprise), se trouve l'approche qui doit être de niveau plat et sans obstacle, d'une longueur minimum de 15 pieds et dépourvue de dépression excédant 1/4 de pouce.
- b. L'approche ne peut être moins large que la piste.

### ***3.2.3 La ligne de faute et le système de détection***

- a. La largeur de la ligne de faute est comprise entre 3/8 de pouce et 1 pouce et doit être clairement et distinctement marquée, ou incrustée entre la piste et l'approche. La ligne de faute doit être au minimum aussi longue que la largeur de la piste.
- b. La ligne de faute s'étend virtuellement sur les murs et les poteaux en alignement avec la ligne de faute visible.
- c. Chaque centre de bowling homologué doit être équipé d'un détecteur de ligne de faute en état de marche, sinon avoir prévu une place pour un juge de ligne située en alignement ou immédiatement derrière la ligne de faute, de sorte qu'il ait une vue dégagée sur toutes les lignes de fautes.

### 3.2.4 Longueur et largeur d'une piste

- a. La longueur d'une piste de bowling, mesurée de la ligne de faute jusqu'à la fin du Pin Deck, est de 62 pieds 10 pouces et  $\frac{3}{16}$  de pouce, sans compter la plaque de fond.
- b. Il doit y avoir 60 pieds, avec une tolérance de  $\frac{1}{2}$  pouce, entre la ligne de faute et le centre de l'emplacement de la quille n° 1.
- c. Il doit y avoir 34 pouces et  $\frac{3}{16}$  de pouces, avec une tolérance de  $\frac{1}{16}$  de pouce du centre de l'emplacement de la quille n°1 à la fosse sans compter la plaque de fond.
- d. La piste de bowling doit avoir une largeur de 41 pouces et  $\frac{1}{2}$  pouce avec une tolérance de  $\frac{1}{2}$  pouce.
- e. La largeur totale de la piste de bowling et de ses 2 gouttières (rigoles) dédiées ne peut pas ni dépasser 60 pouces et  $\frac{1}{4}$  de pouce, ni faire moins de 60 pouces.

### 3.2.5 La surface de la piste

- a. La surface de la piste de bowling doit être libre de coups ou rainures.
- b. Dans le sens de la largeur de la piste de bowling.
  - Il ne peut y avoir de dépressions concaves et/ou convexes excédant  $\frac{40}{1000}$  de pouce sur une distance de 42 pouces.
  - Il ne peut y avoir une inclinaison supérieure ou inférieure à  $\frac{40}{1000}$  de pouce.
- c. Dans le sens de la longueur, la piste ne peut présenter une inclinaison supérieure ou inférieure à  $\frac{40}{1000}$  de pouce.
- d. Le même vernis final sera appliqué de bord à bord. Le coefficient de friction de toutes les surfaces des pistes ne dépassera pas 0.29, valeur mesurée avec un appareil approuvé.
- e. Tous les vernis ainsi que toutes les surfaces synthétiques doivent être soumises au laboratoire World Bowling pour tester le coefficient de friction avant d'être utilisés dans une compétition agréée.

### 3.2.6 Les repères sur la piste et l'approche

Les marques ou repères sur les pistes et approches sont acceptés s'ils sont conformes aux spécifications suivantes :

- a. Sur l'approche, il peut y avoir un maximum que 7 points de repère, situés aux distances suivantes à partir de la ligne de faute : Entre 2 et 6 pouces, entre 3 et 4 pieds, entre 6 et 7 pieds, entre 9 et 10 pieds, entre 11 et 12 pieds et entre 14 et 15 pieds. Chacune des séries possibles de points d'orientation doit être parallèle à la ligne de faute et tous les repères doivent être uniformément ronds et ne pas dépasser  $\frac{3}{4}$  de pouce de diamètre.
- b. Sur la piste, à une distance de 6 à 8 pieds au-delà et à partir de la ligne de faute, et parallèlement à celle-ci, il peut y avoir un maximum de 10 points de repère. Chaque point de repère ou dot est rond et n'a pas plus de  $\frac{3}{4}$  de pouce de diamètre.
- c. Sur la piste, à une distance de 12 à 16 pieds au-delà et à partir de la ligne de faute, il peut y avoir un maximum de 7 repères. Un repère peut avoir la forme d'une cheville, d'une flèche, d'un losange, d'un triangle ou d'un rectangle. La surface totale occupée par un repère n'a pas plus de

- 1 pouce  $\frac{1}{4}$  de pouce de large et pas plus de 6 pouces de long. Les repères doivent être à distance égale les uns des autres et doivent former un dessin uniforme.
- d. Sur la piste, à une distance de 33 à 43 pieds au-delà et à partir de la ligne de faute, il peut y avoir 4 points de repère, identiques en apparence, et pas plus larges qu'une latte ou plus long que 36 pouces.
  - e. Les repères peuvent être gravés ou imprimés sur la piste ou l'approche.
  - f. Les repères sur les approches ou les pistes sont en bois, en fibre ou en plastique, et sont au ras des pistes et des approches, et de niveau avec elles. Quand ils sont imprimés sur des pistes en bois, les repères sont appliqués sur le bois nu et couverts ensuite par le vernis uréthane ou tout autre matériau transparent similaire, généralement utilisé pour le resurfaçage.
  - g. Tous les repères doivent être identiques en forme et en taille sur chaque paire de pistes.
  - h. Il est autorisé d'afficher une mise en garde sur la faute et le danger de franchir la ligne de faute. Cette mise en garde doit être placée parallèlement à la ligne de faute à une distance se situant au moins à entre  $\frac{1}{2}$  pouce et au plus à 2 pouces de la ligne de faute. La hauteur des mots /lettres /symboles ne peut pas dépasser 1 pouce et demi. Avant d'être placée, la mise en garde sera envoyée à la FSBB pour approbation.

### **3.2.7 *Le pin deck***

- a. Le pin deck doit être entièrement construit en bois dur ou autres matériaux approuvés par World Bowling.
- b. Une bande de fibre peut être fixée sur les côtés du pin deck au plus près des rigoles (gouttières). Dans ce cas, cette bande de fibre peut s'étendre depuis le point imaginaire se situant face à l'emplacement de la quille n°1 jusqu'à la fosse. Lorsqu'elle est fixée, la bande de fibre doit avoir une largeur d'au moins  $\frac{1}{4}$  de pouce et au plus 1 pouce  $\frac{1}{2}$ . La bande doit être installée verticalement de manière à ce que sa largeur sur le pin deck n'excède pas  $\frac{1}{4}$  de pouce.
- c. Les bords de la fibre sur les côtés du pin deck doivent être arrondis, avec un rayon de  $\frac{5}{32}$  de pouce.
- d. Si cette bande est détériorée par un surfaçage, elle doit être remplacée.

### **3.2.8 *La planche de fond***

- a. Contre l'arrière de la piste une planche peut être fixée et son épaisseur ne doit pas faire plus de 2 pouces.
- b. Cette planche, appelée planche de fond ou tail plank doit couvrir la totalité de la largeur de la piste et être à la même hauteur que la surface de la piste.
- c. La distance entre une ligne reliant les centres d'emplacements des quilles 7 – 8 – 9 – 10 et la planche de fond ne doit pas excéder 5 pouces.

### 3.2.9 Rigoles - Gouttières - Moulures

Une rigole se trouve du côté gauche et du côté droit, directement à côté de la piste. Les deux rigoles sont placées parallèlement à la piste ; elles commencent à la ligne de faute et finissent à la fosse (pit). La largeur d'une gouttière doit être de 9 pouces  $\frac{1}{4}$ , à  $\frac{1}{4}$  de pouce près.

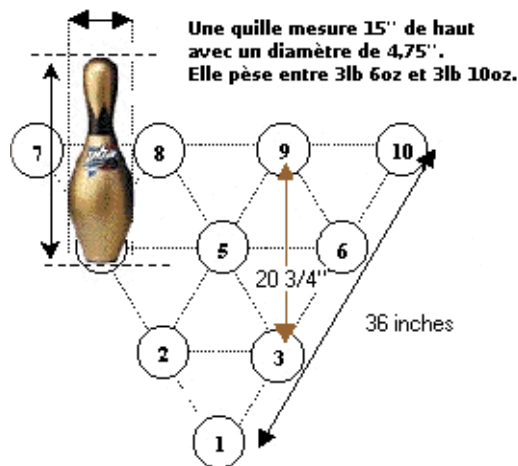
- a. Leur forme doit être concave et mesurer 1 pouce  $\frac{7}{8}$  de pouce de profondeur à leur fabrication, et être placées à partir de la ligne de faute jusqu'au point imaginaire situé à hauteur de l'emplacement de la quille n° 1, ou 15 pouces en avant.
- b. A partir de la fin de la rigole à forme concave jusqu'à la fosse, elles doivent avoir un fond plat, être fabriquées avec du bois ou une autre matière testée et répondant aux prescriptions en vigueur, et être fixées fermement.
- c. A l'endroit où la rigole devient plate, sa profondeur doit être au minimum de 1 pouce  $\frac{7}{8}$  de pouce.
- d. La rigole s'approfondit ensuite progressivement jusqu'au niveau des points centraux de la dernière rangée de quilles où la profondeur doit être de 3 pouces et  $\frac{1}{2}$  pouce à  $\frac{1}{8}$  de pouce près.
- e. Une moulure, baguette ou plinthe est fixée à chaque angle du fond plat d'une gouttière et sur toute la longueur de celle-ci. La moulure de la gouttière ne doit pas excéder  $\frac{7}{8}$  pouces de hauteur et  $\frac{3}{4}$  pouce de largeur en un point situé à 15 pouces maximum en avant de l'emplacement de la quille n°1. Ensuite, la moulure grandit graduellement jusqu'à faire 1  $\frac{1}{2}$  pouce de haut et  $\frac{3}{4}$  pouce de large en face des emplacements des quilles 7 et 10.

### 3.2.10 Placement des quilles

Il doit y avoir 10 « pin spots » (repères d'emplacement des quilles) visibles sur le pin deck.

Tous les pin spots doivent être distinctement identifiables pendant toute la durée de vie du pin deck, faire 2 pouces  $\frac{1}{4}$  de diamètre à  $\frac{1}{16}$  de pouce près et leurs centres doivent être disposés de la manière suivante :

- a. Espacés de 12 pouces, à  $\frac{1}{16}$  de pouce près (tolérance non cumulable), pour prendre la forme d'un triangle équilatéral.
- b. Placés à 3 pouces, à  $\frac{1}{16}$  de pouce près, de la fosse pour les quilles 7 – 8 – 9 – 10.
- c. Placés à 2 pouces  $\frac{3}{4}$ , à  $\frac{1}{4}$  de pouce près, du bord latéral le plus proche pour les quilles 7 et 10.
- d. Placés à 12 pouces  $\frac{1}{16}$ , à  $\frac{1}{16}$  de pouce près, du plus proche kickback pour les quilles 7 et 10.
- e. Placé à équidistance des 2 kickbacks, avec une tolérance de  $\frac{1}{8}$  de pouce, et jamais à moins de 30 pouces de ces derniers pour la quille 1.
- f. Pour la quille 1, à une distance de 31 pouces  $\frac{3}{16}$  du centre de la perpendiculaire qui relie les centres des pin spots de la rangée de fond, et à 34 pouces  $\frac{3}{16}$  du point le plus proche de la fosse.
- g. Leur numérotation, ainsi que celle des quilles qui seront posées dessus est illustrée ci-dessous.



