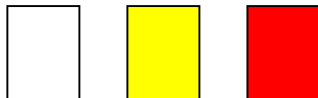


L'arbitre de bowling peut être amené à utiliser 4 cartons : blanc, jaune, rouge et noir. Si le jaune et le rouge ont un usage mixte, ces 4 cartons correspondent cependant à 2 séries et logiques différentes :

1. **LE JEU LENT :**



L'arbitre utilise les cartons blanc, jaune et rouge.

Rappel du règlement – Livre II, règlement sportif.

Article 20. Rythme de jeu.

Les compétiteurs qui s'apprêtent à monter sur l'approche pour effectuer leur lancer doivent observer les règles suivantes :

- **Ils ont priorité** sur le joueur qui s'apprête à jouer immédiatement à leur **gauche**.
- **Ils doivent céder la priorité** au joueur qui s'apprête à jouer immédiatement à leur **droite**.

Les joueurs doivent être prêts à jouer à leur tour, dès que les quilles sont en place. Ils ne doivent retarder ni leur montée sur l'approche, ni leur départ, dès lors que les pistes adjacentes (une à gauche et une à droite) sont dégagées.

Le non-respect de ces règles est qualifié de « jeu lent ». Un joueur qui les enfreint se voit averti puis sanctionné comme suit:

- un carton **blanc** pour la 1^{ère} infraction,
- un **jaune** pour la 2^{ème} infraction,
- un **rouge** pour la 3^{ème} infraction et les suivantes dans la journée + score à 0 pour la frame en cours.

Pour appliquer cette règle, l'arbitre devra constater que le joueur ou l'équipe accuse, sans raison extérieure, plus de 4 frames de retard en individuel ou doublette ou plus de 2 frames en triplette, quadrette et équipe de 5, par rapport au joueur ou à l'équipe la plus rapide et sans qu'il soit tenu compte des paires de pistes extérieures. En « Baker system », la règle s'applique de la même manière qu'en individuel.

Commentaires :

La priorité s'apprécie à situation égale : si 2 joueurs de pistes voisines sont prêts en même temps, le joueur de gauche laisse la priorité à celui de droite. Mais si les quilles sont posées à gauche et pas à droite, le joueur de gauche peut (et doit) jouer.

La priorité s'apprécie par rapport aux pistes adjacentes (voisines) et non par rapport aux paires de pistes adjacentes : le joueur qui se présente sur la 9 s'assure de ne pas gêner ou de ne pas être gêné par les joueurs des pistes 8 et 10 et non par 7-8, 10 et 11-12, comme on le voit parfois !

Il n'y a sanction qu'en cas de retard : si une paire de pistes en est à la 3^{ème} frame quand les autres en sont à la 8^{ème}, vérifier qu'il s'agit bien de la même partie. Sanctionner des joueurs qui sont (déjà) à la 3^{ème} frame de la 4^{ème} ligne quand les autres en sont (encore) à la 8^{ème} frame de la 3^{ème} ligne expose l'arbitre à de sérieux problèmes de crédibilité...

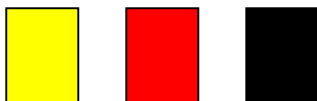
Le carton **blanc** est à caractère pédagogique : L'arbitre rappelle et explique les règles.

Le carton **jaune** vaut **avertissement** : si l'arbitre doit intervenir à nouveau, le joueur encourt une frame à 0.

Le carton **rouge** s'accompagne obligatoirement d'une **frame à 0** (la prochaine frame du joueur).

Certaines équipes ont fait du jeu lent leur spécialité ; l'arbitre interpelle le capitaine d'équipe (carton blanc) et reste à proximité pour s'assurer que le message est bien passé. « A proximité » ne signifie pas collé derrière l'équipe : cela n'a généralement pas d'autre effet que de faire monter la tension entre les joueurs et l'arbitre.

EN MATIERE DISCIPLINAIRE :



L'arbitre utilise les cartons **jaune** (avertissement), **rouge** (blâme) et **noir** (disqualification / expulsion)

Rappel des infractions susceptibles d'être sanctionnées par l'arbitre :

LIBELLE	SANCTIONS	RECIDIVE	2 ^{EME} RECIDIVE
Tenue non réglementaire en compétition	Carton Jaune		
Non-respect des interdictions de : - fumer, vapoter - consommer de l'alcool	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Noir
Refus d'obtempérer aux injonctions de l'arbitre	Carton Rouge	Carton noir	
Non-respect de la réglementation fédérale: - par une personne physique (licencié) - par une personne morale (club)	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Noir
<i>Compétence CNB</i>			
Non-respect du matériel en compétition	Carton Jaune	Carton Rouge	Carton Noir
Ebriété en compétition	Carton Noir		
Propos injurieux, conduite inconvenante - par une personne physique - par une personne morale	Carton Noir		
<i>Compétence CNB</i>			
Fraude, tricherie en compétition	Carton Noir		
Coups et blessures (en compétition ou en dehors)	Carton Noir		

ⓘ Ce tableau indicatif ne mentionne que les sanctions susceptibles d'être notifiées par l'arbitre. Les infractions les plus graves (qui doivent faire l'objet d'un rapport détaillé) peuvent aussi être examinées par la commission de discipline. Pour avoir le tableau complet, se reporter à l'article 27 du Livre II (règlement sportif)

Commentaires :

Le tableau (fédéral) ci-dessus délimite précisément le champ d'intervention de l'arbitre. Celle/celui-ci doit présenter le carton ad'hoc au joueur en infraction, mentionner l'infraction sur la feuille de notification de sanctions et faire signer le/la joueur/se ; en cas de refus, il le mentionne à l'emplacement de la signature.

Il est inadmissible de sanctionner un(e) joueur/se en catimini (sans lui faire signer [ou au moins essayer] la feuille). Il l'est tout autant de ne pas la/le sanctionner au motif qu'elle/il aurait des circonstances atténuantes : ce n'est pas à l'arbitre d'apprécier ces circonstances mais à l'instance disciplinaire.

Les dirigeants et joueurs n'étant pas toujours des lecteurs assidus du règlement sportif, il faut privilégier la pédagogie vis-à-vis d'un joueur débutant (quel que soit son âge) mais ne pas laisser passer un coup de pied dans un remonte-boules sous prétexte que c'est un jeune ou un copain du club local, ou pire, de l'arbitre. Un joueur sous l'emprise de l'alcool, doit être interdit d'accès aux pistes : Il serait extrêmement difficile de l'en expulser après l'avoir laissé semer la zizanie .

Un(e) bon(ne) arbitre impose son autorité par ses connaissances et la qualité de ses interventions.

Une sanction disciplinaire s'applique sans difficulté, dès lors qu'elle est fondée et expliquée calmement, clairement et avec fermeté.