### 3.2.11 Kickbacks – Parois latérales

- Les kickbacks ou parois latérales sont placées parallèlement à la piste à la perpendiculaire pin spot n° 1 ou au plus à 15 pouces plus loin vers le tapis de fond de piste.
- Par rapport à la surface de la piste, les kickbacks doivent être d'une hauteur de 20 pouces  $\frac{1}{2}$  à 30 pouces  $\frac{1}{2}$  près.
- La distance entre les parois de bois des deux kickbacks est de 60 pouces  $\frac{1}{8}$  à 100 pouces  $\frac{1}{8}$  de pouce près.
- Les kickbacks peuvent être couverts d'une plaque de fibre vulcanisée, de phénolique laminé ou de thermoplastique rigide n'excédant pas  $\frac{3}{16}$  pouce d'épaisseur.

### 3.2.12 La fosse et le butoir

- Pour les pistes sans requilleurs automatiques, la profondeur de la fosse doit être d'au moins 10 pouces mesurés à partir de la surface de la piste jusqu'au fond et d'au moins 9 pouces  $\frac{1}{2}$  mesurés à partir de la surface de la piste au point le plus élevé du tapis recouvrant le fond de la fosse.
- Pour les pistes équipées de requilleurs automatiques, la profondeur de la fosse est d'au moins 4  $\frac{3}{4}$  pouces mesurés à partir de la surface de la piste au point de la bande de transport le plus élevé.
- La largeur de la fosse ou pit doit être de 25 pouces au moins en cas de pistes avec requilleurs automatiques. Cette distance doit être mesurée à partir du bord arrière de la piste (sans compter la planche de fond) jusqu'à l'avant du butoir ou rear cushion.
- Le butoir ou rear cushion doit dans tous les cas être couvert d'un matériau de couleur foncée et être construit de manière à empêcher les quilles de rebondir sur la piste.

### 3.2.13 Machines à requiller

- Il existe 2 types de machines à requiller ; les machines traditionnelles pour les quilles sans ficelles et les machines dites « à ficelles ». Les premières doivent être conformes à toutes les dispositions des règles et réglementations de l'USBC relatives à la chute des quilles, et être capables, pour le second lancer d'un même frame, de replacer n'importe quelle quille à l'exacte position où elle a pu être déplacée au lancer précédent, sauf dans le cas d'incidents comme décrits au point d.



- b. Être construite de manière à être capable de fonctionner dans toutes les situations qui peuvent se présenter normalement lors des compétitions.
- c. Toutes les machines automatiques à requiller doivent être testées et approuvées conformément aux procédures établies. Si des défauts sont constatés, l'homologation ne sera accordée qu'après réparation.
- d. Elles doivent fonctionner automatiquement. Un bouton peut être installé pour lancer un cycle de la machine dans certains cas d'incidents. Un tel bouton doit être accessible pour le joueur ou un responsable. On considère comme étant un incident quand une machine ne peut pas ramasser une quille qui a été déplacée de plus de 1 pouce  $\frac{3}{4}$  de son pin spot (mesure prise entre le centre de la quille et celui du pin spot), ou quand des quilles restent debout après le 3<sup>e</sup> lancer du 10<sup>e</sup> frame et ne sont pas balayées automatiquement, ou dans d'autres cas de fonctionnement anormal de la machine.
- e. Elle doit être conforme à toutes les dispositions des règles et réglementations de l'USBC relatives à la chute des quilles. Le dispositif doit être capable de replacer n'importe quelle quille à la même position où elle a pu être déplacée au lancer précédent d'un même frame, sauf s'il s'agit de quilles à ficelles, ou lorsqu'un incident aura été déclaré comme décrit au point d.
- f. Il doit s'écouler un minimum de trois secondes entre le moment où la boule atteint la fosse et atteint le tapis ou la planche de fond, et le moment où la table à quilles descend et entre en contact avec les quilles debout
- g. Chaque dispositif de placement automatique des quilles doit, lors du premier cycle, placer la quille parfaitement sur le pinspot du pindeck.
- h. Dans les établissements utilisant des dispositifs automatiques de pose de quilles, ces derniers doivent être vérifiés tous les 2 ans.

### **3.3 Spécifications des quilles**

#### **3.3.1 Introduction**

Sous ce sous-chapitre, ne sont mentionnées que les spécifications de base. Pour les spécifications techniques détaillées, il faut consulter les dispositions mentionnées dans le règlement World Bowling. Toutes les quilles doivent être homologuées USBC, à moins qu'elles aient été percées de petits trous sur la tête dans le but d'être utilisées sur requilleurs à ficelles.

#### **3.3.2 Matériau - Vernis - Couleur**

- a. Une quille est fabriquée d'un ou maximum 2 morceaux d'érable. Dans ce second cas, tous les morceaux (couches) doivent être parallèles à l'axe vertical de la quille.
- b. La finition d'une quille fabriquée d'un seul morceau ou des quilles stratifiées est effectuée avec un vernis pour bois, transparent et/ou blanc à l'exception des marques et indications sur la quille et/ou le col de la quille. Seuls les vernis pour bois qui laissent une couche de 0,004 pouce d'épaisseur sont autorisés.
- c. Des quilles construites d'un matériau autre que du bois d'érable peuvent être utilisées lors de compétitions homologuées par la FSBB.

Une quille couverte d'une couche supérieure en plastique (plastic coated pin) sera de couleur blanche à l'exception des marques sur le col, des symboles d'identification ou des noms.

- i. Exception faite de l'usure raisonnable, marques et inscriptions sur le col et couleur, les quilles d'un même jeu doivent être uniformes en apparence y compris vernissage et marques d'inscriptions.
- j. Le fabricant de quilles doit avoir un appareil homologué par l'USBC permettant de situer précisément le centre de gravité de la quille.

### **3.3.3 Poids – Forme et dimensions**

- a. Une quille homologuée sans ficelle doit peser au minimum 3 livres et 8 onces (1587 gr), à 2 onces près (entre 1644 gr et 1530 gr).
- b. Dans un jeu de quilles synthétiques, la différence de poids ne peut dépasser 2 onces entre la plus légère et la plus lourde.
- c. La hauteur de chaque quille est de 15 pouces, à 1/32 pouce près.
- d. Le plus grand diamètre de la quille est de 4,766 pouces, à 0,031 pouce près et se trouve à 4 pouces 1/2 au-dessus de la base.
- e. La tête de la quille a une courbe constante avec un arc de  $1.273 \pm 1/32$  pouce.
- f. La base doit être approuvée et construite conformément aux spécifications mentionnées dans le document USBC Equipment Specifications Manual.

### **3.3.4 Entretien**

L'usage d'une éponge métallique ou papier abrasif pour enlever les saletés ou échardes de bois, l'application de vernis supplémentaire et/ou d'un collant sur les quilles couvertes d'une couche plastique sont autorisés si ces mesures sont conformes aux procédures mentionnées au document "USBC Equipment Specifications Manual". Une quille ne peut jamais être recouverte d'une peinture ou d'un vernis supplémentaire non homologué.

Pour les requilleurs à ficelles, afin de permettre une usure relativement uniforme de toutes les quilles d'une même piste et garder une fiabilité constante dans la réaction des quilles, il est vivement recommandé de planifier une rotation fréquente et régulière des emplacements des quilles.

## **3.4 Conditionnement des pistes**

### **3.4.1 Directives générales**

Les directives générales suivantes pour le conditionnement des pistes de bowling sont d'application pour tous les championnats organisés par la FSBB et les tournois homologués :

- a. L'huile utilisée (lane conditioner) contiendra un composé sensible aux ultraviolets comme stipulé dans l'"USBC Bowling Specifications Manual". Cet additif U.V. est nécessaire pour mesurer la quantité d'huile appliquée sur les pistes à l'aide du "lane dressing measuring equipment".
- b. Le même type d'huile sera répandu sur toute la largeur et longueur de la partie couverte d'huile de la piste, et le même produit sera répandu sur toutes les pistes utilisées pendant la compétition.
- c. Après avoir étalé l'huile il y aura en chaque point de la surface de la piste dans la partie couverte d'huile (comprenant la partie "buffed") au minimum 5 unités d'huile.
- d. La partie de la piste entre la ligne de faute et le fond du pin deck sera entièrement nettoyée et séchées avant un nouveau huilage.

- e. La FSBB utilisera dans la banque de données de World Bowling un profil de huilage d'une longueur comprise entre 37 et 43 pieds.
- f. Les distances minimum et maximum du profil de huilage (comprenant la partie "buffed") ne pourra être inférieure à 37 pieds ou supérieure à 43 pieds. N'importe quelle longueur entre 37 et 43 pieds peut être utilisée pour étaler l'huile sur la piste à partir de la ligne de faute en direction des pin spots.
- g. Les pistes seront totalement nettoyées et huilées avant le début d'un bloc de jeux.
- h. On ne peut appliquer aucune huile sur l'approche. Le coefficient de friction des approches doit se situer entre 1,8 et 2,5 kg mesuré à l'aide du "friction sled".

### 3.4.2 Directives spécifiques

Les directives spécifiques suivantes pour le conditionnement des pistes de bowling sont d'application pour tous les championnats organisés et agréés par la FSBB.

- a. Lors des Championnats de Belgique Nationaux FSBB individuels, doublettes et trios les règles suivantes seront respectées :
  1. Pour les championnats **SPORT**, un même profil de huilage sera utilisé sur toutes les pistes entre 37 pieds et 43 pieds, avec un ratio de moins de 3/1.
  2. Pour les autres championnats et les championnats vétérans, un même profil de huilage sera utilisé sur toutes les pistes entre 37 pieds et 43 pieds avec un ratio maximum de 6/1.
  3. Les « championnats FSBB Jeunes » doivent être joués sur un profil de huilage d'une longueur de 37 à 43 pieds en sport ou challenge sur toutes les pistes.
  4. Le profil de huilage utilisé sera déterminé par la FSBB en collaboration avec le responsable du centre de bowling.
  5. Le profil de huilage peut être vérifié sur ordre du Comité en charge du championnat.
  6. Le profil de huilage est disponible auprès du responsable du championnat.
  7. Le profil de huilage est publié sur le site web de la fédération.
- b. Lors de la **compétition nationale interéquipes** FSBB, un même profil de huilage sera utilisé par paire de pistes et ce huilage aura une longueur comprise entre 33 et 45 pieds, buffer compris. La FSBB recommande une longueur comprise entre 37 et 43 pieds. Si une équipe désire une autre longueur que celle recommandée, elle doit obligatoirement, avant le 1<sup>er</sup> match de la saison, le renseigner au secrétariat de la FSBB, pour publication sur le site. La longueur choisie pourra être modifiée, au cours de la saison, de maximum 2 pieds (en + ou en -) par rapport au huilage initial en prévenant le secrétariat 10 jours avant l'application de la modification tout en restant dans la limite fixée entre 33 et 45 pieds.
- c. Les pistes de bowling doivent obligatoirement être reconditionnées avant le début des boules d'essai.

## 3.5 Conformité du huilage pour la **compétition nationale interéquipes** et les coupes.

- a. La conformité de la longueur du huilage est de la responsabilité du Capitaine de l'équipe visitée.
- b. Une seule personne par équipe est autorisée à cette (éventuelle) vérification de la validité de la longueur du huilage ainsi que de la conformité du dégraissage. Ce contrôle ne peut être fait qu'avant et jusqu'à la fin des boules d'essais.
- c. Il importe que le Capitaine de l'équipe visitée ait l'aval de la Direction du centre pour faciliter l'accès aux vérifications éventuelles. Toute entrave à une (éventuelle) vérification avant la première boule du match, sera sanctionnée par défaut comme un huilage irrégulier.

- d. Si le huilage n'est pas conforme, le match est reporté de 15 minutes afin de mettre le couple de pistes en conformité.
- e. Lorsque le match a débuté, plus aucune remarque concernant la régularité du huilage ne sera acceptée.
- f. Si l'équipe visitée ne parvient pas à se mettre en conformité avec le point 3.4.2.b. ou l'affichage sur le site, alors que l'équipe visiteuse est présente, elle perd la totalité de l'enjeu (points) et aucun score ne lui sera attribué. L'équipe visiteuse remportera la totalité des points.
- g. La procédure est identique, si :
  - Une ou les deux pistes ne sont pas à zéro avant l'entame des boules d'essais.
  - La zone après le buffer n'est pas parfaitement dégraissée.
  - Les deux pistes n'ont pas la même longueur de huilage.
- h. La feuille de match doit être signée par les deux capitaines avec les remarques. Si des preuves de la non-conformité du huilage ont été prises sous forme de vidéo ou de photos, elles doivent être signalées sur la feuille de match et l'accompagner.

### **3.6 Dispositions complémentaires**

- a. Il est interdit de modifier la surface de la piste, dans le but de créer des traces ou autres effets qui pourraient influencer la trajectoire de la boule ou faciliter la chute des quilles, à l'aide de substances abrasives ou décapantes, d'huiles, ou d'autres matières ou moyens.
- b. Tout réglage ou changement des équipements d'entretien en vue de créer les situations décrites dans le précédent paragraphe est strictement interdit.
- c. Il est strictement interdit d'utiliser des quilles qui ne sont pas conformes aux spécifications prescrites par IBF et la FSBB pendant les championnats et tournois reconnus, sauf pour utilisation de requilleurs à ficelles.
- d. Quiconque tente lui-même ou pousse quelqu'un à apporter des modifications à l'infrastructure de bowling, dans le but de créer une trace ou d'influencer de manière artificielle la trajectoire de la boule ou la chute des quilles, ou l'approuve tacitement, est susceptible d'être suspendu.

## Chapitre 4 : Autres dispositions

---

### 4.1 Habillement lors des championnats

Pour pratiquer le bowling lors des championnats officiels et tournois reconnus, les tenues des joueurs et joueuses doivent respecter les règles suivantes .

#### 4.1.1 Joueurs

- Le haut du corps doit être couvert d'une chemise de bowling, d'un polo ou d'un T-Shirt référencé dans le domaine du bowling.
- Le bas du corps doit être couvert d'un pantalon habillé et non troué. Les bermudas habillés sont acceptés durant les mois d'été. **Le port du jeans est strictement interdit pour toute sorte de compétition excepté pour la compétition nationale interéquipes.**
- Des chaussures de bowling sont obligatoires.
- Il est interdit de jouer avec un couvre-chef (casquette, bandana, etc.)
- Tous textes, dessins, logos ou slogans insultants, irrespectueux, politiques ou lubriques ne peuvent être portés sur une tenue de bowling.

#### 4.1.2 Joueuses

- Le haut du corps doit être couvert d'une chemise de bowling, d'un polo avec col ou d'un T-Shirt référencé dans le domaine du bowling.
- Le bas du corps doit être couvert d'un pantalon habillé et non troué, d'un pantalon trois-quarts non troué, d'une jupe, d'une jupe-culotte, d'un short ou d'un bermuda. **Le port du jeans est strictement interdit pour toute sorte de compétition excepté pour la compétition nationale interéquipes.**
- Des chaussures de bowling sont obligatoires.
- Il est interdit de jouer avec un couvre-chef (casquette, bandana, etc.)
- Tous textes, dessins, logos ou slogans insultants, irrespectueux, politiques ou lubriques ne peuvent être portés sur une tenue de bowling.

#### 4.1.3 Coaches nationaux et accompagnateurs de jeunes

Les coaches nationaux et accompagnateurs de jeunes présents dans l'aire de jeu doivent également se plier aux règles énoncées ci-dessus ou avoir une tenue de ville correcte.

#### 4.1.4 En général

- a. Lors de toute finale, aucune forme de jeans n'est autorisée. Les bermudas habillés sont acceptés durant les mois d'été
- b. Emblèmes de club : lors des championnats nationaux, le port du logo du club, ou du nom du club, sur la chemise de bowling, ou le polo, n'est pas obligatoire. Le port du logo du club, ou du nom du club, est éventuellement obligatoire si les règlements du club le spécifient.
- c. Les textes publicitaires sont autorisés.

#### 4.1.5 *Habillement lors de rencontres interteams*

Les participants aux rencontres de l'Interteam doivent respecter **les articles 4.1.1. et 4.1.2. de ce règlement**. En outre, les membres de l'équipe doivent porter les mêmes chemises, polos ou T-Shirt référencés dans le domaine du bowling et identiques.

### 4.2 **Comportement inapproprié d'un accompagnateur de jeunes**

Un accompagnateur qui est concerné par une activité de jeunes peut être accusé de comportement inapproprié par rapport à l'intérêt de l'enfant dans les cas suivants (mais pas uniquement ceux-ci) :

- Par l'utilisation de cigarettes électroniques, par la consommation de tabac, drogues ou boissons alcoolisées.
- Par l'utilisation de mots ou gestes vexants, subversifs ou blessants.
- Par le port de vêtements non conformes à une tenue de bowling ou prêtant au scandale.

Chaque personne ayant un titre officiel au sein d'un groupe de jeunes lors d'une compétition est considéré comme accompagnateur.

### 4.3 **Comportement des jeunes joueurs**

Pendant toute la durée de la compétition, il est interdit aux mineurs :

- D'utiliser une cigarette électronique, ou de consommer du tabac (ou tout autre produit dérivé), de la drogue ou des boissons alcoolisées.
- D'être insultant, d'utiliser des mots blessants ou faire des gestes obscènes ou belliqueux.

### 4.4 **Tactiques déloyales**

Il est interdit de se faire profiter d'un avantage déloyal en utilisant les moyens suivants :

- Trafiquer les pistes, les quilles ou les boules de bowling de manière à ce qu'elles ne respectent plus les spécifications USBC.
- Donner ou utiliser consciemment une mauvaise moyenne afin de bénéficier d'un plus grand handicap ou de pouvoir participer à une catégorie inférieure.

### 4.5 **Comportement antisportif**

Une conduite antisportive se caractérise par les actions inappropriées qui suivent (liste non exhaustive) et expose à des sanctions :

- Des actes de tromperie, un comportement vulgaire ou irrespectueux, de l'intimidation.
- Tourmenter, chahuter, taquiner ou harceler dans le but d'embarrasser, ridiculiser ou rabaisser, principalement sur base de nationalité, d'appartenance à une race ou à un sexe, ou de confession religieuse.
- Emettre des critiques sur le déroulement de la compétition ou poser des actes susceptibles de provoquer le désordre.
- Permettre à des joueurs non affiliés de participer à des compétitions officielles.
- Soumettre de fausses déclarations, y compris jouer sous une fausse identité.

## 4.6 Paris

Il est interdit d'effectuer des paris sur des compétitions reconnues par la FSBB lorsqu'on y participe.

## 4.7 Manger, fumer, boire

- a. Les joueurs ne peuvent ni manger ni boire dans l'aire de jeux.
- b. Ils ne peuvent ni fumer (y compris la cigarette électronique), ni consommer de l'alcool pendant le bloc de jeux.
- c. Ils ne peuvent être sous l'influence de l'alcool avant le début de la compétition.

## 4.8 Utilisation de gsm, smartphones, tablettes, ordinateurs

L'utilisation d'un GSM, PC, MP3 ou d'un autre appareil est uniquement autorisée en dehors de l'aire de jeu et ceci à condition de ne pas ralentir ou déranger le jeu.

La tenue des scores peut être effectuée par smartphone ou tablette dans l'aire de jeu à condition de ne pas déranger le jeu.

## 4.9 Doping

L'utilisation de substances dopantes et le recours à des méthodes de dopage, par les pratiquants affiliés aux deux ailes, sont interdits au cours de sessions personnelles d'entraînement et au cours de la participation aux compétitions officielles. La réglementation du dopage est de la compétence des communautés.

## 4.10 Sanctions

### 4.10.1 Sanctions

La violation des règlements en vigueur du jeu de bowling et des autres règlements sportifs au cours des championnats officiels et des tournois reconnus est passible de sanctions.

**En cas de violation des points 4.1.1. et 4.1.2., la compétition ne pourra pas commencer pour le joueur concerné.**

En cas de constatation d'une infraction au règlement sportif au cours d'une compétition officielle (championnats, tournois reconnus, match d'interclubs et coupes), et complémentairement aux éventuelles autres sanctions prévues aux règlements, les règles suivantes sont d'application :

### 4.10.2 Pendant un championnat

- Suite à une première infraction : un avertissement par une carte blanche (avertissement).
- Suite à une deuxième infraction : une carte jaune et un score de zéro pour le frame.
- Suite à une troisième infraction : une carte rouge et exclusion de la compétition ainsi qu'une comparution au comité des litiges.

### 4.10.3 Pendant la saison

Un cumul des sanctions par cartes pour une personne sera comptabilisé. Pour la 2<sup>ème</sup> sanction, une amende administrative prévue dans le ROI de l'aile dont dépend le joueur sera infligée. Au-delà de la 2<sup>ème</sup> sanction, le joueur sera convoqué au comité des litiges.

## 4.11 Titres

### 4.11.1 Champion de Belgique

Seront déclarés Champions de Belgique, à condition d'être de nationalité belge, de catégorie A+ pour les messieurs ou de catégorie A ou A+ pour les dames, les vainqueurs de la finale All Event.

Les champions de Belgique participeront à la Coupe d'Europe des Champions (ECC) aux conditions suivantes :

- Ils se conforment aux règles de la FSBB.
- Ils soumettent un plan d'entraînement et de compétitions préparatoires à l'ECC.
- Ils travaillent avec le coach nommé par la FSBB.

### 4.11.2 Bowler of the year

Ce titre est uniquement décerné aux joueuses et joueurs de nationalité belge. Les dames doivent être de catégorie A ou A+, et les messieurs de catégorie A+ pour concourir.

Pour être admissible, il faut participer à un minimum de quatre séries de championnats nationaux.

Les Championnats Vétérans n'entrent pas en ligne de compte.

Les joueurs des catégories jeunes n'entrent pas en ligne de compte.

En cas d'égalité de points, les participants seront départagés par leur classement dans le Championnat Individuel Sport.

Dames	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Individuel Dames par série Open Sport	25	20	15	10	8	6	4	3	2	1										
High average par bloc de jeu Open Sport	20	15	10	8	6	5	4	3	2	1										
Singles Dames	15	10	8	7	6	5	4	3	2	1										
Doubles Dames	15	10	8	7	6	5	4	3	2	1										
DAMES : Doubles et Trios Mixtes	15	10	8	7	6	5	4	3	2	1										
Tournoi Super 6 dames	10	8	6	4	2	1														
Messieurs																				
Individuel Messieurs par série Open Sport	30	25	20	18	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
High average par bloc de jeu Open sport	30	25	20	18	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Singles Messieurs	15	10	8	7	6	5	4	3	2	1										
Doubles messieurs	20	18	16	14	12	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1					
MESSIEURS : Doubles Mixtes et Trios Mixtes	20	18	16	14	12	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1					
Tournoi Super 6 Messieurs	15	12	10	8	6	5	4	3	2	1										



Dames et messieurs																				
300	15																			

- 10 points supplémentaires seront octroyés à chaque participation aux 3 séries du championnat OPEN individuels / doublettes.

**Exemple :**

Si 1 série sur 5 en individuel / doublettes / team 4 = 10 points supplémentaires

Si 2 séries sur 5 en individuels / doublettes / team 4 = 20 points supplémentaires

- Des points sont attribués pour les prestations individuelles dans chaque Bloc Open Sport, selon le tableau ci-dessus.
- Pour les autres championnats : 5 points par participation.
- Tournois du Super 6 :
  - Pour les messieurs, les points sont attribués sur base du dernier classement final.
  - Pour les dames, les points sont attribués sur base de la moyenne réalisée lors des tournois du Super 6 avec un minimum de 4 tournois.
- Pour les « 300 », les points sont attribués uniquement sur les séries Sport (individuel, doublette et team 4) et la finale All-Event.

### 4.11.3 Equipe Nationale

Pour pouvoir être sélectionné dans l'équipe nationale, le joueur/la joueuse doit participer à la plupart des championnats sport

## 4.12 Coaches

Ne sont autorisés à accéder à l'aire de coaching déterminée par le responsable du championnat, et sous condition qu'ils aient un lien avec l'équipe ou le joueur qui participe, que les coaches détenteurs d'un diplôme LEVEL 1 reconnu par leur aile.

Ils doivent être en possession d'une carte mentionnant leur fonction de coach.

Pour obtenir celle-ci, ils doivent annuellement et avant le début de la compétition envoyer au secrétariat une preuve « modèle II ».

Un seul coach par équipe sera autorisé dans l'aire de jeu.

## 4.13 World Games

### 4.13.1 World games

La FSBB s'associe au contexte de l'article 45 de la Charte du Comité International Olympique (CIO) du 23 juillet 1992, ainsi que de tout ce qui est ou sera décidé par le CIO pour compléter et ou mettre à jour cette règle. Le Comité Olympique stipule que les participants doivent avoir des chances de médailles pour être sélectionnés.

Pour être admissible à la participation aux World Games, un joueur de bowling doit :

- Se conformer aux règles et règlements et charte éthique du Comité Olympique.
- S'abstenir de prendre des substances qui sont interdites dans les règles de l'IOC, d'IBF et WADA.
- De suivre les règles et disposition de la FSBB et do COIB.
- Soumettre un plan de formation complet à partir du moment de sa sélection pour la participation.
- Être ouvert aux avis de l'encadrement Topsport.
- Se comporter avec esprit de fair-play et s'abstenir de toute violence.
- Respecter les règles sur le dopage promulguées par World Bowling et la FSBB.
- Respecter tous les aspects du Code Médical.
- Subir des tests physiques.
- Ne pas utiliser sa personne, son nom, son image ou prestation sportive pour les World Games à des fins publicitaires.
- Ne pas lier sa participation aux World Games à des conditions financières.

#### **4.14 Cas non prévu**

Tout cas non prévu dans le présent règlement sera tranché par le comité compétant.

## Chapitre 5 : Les Championnats FSBB

---

### 5.1 Dispositions Générales

- a. La FSBB organise chaque année un certain nombre de championnats : Individuel, double, double mixte, trio, trio mixte, team **sport** et **compétition nationale interéquipes**.. Cette liste n'est pas exhaustive.
- b. Les championnats se jouent uniquement dans des centres avec homologation « A ».
- c. Le type de huilage utilisé aura obligatoirement une longueur comprise entre 37 et 43 pieds.
- d. Le format de tous les championnats est publié annuellement au plus tard le 1er septembre dans un addendum.
- e. Un centre de bowling ne peut pas interdire l'accès à un joueur pour une compétition nationale. Le joueur doit être présent durant toute la compétition, c'est-à-dire ½ d'heure avant le début et au maximum ½ d'heure après son temps de jeu.
- f. toutes remarques, critiques négatives ou paroles inconvenantes concernant les autres joueurs, le centre de bowling ou le personnel de ce centre ou autres doit être rapportées au responsable du jour qui fera le nécessaire : remarque sur le rapport, sanction, etc ...

### 5.2 Inscriptions

- a. Les inscriptions sont enregistrées de la manière prévue dans le ROI ; le joueur doit s'inscrire obligatoirement via le secrétariat de la FSBB pour participer à un championnat.
- b. Le joueur inscrit et qui ne participe pas doit payer l'inscription et les frais de participation.

### 5.3 Boules d'essais

Pour tous les championnats, 3 minutes de boules d'essai par joueur sont prévues et commencent à l'heure officielle de la compétition.

### 5.4 Score officiel

- a. Durant un championnat, l'emploi d'un appareil automatique de gestion des scores sera utilisé ou bien des marqueurs officiels prendront note des jeux joués.
- b. Si le nombre de marqueurs n'est pas suffisant et que les joueurs concernés ne peuvent être déplacés à une autre période, ils seront autorisés à prendre note de leurs propres scores sous la surveillance d'un responsable de la compétition.
- c. 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.
- d. 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.
- e. Les erreurs douteuses seront traitées par le comité responsable du championnat. Le comité du championnat peut fixer une limite en temps pour la correction des erreurs.
- f. Une limite de temps pour le signalement et la correction des erreurs est d'application. Le contrôle des scores doit se faire dans les quinze minutes après l'affichage des résultats dans le centre de bowling.
- g. Si une partie, ou un frame d'une partie, est irrémédiablement perdue dans le processus de la gestion des résultats, elle est rejouée avec accord du responsable du championnat, à moins qu'une telle procédure ne soit interdite par le règlement du championnat.

## 5.5 Interruption d'un jeu

- a. Les officiels peuvent autoriser les joueurs à terminer une partie ou un bloc de jeux sur une autre paire de pistes lorsqu'un défaut ou un vice de matériel compromet le déroulement normal de la partie ou la série.
- b. Une partie, ou un bloc de jeux, interrompue qui ne peuvent être terminée le jour même, reprendra au point où elle a été interrompue.

## 5.6 Égalité.

- a. En cas d'égalité, lors d'une compétition sans finale, la plus petite différence entre les parties extrêmes sera prise en considération. Ensuite, en cas de nouvelle égalité, la plus petite différence avec le jeu suivant sera prise en considération, et ainsi de suite.
- b. En cas d'égalité après avoir joué les éliminatoires, celui qui aura la plus petite différence entre les parties extrêmes des éliminatoires en équipe sera repris pour l'étape suivante.
- c. En cas d'égalité après avoir joué la demi-finale, une « One Ball Roll Off » sera jouée pour départager les joueurs susceptibles de passer à l'étape suivante. En cas de nouvelle égalité, on recommence jusqu'à obtenir un vainqueur.
- d. En cas d'égalité de quilles (pour les 3 premières places) après avoir joué la finale, une « One Ball Roll Off » sera jouée pour attribuer les places. En cas de nouvelle égalité, on recommence jusqu'à obtenir un vainqueur.

## 5.7 Résultats

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".

Les exceptions à cette règle sont :

- Les résultats du « Round Robin » du Championnat national.
- Les résultats de championnats individuels ou doubles au cours desquels les dames se voient attribuer un bonus par partie.
- Les résultats de championnats individuels ou doubles au cours desquels les vétérans se voient attribuer un bonus par partie.

## 5.8 Contestations

Les contestations des scores doivent se faire dans les quinze minutes après la **publication** des résultats auprès du responsable du championnat. Passé ce délai, les scores sont définitifs.

## Chapitre 6 : Règlement de la compétition nationale interéquipes

---

### 6.1 Généralités

- a. Chaque année la FSBB organise la **compétition nationale interéquipes**.
- b. La **compétition nationale interéquipes** est une compétition mixte "scratch" et se dispute en matchs aller-retour.
- c. Chaque club doit inscrire au moins une équipe dans la **compétition nationale interéquipes**.
- d. Les inscriptions doivent se faire sur les formulaires ad hoc et doivent être envoyées au secrétariat de la FSBB.
- e. Les redevances par équipe sont fixées chaque année par le Conseil d'Administration.
- f. Les clubs doivent veiller à ce que des pistes homologuées par la FSBB leur soient réservées dans leur centre de bowling aux horaires décidés pour cette compétition.
- g. Les clubs sont responsables de la mise en conformité de leur centre par rapport aux demandes de l'Adeps pour les bowlings dont les clubs sont affiliés à l'aile francophone, et à sport Vlaanderen pour les centres dont les clubs sont affiliés à Bowling Vlaanderen. Si un centre a plusieurs clubs affiliés à deux ailes différentes, l'appartenance géographique du centre à une des 3 régions sera déterminante.
- h. Le type de huilage utilisé sera obligatoirement d'une longueur comprise entre 37 et 43 pieds, avec une exception pour la division d'honneur et la division 1 pour lesquelles la longueur peut être comprise entre 33 et 45 pieds. Ce huilage doit être publié avant le début de la compétition et peut être changé une fois durant la saison.
- i. L'équipe locale paye le total des jeux des deux équipes.
- j. Une nouvelle équipe qui s'inscrit dans la **compétition nationale interéquipes** se verra dans l'obligation de commencer dans la division la plus basse.
- k. En cas de sécession d'une équipe de son club (et qui forme un nouveau club), ou dans le cas d'une équipe qui passe par transfert vers un autre club, celle-ci peut rester dans la division de l'année précédente, sauf si elle est montante ou descendante ; elle passe alors respectivement dans la division supérieure ou inférieure, avec l'accord écrit du comité directeur du club quitté.
- l. La **compétition nationale interéquipes** se joue suivant les règlements sportifs de la FSBB.

### 6.2 Divisions

La **compétition nationale interéquipes** est national et se dispute dans les divisions suivantes :

- |   |                    |            |
|---|--------------------|------------|
| ➤ | Division d'Honneur | (1 série)  |
| ➤ | Division 1         | (2 séries) |
| ➤ | Division 2         | (4 séries) |
| ➤ | Division 3         | (9 séries) |

### 6.3 Champion de Belgique **compétition nationale interéquipes**

Sera sacrée championne de Belgique **interéquipes**, l'équipe de division d'Honneur qui, à l'issue de la saison, aura totalisé le plus grand nombre de points.

### 6.4 Les rencontres

- a. Les matchs sont joués en « dual lane system ». Si les circonstances le demandent, le conseil d'administration peut décider de passer à un système single lane (pas d'alternance entre les pistes). Le classement des matchs joués sera conservé.
- b. Elles ont lieu le vendredi entre 20h00 et 21h00 comme prévu dans le calendrier.

- c. Une paire de pistes est nécessaire pour un match.
- d. Avant le début d'un match, 3 minutes de boules d'essai sont prévues par joueur.

## 6.5 Équipe

- a. Une équipe est constituée de 5 joueurs.
- b. Avant chaque match le capitaine de l'équipe visiteuse donne au capitaine de l'équipe locale la composition (ordre de jeu) des cinq joueurs qui entament le match.
- c. Si le capitaine le demande, les cartes d'identité de l'équipe adverse doivent également être montrées.
- d. Le Capitaine de l'équipe jouant à domicile compose ensuite son équipe.
- e. Lorsqu'une équipe ne peut être complète à l'heure de début du match à cause de circonstances exceptionnelles, et qu'avant le début des Interteams elle a prévenu le capitaine de l'équipe adverse, celle-ci doit attendre 30 minutes.
- f. Si une équipe est incomplète mais, que des joueurs sont susceptibles d'arriver, le nom des joueurs doit être inscrit sur la feuille pour qu'ils puissent participer au match dès leurs arrivées dans l'ordre choisi.
- g. Si le match se joue à 4 le joueur absent doit être indiqué sur la feuille à la place choisie. Sa place dans l'ordre de jeu sera maintenue de ligne en ligne.
- h. Les noms des joueurs de réserve doivent être inscrits au moment où ils sont alignés.
- i. Il est permis de changer de joueur après chaque jeu.
- j. Si aucun changement n'intervient, l'ordre de jeu reste identique.
- k. Le joueur qui descend à la fin de la première ligne se retrouve réserve pour la seconde et peut reprendre (pour la troisième) une place différente que celle où il a débuté.
- l. En cas de force majeure, il est permis de changer de joueur après chaque lancer. Dans ce cas, le joueur remplacé ne pourra plus être aligné ce jour de compétition. Le résultat obtenu compte pour l'équipe, mais pas individuellement. Le changement doit être mentionné sur la feuille de score dans la case « Remarques ». L'abandon du joueur entraîne la perte du point de duel même, si celui-ci l'emporte avec les frames en moins. Le point du duel sera entouré sur la feuille avec une remarque en annexe.
- m. La zone des joueurs est limitée aux joueurs effectifs.

## 6.6 Points

- a. Chaque match compte trois jeux. Par jeu, 4 points sont attribués à l'équipe avec le meilleur total de quilles. 4 points supplémentaires sont encore attribués au meilleur total de quilles des trois jeux additionnés. En cas d'égalité de quilles, 2 points sont attribués à chaque équipe.
- b. 1 point supplémentaire (par joueur et par ligne) est attribué pour les duels individuels (1<sup>er</sup> vs 1<sup>er</sup>, 2<sup>ème</sup> vs 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> vs 3<sup>ème</sup>, 4<sup>ème</sup> vs 4<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup> vs 5<sup>ème</sup>).
- c. En cas d'égalité de quilles dans un duel, le point est attribué à l'équipe qui a remporté cette ligne. Si l'égalité persiste, le point est attribué au joueur dont l'équipe a le plus haut score individuel dans cette même ligne, ensuite le second, etc. En cas d'égalité totale, on jouera un roll-off de chaque joueur du dernier jeu pour ses points personnels.
- d. Le match se joue sur un total de 31 points.

## 6.7 Joueurs

- a. Tous les joueurs participant à **la compétition nationale interéquipes** doivent avoir une licence "L".
- b. Pour affilier d'urgence un nouveau membre "L" (le jour même de l'Interteams), toutes les coordonnées de ce nouveau membre doivent être consignées par écrit sur la feuille des résultats Interteams. Si ces coordonnées ne sont pas communiquées, les quilles jouées par le joueur concerné ne seront pas prises en compte.

- c. Les joueurs qui ne possèdent pas la nationalité belge et qui n'ont pas de domicile légal en Belgique peuvent participer aux matches Interteams s'ils sont affiliés comme membre – L.
- d. Le nombre de joueurs autorisés par équipe est illimité.
- e. Chaque club peut, au début de la saison, nommer 2 joueurs « volants ». Ces joueurs peuvent jouer dans les différentes équipes du club. Un joueur « volant » ne peut avoir une moyenne supérieure à 175 dans les divisions 2 et 3

## 6.8 Montants et descendants

- a) Les équipes classées premières de chacune des séries des divisions I , II et III à l'issue de la saison, joueront respectivement en divisions d'Honneur , I et II la saison suivante.
- b) Après la fin de la compétition, les 2 dernières équipes classées de la division d'honneur tombent en 1<sup>ère</sup> division.
- c) Après la fin de la compétition, les 2 dernières équipes classées de la 1<sup>ère</sup> division passent en 2<sup>ème</sup> division
- d) Les vainqueurs des quatre 2<sup>ème</sup> divisions passent en 1<sup>ère</sup> division.
- e) Après la fin de la compétition, les deux dernières équipes classées de la 2<sup>ème</sup> division passent en 3<sup>ème</sup> division.
- f) Les vainqueurs de la 3<sup>ème</sup> division passent en 2<sup>ème</sup> division. Si il y a plus de 3<sup>ème</sup> divisions, un tour final sera joué pour déterminer les 8 montants. Cela se joue au format Baker, toutes les équipes jouent un match les unes contre les autres. Si nécessaire, un règlement séparé sera établi à cete effet.
- g) En cas d'égalité de points dans une division, c'est le total des points dans la confrontation des deux équipes qui compte. En cas d'égalité de points, on prendra le total quilles le plus important lors de ces confrontations.
- h) Les deux champions de 1<sup>ère</sup> division et les 4 montants de 2<sup>ème</sup> division ne peuvent refuser leur promotion. Un refus est passible d'une amende déterminée par l'instance dirigeante et ils débiteront la saison suivante avec 93 points en moins.
- i) Dans le cas où la saison ne peut se terminer de manière régulière, le classement est définitif après 5 journées de match disuptées. Dans le cas où il n'y aurait pas autant de matchs joués au sein d'une division, la règle de trois sera appliquée pour égaliser le nombre de matchs. Si moins de cinq journées de match se sont écoulées et qu'il n'y aucune chance que la compétition reprenne, la compétition sera annulée.
- j) Un club ayant plusieurs équipes en compétition, et qui inscrit une équipe en moins pour la nouvelle saison, doit supprimer l'équipe qui jouait dans la division la plus basse.
- k) Toutefois, si un club se trouve dans l'impossibilité de maintenir une équipe supérieure à la division 3 (dans une division hiérarchiquement plus représentative (manque de joueurs), il peut céder cette équipe à un autre club si au moins un des joueur(s) qui en faisai(en)t partie lors de la saison écoulée s'est transféré vers cet autre club. Il revient au comité du club d'origine de l'équipe (3 membres) d'arrêter son choix avant la date du 10 juin.

## 6.9 Joueurs ou équipes en retard

- a. Lorsqu'une équipe ne peut être complète à l'heure de début du match à cause de circonstances exceptionnelles et qu'avant le début des Interteams elle a prévenu le capitaine de l'équipe adverse, celle-ci doit, attendre 30 minutes.
- b. Chaque joueur ou équipe retardataire débute le jeu par le frame en cours, les joueurs retardataires ne peuvent pas rattraper leur retard.

## 6.10 Forfait

En cas de forfait d'une équipe, l'équipe adverse jouera ses 3 jeux sur la paire de pistes prévue. Les joueurs présents de l'équipe incomplète doivent jouer leurs parties. Ces parties seront reprises pour leur moyenne individuelle et pour la moyenne de l'équipe.

Est également sanctionnées de forfait :

- Une équipe qui ne joue pas à partir de la deuxième partie avec un minimum de 4 joueurs.
- L'équipe visitée qui refuse de payer les jeux de l'équipe visiteuse.

Le forfait d'une équipe entraîne :

- Une amende publiée chaque année avant le début de la saison.
- La perte des 31 points du match.
- La perte des quilles du match.

## 6.11 Feuilles de scores

- a. L'équipe visitée est responsable de la tenue correcte des feuilles de scores.
- b. Toute erreur sur la feuille de scores, sera pénalisée d'une amende administrative.
- c. Toute plainte doit être mentionnée immédiatement sur la feuille de scores. La plainte détaillée, avec date et signature, doit être envoyée endéans les quatre jours au secrétariat de la FSBB.
- d. Aucune réclamation concernant les résultats sur la feuille de scores ne sera acceptée après que ces résultats auront été inscrits sur la feuille de scores et que celle-ci aura été signée par les deux capitaines d'équipes, exception faite des erreurs de calcul décelées par l'ordinateur ou qui dans les 15 jours ont été prouvées par une impression émanant du bowling.
- e. Les feuilles de scores doivent être signées par les deux capitaines d'équipes avec mention de leur nom et de leur numéro de licence. Chaque équipe reçoit une copie de la feuille de scores.

## 6.12 Résultats

Pour toutes les divisions, l'équipe jouant à domicile doit communiquer le résultat via le site web immédiatement après la fin du match.

## 6.13 Panne

- a. Dans l'éventualité d'une panne mécanique, avant ou pendant un match de **compétition nationale interéquipes**, dont la réparation nécessiterait plus de 3/4 d'heure et qu'il n'y a pas d'autres pistes homologuées et reconditionnées disponibles pour les deux équipes, le match en cours est arrêté. La situation au moment de la panne est imprimée par l'ordinateur en deux exemplaires, signés par les deux capitaines. Chaque équipe en reçoit un exemplaire.
- b. Le capitaine de l'équipe jouant à domicile le fera parvenir par mail ou par fax au secrétariat de la FSBB.
- c. Le match sera repris au point où il avait été arrêté dans le même centre de bowling dans un délai de 23 jours maximum.

## 6.14 Report

- a. Si, pour des raisons exceptionnelles, un match ne peut pas se jouer au moment prévu, le Coordinateur Sportif de l'Aile concernée doit en être averti. Pour adapter la date de report du match, les possibilités de confinement de région seront prises en compte.
- b. Chaque match peut être déplacé à une autre date. Chaque demande doit être signée par les deux capitaines d'équipes, avec mention du motif. Cet accord doit être transmis au secrétariat de la FSBB.



- c. Le match remis peut, soit être avancé à une date convenue par les deux équipes, soit être reporté à un délai maximum de 23 jours ou, ET SEULEMENT, au premier vendredi disponible (**compétition nationale interéquipes/coupes**) du calendrier qui suit les 23 jours.
- d. **4 journées de rattrapage sont prévues dans le calendrier national. Ces journées sont établies comme suit :**  
 Journée de rattrapage 1 : les matchs aller de 1 à 5 aller doivent tous être joués à cette date.  
 Journée de rattrapage 2 : les matchs aller de 6 à 11 aller doivent tous être joués à cette date.  
 Journée de rattrapage 3 : les matchs retour de 1 à 4 retour doivent tous être joués à cette date.  
 Journée de rattrapage 4 : les matchs aller de 5 à 9 retour doivent tous être joués à cette date.
- e. L'équipe sollicitée par le report de match a la priorité sur le choix de la date du report.
- f. Une équipe ne peut pas refuser un report de matchs si 1 joueur effectif de l'équipe participe à une compétition officielle à laquelle la Belgique est représentée.
- g. Les 2 derniers matchs ne peuvent pas être remis à une date ultérieure.

## 6.15 Changement de centre

Si une équipe change de centre de bowling en cours de saison, et que ce changement est autorisé par la FSBB, celui-ci est sans appel.

## 6.16 Amendes

- L'arrêt d'une équipe de division d'honneur ou de 1<sup>ère</sup> division après la saison : 1000 euros
- Le refus de monter dans une division supérieure : 500 euros
- Infraction vestimentaire : 50 euros par joueur
- Infraction envers le comportement sportif : 100 euros
- Alignement d'un joueur sans licence : 100 euros
- Communication incorrecte des résultats : 50 euros
- Forfait d'une équipe de division d'honneur ou de 1<sup>ère</sup> division : 250 euros
- Forfait d'une équipe de 2<sup>ème</sup> ou de 3<sup>ème</sup> division : 150 euros
- Forfait total d'une équipe pendant la saison : 2000 euros
- Mauvaise application des conditions de pistes : 250 euros
- Forfait d'une équipe de 2<sup>ème</sup> ou de 3<sup>ème</sup> division : 150 euros
- Le refus ou l'impossibilité de présenter les licences ou les cartes d'identité à la partie adverse : 50 euros

## 6.17 Interruption ou fin de compétition nationale interéquipes

Si une situation de crise nationale survient au cours d'une saison, l'instance dirigeante est autorisée d'interrompre ou de mettre fin à la compétition.

## 6.18 Annulation d'une équipe

Si une équipe de division d'honneur ou de 1<sup>ère</sup> division cesse d'exister à la fin de la saison, un maximum de 2 joueurs pourra jouer dans la même équipe si celle-ci recommence en 3<sup>ème</sup> division.

## **6.19 Contestation**

En cas de contestation entre les équipes au sujet du règlement, on jouera, mais sous réserve de la décision des coordinateurs sportifs. Ceci doit être mentionné sur la feuille de scores.

## **6.20 Cas non prévus dans le règlement**

Tout cas non prévu au présent chapitre seront tranchés par les coordinateurs sportifs.

## Chapitre 7 : Règlement des Coupes

---

### 7.1 Coupe de Belgique

#### 7.1.1 Participation

- a. Un club dont au moins une équipe joue en division d'honneur, ou en division 1 de **la compétition nationale interéquipes**, est obligé de participer à la Coupe de Belgique.
- b. Un club dont aucune équipe ne joue en division d'honneur ou en division 1 de **la compétition nationale interéquipes**, mais dans les divisions inférieures, et qui ne peuvent pas aligner dans la Coupe Amand Colin deux équipes au sein desquelles le total des moyennes des 3 joueurs dépasse 550, est obligé de participer à la Coupe de Belgique.
- c. Un club qui participe à la coupe de Belgique a également le droit de s'inscrire dans la Coupe Amand Colin en respectant la règle ci-dessus.
- d. Chaque match a son propre numéro de match.
- e. Par centre, le club qui reçoit paie les jeux des 2 équipes.

#### 7.1.2 Tirage au sort

Le tirage au sort est effectué dans un lieu choisi par la FSBB et par tableau à partir des 1/16 de finale.

#### 7.1.3 Mode de jeu

- a. Un match de Coupe de Belgique voit s'opposer 2 équipes de 4 joueurs de chaque club ; une équipe jouant à domicile, l'autre équipe jouant en déplacement dans le centre de l'adversaire.
- b. Chaque équipe joue 4 parties par match.
- c. A l'issue du match, les totaux des 2 équipes du même club sont additionnés et le club obtenant le plus grand total passe au tour suivant.
- d. Il n'est pas permis d'échanger des joueurs entre les deux équipes durant une rencontre.

#### 7.1.4 Équipe

- a. Avant chaque match, le capitaine peut demander les licences ou les cartes d'identité des joueurs de l'équipe adverse.
- b. Les noms des joueurs de réserve peuvent être inscrits au moment où ils sont alignés.
- c. Il est permis de changer de joueur après chaque jeu.
- d. En cas de force majeure, il est permis de changer de joueur après chaque lancer. Dans ce cas, le joueur remplacé ne pourra plus être aligné ce jour de compétition. Le résultat obtenu compte pour l'équipe, mais pas individuellement. Le changement doit être mentionné sur la feuille de score dans la case « Remarques ».
- e. L'ordre de jeu est maintenu pendant tout le bloc de jeu comme déterminé dans l'article 103.
- f. La zone des joueurs est limitée d'accès aux joueurs effectifs, réserves et coach dans la mesure où ils ont la même tenue (polo).

### 7.2 Coupe Amand Colin

#### 7.2.1 Participation

- a. Un club qui ne possède pas d'équipe en division d'honneur ou 1 de **la compétition nationale interéquipes** est obligé de participer à la Coupe de Belgique ou à la Coupe Amand Colin.

- b. Ils ne peuvent participer à la Coupe Amand Colin que s'ils peuvent aligner deux équipes où le total des moyennes des 3 joueurs par partie ne dépasse pas 550. S'ils ne le peuvent pas, ils doivent participer à la Coupe de Belgique.
- c. Un club qui participe à la Coupe Amand Colin a également le droit de s'inscrire dans la Coupe de Belgique.
- d. Chaque match a son propre numéro de match.
- e. Par centre, le club qui reçoit paie les jeux des 2 équipes.

### 7.2.2 Moyenne - Contrôle

- a. La règle d'un maximum de 550 de l'addition des 3 moyennes des joueurs par équipe et par partie doit être vérifiée par les capitaines. Le non-respect de cette règle sera sanctionné automatiquement d'un forfait
- b. Une moyenne de 170 sera attribuée aux joueurs sans moyenne officielle.

### 7.2.3 Tirage au sort

Le tirage au sort est effectué dans un lieu choisi par la FSBB et par tableau à partir des 1/16 de finale.

### 7.2.4 Mode de jeu

- a. Un match de Coupe Amand Colin voit s'opposer 2 équipes de 3 joueurs de chaque club ; une équipe jouant à domicile, l'autre équipe jouant en déplacement dans le centre de l'adversaire. Le total des moyennes, avant match, des 3 joueurs ne peut pas dépasser 550 quels que soient les joueurs alignés et quelle que soit la partie.
- b. Chaque équipe joue 4 parties par match.
- c. A l'issue du match, les totaux des 2 équipes du même club sont additionnés et le club obtenant le plus grand total passe au tour suivant.
- d. Il n'est pas permis d'échanger des joueurs entre les deux équipes durant une rencontre.

### 7.2.5 Équipe

- a. Avant chaque match, les licences des trois joueurs qui entament le match doivent être remises au capitaine de l'équipe adverse pour contrôle. Si le capitaine le demande, les cartes d'identité de l'équipe adverse doivent également être montrées.
- b. Les noms des joueurs de réserve peuvent être inscrits au moment où ils sont alignés.
- c. Il est permis de changer de joueur après chaque jeu.
- d. En cas de force majeure, il est permis de changer de joueur après chaque lancer. Dans ce cas, le joueur remplacé ne pourra plus être aligné ce jour de compétition. Le résultat obtenu compte pour l'équipe, mais pas individuellement. Le changement doit être mentionné sur la feuille de score dans la case « Remarques ».
- e. L'ordre de jeu est maintenu pendant tout le bloc de jeu comme déterminé dans l'article 103.
- f. La zone des joueurs est limitée d'accès aux joueurs effectifs, réserves et coach dans la mesure où ils ont la même tenue (polo).

## 7.3 Dispositions générales

### 7.3.1 Généralités

- a. Il est de la responsabilité de chaque club de s'assurer que les pistes homologuées par la FSBB leur seront réservées dans leur centre de bowling.
- b. Si aucune piste n'est disponible à la date spécifiée, l'équipe à domicile peut jouer dans un centre de bowling différent dans un rayon de 30 km de son centre habituel.

- c. Tous les matchs de Coupe doivent être disputés à la date prévue, sauf accord des deux clubs.
- d. Si un report est planifié par les deux clubs, la rencontre peut être avancée ou reportée au plus tard 8 jours avant la date fixée pour le stade suivant. Cet accord doit être transmis au secrétariat de la FSBB.
- e. Le règlement sportif de bowling est d'application.

### **7.3.2 Égalités**

- a. En cas d'égalité de quilles, le club qui a atteint le plus grand total de quilles dans un jeu, les deux équipes confondues, passera au tour suivant. En cas de nouvelle égalité, le score individuel le plus élevé est pris en compte.

### **7.3.3 Forfait**

- a. En cas de forfait d'un club, celui-ci sera sanctionné d'une amende administrative.
- b. L'autre club est automatiquement qualifié pour le tour suivant.

### **7.3.4 Résultats**

Chaque club doit, communiquer au secrétariat de la FSBB le résultat de son match joué à domicile par Internet immédiatement après la fin du match. Ces résultats comprennent les scores de tous les joueurs ainsi que le total de chaque partie.

### **7.3.5 Demi-Finale et Finale**

- a. Pour qu'un joueur puisse participer à la demi-finale ou à la finale, il faut absolument qu'il ait joué 50% des jeux d'interteams, ou 5 jeux dans l'une ou l'autre des coupes auparavant, ou un minimum de 50 jeux officiels à la date de la demi-finale.
- b. La demi-finale et la finale se jouent dans un même centre.
- c. En cas d'égalité de quilles, on dispute un « One Ball Roll Off ». Pour ce faire, chaque club nomme un joueur.
- d. La participation sera facturée à chaque club participant.

### **7.3.6 Tous cas non prévus**

Tout cas non prévu par le règlement sera tranché par les Coordinateurs Sportifs.

## Chapitre 8 : Interteams Jeunes

---

### 8.1 Considérations générales

- a. Sous la dénomination "Interteams", la FSBB organise des compétitions en équipes pour les jeunes.
- b. L'Interteam scratch se joue au niveau national, l'Interteam handicap se joue au niveau régional.
- c. Un club avec 4 joueurs qui ont une moyenne de plus que 160 doit inscrire une équipe dans la division scratch.
- d. Ces compétitions se jouent suivant les règles sportives de la FSBB
- e. La catégorie scratch se joue sur des conditions sport ou challenge.

### 8.2 Participation

- a. Tous les jeunes joueurs de bowling (pupilles, pré-minimes, minimes, scolaires ou juniors) appartenant à un des clubs mentionnés aux articles 201 et 202 du ROI peuvent y participer.
- b. Un membre "L" qui a 18 ans, mais pas encore 23 ans avant le 1er juin de la saison en cours, peut participer à l'Interteam dans la division scratch.

### 8.3 Composition des équipes

- a. Les équipes sont composées de jeunes qui doivent jouer prioritairement dans leur propre club. Il leur est permis de jouer dans une équipe d'un autre club si leur club n'inscrit pas d'équipe Interteam, ou si le club a des joueurs en surnombre, à condition qu'une demande écrite, signée par les deux Présidents de clubs, ait été adressée à la FSBB. Quand un joueur a joué dans une équipe, il ne peut plus en changer dans la même saison.
- b. Un joueur qui a joué dans l'Interteams handicap peut, en cours de saison, être aligné dans l'Interteams scratch, mais ne pourra pas retourner dans l'Interteams Handicap au cours de la même saison.

### 8.4 Divisions régionales avec handicap

- a. Une équipe sera composée de 3 joueurs et d'un nombre illimité de réserves.
- b. Une équipe peut être composée de garçons et filles.
- c. Les joueurs "L" entre 18 et 21 ans avec une moyenne inférieure ou égale à 180 peuvent jouer dans la catégorie handicap.
- d. L'âge est déterminé au 1<sup>er</sup> juin de l'année en cours

### 8.5 Divisions nationales scratch

- a. Une équipe sera composée de 3 joueurs et de 3 joueurs de réserve maximum.
- b. Une équipe peut être composée de garçons et de filles.
- c. Les joueurs avec une moyenne supérieure à 180 doivent jouer dans la catégorie scratch.
- d. Les joueurs "L" entre 18 et 23 ans avec une moyenne supérieure à 180 doivent jouer dans la catégorie scratch.
- e. L'âge est déterminé au 1<sup>er</sup> juin de l'année en cours

### 8.6 Handicap

- a. Le handicap est calculé sur 80% de la différence entre 180 et la moyenne de la saison précédente.
- b. Les joueurs qui n'ont pas de moyenne reçoivent un handicap de 60. Celui-ci sera recalculé après la 1<sup>ère</sup> journée.

- c. Le handicap sera recalculé pour tous les joueurs le 1<sup>er</sup> janvier et le 1<sup>er</sup> avril de la saison en cours. Tous les jeux officiels de la saison en cours entrent en ligne de compte avec un minimum de 4 jeux. Si on n'a pas 4 jeux officiels, le handicap reste le même.

## 8.7 Forfait

- a. Un forfait est déclaré si deux joueurs ou toute l'équipe est absente. La contribution de l'équipe doit être payée à la FSBB, ainsi que le coût des parties directement au centre de bowling (en cas d'absence complète de l'équipe la FSBB facturera également ce montant au club concerné). La partie adverse joue son match.
- b. Les clubs qui ont inscrit une équipe et qui déclarent forfait, seront de ce fait sanctionnés d'une amende.

## 8.8 Bye

L'équipe qui rencontre un bye joue ses jeux contre sa propre moyenne du jour aussi bien en scratch qu'en handicap (scores scratches + handicaps)

## 8.9 Rencontres

Chaque journée de compétition est composée d'un Round Robin.

Chaque match se joue en 1 partie.

Une victoire rapporte 2 points.

En cas d'ex aequo, chaque équipe recevra 1 point.

## 8.10 Organisation

- a. Le club attaché au centre de bowling dans lequel se jouent les rencontres d'une division est responsable de l'organisation de la compétition dans ce centre.
- b. Il s'occupe des inscriptions, de la réception et du contrôle des feuilles de matches, et fait parvenir ces feuilles au secrétariat de la FSBB au plus tard pour le mardi matin qui suit la journée de compétition. Il récolte l'argent des parties et les paie au responsable du centre de bowling.
- c. Les résultats doivent, immédiatement après la journée de compétition, être encodés par le responsable de la journée sur le site de la FSBB.
- d. Il veille à ce que la compétition se déroule parfaitement.
- e. En cas de problème, il contacte le coordinateur des jeunes.
- f. Une prime, dont le montant sera fixé chaque saison par le Conseil d'Administration, sera allouée (éventuellement à partager entre les clubs jouant à domicile, par division) au club pour le récompenser de son travail, uniquement si celui-ci a été effectué impeccablement.

## 8.11 Paiement

- a. Le prix des parties fera l'objet d'un accord entre le Comité Exécutif et l'exploitant du centre de bowling.
- b. La somme totale des parties sera directement payée à l'exploitant du centre de bowling.

## 8.12 Nouveaux joueurs

- a. Au cas où, durant la saison, de nouveaux joueurs étaient alignés, toutes les données (nom, date de naissance, adresse, etc.) concernant ces nouveaux joueurs devront être communiquées sur place au responsable qui les fera suivre au secrétariat de la FSBB.
- b. On peut inscrire un joueur jusqu'à la dernière journée de la compétition régulière.

## 8.13 Remplacement de joueurs

L'appartenance d'un joueur à une équipe est déterminée par le premier match auquel il participe.

- a. Un joueur peut remplacer dans une autre équipe du même club si celle-ci n'est pas au complet et ne dispose pas de joueur de réserve.
- b. Les joueurs de l'équipe qui accueille un remplaçant venant d'une autre équipe de son club ne peuvent en aucun cas jouer dans une autre équipe le même jour.
- c. Chaque changement dans une équipe doit être au préalable signalé au responsable jeunes.
- d. Un joueur qui fait le remplacement ne peut en aucun cas être remplacé dans sa propre équipe.
- e. Chaque équipe ne peut avoir au maximum que 2 joueurs de remplacement.
- f. Cette règle n'est pas d'application pour la finale.

## 8.14 Finale Handicap

- a. Il y a une finale nationale handicap.
- b. Les équipes gagnantes des régions vont en finale.
- c. Les finales se jouent avec des équipes complètes.
- d. Lors des finales il n'est pas autorisé d'aligner des joueurs qui n'ont pas joué au minimum 4 jeux pendant la saison en cours.
- e. Chaque équipe rencontre chaque équipe sur une partie. Par partie gagnante, on remporte 2 points, 1 point en cas d'égalité. Les points obtenus lors des journées de compétition précédentes ne comptent pas.
- f. Le vainqueur est l'équipe avec le plus grand total de points.
- g. En cas d'égalité de points, les équipes seront départagées par le total handicap compris.
- h. Les trophées sont remis immédiatement après la finale.

## 8.15 Cas de force majeure

En cas de force majeure il est permis de changer de joueur après chaque frame, le handicap pris en compte sera celui du joueur ayant le plus petit handicap. Le joueur retiré ne pourra plus jouer pendant toute cette journée de compétition.

Le résultat obtenu compte pour l'équipe mais pas individuellement, l'incident doit être mentionné sur la feuille de score.

## 8.16 Tous cas non prévus

Tout cas non prévu dans le règlement sera tranché par les Coordinateurs Jeunes.



## Chapitre 9 : Interteams Trios Dames

---

### 9.1 Considérations générales

- a. La FSBB organise une compétition régionale Interteams Trios Dames.
- b. Chaque équipe se compose de 3 joueuses avec éventuellement des joueuses de réserve.
- c. Ce championnat se joue suivant les Règlements Sportifs de la FSBB.
- d. Une équipe peut être composée de joueuses de clubs différents.
- e. Il est autorisé de changer de joueuse après chaque jeu.
- f. Après chaque journée de compétition un classement avec handicap et un classement scratch seront établis par division.
- g. Cette compétition est jouée dans 2 régions

### 9.2 Participation – Coûts

- a. Le coût des parties doit être payé directement au centre de bowling par la capitaine avant le début de la journée de compétition.

### 9.3 Rencontre

Chaque journée de compétition est composée d'un Round Robin. Chaque match se joue en 1 partie.

Une victoire rapporte 2 points.

En cas d'ex aequo, chaque équipe recevra 1 point.

### 9.4 Organisation

- a. Le club appartenant au centre de bowling dans lequel se jouent les rencontres d'une division sont responsables de l'organisation de la compétition dans ce centre.
- b. Il s'occupe des inscriptions, de la réception et du contrôle des feuilles de matchs, et fait parvenir ces feuilles au secrétariat de la FSBB au plus tard pour le mardi matin qui suit la journée de compétition. Il récolte l'argent des parties et les paie au responsable du centre de bowling.
- c. Les résultats doivent, immédiatement après la journée de compétition, être encodés par le responsable de la journée sur le site de la FSBB.
- d. Il veille à ce que la compétition se déroule parfaitement.
- e. En cas de problème, il contacte un des coordinateurs sportifs.
- f. Pour cette journée, le club responsable ne paiera pas de redevance FSBB pour 1 équipe.

### 9.5 Handicap

- a. Le handicap est calculé sur 80% de la différence entre 190 et la moyenne de la saison précédente.
- b. Les joueuses sans moyenne reçoivent 35 de handicap.
- c. De nouvelles joueuses peuvent être alignées en cours de saison. Pour les joueuses alignées après la première journée, le handicap sera calculé sur base de la moyenne mentionnée sur leur licence.

### 9.6 Forfait

- a. Un forfait est déclaré si deux joueuses sont absentes.
- b. Une équipe qui est déclarée absente, pendant un jeu ou une rencontre, est passible d'une amende égale au montant de la participation à la rencontre, et peut être majorée d'une amende supplémentaire imposée par la Fédération. La cotisation par match due à la FSBB ne peut être défalquée de la part des joueurs absents.

## 9.7 Nouvelles joueuses

- a. De nouvelles joueuses peuvent être alignées en cours de saison.
- b. Lorsqu'une nouvelle joueuse « L » est alignée, toutes les données concernant cette nouvelle joueuse devront être jointes sur la feuille de scores.

## 9.8 Bye

L'équipe qui rencontre un bye joue ses jeux contre sa propre moyenne du jour aussi bien en scratch qu'en handicap (scores scratches + handicaps)

## 9.9 Cas de force majeure

En cas de force majeure, il est permis de changer de joueuse après chaque frame, le handicap pris en compte sera celui de la joueuse ayant le plus petit handicap. La joueuse retirée ne pourra plus jouer pendant toute cette journée de compétition. Le résultat obtenu compte pour l'équipe mais pas individuellement et doit être noté près de la joueuse sortante. L'incident doit être consigné sur la feuille de scores.

## 9.10 Finales

- a) Il y a des finales nationales scratch et handicap.
- b) Les équipes gagnantes des régions vont en finale. On ne peut participer qu'à une finale. La meilleure place obtenue dans les deux classements déterminera la finale à laquelle l'équipe participera. Le classement scratch a priorité sur le handicap.
- c) Les finales se jouent avec des équipes complètes.
- d) Lors des finales il n'est pas autorisé d'aligner des joueurs qui n'ont pas joué au minimum 4 jeux pendant la saison en cours.
- e) La formule de la finale sera déterminée en début de saison par un addendum à ce règlement.
- f) Les trophées sont remis immédiatement après la finale.
- g) Au cas où il n'y a qu'une seule poule, il n'y aura pas de finale

## Chapitre 10 : Interteams Vétérans

---

### 10.1 Généralités

- a. La FSBB organise un championnat interteams régional pour vétérans.
- b. Ce Championnat se joue en équipes de 4 personnes.
- c. La Fédération déterminera pour chaque saison les divisions régionales.
- d. Chaque division se compose d'un certain nombre d'équipes qui joueront plusieurs fois les unes contre les autres pendant la saison. Chaque division se compose de 6 à 12 équipes.
- e. Un classement avec handicap ainsi qu'un classement scratch sont établis.
- f. Les matches se jouent le samedi après-midi.
- g. Les scores scratch réalisés seront pris en compte pour la moyenne des joueurs.

### 10.2 Règlements sportifs

Tous les règlements sportifs de la FSBB sont d'application.

### 10.3 Journées de compétition

- a. Il y a minimum 10 jours d'intervalle entre deux jours de matchs. Chaque jour de matchs on jouera deux rencontres de deux jeux, donc quatre jeux au total.
- b. Dans chaque division, le nombre de jours de compétition est fixé de telle manière que chaque équipe rencontre les autres équipes de sa division un même nombre de fois.
- c. En principe, on joue une fois dans chaque centre où les équipes inscrites évoluent. Si ce n'est pas réalisable, la Fédération se réserve le droit de désigner les centres.
- d. Les matchs ne peuvent pas être remis

### 10.4 Champion régional

Les équipes classées 1ère de leur division seront championnes régionales.

### 10.5 Inscription - participation

- a. L'inscription d'une équipe doit se faire par écrit à la FSBB.
- b. La participation est réservée aux vétérans affiliés auprès de la FSBB et possédant une licence " L".
- c. Les joueurs d'une équipe ne doivent pas obligatoirement être membres d'un même club de bowling.

### 10.6 Nouveaux joueurs

- a. Il est autorisé d'inscrire des nouveaux joueurs en cours de saison.
- b. Un joueur ayant joué une fois dans une équipe, doit rester toute la saison dans cette équipe.

### 10.7 Paiement

Chaque équipe paie ses parties au centre.

### 10.8 Organisation

- a. Le club appartenant au centre de bowling dans lequel se jouent les rencontres d'une division est responsable de l'organisation.

- b. Les organisateurs s'occupent des inscriptions, de la réception et du contrôle des feuilles de matches, et font parvenir ces feuilles au secrétariat de la FSBB au plus tard pour le mardi matin qui suit la journée de compétition. Il récolte l'argent des parties et les paie au responsable du centre de bowling.
- c. Les résultats doivent, immédiatement après la journée de compétition, être encodés par le responsable de la journée sur le site de la FSBB
- d. Ils veillent à ce que la compétition se déroule parfaitement.
- e. En cas de problème, il contacte un des coordinateurs sportifs.
- f. Pour cette journée, le club responsable ne paiera pas de redevance FSBB pour 1 équipe.

## 10.9 Changements de joueurs

On peut changer de joueur après chaque jeu.

## 10.10 Cas de force majeure

En cas de force majeure, il est permis de changer de joueur après chaque frame, le handicap pris en compte sera celui du joueur ayant le plus petit handicap. Le joueur retiré ne pourra plus jouer pendant toute cette journée de compétition. Le résultat obtenu compte pour l'équipe mais pas individuellement et doit être noté près du joueur sortant. L'incident doit être consigné sur la feuille de scores.

## 10.11 Forfait - Amende

- a. Si une équipe s'aligne avec moins de la moitié des joueurs, elle ne peut pas obtenir de points. L'équipe adverse reçoit un score de forfait. Les scores comptent pour la moyenne.
- b. Si toute une équipe est absente, l'équipe adverse reçoit un score de forfait. Ils doivent jouer leurs parties.
- c. Une équipe qui est déclarée absente, pendant un jeu ou une rencontre, est passible d'une amende égale au montant de la participation à la rencontre, et peut être majorée d'une amende supplémentaire imposée par la Fédération. La cotisation par match due à la FSBB ne peut être défalquée de la part des joueurs absents.

## 10.12 Bye

L'équipe qui rencontre un bye joue ses jeux contre sa propre moyenne du jour aussi bien en scratch qu'en handicap (scores scratch + handicaps)

## 10.13 Handicap

- a. Le handicap est de 80% de la différence entre 210 et la moyenne avec un maximum de 60 pour les messieurs et de 70 pour les dames.
- b. Pour les joueurs ayant une moyenne officielle, celle-ci est reprise pour le calcul du handicap.
- c. Les joueurs sans moyenne officielle reçoivent un handicap de départ de 40 jusqu'à ce qu'ils atteignent 4 jeux.
- d. De nouveaux joueurs peuvent être alignés en cours de saison. Pour les joueurs alignés après la première journée, le handicap sera calculé sur base de la moyenne mentionnée sur leur licence.

## 10.14 Remplissage des feuilles de scores

Les scores des jeux joués sont inscrits sur la feuille de match officielle.

## 10.15 Réclamations

Aucune réclamation concernant les résultats sur la feuille de match ne sera acceptée dès que les feuilles de match sont signées par les deux capitaines d'équipes, à l'exception des erreurs d'addition, découvertes plus tard par l'ordinateur de la Fédération.

## 10.16 Contestation

En cas de contestation, la feuille de match doit quand même être signée par le capitaine concerné. Des remarques peuvent être inscrites sur la feuille de match et de plus, un rapport écrit, rédigé par le capitaine de l'équipe, peut être remis au responsable de service.

## 10.17 Points

- a. On joue en même temps en scratch et en handicap.
- b. Des points sont attribués en fonction du résultat scratch et en fonction du résultat handicap.
  - Deux points par partie gagnée et deux points pour le total de l'équipe sur une série de deux jeux.
  - 6 points par rencontre
  - En cas d'égalité de quilles : chaque équipe reçoit 1 point
- c. Le classement définitif, aussi bien pour le scratch que pour le handicap, sera établi après contrôle et rectification par le secrétariat de la FSBB.
- d. Si une équipe déclare forfait au cours de la saison, ses résultats sont annulés et elle est facturée comme forfait.

## 10.18 Finales Scratch et handicap

- a. Il y a des finales nationales scratch et handicap.
- b. Les équipes gagnantes des régions vont en finale. On ne peut participer qu'à une finale. La meilleure place obtenue dans les deux classements déterminera la finale à laquelle l'équipe participera. Le classement scratch a priorité sur le handicap.
- c. Les finales se jouent avec des équipes complètes.
- d. Lors des finales il n'est pas autorisé d'aligner des joueurs qui n'ont pas joué au minimum 4 jeux pendant la saison en cours.
- e. Chaque équipe joue 5 jeux en Round Robin. A chaque partie gagnée, 2 points seront attribués et 1 point en cas d'égalité. Le classement se fera sur base des points et ensuite suivant le total quilles.
- f. Les trophées sont remis immédiatement après la finale.

## 10.19 Autres cas

Tous les cas non prévus dans le présent chapitre seront traités par les Coordinateurs Sportifs.

## Chapitre 11 : Tournois

---

### 11.1 Dispositions générales

- a. Chaque club, chaque centre de bowling reconnu par la FSBB et la FSBB elle-même peut organiser un tournoi.
- b. Les membres du Comité organisateur doivent être en possession d'une licence " L" et sont responsables du bon déroulement du tournoi et du respect des règlements.
- c. Ils sont tenus de demander auprès de la FSBB un numéro d'homologation pour leur tournoi, conformément aux dispositions du présent règlement.
- d. Un tournoi World Bowling/ETBF ne peut être organisé que dans un centre de bowling en possession d'un certificat d'homologation type A.

### 11.2 Types de Tournoi

#### 11.2.1 Tournoi IBF

- Est un tournoi ouvert aux joueurs de 2 ou plus Zones World Bowling.
- A ce tournoi, ne peuvent participer que des joueurs appartenant à des Fédérations non affiliées à l' EBF, sauf si World Bowling donne son approbation.
- Pour obtenir l'approbation de IBF, il faut que le tournoi soit d'abord approuvé par la FSBB et EBF.

#### 11.2.2 Tournoi EBF

- Est un tournoi uniquement ouvert à des joueurs appartenant à 5 Fédérations affiliées à EBF.
- Ce type de tournoi nécessite l'approbation de la FSBB et de l'ETBF.
- Pour obtenir l'approbation de l'ETBF, le tournoi doit d'abord être approuvé par la FSBB.

#### 11.2.3 Tournoi Open FSBB

- Est un tournoi ouvert aux joueurs de la FSBB ainsi qu'aux joueurs de maximum 3 autres fédérations membres de l'ETBF.
- Ce type de tournoi nécessite uniquement l'approbation de la FSBB.

#### 11.2.4 Tournoi FSBB

- Est un tournoi uniquement ouvert aux joueurs affiliés auprès de la FSBB.
- Ce type de tournoi nécessite uniquement l'approbation de la FSBB.

### 11.3 Droit d'inscription - Contribution

- a. Le droit d'inscription ainsi que la contribution par participant seront fixés annuellement par le Conseil d'Administration de la FSBB.
- b. Lorsqu'un tournoi est annulé, le droit d'inscription n'est pas remboursé.
- c. Les organisateurs qui n'ont pas organisé leur tournoi la saison précédente perdent leur droit de date.
- d. Le paiement du droit d'inscription doit se faire dès réception de la facture.

## 11.4 Homologation du tournoi

- a. La demande d'obtention d'un numéro d'homologation FSBB pour l'organisation d'un tournoi ne peut se faire que sur le formulaire officiel de demande accompagné du règlement du tournoi rédigé en Français et en néerlandais.
- b. En cas d'organisation d'un tournoi World Bowling ou ETBF, le secrétariat, après réception du formulaire de demande, enverra ces documents à World Bowling - ETBF pour l'obtention d'une homologation internationale. L'organisateur est responsable du paiement des redevances World Bowling – ETBF.
- c. Lorsque le secrétariat de la FSBB est en possession de tous les documents, un numéro d'homologation est accordé.
- d. Après homologation par la FSBB, le tournoi est repris dans le calendrier annuel de la FSBB.

## 11.5 Contenu du règlement

Il est obligatoire de reprendre les points suivants dans le règlement du tournoi.

- a. Le type de tournoi.
- b. Le numéro d'homologation du tournoi.
- c. La liste complète et détaillée des prix (les bons de réduction, les bons de valeur, les trophées, les prix de tombola et les prix en nature ne peuvent pas faire partie de la masse de prix).
- d. Le règlement complet du tournoi, rédigé en français et en néerlandais.
- e. La manière de calculer le handicap pour les joueurs sans moyenne.
- f. Les frais de participation par joueur.
- g. Le calendrier des shifts.
- h. La possibilité et les frais d'inscription pour les réentrées.
- i. L'horaire de la maintenance des pistes.
- j. Le nom et l'adresse du centre de bowling où le tournoi a lieu.
- k. Le nom de l'organisateur (club ou centre de bowling).
- l. Le nom du responsable du tournoi.
- m. La façon de désigner les vainqueurs en cas d'ex aequo et d'égalité des quilles.
- n. Le nombre minimum et maximum de joueurs ou d'équipes par piste.
- o. Comment s'effectue la répartition des pistes.
- p. Que les règlements du jeu de bowling de la FSBB sont d'application.
- q. Le profil de huilage.

## 11.6 Modifications - Envoi

- a. Le secrétariat de la fédération doit recevoir toute modification au règlement et/ou la demande d'une modification au moins 2 semaines avant le début du tournoi.
- b. Une modification n'entre en vigueur qu'après autorisation écrite de la FSBB.
- c. Les modifications qui ne sont pas reprises dans la brochure du tournoi doivent être affichées au tableau des résultats et annoncées au début de chaque shift.

## 11.7 Organisation, conduite et rapports

Le comité organisateur et le responsable du tournoi doivent respecter les points suivants :

- a. Lors d'un tournoi World Bowling ou ETBF, au minimum un arbitre national reconnu doit être présent pendant toute la durée du tournoi. Celui-ci est désigné par le responsable des arbitres. Les frais de déplacement sont à charge de l'organisation.
- b. La réentrée est autorisée si elle est prévue dans le règlement du tournoi. La série la plus haute compte pour le classement final du tournoi. Toutes les séries sont reprises pour la moyenne

- officielle de la FSBB. Pour les joueurs qui, de par leur moyenne officielle, participent au classement du « Bowler of the Year », seule la 1<sup>ère</sup> participation entrera en ligne de compte, pas les réentrées.
- c. Des boosters ne sont alignés que dans la mesure où ils complètent une paire de pistes, et ce afin de maintenir le rythme du jeu. Ils ne peuvent pas ensuite participer au tournoi.
  - d. Les plaintes concernant les scores doivent être déposées immédiatement après la parution des résultats.
  - e. Les prescriptions concernant le conditionnement des pistes de bowling doivent intégralement être respectées pendant toute la durée du tournoi.
  - f. Une liste des vainqueurs doit être disponible lors de la remise des prix, pour pouvoir signer comme preuve de réception des prix.

Le responsable du tournoi fera parvenir à la FSBB, dans l'intervalle d'une semaine à compter du dernier jour du tournoi, les informations suivantes:

- a. La liste détaillée des gagnants et de leurs prix, dans l'ordre du classement.
- b. Un CD, le print-out ou un document e-mail avec les données suivantes : la liste complète des participants avec leur numéro de licence et leurs scores individuels scratch (entrée + réentrées), finales comprises s'il y en a eu.
- c. Les réentrées doivent être numérotées.
- d. Les rapports des arbitres pour les tournois World Bowling – Tournois ETBF.

## 11.8 Moyennes

- a. Pour les membres FSBB, la moyenne figurant sur licence doit servir de base pour l'attribution des bonus, handicap ou répartition en catégories.
- b. L'organisateur peut, dans son règlement, déterminer le nombre de jeux pour l'attribution du handicap.
- c. Les joueurs étrangers ayant également une licence belge doivent présenter leurs deux licences. La plus haute moyenne est prise en compte pour le tournoi. Leurs résultats doivent être transmis à la FSBB avec leur numéro de licence belge.
- d. Les joueurs étrangers sans licence FSBB doivent présenter la carte de membre de leurs fédérations nationales respectives.
- e. Les déclarations concernant la moyenne, établies par des clubs, ne sont pas valables.
- f. En l'absence de moyenne officielle, les règles prévues dans le règlement du tournoi doivent être observées.

## 11.9 Droit de participer

- a. Un tournoi reconnu est accessible à tout(e) joueur en possession d'une licence "L".
- b. Les Tournois World Bowling et ETBF sont accessibles aux joueurs en possession d'une licence internationale décernée par leurs fédérations nationales respectives et en règle d'affiliation auprès de l'ETBF et de World Bowling.
- c. La licence "L" de la FSBB est une licence internationale.
- d. Un joueur officiellement suspendu ne peut pas participer.

## 11.10 Infractions

Toute infraction à ce règlement est sanctionnée selon les Règlements de la FSBB.



## **11.11 Tournois spéciaux**

### **11.11.1 *Tournois de jeunes***

- Tous les jeunes joueurs affiliés auprès de la FSBB, en possession d'une licence « Y » ou « L », peuvent participer.
- Il est autorisé d'élargir le champ des joueurs, en acceptant des joueurs ayant jusqu'à 25 ans maximum et en possession d'une licence "L".
- Les prix en espèces sont autorisés tout en tenant compte de la législation belge.

### **11.11.2 *Tournois pour vétérans***

- Seuls les joueurs ayant atteint l'âge de 50 ans le premier jour du tournoi peuvent participer.
- Les joueurs doivent être affiliés auprès de la FSBB avec une licence L.

### **11.11.3 *Compétitions de promotion***

- Les centres de bowling, les clubs de jeunes, les clubs de seniors et la Fédération peuvent organiser des compétitions de promotion.
- Le Comité organisateur, composé de membres en possession d'une licence L, est responsable du bon déroulement et du respect des règlements.
- La demande d'organisation d'une compétition de promotion est envoyée avec le règlement à la FSBB qui accordera un numéro d'inscription.
- Un tournoi de promotion ne peut pas être organisé durant la période d'un tournoi agréé.
- La formule est libre.
- Seuls les prix en nature, les bons de valeur et les trophées sont autorisés.
- Tout le monde peut participer à une compétition de promotion.
- Les parties jouées n'entrent pas en ligne de compte pour la moyenne nationale.